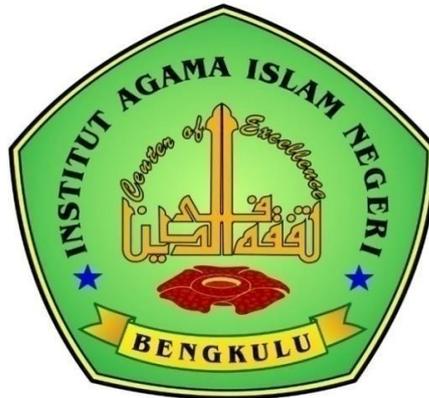


**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SDN 63 PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah (S.Pd.)



Di susun oleh :

OGI LIKARDE
NIM.1416242699

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019**



**KEMENTERIAN AGAMA RI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276,
Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal. : Skripsi Sdr. Ogi Likarde

NIM : 1416242699

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : Ogi Likarde

NIM : 1416242699

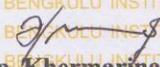
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Februari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I
NIP: 1963122319930320002


Dra. Aam Amaliyah, M.Pd
NIP: 19691122000032002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax.
(0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah” yang disusun oleh Ogi Likarde, NIM.1416242699 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis tanggal 31 Januari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua

Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd.
NIP.196512101998031015

Sekretaris

Masrifa Hidayani, M.Pd.
NIP.197506302009012004

Penguji I

Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I
NIP.196312231993032002

Penguji II

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd.
NIP.196911222000032002

Bengkulu, Februari 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.
NIP.19690381996031005

MOTTO

*“Allah Bersama Orang-Orang Yang Belajar Arti
Perjuangan”*

(Ogi Likarde)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ogi Likarde

NIM : 1416242699

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii, Di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah**” adalah asli karya atau Penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 31 Januari 2019



Ogi Likarde

NIM: 1416242699

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan segala kerendahan hatiku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang atas segala nikmat yang diberikan untuk penulis. Sehingga tiada alasan bagi penulis untuk berhenti bersyukur. “Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillah”.
2. Nabi Muhammad SAW yang memberikan tauladan kepada seluruh umatnya. Termasuk penulis, dimana mendorong penulis untuk selalu ingin menjadi orang yang lebih baik lagi.
3. Orang tuaku tercinta, Bapak (Eka) dan Ibu (Endang) yang telah membesarkan, mendidik dan mendo’akanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
4. Saudara kandungku (Triani Putri) dan (Pingki Saputra) yang selalu menjadi motivasiku.
5. Pembimbing ke-1 Ibu (Dra. Kherrmarinah M.Pd,I) dan pembimbing ke-2 Ibu (Dra. Aam Amaliyah M.Pd.) yang tidak bosan membimbing dan mengarahkanku untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman Mahasiswa angkatan 2014 terkhusus (Lokal A PGMI) yang selalu berbagi ilmu yang bermanfaat.
7. Dan yang terakhir untuk ALMAMATER kebanggaanku IAIN Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah”**.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

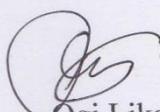
Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga semua kebaikan mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M. M.Ag., M.H. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.

3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ka.Prodi PGMI sekaligus sebagai Pembimbing II yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Ibu Dra. Khermarinah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, telah meluangkan waktu, tenaga, pemikiran serta saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Dosen- dosenku yang telah menyalurkan ilmu sehingga penulis dapat menempuh jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi.
7. Tarmisi M.TPd selaku Kepala sekolah beserta dewan guru SD Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Bengkulu, 31 januari 2019

Penulis



Ogi Likarde
NIM. 1416242699

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SDN 63 PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH**

ABSTRAK

Ogi Likarde
NIM : 1416242699

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode Bisik Berantai di SD Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan datanya adalah pengamatan (observasi), tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan Bisik Berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa tiap siklus (pra siklus, siklus I dan siklus II). Pada pra siklus tingkat ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 27,27% dengan nilai rata-rata 41,81, Pada siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 54,54% dengan nilai rata-rata 52,72, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,81% dengan nilai rata-rata 69,54.

Kata kunci : Metode Pembelajaran, Bisik Berantai, Hasil Belajar Siswa, Bahasa Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	32
C. Kerangka Berfikir	35
D. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Setting Penelitian	39
C. Subyek Penelitian	39

D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Validitas Data	41
F. Indikator Kinerja.....	42
G. Prosedur Penelitian	42
H. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	54
B. Hasil Penelitian.....	57
C. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	36
2. Bagan 3.1 Model Rancangan Penelitian	43
3. Tabel 3.1 Kriteria Pengamatan Observasi.....	51
4. Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru	52
5. Tabel 3.3 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Motivasi Siswa.....	52
6. Tabel 4.1 Daftar Jumlah Guru SDN 63 pondok kubang Bengkulu tengah.....	55
7. Tabel 4.2 Daftar Jumlah Siswa SDN 63 pondok kubang Bengkulu tengah	55
8. Tabel 4.3 Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Terhadap Pre-Test	57
9. Tabel 4.4 Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus 1 Pertemuan 1.....	63
10. Tabel 4.5 Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus 1 Pertemuan 2.....	64
11. Tabel 4.6 Lembar Observasi Siswa Pengamat 2, Siklus 1 Pertemuan 1.....	65
12. Tabel 4.7 Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus 1 Pertemuan 2	66
13. Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	67
14. Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan 2.....	67
15. Tabel 4.10 Data Hasil Tes Siklus 1	68
16. Tabel 4.11 Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus II Pertemuan 1	76
17. Tabel 4.12 Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus II Pertemuan 2.....	77
18. Tabel 4.13 Lembar Observasi Siswa Pengamat II, Siklus II Pertemuan1	78
19. Tabel 4.14 Lembar Observasi Siswa Pengamat II, Siklus II Pertemuan 2	79
20. Tabel 4.15 Hasil Analisis Data Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	80
21. Tabel 4.16 Hasil Analisis Data Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	80
22. Tabel 4.17 Data Hasil Tes Siklus II	80
23. Tabel 4.18 Data Tes Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Belajar dongeng.....	82
24. Tabel 4.19 Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa	85
25. Gambar 4.1 diagram batang nilai rata-rata ketuntasan	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang kreatif demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan. Semakin tinggi cita-cita manusia, semakin menuntut tingkat mutu pendidikan sebagai sarana mencapai cita-citanya Akan tetapi di balik itu, semakin tinggi cita-cita yang hendak diraih, maka semakin kompleks jiwa manusia itu, karena dorongan oleh tuntutan hidup yang meningkat pula. Proses pendidikan tidak terlepas dari faktor psikologis, fisik manusia dan pengaruh faktor lingkungan.

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan awal bagi seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang berikutnya. Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa

¹ IKPI, *Undang-Undang SISDIKNAS*, (Bandung: Fokus Media, 2013h.40)

Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik dalam berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis.²

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sejalan dengan undang-undang Sisdiknas pasal 1 tentang Pendidikan dan tujuan RI. Untuk mewujudkan tujuan itu maka peran guru sebagai pendidik bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, dan melakukan bimbingan serta pelatihan terhadap anak didik agar pendidikan yang dilaksanakan dapat berhasil.

Terdapat pada Al-Qur'an dan hadist bahwa manusia di ciptakan oleh Allah untuk menjadi seorang Khalifah di muka bumi ini, dengan di berikan kecerdasan intelektual berupa akal. Hal itulah yang membedakan manusia dengan makhluk Allah yang lain. Manusia juga memiliki kecerdasan Spiritual (SQ) dan kecerdasan Emosional (EQ). Dengan kecerdasan tersebut manusia dapat mengembangkan bakat yang ia miliki untuk mencari dan memperoleh ilmu pengetahuan dan pendidikan yang layak. Seperti yang telah di jelaskan dalam Al –Quran surat Al-Alaq ayat 1-5 sebgai berikut:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ أَلَمْ نَكْرُمُكَ ۝ ٣
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

² Anggota IKPI. *Undang-Undang SISDIKNAS*, h.2

Artinya: 1. Bacalah dengan (Menyebut) nama Allah SWT nama Tuhanmu yang Menciptakan. 2. Dialah yang menciptakan manusia dari segumpalan darah . 3. Bacalah , dan Tuhanmulah yang maha Pemurah. 4. Yang mengajarkan (manusia) dengan peraturan kalam. 5. Dia mengakarakan manusia apa yang tidak diketahuinya.³

Dalam hadits Muslim juga di jelaskan sebagai berikut:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: *Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padanya, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.*” (HR. Muslim).⁴

Keberhasilan pelaksanaan program pembelajaran di sekolah berhubungan erat dengan sikap profesionalisme guru. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya pemanfaatan sarana dan prasarana, pengelolaan kelas yang baik, maupun pemberian motivasi yang tepat bagi muridnya, meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam hal belajar, sikap profesionalisme guru sangat penting, dan merupakan syarat mutlak untuk guru.

Dalam pembelajaran di kelas guru mengajarkan Bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah ditentukan. Salah satu fungsi pengajar adalah penggerak terjadinya proses belajar mengajar. Sebagai penggerak, pengajar harus memenuhi beberapa kriteria yang menyatu dalam diri pengajar agar dapat menunjukkan profesionalitasnya dalam membuat rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai pada kualitas penilaiannya.

³ Kementerian agama RI. Al Quran Qardoba spesial for muslim (Bandung : PT Cardoba Internasional Indonesia.2012) h.597

⁴ <https://muslimah.or.id/10472-keutamaan-menuntut-ilmu-agama.html>

Pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran pokok yang memiliki empat kompetensi / kemampuan yang harus dicapai anak, yaitu kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Pelajaran bahasa Indonesia dapat dikatakan sebagai pelajaran pondasi, karena dalam pelajaran bahasa Indonesia inilah anak diajari membaca dan menulis, tanpa dasar membaca dan menulis maka mata pelajaran yang lain sulit dipahami.

Tujuan utama pengajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia diajarkan kepada siswa dengan kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara. Dalam mempelajari Bahasa Indonesia, siswa sudah memiliki bahasa pertama yaitu bahasa daerah.

Selain itu, Pengajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di Sekolah Dasar adalah mengajarkan Bahasa Indonesia yang berkedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Untuk itu, fungsi pengajaran Bahasa Indonesia, selain untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, ada fungsi lainnya yaitu : a) Sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, b) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, c) Sarana peningkatan pengetahuan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, d) Sarana penyebarluasan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan konteks untuk berbagai keperluan dan berbagai masalah dan e) Sarana pengembangan kemampuan intelektual/penalaran. Oleh karena itu,

pengajaran Bahasa Indonesia dapat dipandang sebagai upaya mengindonesiakan anak-anak Indonesia melalui Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan pada tanggal 20 januari 2018 di SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah, terdapat masih banyak nilai pelajaran bahasa Indonesia siswa yang di bawah rata-rata seperti 6,3 5,9 sedangkan nilai KKM adalah 6,5 dan kurangnya peran siswa dalam belajar, metode pembelajaran yang di lakukan guru juga kurang variatif. Metode pembelajaran yang di gunakan masih bersifat pasif, kurangnya peran siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak berani atau kurang percaya diri jika diminta maju kedepan kelas untuk mengemukakan gagasan, siswa juga tidak mau bertanya dan mengungkapkan ide selama pembelajaran berlangsung dan jarang melakukan kerja kelompok. Dari hasil observasi diatas dapat di simpukan bahwa Proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu hampir semua kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru, yang bisa mengakibatkan kurangnya percaya diri dari siswa, dan juga bisa menurunkan nilai atau kemampuan dari siswa.⁵

Pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya menekankan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik dan menggugah sifat keingintahuan pada diri siswa.

Prinsip bermain sambil belajar sepintas memang agak mengesampingkan aktifitas belajar. Jika diamati secara mendalam maksud dari prinsip tersebut adalah aktivitas bermain secara tidak langsung membawa

⁵ Hasil observasi di SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah pada tanggal 20 januari 2018

anak untuk belajar tanpa adanya beban dan batas bahwa mereka lebih menikmati belajar mereka karena tidak ada paksaan. Di sinilah fungsi bermain sebenarnya, yaitu bermain yang dapat mendidik anak.

Permainan bisik berantai merupakan suatu strategi atau pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih bermakna dan lebih berkesan. Ciri khusus dari permainan bisik berantai adalah mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, bekerjasama, serta memahami materi, yang ditempuh dengan langkah yang menyenangkan dan menggembirakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah rata-rata nilai KKM yang ditentukan pihak sekolah yaitu 6,5
2. Metode pembelajaran yang di gunakan guru masih bersifat pasif atau konvensional.
3. Keaktifan siswa dalam kelas masih kurang karena masih kurangnya penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat dan menjawab pertanyaan bila guru memberi pertanyaan.

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti terarah dan tidak menyimpang dari pembahasan maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Metode permainan bisik berantai yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya
2. Hasil belajar yang di maksud di dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang di dapatkan setelah di laksanakan nya pretes dan postes pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan bisik berantai
3. Mata pelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pelajaran bahasa Indonesia dengan materi dongeng

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan variabel penelitian ini perlu dituangkan dalam suatu rumusan masalah yang jelas guna memberikan arahan terhadap pembahasan selanjutnya. Apakah metode permainan bisik berantai pada pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan bisik berantai pada pelajaran bahasa Indonesia Di SD N 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

F. Manfaat

- a. Secara Teoritis

1. Bagi mahasiswa khususnya mahasiswa Jurusan Tarbiyah Prodi PGMI serta mahasiswa di berbagai Perguruan Tinggi secara umum guna meningkatkan wawasan dan pengetahuan sebagai calon sarjana pendidikan
2. Dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya bagi SD/MI

b. Secara praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi guru, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar pada mata bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan di sekolah SD.
2. Bagi siswa, dapat memberikan motivasi dan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam aktivitas belajar dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai pengimplementasian teori-teori yang di dapat dan dapat menjadi salah satu acuan dasar serta masukan sebagai calon pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁶

Tujuan pengadaaan penilaian antara lain adalah sejauh mana siswa itu telah dapat menguasai bahan yang telah disajikannya. Hasil penguasaan anak tersebut dilakukan lewat penilaian-penilaian baik dalam bentuk angka maupun pernyataan lainnya. Angka-angka yang diberikan oleh guru merupakan gambaran dari hasil belajar siswa. Hasil yang demikian bisa disebut dengan prestasi belajar.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar* (Jakarta:kencana Prenada Media Group, 2013) h.5

proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar⁷

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.⁸ Dengan kata lain, hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajarannya. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁹

Hasil belajar dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan secara garis besar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu sebagai berikut :

a) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima aspek kemampuan yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

⁷ Dimiyanti dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.2010) h.12

⁸ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara.2012) h. 29

⁹ Asep Jihad, Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo.2013)

c) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, namun ranah kognitiflah yang lebih dominan daripada ranah afektif dan psikomotorik . Hal tersebut dikarenakan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun, hasil belajar psikomotorik dan afektif juga menjadi bagian dari hasil penilaian di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi, hasil belajar merupakan salah satu ukuran penguasaan siswa mendapatkan pelajaran di sekolah. Untuk mengukur kemampuan siswa tersebut dilakukan evaluasi. Evaluasi hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pengumpulan data mengenai kemampuan belajar siswa untuk menentukan apakah kompetensi dasar dan indikator hasil belajar tercapai seperti apa yang diharapkan.¹⁰

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Selanjutnya Sudjana menyatakan hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu, Sedangkan hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku kognitif, afektif, dan psikomotoris. Selanjutnya Sudjana menyatakan, gambaran kemampuan

¹⁰ Slameto. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h.76

hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif adalah aspek yang mengukur kemampuan intelektual siswa yang diperlihatkan dalam penyelesaian soal-soal matematis, menyusun suatu karangan atau memecahkan beberapa jenis soal yang membutuhkan pemikiran intelektual¹¹.

Aspek afektif yaitu aspek-aspek yang mengukur sikap, minat, emosi, nilai hidup dan apresiasi siswa. Sedangkan aspek psikomotor adalah aspek yang menyangkut reaksi fisik siswa yang dapat diamati setelah proses belajar mengajar berakhir. Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk: 1). Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, 2). Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan, 3). Menentukan hasil tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya, 4). Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.¹²

Dari pendapat-pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh

¹¹ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosdikarya.2006) h.26

¹² Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, h.4

siswa dari proses pembelajaran yang dapat berupa perubahan tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar siswa adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengalami suatu pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu keterampilan yang dikembangkan dalam mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dari nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan fisik atau badaniah, hasil belajar yang dicapainya adalah perubahan dalam fisik sedangkan para ahli pendidikan moderen merumuskan belajar sebagai suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri individu yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang baru, berkat adanya pengalaman, latihan tingkah laku yang timbul sebagai pengaruh atau akibat belajar misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, perubahan dalam sikap dan kebiasaan-kebiasaan, perubahan alam, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap-sikap dan sifat-sifat sosial, emosional dan perkembangan jasmani.¹³

Secara psikologi belajar merupakan salah satu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup.¹⁴

Hasil belajar adalah kemampuan yang sudah dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dari suatu proses pembelajaran. Hasil

¹³ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta.2010) h.192

¹⁴ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2010) h.194

belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoric yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang di alami siswa.¹⁵

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindakan belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindakan guru, pencapaian pengajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa”. Kesimpulan Dari kutipan-kutipan di atas, bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.¹⁶ Umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka ranah-ranah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Ranah kognitif, adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari 6 tingkat yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.¹⁷

¹⁵ Dahar. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Erlangga.2011) h.2

¹⁶ Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta, Multi Pressindo.2008) h.118

¹⁷ Menurut Dimiyati dan Mujiono dalam buku Slameto. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h. 91

- b) Ranah afektif, berkenaan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Ada 5 tingkat dalam ranah afektif yaitu penerimaan, merespons, menghargai, organisasi, dan pola hidup.¹⁸
- c) Ranah psikomotor, berkenaan dengan tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Ada 5 tingkatan dalam ranah ini, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.¹⁹

Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting kegiatan belajar mengajar. Dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru.²⁰

Sebelum seorang guru menilai hasil belajar siswa, seharusnya guru tersebut mengetahui terlebih dahulu apa sebenarnya yang dimaksud dengan hasil belajar. Supaya guru dalam melakukan penilaian tidak terjadi kesalahan dalam hasil belajar, karena seringkali seseorang yang tidak memahaminya hanya tau hasil belajar dalam makna sempit yaitu "nilai". Berikut ini beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli sebagai tambahan referensi pengetahuan. Hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi atau belum. Penilaian kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru yang berkaitan dengan

¹⁸ Slameto. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h. 92

¹⁹ Slameto. *Proses Belajar Mengajar*, h. 92

²⁰ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h. 61-62

pengambilan keputusan dan pencapaian kompetensi dasar setelah mengikuti pembelajaran.²¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari adanya sebuah proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku disebabkan karena siswa telah mencapai penguasaan atas sejumlah bahan pengajaran yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang ditetapkan.

b. Macam – macam Hasil Belajar

Bentuk- bentuk hasil belajar dapat dilihat dari beberapa pemahaman konsep berikut ini :

1) Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Pemahaman ini dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca. Untuk mengukur suatu hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep guru dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun secara tertulis. Dalam pembelajaran sekolah pada umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

²¹ Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta, Multi Pressindo, 2008) h. 117

2) Keterampilan proses (aspek psikomotor)

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan Yang lebih tinggi dari dalam diri individu siswa. kemampuan berarti kemampuan menggunakan nalar, pikiran dan perubahan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3) Sikap (aspek efektif)

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan perilaku atau tindakan seseorang.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

2. Metode Permainan Bisik Berantai

a. Pengertian Metode

Metode merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode. Metode adalah suatu prosedur

pembelajaran yang fokus ke pencapaian tujuan. Teknik atau taktik mengajar merupakan bagian metode pembelajaran.²²

Qur'an diturunkan oleh Allah untuk umat manusia, sebagai sumber pedoman, sumber inspirasi dan sumber ilmu pengetahuan. Salah satunya adalah yang berkaitan dengan pendidikan.

Dalam Islam metode pembelajaran dan mengajar tidak terlepas dari sumber pokok ajaran yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat telah memberikan garis-garis besar mengenai pendidikan terutama tentang metode pembelajaran dan metode mengajar. Di bawah ini ada beberapa ayat yang ada dalam Al-Qur'an berkaitan dengan metode pembelajaran dan mengajar dalam perspektif Al-Qur'an terutama dalam Surat Al-Maidah ayat 67 dan Surat An-Nahl ayat 125.

﴿يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ ٦٧﴾

Artinya :

67. Hai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. Dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir.

²² Alfauzan Amin. 2015. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, hal.4

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ
١٢٥

Artinya :

125. Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk

Pendidikan merupakan salah satu sendi dalam beragama. Ajaran Islam bisa bertahan sampai saat ini salah satunya karena ada proses pendidikan disamping dakwah tentunya. Islam berkambang dan hidup mencapai masa keemasan (Islam Kalsik) karena ada tradisi ilmiah, tradisi intelektual dengan semangat mengamban amanat suci menyebarkan ajaran Islam ke penjuru dunia. Para da'i yang menyebar ke seluruh penjuru dunia tersebut menggunakan Al-Qur'an sebagai pedoman baik dari segi orientasi, tujuan, cara atau metode penyampaian, media dan alat bahkan materi yang terkandung dalam penyampaiannya pun diambil dari Al-Quran.

b. Permainan Bisik Berantai

Bermain bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. Bermain bisik berantai tidak hanya menyenangkan saja bagi anak tetapi banyak manfaat yang dapat diperoleh.

Permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada

siswa kedua. Siswa kedua membisikan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas didepan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.²³

Dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut di papan tulis.²⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa metode permainan bisik berantai adalah permainan yang menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya, Siswa tersebut membisikan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Dan siswa yang terakhir menyebutkan kata dengan keras atau menyampaikan dengan guru dan guru memberikan nilai apakah benar atau salah yang di sampaikan.

Dalam artikel penelitian Farida metode permainan Bisik Berantai di populerkan oleh Suprawoto, sama seperti pengertian-pengertian di atas

²³ Budinuryanta Y, kasuriyanta, Imam koermen, *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Jakarta ; Universitas Terbuka, 2008), h 9.29-9.30

²⁴ Menurut Suprawoto dalam artikel Faridah Kartono, Siti Halidjah, “ *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V sekolah Dasar Negeri 19 sungai pinyuh*” Artikel Penelitian Pada Universitas Tanjung Pura Pontianak, Pontianak, 2013, h.8

sebelumnya menurut Suprawoto dalam (dok.PDF. Bisik Berantai) menjelaskan bahwa permainan Bisik Berantai ialah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis.²⁵

c. Tujuan Permainan Bisik Berantai

Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari yang pasif ke aktif, dari yang kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi semangat.²⁶

Permainan ini dapat melatih keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan atau menulis. Materi (kalimat) yang dibisikkan disesuaikan dengan kemampuan siswa.²⁷

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa

²⁵ Farida “ Peningkatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai di kelas V sekolah dasar negeri 19 sungai pinyuh” , artikel penelitian pada universitas tanjung pura Pontianak, Pontianak, 2013”.

²⁶ Sobry Sutikno, *metode dan model-model pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2014), h.

44

²⁷ Izhar : *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* h.13

atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa.²⁸

Dari beberapa penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan bisik berantai adalah mengaktifkan siswa dalam belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu siswa dituntut untuk dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar kepada teman sebelahnya secara berantai. Dengan demikian maka akan tercapai pula empat aspek keterampilan bahasa dan juga tiga ranah kompetensi pendidikan yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dan nilai karakter diperoleh pula dalam kegiatan ini seperti kerjasama.

d. Langkah-langkah Permainan Bisik Berantai

Adapun langkah-langkah dalam permainan bisik berantai adalah sebagai berikut :

1. Guru memberikan pengantar singkat tentang pelaksanaan langkah-langkah berbisik berantai.
2. Siswa dalam kelompok diatur dengan berderet atau berbaris kesamping atau ke belakang
3. Guru memutar tape recorder tentang cerita anak atau cerita lain
4. Setiap kelompok menuliskan kembali pesan yang di dengar dalam satu paragraph atau ungkapan.

²⁸ Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, h.32

5. Setelah posisi siswa sesuai dengan yang di harapkan, guru memanggil siswa perwakilan kelompok untuk membisiskan satu paragraph yang telah di buat.
6. Siswa menerima informasi tersebut dan membisikan informasi tersebut kepada temannya.
7. Secara berantai siswa membisikan infomarsi tersebut.
8. Siswa menuliskan hasil dari bisikan temannya dan seterusnya.
9. Guru dapat mengulang beberapa informasi yang berbeda kedalam satu kelompok secara bertahap.
10. Penilaian dapat di lakukan dengan menghitung beberapa tingkat kesalahan yang di perbuat oleh kelompok tersebut.
11. Dan lakukan hal seperti diatas pada kelompok-kelompok berikutnya.
12. Kelompok yang dapat nilai terbaik di berikan penghargaan oleh guru.²⁹

Langkah-langkah pembelajaran Bisik Berantai:

- a) Permainan bahasa ini terdiri atas dua kelompok
- b) Masing-masing kelompok terdiri 6-7 peserta didik
- c) Guru membisikkan kosakata atau kalimat yang diperlihatkan kepada peserta didik yang paling depan pada masing-masing kelompok
- d) Untuk selanjutnya dibisikkan peserta didik di belakangnya demikian sampai peserta didik terakhir
- e) Kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang³⁰.

²⁹ Faridah Kartono, Siti Halidjah, “ *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V sekolah Dasar Negeri 19 sungai pinyuh*” (Artikel Penelitian Pada Universitas Tanjung Pura Pontianak, Pontianak, 2013) h.8

³⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, h.84

Langkah permainan bisik berantai adalah :

- a) guru menjelaskan peraturan permainan,
- b) kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok 5 s.d. 10 siswa. kelompok yang tampil berdiri didepan,
- c) salah satu pemain mendengar/membaca materi/kalimat, kemudian membisikkan ke pemain kedua, dan seterusnya,
- d) pemain terakhir mengucapkan atau menuliskan materi/kalimat yang didengarnya,
- e) guru menilai kebenaran kalimat yang di ucapkan/ditulisakan pemain terakhir dari segi isi dan bahasa.
- f) selanjutnya kelompok lain dengan langkah seperti diatas (1 s.d 5).³¹
- e. Kelemahan dan kelebihan permainan bisik berantai

Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dan kekurangan permainan bahasa sebagai berikut:

1. Kelebihan permainan bahasa ialah:
 - a. bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar,
 - b. Aktifitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental,
 - c. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar,
 - d. Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama,
 - e. Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

³¹ Izhar : *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* h.13

2. Kekurangan permainan bahasa ialah:
 - a. Bila jumlah siswa terlalu banyak akan sulit melibat seluruh siswa dalam permainan,
 - b. Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan,
 - c. Permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.³²
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia
 - a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa sehingga kegiatan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Gilstrap dan Martin juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan

³² Marwah, Mutiara. 2016. *Makalah Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diakses senin, 23 juli 2018 pukul 21.01 di <http://mutiarabelajar.blogspot.com/2016/10/makalah-metode-permainan-dalam.html>

pebelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran³³.

Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi pembelajar bahasa diarahkan ke dalam empat subaspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf atau paraton, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.³⁴

Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Bahasa adalah alat komunikasi yang di gunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga di katakan sebagai satuan ujaran yang di hasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Dengan bahasa itulah manusia dapat

³³ Pratiwi, Yuni dkk. *Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2007), h.36

³⁴ Maykes, Tedjosaputra S. *Bermain Mainan dan Permainan* (Jakarta : Grasindo.2001), h.293

saling berinteraksi satu sama lainnya. Interaksi itu sendiri adalah berkomunikasi komunikasi dapat di lakukan dengan caralisan dan tulisan.³⁵

Mata pelajaran bahasa indonesia merupakan mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah sejak sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran ini di anggap penting untuk di ajarkan di sekolah BSNP menjelaskan bahwa bahasa meiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emasional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa indonesia di arahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia indonesia (BSNP).³⁶

Pembelajaran adalah proses belajar dimana didalamnya terdapat interaksi, bahan dan penilaian. Sedangkan tentang pengertian belajar banyak para ahli pendidikan berbeda-beda dalam memberikan definisi belajar tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya perbedaan dalam mengidentifikasi fakta serta perbedaan dalam menginterpretasikannya. Perbedaan istilah yang digunakan serta konotasi masing-masing istilah, juga perbedaan dalam penekanan aspek tertentu menyebabkan definisi yang berbeda tentang belajar.³⁷

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan fisik atau badaniah, hasil belajar yang dicapainya adalah perubahan dalam fisik

³⁵ Dalman. *Keterampilan menulis*. (jakarta : Rajagrafindo Persada, 2015), h.1

³⁶ Sufanti, Main. *Strategi pengajaran bahasa sastra indonesia*. (surakarta: Yuma Fustaka, 2010), h.12

³⁷ Dadan, Djuanda. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. (Jakarta : Depdiknasdikti.2006) h.32

sedangkan para ahli pendidikan moderen merumuskan belajar sebagai suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri individu yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang baru, berkat adanya pengalaman, latihan tingkah laku yang timbul sebagai sebagai pengaruh atau akibat belajar misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, perubahan dalam sikap dan kebiasaan-kebiasaan, perubahan alam, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap-sikap dan sifat-sifat sosial, emosional dan perkembangan jasmani. Secara psikologi belajar merupakan salah satu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup.³⁸

Dalam pembelajaran di kelas guru mengajarkan Bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah ditentukan. Salah satu fungsi pengajar adalah penggerak terjadinya proses belajar mengajar. Sebagai penggerak, pengajar harus memenuhi beberapa kriteria yang menyatu dalam diri pengajar agar dapat menunjukkan profesionalitasnya dalam membuat rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai pada kualitas penilaiannya.³⁹

Menurut peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa seorang pendidik harus memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran, yakni:

- a) kompetensi paedagogik,
- b) kompetensi sosial,

³⁸ Dadan, Djuanda. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. (Jakarta : Depdiknasdikti.2006) h.36

³⁹ Dananjaya, Utomo. *Media pembelajaran aktif*. (Bandung: Nuansa.2011) h.148

- c) kompetensi kepribadian dan
 - d) kompetensi profesional.⁴⁰
- b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, menurut Basiran adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Sementara itu, dalam kurikulum 2004 untuk semua jenjang pendidikan, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia secara umum meliputi :

- 1) siswa menghargai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara,
- 2) siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi,serta menggunakannya 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),

⁴⁰ Dadan, Djuanda. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. (Jakarta : Depdiknasdikti.2006) h.37

- 5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
- 6) siswa menghargai dan membanggakan sastra⁴¹.

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan,
- b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,
- c) Memahami bahasa indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan,
- d) Menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial,
- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
- f) Menghargai dan membanggakan sastra indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia indonesia.⁴²

⁴¹ Karsidi, dkk. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Depdiknas.2007), h.101

⁴² Abidin, Yunus. *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. (Bandung :Refika Aditama, 2012) h.14

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi aspek-aspek: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Komponen kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa indonesia dengan memanfaatkan empat aspek berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis nonsastra. Komponen kemampuan bersastra adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk kegiatan apresiasi dan ekspresi dengan materi sastra yang meliputi kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis karya sastra.⁴³

d. Pendekatan Pembelajaran Bahasa

Para ahli memandang pendekatan (*approach*) dalam proses pembelajaran bahasa sebagai seperangkat asumsi yang paling berkaitan, yang bersangkutan dengan hakikat bahasa, hakikat mengajar, dan hakikat belajar bahasa. Lebih lanjut, pendekatan bisa di artikan sebagai cara pandang filosofis terhadap sebuah objek tertentu yang di percayai dan di yakini kebenarannya tanpa harus di buktikan kebenarannya. Berdasarkan pengertian ini, pendekatan itu bersifat aksiomatis artinya tidak perlu di buktikan lagi kebenarannya yang fungsi utamanya adalah mendeskripsikan hakikat apa yang di ajarkan.⁴⁴

Pada umumnya *approach* di artikan pendekatan. dalam dunia pengajaran lebih tepat kita di artikan *a way approach of beginning something*, yang kalau

⁴³ Sufanti, Main. *Strategi pengajaran bahasa sastra indonesia*. (surakarta: Yuma Fustaka, 2010) h.13-14

⁴⁴ Abidin, Yunus. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. (Bandung :Refika Aditama, 2012) h.19-20

kita terjemahkan ialah “cara memulai sesuatu”. Jadi dalam pembelajaran bahasa dapat di artikan sebagai cara memulai pengajaran bahasa. Lebih luas lagi, (*approach*) dapat di artikan sebagai seperangkat asumsi tentang hakikat bahasa, pengajaran bahasa, dan belajar bahasa.⁴⁵

e. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD/MI

Menurut peneliti, bahasa indonesia sangatlah penting di pelajari anak-anak sekolah dasar karena (a) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan, (b) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, (c) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, (d) Sebagai dasar untuk mempelajari ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

B. Kajian Hasil penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kamaliah (2016) dalam skripsi yang berjudul Penerapan Metode Bisik Berantai Untuk Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Mis Al-Musyawah Kota Banjarmasin.

Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bisik berantai untuk keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Mis Al-Musyawah Kota Banjarmasin.

⁴⁵ Menurut Hidayat, Burhan dan Misdan mengutip dari buku Abidin, Yunus. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. (Bandung :Refika Aditama, 2012) h.20

Adapun teknik penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dalam bentuk-bentuk uraian-uraian, sehingga dapat menggambarkan permasalahan yang diteliti secara memadai dan utuh.

Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa Penerapan Metode Bisik Berantai Untuk Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Mis Al-Musyawah Kota Banjarmasin. Dapat Meningkatkan kemampuan berbahasa anak, karena bermain bisik berantai dapat melibatkan kemampuan mendengar, menyimak, berbicara sesuai dengan kemampuan berbahasa anak yang dimiliki.

Adapun hal yang membedakan dari penelitian ini dengan penelitian (Kamaliah) ini untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam pelajaran bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Royanih (2014) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Pada siswa Kelas III Mi Ath-Thoyyibiyah Kalideres Jakarta Barat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Pada siswa Kelas III Mi Ath-Thoyyibiyah Kalideres Jakarta Barat.

Adapun teknik penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu prasiklus , siklus I dan siklus II dengan nilai ketuntasan minimal 70.

Dalam penelitian tersebut di simpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menyimak melalui penerapan metode permainan kuda bisik pada siswa kelas III Mi Ath-Thoyyibiyyah Kalideres Jakarta Barat.

Hal yang membedakan pada judul kedua (Royanih) adalah di judul Royanih ini meneliti untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam permainan bisik berantai, sedangkan dalam penelitian ini di gunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mata pelajaran yang sama yaitu bahasa Indonesia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lily Karniaty (2014) Mahasiswa IAIN Bengkulu meneliti tentang, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Cerita Berantai pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN 06 Sumber Makmur Kecamatan Sungai Rupert Kabupaten Muko-Muko”

Dimana dalam penelitian (Lily Karniaty) ini, penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang kemampuan berbicara siswa melalui teknik berantai, dengan menggunakan penelitian ini siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata dari siklus I sebesar 68,88 meningkat pada siklus II sebesar 77,00 sedangkan ketuntasan belajar pada siklus I 51,8% meningkat pada siklus II menjadi 88,8%.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian (Lili Karniaty) adalah penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penelitian (Lili Karniaty) menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Ketiga penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai acuan penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berfikir, maka kerangka ini adalah

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



Keterangan:

Melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan bisik berantai yang di lakukan pada kelas III dengan mata pelajaran bahasa Indonesia

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu di uji terlebih dahulu. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka dapat diajukan sebuah hipotesis penelitian yakni terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan Metode Permainan Bisik Berantai Di Kelas 3 Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) (*Classroom Action Research* . Penelitian Tindakan kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.⁴⁶

Pengertian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh ahli psikologi social Amerika Serikat Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, Jhon Elliot, Dave Ebbutt dan lainnya.

Pada awalnya penelitian tindakan menjadi salah satu model penelitian yang dilakukan untuk mengatasi secara praktis berbagai masalah pada bidang pekerjaan tertentu dimana peneliti melakukan pekerjaannya (praktis).

⁴⁶ Kunandar, *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013). h. 41.

Misalnya, di bidang kesehatan, hukum, sosial, eksakta, maupun pengelolaan sumber daya manusia.⁴⁷

Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Tindakan yang sengaja diberikan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan guru yang kemudian dilakukan oleh siswa.

Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

Dari pengertian ini, maka dapat dipahami bahwa PTK sebenarnya disebut dengan penelitian tindakan (*action research*) yang mengambil subyek penelitiannya dikelas. Istilah yang lebih dahulu dikenal sebagai penelitian tindakan (*action research*).⁴⁸

⁴⁷ Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h.13.

⁴⁸ Paizaluddin dan Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.6-7.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil lokasi SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

C. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah yang berjumlah 11 orang, dengan jumlah siswa masing-masing laki-laki 9 dan perempuan 2.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian dengan tujuan untuk memperoleh data yang akan diolah sebagai hasil penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang diamati atau diteliti. Observasi dilakukan dengan memberikan tanda check (√) atau kata ya jika hal yang diamati muncul atau mendeskripsikan hasil observasi menggunakan kata-kata. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru meliputi 12 aspek pengamatan yang digunakan untuk mengamati guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *permainan bisik berantai*. Lembar observasi siswa meliputi 11 aspek pengamatan. Lembar pengamatan ini

digunakan untuk melihat aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *permainan bisik berantai* melalui kelompok kecil. Observasi ini akan dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu guru dan teman sejawat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.⁴⁹

2. Tes

Serangkaian tes umum yang digunakan oleh guru untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum dan apakah pengetahuan sikap dan ketrampilan telah benar-benar dimiliki oleh peserta didik atau belum. Tes adalah suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan data tentang nilai dan prestasi siswa tersebut yang dapat dibandingkan dengan yang dicapai teman-temannya atau nilai standar yang ditetapkan. Pada penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengukur nilai hasil belajar siswa kelas III SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tes dilaksanakan pada setiap akhir dari suatu siklus. Tes pada akhir setiap siklus digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus tersebut. Soal tes pada akhir setiap siklus berupa soal Esay.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilaksanakan dengan mengambil gambar yang berupa foto aktivitas siswa dan guru ketika proses pembelajaran

⁴⁹ Paizaluddin dan Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.112-135.

berlangsung. Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai data pelengkap dalam penelitian.⁵⁰

E. Teknik Validitas Data

Makna validitas dalam PTK berbeda dengan validitas pada penelitian kuantitatif. Pada jenis penelitian ini validitas lebih ditekankan pada keajekan alat ukur sebagai instrumen penelitian. Pada PTK validitas itu adalah keajekan proses penelitian seperti yang diisyaratkan dalam penelitian kualitatif. Kriteria validitas untuk penelitian kualitatif adalah makna langsung yang dibatasi oleh sudut pandang peneliti itu sendiri terhadap proses penelitian.⁵¹

Data yang diperoleh agar objektif, valid dan reliabel maka dilakukan teknik triangulasi dan saturasi yaitu dengan melakukan beberapa tindakan, antara lain:

1. Menggunakan cara yang bervariasi untuk memperoleh data yang sama, misalnya untuk menilai hasil belajar dengan tes tertulis dan wawancara.
2. Menggali data yang sama dari sumber yang berbeda dalam penelitian ini ada 3 sumber yaitu peneliti, guru dan siswa.
3. Melakukan pengecekan ulang dari yang telah terkumpul untuk kelengkapannya.
4. Melakukan pengolahan dan analisis ulang dari data yang terkumpul.

⁵⁰ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h.93.

⁵¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.41.

5. Mempertimbangkan pendapat ahli, dalam penelitian ini yang menjadi tenaga ahli adalah guru kelas.⁵²

F. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas diasumsikan berhasil bila dilakukan tindakan kelas perbaikan kualitas pembelajaran, maka akan berdampak terhadap perbaikan perilaku siswa dan hasil belajar. Maka indikator kinerja pada penelitian ini adalah:

1. Indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran minimal 'baik' (indikator ini untuk tujuan umum dari penelitian).
2. Indikator keberhasilan perbaikan perilaku siswa (misalnya: aspek motivasi belajar, minat belajar, keaktifan siswa, kerjasama, dan lain-lain) minimal 'baik'.
3. Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 85% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65 secara perorangan.⁵³

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, desain peneliti yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto. Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut :⁵⁴

⁵² Paizaluddin dan Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.136.

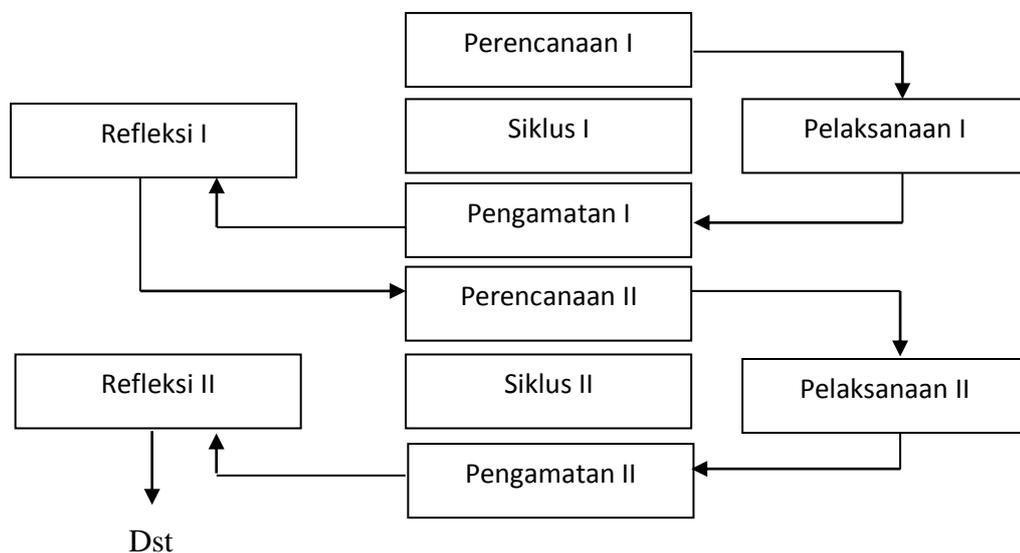
⁵³ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta: Erlangga, 2014), h.35.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Rajagrafindo, 2015), h.

1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*refli reflecting*)

Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 3.1
Model Kemmis dan Mc Taggart⁵⁵



Keempat tahapan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula dan dilaksanakan dalam beberapa siklus. Prosedur dalam penelitian ini meliputi :

a. Pra Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, terlebih dahulu dilakukan pengamatan kelas. Pengamatan kelas ini bertujuan untuk mengetahui

⁵⁵ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta: Erlangga, 2014), h.36

kondisi secara keseluruhan pengajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Hal-hal yang diamati adalah kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran, kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana sekolah, serta aktifitas siswa dalam memahami materi.

Sebelum melaksanakan penelitian semua alat instrumen yang digunakan untuk observasi harus dijelaskan secara detail kepada observer, sampai observer betul-betul mengerti terhadap apa yang akan diukur dari instrumen penelitian. Observer atau teman sejawat penelitian PTK yang akan dilaksanakan yaitu guru Bahasa Indonesia kelas III SDN 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Objek observasi terdiri dari dua objek yaitu guru dan siswa.

b. Perencanaan Tindakan (*planning*)

Perencanaan kegiatan merupakan proses dimana peneliti menyusun dan menentukan rencana tindakan penelitian secara baik, tepat, dan matang. Dimaksudkan agar dapat mencapai hasil yang maksimal dalam melakukan penelitian dan dapat dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun tersebut.

Berdasarkan langkah-langkah dalam gambar siklus tersebut, maka peneliti akan melaksanakan minimal 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1) Siklus I

a) Perencanaan tindakan

- (1) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan skenario proses belajar mengajar untuk setiap siklus dengan menggunakan metode Permainan Bisik Berantai yang meliputi dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
- (2) Mempersiapkan alat evaluasi (tes), yaitu berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan siklus sesuai dengan ruang lingkup permasalahan dalam pembelajaran.
- (3) Membuat lembar observasi aktifitas siswa dan guru beserta kriteria penilaian aktifitas siswa dan guru.
- (4) Membentuk kelompok siswa.

b) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pelaksanaan rencana skenario pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti serta mengadakan evaluasi diakhir pertemuan dengan menggunakan siklus.

c) Pengamatan

Pada tahap ini observasi dilakukan oleh guru (observer) untuk mengamati proses belajar dengan berpedoman pada lembar observasi.

d) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dari tahap pelaksanaan dan tahap observasi, kemudian diteliti dan dianalisis. Kumpulan data dari siklus I ini digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan siklus I sebagai titik tolak untuk merencanakan siklus II. Dari hasil observasi dan hasil tes pada siklus I maka hasil refleksinya dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

2) Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I maka dilakukan siklus II, untuk tahapannya sama dengan siklus I, namun dalam hal ini ada pertimbangan dari hasil diskusi atau refleksi yang sudah terhimpun dari siklus I untuk melaksanakan perbaikan. Tahapan tersebut adalah,

a) Perencanaan tindakan

(1) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan skenario proses belajar mengajar untuk setiap siklus dengan menggunakan metode permainan bisik berantai yang meliputi dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

(2) Mempersiapkan alat evaluasi (tes), yaitu berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan siklus sesuai dengan ruang lingkup permasalahan dalam pembelajaran.

(3) Membuat lembar observasi aktifitas siswa dan guru beserta kriteria penilaian aktifitas siswa dan guru.

(4) Membentuk kelompok siswa.

b) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pelaksanaan rencana skenario pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti serta mengadakan evaluasi diakhir pertemuan dengan menggunakan siklus.

c) Pengamatan

Pada tahap ini observasi dilakukan oleh guru (observer) untuk mengamati proses belajar dengan berpedoman pada lembar observasi.

d) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dari tahap pelaksanaan dan tahap observasi, kemudian diteliti dan dianalisis. Kumpulan data dari siklus II ini digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan siklus II sebagai titik tolak untuk merencanakan siklus II. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dari tahap pelaksanaan dan tahap observasi pada siklus I dan II, data tersebut kemudian diteliti dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan pelaksanaan tindakan. Namun jika hasil yang didapatkan belum memenuhi dan memuaskan maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

c. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Tahap tindakan dilakukan oleh peneliti dengan mengacu pada perencanaan dan bersifat fleksibel atau menyesuaikan dengan kondisi selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP dengan menerapkan metode simulasi oleh peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi bertujuan agar siswa dapat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa.

d. Observasi (*observing*)

Tahap observasi dilaksanakan oleh observer sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Tahap observasi dilaksanakan untuk melihat secara langsung aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi serta untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran. Hasil dari observasi ini digunakan oleh peneliti sebagai dasar atau acuan untuk tahap refleksi. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah memonitoring siswa selama proses pembelajaran dan peneliti menilai hasil yang dicapai siswa setelah pelaksanaan pembelajaran.

e. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi dilaksanakan dengan menganalisis data dan hasil evaluasi yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Setelah proses refleksi, selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan pada siklus selanjutnya dengan memperbaiki tindakan berdasarkan siklus pertama.⁵⁶

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data yang telah diperoleh dari lapangan. Hasil analisis data ini merupakan jawaban atas pertanyaan masalah. Teknik analisis data harus disesuaikan dengan jenis penelitian. Berdasarkan hal tersebut, teknik analisis data dibagi atas dua macam teknik, yakni teknik analisis data secara kuantitatif dan teknik analisis data secara kualitatif. Teknik analisis data secara kuantitatif menggunakan rumus-rumus statistik dalam mengolah data. Teknik analisis secara data kualitatif menggunakan analisis kualitatif atau nonstatistik.

Teknik analisis pada data ini menggunakan rumus statistik sederhana untuk mencari nilai rata-rata dan persentasi ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar berlangsung pada setiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

⁵⁶ Samsu Sumadayo, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.43-45.

1. Data hasil tes

Pengelolaan data dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada setiap siklus dan untuk mengetahui aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dianalisis pada setiap siklus.

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata siswa.

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa.

N = Jumlah siswa.

Untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Persentase ketuntasan belajar siswa.

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 65 keatas.

N = Jumlah siswa.

Ketuntasan belajar yang dijadikan penekanan adalah nilai 65. Jadi, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 dinyatakan tuntas, begitu juga sebaliknya siswa yang memperoleh nilai ≤ 65 dinyatakan belum tuntas pembelajarannya. Tingkat keberhasilan pembelajaran siswa dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar yang diperoleh, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:⁵⁷

2. Data Observasi

Data observasi digunakan untuk merefleksi siklus yang telah dilakukan secara deskriptif. Analisis data observasi menggunakan penilaian.

⁵⁷ Trianto. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktek*, (Jakarta: Prestasi PustakaKarya, 2011), h.63

Penentuan nilai dan kisaran nilai untuk tiap kategori menggunakan persamaan berikut:

- a. Rata-rata skor = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pengamat}}$
- b. Skor tertinggi = Jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap soal
- c. Skor terendah = Jumlah butir observasi x skor terendah tiap soal
- d. Selisih Skor = Skor tertinggi – Skor terendah
- e. Kisaran tiap criteria = $\frac{\text{Selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}}$

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan dianalisis dengan menggunakan kriteria pengamatan dan skor pengamatan dalam table berikut:

Tabel 3.1
Kriteria pengamatan setiap aspek yang diamati pada lembar observasi⁵⁸

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1
Cukup (C)	2
Baik (B)	3

a. Untuk Observasi Aktivitas Guru

Skor tertinggi untuk tiap butir observasi 3, skor terendah untuk tiap butir observasi adalah 1, jumlah butir observasi 12 maka skor tertinggi adalah 36 dan skor terendah adalah 12 sedangkan selisih skor adalah 24.

$$\begin{aligned} \text{Kisaran tiap kriteria} &= \frac{\text{Selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}} \\ &= \frac{24}{3} \\ &= 8 \end{aligned}$$

⁵⁸ Sujana, Nana. 2009. *Teknologi Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru)

Hasil kisaran nilai untuk tiap kategori pengamatan dilukiskan dalam Tabel 3.

Tabel 3.2
Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru

No	No. Interval Total Skor	Kategori
1	12- 19	Kurang
2	20- 27	Cukup
3	28- 36	Baik

b. Observasi Aktivitas Siswa

Skor tertinggi untuk tiap butir observasi 3 (baik), skor terendah untuk tiap butir observasi adalah 1 (kurang), jumlah butir observasi 11 maka skor tertinggi adalah 33 dan skor terendah adalah 11 sedangkan selisih skor adalah 22.

$$\begin{aligned}
 \text{Kisaran untuk tiap kriteria} &= \frac{\text{Selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}} \\
 &= \frac{22}{3} \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

Hasil kisaran nilai untuk tiap kategori pengamatan dilukiskan dalam Tabel 4.

Tabel 3.3
Interval Kategori Penilaian Aktivitas Motivasi Siswa

No	No. Interval Total Skor	Kategori
1	11- 17	Kurang
2	18- 24	Cukup
3	25- 33	Baik

Indikator Keberhasilan Tindakan

c. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar ditandai apabila hasil belajar siswa sebagai berikut:

Untuk Individu : Jika siswa mendapat nilai $\geq 6,5$

Untuk Klasikal : Jika 70% siswa mendapat nilai $\geq 6,5$

d. Daya Serap Klasikal

Daya serap siswa dikatakan meningkat jika daya serap siswa pada siklus kedua lebih baik dari siklus pertama. Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran

1) Siswa : Jika siswa mendapat skor 25-33

2) Guru : Jika guru mendapat skor 28- 36

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Singkat Berdirinya Sekolah Dasar Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah Bengkulu

SDN 63 Bengkulu Tengah didirikan pada tanggal 28 Februari 1983 dengan dikepalai oleh ibu Ismijati. Awalnya sekolah ini dikenal dengan SD Bentiring Trans karena lokasinya yang berada di transmigrasi swakarsa Bentiring, kecamatan Talang Empat, Bengkulu Utara. Kemudian pada masa kepemimpinan ibu Ismijati pula sekolah ini berganti nama menjadi SD 29 Talang Empat. Masa kepemimpinan ibu Ismijati berakhir pada tahun 1997 dan pada tahun yang sama dimulailah masa kepemimpinan bapak Drs. Hidayat dan untuk pertama kali pula sekolah ini masuk dalam kawasan Bengkulu Tengah karena terjadinya pemekaran dan pembagian wilayah antara Bengkulu Tengah dan Bengkulu Utara pada masa itu. Bertepatan dengan hal tersebut maka sekolah ini menjadi SDN 14. Masa kepemimpinan bapak Drs. Hidayat bertahan hingga tahun 2003 dan digantikan oleh bapak Ambihiri dengan masa kepimpinan hanya satu periode maka berakhir pullah masa kepemimpinan beliau hingga tahun 2007. Pada akhirnya dari tahun 2007 hingga sekarang sekolah tersebut dikepalai oleh bapak Tarmisi, M.TP.d dengan dua kali berganti nama dari SDN 06 Pondok Kubang menjadi SDN 63 Bengkulu Tengah.

2. Guru dan Peserta Didik

Berikut adalah tabel jumlah guru dan siswa di SD Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah :

a. Jumlah Guru dan Staff

Jumlah Guru dan karyawan lainnya di SDN 63 Bengkulu Tengah sebanyak sebanyak 13 orang. Yang terbagi sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Guru SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah
Tahun Ajaran 2018/2019

Guru Laki-laki	8 orang
Guru Perempuan	5 orang
Jumlah	13 orang

b. Jumlah Siswa

Tabel 4.2
Jumlah Siswa SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah
Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas 1	10
2.	Kelas 2	7
3.	Kelas 3	11
4.	Kelas 4	13
5.	Kelas 5	11
6.	Kelas 6	9
Jumlah		61

3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah Dasar Negeri 63 Pondok Kubang
Bengkulu Tengah

a. Visi

Mewujudkan Siswa Yang Sehat, Berprestasi, Trampil dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.

b. Misi

- 1) Meningkatkan lingkungan sekolah yang sehat
- 2) Meningkatkan sumber belajar
- 3) Mewujudkan proses pembelajaran yang bermutu dan bermakna
- 4) Mengupayakan lulusan yang mampu bersaing dalam rangka melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi
- 5) Membiasakan pengalaman ajaran agama

c. Tujuan

- 1) Siswa beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berkahlak mulia
- 2) Siswa sehat jasmani dan rohani
- 3) Siswa memiliki dasar – dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi
- 4) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaan
- 5) Siswa kreatif, trampil, dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.⁵⁹

⁵⁹ Sumber SD Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah

B. Hasil Penelitian

1. Orientasi

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas III SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah yang berjumlah 11 orang yang terdiri dari 9 orang siswa laki- laki dan 2 orang perempuan. Tahap awal dari penelitian ini adalah peneliti mengadakan refleksi awal dengan mengamati nilai hasil pretest yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 september 2018 dengan nilai rata- rata 41,81 pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah nilai tersebut tergolong masih rendah. Kemudian peneliti mengadakan diskusi dan wawancara dengan guru kelasnya mengenai nilai harian yang masih rendah tersebut, dengan tujuan untuk mengetahui kendala- kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Bahasa Indoneisa di kelas III SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Dalam hal ini penyebab yang paling dominan adalah karena guru belum maksimal menerapkan metode-metode pembelajaran yang kreatif sehingga siswa kesulitan dalam proses pembelajaran, ini menyebabkan siswa tidak berperan aktif dalam mengungkapkan pendapat dan gagasannya terhadap materi pembelajaran yang dipelajari.

Tabel 4.3
Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Terhadap Pra siklus

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	Akhmad Adi Alghasaly	65	50	-	√

2	Ahmad Rafisi Alvino	65	70	√	-
3	Agid Yulian Pratama	65	70	√	-
4	Arjuna Gustian	65	30	-	√
5	Dimas Agung Riski	65	30	-	√
6	M Joko Ahlalan	65	10	-	√
7	M Khairul Faiz	65	40	-	√
8	Nur Aprilianti	65	70	√	-
9	Padilini Catur Ramadan	65	40	-	√
10	Rahma Dewi Yulianti	65	20	-	√
11	Yudistira Yusmandiasyah	65	30	-	√
Jumlah			460	3	8

Analisis Data Hasil Belajar

Penilaian jawaban hasil belajar siswa pada tes yang telah dilakukan, dianalisis dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mengoreksi hasil lembar jawaban siswa dengan menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan
- 2) Memberikan skor dari setiap jawaban yang benar berdasarkan bobot nilai yang telah ditetapkan.
- 3) Memberikan penilaian dengan satuan 0-10 untuk menghitung kualitas pembelajaran dengan menggunakan rumusan sebagai berikut:

- a) Rata- rata nilai

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata siswa.

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa.

N = Jumlah siswa.

- b) Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Persentase ketuntasan belajar siswa.

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 70 keatas.

N = Jumlah siswa.

- c) Rata- rata nilai

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{460}{11}$$

$$= 41.81$$

d) Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{11} \times 100\%$$

$$= 27,27 \%$$

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti beranggapan bahwa untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya diperlukan pembelajaran yang menarik minat serta memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan Metode Permainan Bisik Berantai di kelas III SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

1. Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 7 September 2018, berdasarkan hasil tes kemampuan awal proses tindakan siklus 1 melalui empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru kelas dan peneliti berdiskusi mengenai hal-hal yang akan dipersiapkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan saran dari guru kolaborator dalam penelitian ini siklus 1 dilaksanakan 2x pertemuan yaitu pertemuan ke-1 pada hari jum'at tanggal 7 September 2018 dan pertemuan ke-2 pada hari Senin 10 September 2018. Disini guru meminta peneliti untuk mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan materi Bahasa Indonesia tentang dongeng "Raja yang

Bijak” berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan Metode Permainan Bisik Berantai.

Perencanaan pada siklus 1 peneliti dan guru kolaborator mempersiapkan instrumen yang diperlukan seperti :

- 1) Rencana Pembelajaran
- 2) Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Lembar pengamatan

Terdapat tujuan pembelajaran yang mengharapkan siswa untuk dapat lebih aktif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Tindakan

Tindakan dilakukan peneliti, dimana peneliti telah mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan panduan RPP yang telah disusun dalam tahap perencanaan sebelumnya, Berdasarkan hasil pengamatan untuk siswa pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 sama yang membedakan hanya terletak pada materi yang dibahas, untuk pertemuan ke-1 membahas materi tentang “Asal Mula Rumah Siput” sedangkan pertemuan ke-2 membahas tentang “Raja Yang Bijaksana”.

- 1) Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 pada hari jum’at tanggal 7 september 2018, yaitu: guru membuka pelajaran dengan salam, guru mengkondisikan kelas dan siswa untuk siap belajar, guru melakukan absensi, guru

melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan petunjuk pembelajaran, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru menyampaikan materi yang akan di pelajari, guru mengajak siswa bermain menggunakan metode permainan bisik berantai dengan materi yang sudah disampaikan, guru membagikan lembar kerja siswa, guru memberikan penguatan materi pembelajaran, guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan bertanya kepada guru jika ada yang belum mengerti, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai penyelesaian pada soal cerita yang belum dipahami siswa, guru membimbing siswa untuk bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran.

- 2) Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-2 pada hari senin tanggal 10 september 2018, yaitu: guru membuka pelajaran dengan salam, guru mengkondisikan kelas dan siswa untuk siap belajar, guru melakukan absensi, guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan petunjuk pembelajaran, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru menyampaikan materi yang akan di pelajari, guru mengajak siswa bermain menggunakan metode permainan bisik berantai dengan materi yang sudah disampaikan, guru membagikan lembar kerja siswa, guru memberikan penguatan materi pembelajaran, guru

memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan bertanya kepada guru jika ada yang belum mengerti, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai penyelesaian pada soal cerita yang belum dipahami siswa, guru membimbing siswa untuk bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran.

Sedangkan tindakan yang dilakukan oleh siswa yaitu: siswa menanggapi apersepsi yang diberikan guru, siswa mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru, siswa menanggapi penjelasan guru, siswa mendengarkan arahan guru dalam memberikan tugas, siswa bersama- sama menarik kesimpulan.

Secara garis besar, tindakan yang dilakukan yang diharapkan oleh peneliti ialah melaksanakan proses pembelajaran agar bisa meningkatkan Hasil belajar siswa.

c. Observasi (pengamatan)

Observasi dilakukan untuk mengetahui semua perilaku atau aktivitas siswa baik positif ataupun negatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung..

Adapun pengamatan dalam proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas III yang menjadi subjek penelitian.

1) Hasil observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan 1 diperoleh skor rata- rata yaitu 25,5 berarti secara

umum kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bisik berantai di kelas III SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah termasuk ke dalam kategori cukup. Sedangkan Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ke 2 diperoleh skor rata- rata yaitu 26,5 berarti secara umum kegiatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bisik berantai di kelas III SD Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah termasuk ke dalam kategori cukup.

2) Hasil observasi kegiatan siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua orang pengamat (obsever) pada pertemuan 1 diperoleh rata- rata skor 22,5 berarti secara umum siswa selama proses pembelajaran dengan kategori cukup, dan pada pertemuan ke 2 diperoleh rata rata skor 22,5 berarti siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Metode Permainan Bisik Berantai dengan kategori cukup.

Tabel 4.4
Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus 1 Pertemuan 1

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi yang diberikan		✓	

2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru d. Siswa bertanya kepada guru e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan		✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓
3	Kegiatan Penutup k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran		✓	
Jumlah		21		
Kategori		Cukup		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Tabel 4.5
Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus 1 Pertemuan II

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan		✓	
2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng		✓	

	yang disampaikan			
	c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru		✓	
	d. Siswa bertanya kepada guru		✓	
	e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan	✓		
	f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya		✓	
	g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas		✓	✓
	h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran			
	i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS)	✓		
	j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan		✓	
3	Kegiatan Penutup			
	k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran		✓	
Jumlah		24		
Kategori		Cukup		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Tabel 4.6
Lembar Observasi Siswa Pengamat 2, Siklus 1 Pertemuan 1

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan		✓	
2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru d. Siswa bertanya kepada guru	✓	✓	✓

	<p>e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan</p> <p>f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya</p> <p>g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas</p> <p>h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran</p> <p>i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS)</p> <p>j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan</p>		✓	
3	Kegiatan Penutup		✓	
	Jumlah		22	
	Kategori		Cukup	

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Tabel 4.7
Lembar Observasi Siswa Pengamat 2, Siklus 1 Pertemuan II

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal		✓	
	a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan		✓	
2	Kegiatan Inti		✓	
	b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan		✓	
	c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru		✓	
	d. Siswa bertanya kepada guru			
	e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan	✓		
	f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya			

	g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas		✓	
	h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran		✓	
	i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS)		✓	
	j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan		✓	
3	Kegiatan Penutup k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran		✓	
Jumlah		23		
Kategori		Cukup		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Hasil analisis tersebut ditulis pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Analisis Data Observasi Siswa
Pada Siklus 1 Pertemuan 1

Pengamat 1	Skor 21
Pengamat 2	Skor 24
Jumlah	45
Rata – rata Skor	22,5
Kategori Motivasi Siswa	C

Tabel 4.9
Hasil Analisis Data Observasi Siswa
Pada Siklus 1 Pertemuan 2

Pengamat 1	Skor 22
Pengamat 2	Skor 23
Jumlah	45
Rata – rata Skor	22,5
Kategori Motivasi Siswa	C

Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh 2 pengamat (observer) masih ditemukan beberapa aspek yang pelaksanaannya belum berjalan dengan baik (dengan kategori kurang dan cukup) dan masih harus diperbaiki, seperti:

- a) Siswa dalam menanggapi apersepsi (hanya beberapa siswa yang aktif saja dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru).
- b) Siswa dalam bertanya (hanya 3 siswa yang aktif dan sering bertanya kepada guru).
- c) Siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan Metode permainan bisik berantai (hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan guru dalam menjelaskan sedangkan yang lain kurang memperhatikan).
- d) Siswa berpartisipasi aktif (hanya 4 siswa yang berani ke depan sedangkan siswa yang lain tidak berperan aktif dalam menanggapi).
- e) Siswa menyimpulkan materi pelajaran (hanya 4 siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam mengambil kesimpulan).

1) Hasil belajar siklus 1

Tabel 4.10
Data Hasil Tes Siklus 1

No	Nama Siswa	KK M	P 1	P II	Rata- Rata	Keterangan	
						T	TT
1	Akhmad Adi Alghasaly	65	70	70	70	✓	-
2	Ahmad Rafisi Alvino	65	80	70	75	✓	-
3	Agid Yulian Pratama	65	20	60	40	-	✓
4	Arjuna Gustian	65	70	70	70	✓	-
5	Dimas Agung Riski	65	60	70	65	✓	-
6	M Joko Ahlalan	65	30	30	30	-	✓

7	M Khairul Faiz	65	60	70	65	✓	-
8	Nur Aprilianti	65	30	40	35	-	✓
9	Padilini Catur Ramadan	65	40	70	35	-	✓
10	Rahma Dewi Yulianti	65	10	50	30	-	✓
11	Yudistira Yusmandiasyah	65	60	70	65	✓	-
Jumlah			530	670	460	3	8

rata- rata nilai

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata siswa.

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa.

N = Jumlah siswa.

a) Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Persentase ketuntasan belajar siswa.

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 65 keatas.

N = Jumlah siswa.

b) Rata- rata nilai

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{580}{11} \\ &= 52,72 \end{aligned}$$

c) Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$\begin{aligned} KB &= \frac{NS}{N} \times 100\% \\ &= \frac{6}{11} \times 100\% \\ &= 54,54 \% \end{aligned}$$

Dari urain didapati nilai rata – rata siswa yaitu 52,72 dengan persentase ketuntasan 54,54 dan jumlah siswa yang tuntas atau yang mendapatkan nilai ≥ 65 berjumlah 6 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai ≤ 65 yaitu 5 orang.

Dari hasil belajar di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum tuntas karena sesuai dengan yang dikemukakan oleh KTSP bahwa proses pembelajaran di kelas dikatakan tuntas

secara klasikal apabila 70% siswa dikelas mendapat nilai ≥ 65 . Ketidak tuntas pada siklus I ini disebabkan karena pembelajaran yang telah dilakukan belum berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi analisis data observasi siswa pada siklus I masih terdapat beberapa aspek yang termasuk dalam kategori kurang dan cukup, seperti yang telah disebutkan pada deskripsi observasi siswa di atas maka beberapa aspek tersebut di coba diperbaiki pada siklus II. Langkah- langkah yang dilakukan atas kelemahan- kelemahan dalam siklus I, antara lain:

- a) Guru melakukan pendekatan kepada seluruh siswa tidak hanya melakukan pendekatan kepada kelompok yang aktif saja.
- b) Dalam membimbing siswa, guru sebaiknya mengarahkan siswa dengan cara memberi pertanyaan- pertanyaan untuk memancing ide dari siswa.
- c) Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa, memperhatikan kegiatan siswa sehingga siswa memperhatikan aktifitas guru di depan kelas.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya, jika siswa tidak ingin bertanya guru memberi siswa pertanyaan balik untuk membuktikan bahwa siswa mengerti akan materi yang telah dipelajari

- e) Guru membimbing siswa dalam mengambil kesimpulan materi pelajaran dan guru memperjelas kembali sehingga siswa mengerti apa kesimpulan dari materi yang mereka pelajari.
- f) Guru harus lebih memperjelas dan memperbanyak pertanyaan untuk diajukan kepada siswa dan pertanyaan tersebut harus berkaitan dengan konsep yang akan dibahas sehingga dapat memancing siswa untuk memberikan gagasan terhadap konsep yang diajarkan.
- g) Guru memberikan umpan balik kepada siswa sehingga siswa memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru.
- h) Guru mengarahkan siswa, guru jangan hanya memperhatikan siswa yang aktif saja namun perlu memotivasi siswa yang kurang berani mengemukakan pendapat.
- i) Guru memberikan motivasi dan pertanyaan umpan balik untuk mengarahkan siswa dalam mengambil kesimpulan pembelajaran, sehingga semua siswa berperan aktif.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 September 2018, sebagai tindak lanjut proses tindakan pada siklus I, diadakan perbaikan yang berlangsung pada siklus II. Pada prosesnya, tindakan Siklus II dilakukan empat tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Adapun perbaikan pada proses pembelajaran siklus II terletak pada persiapan pembelajaran, kondisi suasana belajar, pendekatan yang dilakukan lebih dekat dengan siswa sebagai subjek penelitian.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan untuk siklus II peneliti menyiapkan proses pembelajaran siklus II sehingga prestasi belajar siswa bisa lebih meningkat pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas dalam penelitian ini siklus II dilaksanakan 2x pertemuan yaitu pertemuan ke-1 pada hari jum'at tanggal 14 september 2018 dan pertemuan ke-2 pada hari Senin tanggal 17 September 2018.

Perencanaan pada siklus II peneliti mempersiapkan instrumen yang diperlukan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok "Batu dan Emas" dan "Anak Merpati" , lembar Kerja Siswa (LKS), lembar pengamatan.

b. Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dikelas III, untuk pengambilan data dan pengamatan dilakukan oleh peneliti (Observer) dan penilaian dilakukan pada saat proses belajar mengajar. Observer telah mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati siswa yang di kelas III dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan panduan RPP yang telah disusun dalam tahap perencanaan sebelumnya, dan lembar observasi untuk siswa dalam mengikuti

proses selama pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan untuk siswa pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 membahas materi yang berbeda, untuk pertemuan ke-1 membahas materi tentang “Batu dan Emas” sedangkan pertemuan ke-2 membahas tentang “Anak Merpati”.

1) Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus II pertemuan ke-1 pada hari jum'at tanggal 14 september 2018, yaitu: guru membuka pelajaran dengan salam, guru mengkondisikan kelas dan siswa untuk siap belajar, guru melakukan absensi, guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan petunjuk pembelajaran, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru menyampaikan materi yang akan di pelajari, guru mengajak siswa bermain menggunakan metode permainan bisik berantai dengan materi yang sudah disampaikan, guru membagikan lembar kerja siswa, guru memberikan penguatan materi pembelajaran, guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan bertanya kepada guru jika ada yang belum mengerti, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai penyelesaian pada soal cerita yang belum dipahami siswa, guru membimbing siswa untuk bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran.

2) Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus II pertemuan ke-2 pada hari senin tanggal 17 september 2018, yaitu: guru

membuka pelajaran dengan salam, guru mengkondisikan kelas dan siswa untuk siap belajar, guru melakukan absensi, guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan petunjuk pembelajaran, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru menyampaikan materi yang akan di pelajari, guru mengajak siswa bermain menggunakan metode permainan bisik berantai dengan materi yang sudah disampaikan, guru membagikan lembar kerja siswa, guru memberikan penguatan materi pembelajaran, guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan bertanya kepada guru jika ada yang belum mengerti, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai penyelesaian pada soal cerita yang belum dipahami siswa, guru membimbing siswa untuk bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran.

Sedangkan tindakan yang dilakukan oleh siswa yaitu: siswa menanggapi apersepsi yang diberikan guru, siswa mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru, siswa memberi tanggapan, siswa mengerjakan soal yang diberikan guru, siswa bersama- sama menarik kesimpulan.

c. Observasi (pengamatan)

Pengamatan ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah cara-cara yang telah ditempuh dapat mengakibatkan peningkatan Hasil belajar siswa. Indikator yang diamati dalam siklus II masih sama

seperti indikator pada siklus I dan jenis pengamatannya pun masih sama.

Adapun pengamatan dalam proses pembelajaran dilakukan oleh guru kolaborasi terhadap siswa yang menjadi subjek penelitian.

1) Hasil observasi kegiatan siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti (observer) pada pertemuan ke- 1 diperoleh rata- rata skor 31,5 berarti siswa selama proses pembelajaran dengan kategori baik dan pada pertemuan ke- 2 dengan rata- rata skor 31 berarti siswa selama proses pembelajaran dengan kategori baik.

Adapun hasil observasi motivasi siswa, yaitu mendapatkan peningkatan dibanding siklus I, diantaranya: lebih banyak siswa yang aktif dalam menanggapi apersepsi yang diberikan guru, siswa lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan Metode Permainan Bisik Berantai, siswa lebih aktif dan berani, siswa lebih percaya diri, siswa dengan antusias berani maju ke depan kelas untuk menjawab soal, semua siswa berpartisipasi aktif, semua siswa dengan antusias dalam menyimpulkan materi pelajaran.

Tabel 4.11
Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus II Pertemuan 1

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan	✓		
2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru d. Siswa bertanya kepada guru e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	 ✓ ✓ ✓	
3	Kegiatan Penutup k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran	✓		
Jumlah		30		
Kategori		Baik		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Tabel 4.12
Lembar Observasi Siswa Pengamat 1, Siklus II Pertemuan II

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan	✓		
2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru d. Siswa bertanya kepada guru e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓	
3	Kegiatan Penutup k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran	✓		
Jumlah		32		
Kategori		Baik		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Tabel 4.13
Lembar Observasi Siswa Pengamat 2, Siklus II Pertemuan 1

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan	✓		
2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru d. Siswa bertanya kepada guru e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓	
3	Kegiatan Penutup k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran	✓		
Jumlah		30		
Kategori		Baik		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Tabel 4.14
Lembar Observasi Siswa Pengamat 2, Siklus II Pertemuan II

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kegiatan Awal a. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi yang diberikan	✓		
2	Kegiatan Inti b. Siswa mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi dongeng yang disampaikan c. Siswa memberikan pendapat dari penjelasan guru d. Siswa bertanya kepada guru e. Siswa memperhatikan contoh dongeng yang disampaikan f. Siswa mampu membisikkan kata kepada teman satu kelompoknya g. Siswa mampu menyampaikan kata yang dibisikkan teman sebelumnya ke depan kelas h. Siswa berani memberi tanggapan terhadap materi dongeng setelah kegiatan pembelajaran i. Siswa mampu menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) j. Siswa memahami memahami konsep-konsep yang guru sampaikan	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓	
3	Kegiatan Penutup k. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran	✓		
Jumlah		32		
Kategori		Baik		

Keterangan pada tabel :

- a. B (baik) skor 3
- b. C (cukup) skor 2
- c. K (kurang) skor 1

Hasil analisis tersebut ditulis pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Hasil Analisis Data Observasi Siswa
Pada Siklus II Pertemuan 1

Pengamat 1	Skor 31
Pengamat 2	Skor 32
Jumlah	63
Rata – rata Skor	31,5
Kategori Motivasi Siswa	B

Tabel 4.16
Hasil Analisis Data Observasi Siswa
Pada Siklus II Pertemuan 1

Pengamat 1	Skor 30
Pengamat 2	Skor 32
Jumlah	62
Rata – rata Skor	31
Kategori Motivasi Siswa	B

Hal ini berarti aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran sudah baik dan mengalami peningkatan dari proses pembelajaran siklus I.

2) Hasil belajar siklus II

Tabel 4.17
Data Hasil Tes Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	P I	P II	Rata-Rata	keterangan	
						T	TT
1	Akhmad Adi Alghasaly	65	70	70	70	✓	-
2	Ahmad Rafisi Alvino	65	80	90	85	✓	-
3	Agid Yulian Pratama	65	60	70	65	✓	-
4	Arjuna Gustian	65	80	80	80	✓	-
5	Dimas Agung Riski	65	90	70	80	✓	-
6	M Joko Ahlalan	65	90	30	60	-	✓
7	M Khairul Faiz	65	70	70	70	✓	-
8	Nur Aprilianti	65	30	70	50	-	✓
9	Padilini Catur Ramadan	65	70	70	70	✓	-

10	Rahma Dewi Yulianti	65	60	60	60	-	✓
11	Yudistira Yusmandiasyah	65	70	80	75	✓	-
Jumlah			770	760	765	8	3

a) Rata- rata nilai

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata siswa.

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa.

N = Jumlah siswa.

b) Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Persentase ketuntasan belajar siswa.

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 65 keatas.

N = Jumlah siswa.

c) Rata- rata nilai

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{765}{11}$$

$$= 69,54$$

d) Presentase ketuntasan belajar klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{11} \times 100\%$$

$$= 81,81 \%$$

Dari urain diatas didapati nilai rata – rata siswa yaitu 69,09 dengan persentase ketuntasan 81,81% dan jumlah siswa yang tuntas atau yang mendapatkan nilai ≥ 65 berjumlah 9 orang dan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 65 yaitu 2 orang.

Maka proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, kekurangan- kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan analisis data tes dan hasil tes siswa pada siklus II hal ini berarti bahwa pelaksanaan proses

pembelajaran pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal termasuk ke dalam kategori tuntas.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan sesuai rencana, refleksi atau evaluasi ini dilaksanakan dengan memperhatikan hasil proses tindakan pada siklus sebelumnya sebagai tolak ukur dalam keberhasilan dari siklus II. Proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila 70% siswa di kelas memperoleh ≥ 65 (KTSP, 2007) sehingga pada siklus II proses pembelajaran sudah dikategorikan tuntas.

Hal ini dikarenakan kelemahan- kelemahan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Proses peningkatan proses pembelajaran baik guru maupun siswa seperti terlihat pada siklus I dimana aktivitas guru memperoleh skor 29,5 dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II dengan skor 33,5 dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 25 dengan kategori cukup dengan rata-rata nilai 52,72 dan meningkat pada siklus II memperoleh skor 31 dengan kategori baik dan rata- rata nilai 69,09.

Tabel 4.18
Data Tes Hasil Prestasi Belajar Kelas III Pada Materi dongeng

No	Aspek yang di nilai	Tes siklus I	Tes siklus II
1	Nilai rata- rata siswa	52,57	69,59
2	Ketuntasan belajar secara klasikal	54,54%	81,81%

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian yaitu diawali dengan menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrument penelitian yang akan digunakan. Tahap selanjutnya peneliti memutuskan untuk mewawancarai guru kelas sehingga bisa mengetahui keadaan siswa yang akan menjadi subyek penelitian, dan berdiskusi dalam membuat rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode Permainan bisik berantai dalam meningkatkan Hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Berdasarkan hasil penelitian melalui metode permainan bisik berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah dapat dilihat bahwa dengan menggunakan metode permainan bisik berantai proses belajar di dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa. Metode permainan bisik berantai juga dapat mempermudah guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa terkhususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode permainan bisik berantai juga dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam belajar dan menghilangkan rasa jenuh atau bosan ketika belajar mengakibatkan siswa belajar pasif. Metode ini baik sekali digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sederhana atau masalah-masalah rutin. Pemecahan masalah harus didasarkan atas adanya

kesesuaian dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa supaya tidak terjadi stagnasi.

Dan dari hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, didapati jika peningkatan hasil belajar siswa dari *pre test* atau tes kemampuan awal yang sebelumnya belum pernah belajar menggunakan metode permainan bisik berantai, hingga ke siklus I dan II yang mengalami peningkatan. Dengan menggunakan metode permainan bisik berantai bisa meningkatkan hasil belajar siswa, siswa menjadi lebih aktif.

Melalui bahasa seseorang menyampaikan pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, harapan kepada sesama manusia. Dengan bahasa itu pula orang dapat mewarisi dan mewariskan, menerima dan menyampaikan segala pengalaman dan pengetahuan lahir batin.⁶⁰

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai pada siklus I yaitu guru menyampaikan materi tentang “Asal Mula Rumah Siput dan Raja Yang Bijak” disini siswa mendengarkan penjelasan guru tapi ada beberapa siswa juga yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, kemudian guru membimbing siswa menyelesaikan masalah pada soal-soal. Disini siswa dalam bekerja kelompok hanya beberapa siswa saja yang bisa menjawab soal sedangkan siswa yang lain binggung untuk menjawab soal.

Adapun pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai pada siklus II kegiatan pembelajaran hampir

⁶⁰ Poerwadarminta, *bahasa Indonesia untuk karang-mengarang*, (Yogyakarta: UP Indonesia, 1984,) h.5

sama dengan siklus I, hanya saja adanya perbedaan materi pada siklus II membahas materi tentang “Batu Dan Emas dan Anak Merpati”. Disini semua siswa aktif dalam menyelesaikan masalah pada soal-soal sehingga proses pembelajaran lebih aktif pada siklus II.

Peningkatan Hasil belajar siswa menyebabkan pembelajaran yang dilakukan telah berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ada pada Siklus I, dan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dapat tertutupi dan diperbaiki pada Siklus II. Dengan demikian secara umum proses pembelajaran pada Siklus II telah berjalan sebagaimana mestinya.

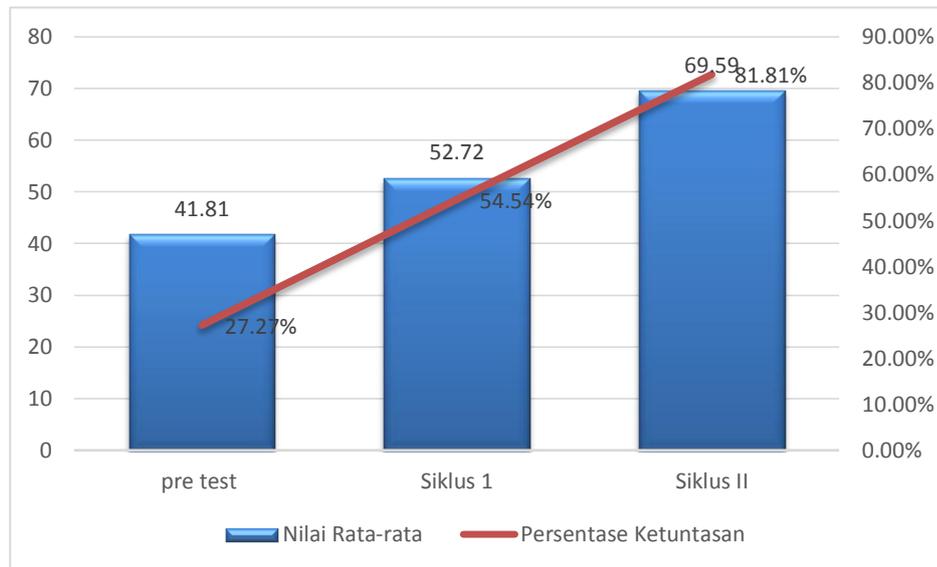
Analisis hasil persentase ketuntasan belajar siswa pada Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.19
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

No	Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal
1	<i>Pre test</i>	41,81	27,27%
2	Siklus I	52,72	54,54%
3	Siklus II	69,59	81,81%

Berdasarkan tabel 4.19 nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal pada pretes, Siklus I, dan Siklus II dapat dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1
Diagram batang nilai rata dan Persentase Ketuntasan
Belajar Klasikal Siswa Persiklus



Data di atas menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan belajar klasikal pada *Pre test*, Siklus I, dan Siklus II. Meningkatnya ketuntasan belajar klasikal siswa dengan menggunakan metode permainan bisik berantai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis data observasi awal terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran diperoleh rata-rata ketuntasan 41,81% berarti secara umum kegiatan proses pembelajaran masih sangat kurang. Siklus I sebesar 54,54%, dan Siklus II yang dilakukan dengan menerapkan metode permainan bisik berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ternyata dapat menjadi lebih baik, artinya terjadi peningkatan rata-rata skor pengamatan pada Siklus II sebesar 81,81%. Hal ini sesuai teori yang menyatakan permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari

yang pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi semangat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶¹

Berdasarkan uraian yang telah dikembangkan di atas dapat dinyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai di kelas III SD Negeri 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini tidak membutuhkan biaya yang besar, hanya memerlukan motivasi dari guru sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

⁶¹ Sobri Sutikno. *Metode dan Model – Model Pembelajaran*. h, 44

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD N 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran ditandai dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Dari hasil analisis data observasi siswa pada siklus I pada pertemuan ke- 1 yaitu 20,5 dengan kategori cukup dan pertemuan ke- 2 yaitu 23 dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada siklus II yaitu peretemuan ke-1 yaitu 30 dengan kategori baik dan pertemuan ke-2 31,5 dengan kategori baik. Dan hasil ketuntasan belajar klasikal yaitu siklus I mencapai 54,54% dan nilai rata- rata 52,72 meningkat pada siklus II yaitu ketuntasan belajar klasikal mencapai 81,81% dan nilai rata- rata 69,54. Dengan demikian sudah jelas bahwa Bermain bisik berantai tidak hanya menyenangkan saja bagi anak tetapi banyak manfaat yang dapat diperoleh, salah satunya yaitu dapat meningkatkan hasil belajar dari anak tersebut..

B. Saran

1. Guru diharapkan dapat lebih dan berpariasi dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar.

2. Bagi peserta didik hendaknya selalu memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan saksama dan meningkatkan motivasi belajarnya, agar hasil belajar yang di capai menjadi lebih baik.
3. Dalam penelitian ini karena sampel penelitian masih terbatas maka disarankan kepada peneliti lain, yang ingin meneliti hal yang sama, agar memperbanyak sampelnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris, 2008 *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta, Multi Pressindo
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: Refika Aditama,
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar* Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Asep Jihad, Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabet, Bandung.
- Budinuryanta Y, kasuriyanta, Imam koermen, 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, Jakarta ; Universitas Terbuka.
- Dalman. 2015. *Keterampilan menulis*. Jakarta : Rajagrafindo Persada,
- Dadan, Djuanda. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknasdikti.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. 2011. *Media pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa.
- Faridah Kartono, Siti Halidjah, 2013. “ *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V sekolah Dasar Negeri 19 sungai pinyuh*” Artikel Penelitian Pada Universitas Tanjung Pura Pontianak.
- Hadari Nawawi. 2012. *Metode Penelitian*, Gadjah Mada University Pres, Yogyakarta.
- Karsidi, dkk. 2007. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Kosasih, E. 2010. *Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Genesindo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kunandar, 2015 *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, Jakarta : Rajawali Pers.

- Maykes, Tedjosaputra S. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Najib Sulhan. 2006. *Pembangunan Karakter pada Anak*, Sic, Surabaya.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sobry Sutikno. 2014. *Metode dan model-model pembelajaran*, Lombok: Holistica.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi pengajaran bahasa sastra indonesia*. surakarta: Yuma Fustaka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Sumadi Suryabrata. 2012. *Metodologi Penelitian*, Raja Grafiindo Persada, Jakarta.
- Solchan. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiyawati & Slamet. 2006. *LKS Untuk SD/MI Kelas IV*. Suprawoto 2007.
- Surya, H. M, dkk. 2008. *Kapita Selekta Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.