

**Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Metode
Permainan Bisik Berantai Di Sdn Brang Biji Sumbawa**

Arsyah Nurjannah S¹, Lalu Hamdian Affandi², Ida Ermiana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Mataram



Oleh :

**ARSYAH NURJANNAH S
NIM : E1E218018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MATARAM
2023**

DITERBITKAN OLEH

**Program Studi Magister Program IPA
Pascasarjana Universitas Mataram**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125
Telp. (0370) 623873

Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi

Mataram, Mei 2023

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,
Berdasarkan pedoman akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 ditanyakan **jika sudah mengumpulkan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 di perbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi.** Untuk itu kami pembimbing I (Lalu Hamdian Affandi, M.Pd) dan Pembimbing II (Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd.)_merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

Nama : Arsyah Nurjannah S
NIM : E1E218018
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi artikel : Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Metode Permainan Bisik Berantai
Nama jurnal : Journal of Classroom Action Research (JCAR)
Periode terbit : Edisi Mei Volume 5 Nomor 2
Status jurnal : Terakreditasi Nasional Sinta 4

Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi, nilai ujian disesuaikan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.
Terimakasih.

Mengetahui:

Dosen Pembimbing Skripsi I

Lalu Hamdian Affandi, M.Pd
NIP. 197910192008121002

Dosen Pembimbing Skripsi II

Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198010242005012001

Tembusan:

- Yth Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNRAM



Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Arsyah Nurjannah S, Lalu Hamdian Affandi, Ida Ermianan
Title : Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Metode Permainan
Bisik Berantai
Decision : ACCEPTED
Date : May 01, 2023

The paper with the title above will be published in **Volume 5 Issue 2, May 2023**

Thank you for your attention and cooperation.

Mataram, May 01, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:



Journal of Classroom Action Research e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#).

The journal aims to provide high-quality papers and critical issues in the field of education including:

- Teaching and Learning Innovation,
- Instructional Design and Methodology,
- E-learning
- Teacher Education
- Educational technology
- Learning Environment
- Assessment of Educational Practices
- Classroom Research

Editorial Team

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc, ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Editorial Board

Prof. A. Wahab Jufri, ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Assoc. Prof. Dr. Mohd Mustafa Awang Kechik, ID SCOPUS: [18037839400](#), Universiti Putra Malaysia, Malaysia

Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc, ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Prof. Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D, ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Dr. Yayuk Andayani, M.Si, ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Dr. Putu Artayasa, M.Si, ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Dr. Sukardi, M.Pd, ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Muhammad Nasir, M.Pd, ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia

Hamidi, S.Pd., M.Pd, ID SCOPUS: [57216950915](#), Postgraduate, University of Mataram, Indonesia

M. Yustiqvar., M.Pd, ID SCOPUS: [57211987326](#), Postgraduate, University of Mataram, Indonesia

Reviewers

Prof. Muhlis, SCOPUS ID : **57211427517**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia, Indonesia, Indonesia

Prof. Agus Abhi Purwoko, SCOPUS ID : **6603460174**, Mataram University, Magister of Science Education, Indonesia

Dr. Dadi Setiadi, SCOPUS ID : **17036985100**, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

Dr. Hamdanah, SCOPUS ID : **57205633417**, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, Indonesia

Dr. Jamaluddin, SCOPUS ID : **57213608905**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia, Indonesia

Dr. Lalu Zulkifli, SCOPUS ID : **15066284800**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

Dr. Saprizal Hadisaputra, SCOPUS ID : **55544930300** Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

Dr. Muhammad Khalis Bin Abdul Karim, SCOPUS ID : **57211921340**, Universiti Putra Malaysia, Malaysia

Dr. Fahrudin, M.Pd, Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

ARTICLES

1. [Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IVA SDN 32 Cakranegara](#)
Yusrin, I. Nyoman Karma, Mansur Hakim
1-11
2. [Analisis Jenis-Jenis Kesulitan dalam Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa](#)
Nur Istiqoma, Lalu Hamdian Affandi, Baiq Niswatul Khair
12-17
3. [Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Trigonometri Ditinjau Dari Kepercayaan Diri Siswa](#)
Widiarni Sayidah, Sri Subarinah, Nurul Hikmah, Baidowi Baidowi
18-25
4. [Layanan Bimbingan Belajar Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus](#)
Sri Sopiati, Hari Witono, Husniati
26-33
5. [Implementasi Model Pembelajaran Treffinger Pada Materi Keanekaragaman Hayati Dengan Bantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa](#)
Ni Nyoman Sugiartini, Mahrus, Kusmiyati, Khairuddin
34-39
6. [Analisis Tingkat Berpikir Geometri Siswa Menurut Teori van Hiele Ditinjau dari Gaya Belajar](#)
Rahmawati, Nyoman Sridana, Tabita Wahyu v, Sudi Prayitno
40-47
7. [Kesalahan Menyelesaikan Soal Cerita Bentuk Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar](#)
Fifin Asmaliyah, Sripatmi, Nilza Humaira Salsabila, Arjudin
48-58
8. [Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa](#)
Ni Nyoman Nopiantari Sasmita, Mahrus, Tri Ayu Lestari, Syamsul Bahri
59-64
9. [Penerapan Kegiatan Bermain Kolase Menggunakan Bahan Alam untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak](#)
Sumarni, Nurhasanah, I Made Suwasa Astawa, Muhammad Tahir
65-72
10. [Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa](#)
Baiq Handini Lora Padian, Sri Subarinah, Ratna Yulis Tyaningsih, Harry Soepriyanto

73-80

11. **Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak**
Vuvut Thamarra Dhewi U.S, I Wayan Karta, Fahrudin
81-86
12. **Identifikasi Pemanfaatan APE dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**
Rahayu Oktapilasari, Baik Nilawati Astini, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini, Muhammad Tahir
87-96
13. **Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Pada Anak Usia 5-6 Tahun**
Khairunnisaq Bahri, I Made Suwasa Astawa, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini, Baik Nilawati Astini
97-105
14. **Analisis Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar**
Sukmawati, Amrullah, Nurul Hikmah, Harry Soepriyanto
106-110
15. **Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak**
Ismi Ayuti Jusman, Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Fahrudin Fahrudin
123-130
16. **Penggunaan Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6**
Melsya Raodatul Kholbu, I Made Suwasa Astawa, Nurhasanah, Ika Rachmayani
117-122
17. **Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak**
Khairunnisaq, Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Fahrudin
111-116
18. **Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu**
Kurnia, Nurul Kemala Dewi, Nurhasanah
131-136
19. **Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak**
Mazaya Aprila Harly, Nurhasanah, I Made Suwasa Astawa, Fahrudin
137-142
20. **Pengaruh Penggunaan LKPD Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa**
Triyana Zumratul, Ida Ermiana, Muhammad Tahir
143-148
21. **Meningkatkan Nilai Agama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Pembiasaan**
Jamilah Amalia, Abdul Kadir Jaelan, Ika Rachmayani, Nurhasanah
149-155

22. [Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran](#)
Fatayatun Nurarifiaty, Nurhasanah, Baik Nilawati Astini, Fahrudin
156-160
23. [Strategi Guru Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Penjumlahan Pada Siswa Kelas II SDN Rato Tahun Ajaran 2022/2023](#)
Nur Annisa, Darmiany, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
161-167
24. [Hubungan Program Literasi Dasar Dengan Minat Baca Siswa](#)
Yuli Srihartati, Husniati, Khairun Nisa
168-178
25. [Analisis Faktor Penghambat Gerakan Literasi Baca Tulis Siswa di Desa Wisata MI Nurul Islam Kuta](#)
Andini Putri, Asrin, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
178-187
26. [Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema: keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa](#)
Muhammad Isra, Muhammad Tahir, Moh. Irawan Zain, Siti Istiningsih
188-192
27. [Analisis Kesulitan Menulis Teks Narasi Siswa](#)
Nurmala Kartina, Moh. Irawan Zain, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
193-196
28. [Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pasca Pandemi Dalam Penggunaan Media Digital](#)
Ari Nashiruddin Zaini, Muhammad Tahir, Ida Ermiana
197-202
29. [Peningkatan menulis puisi pada siswa kelas 3 menggunakan metode mind mappin di SDN 40 Ampenan](#)
Sukmawati, Ida Bagus Kade Gunayasa, I Nyoman Karman
30. [Analisis Kemampuan Representasi Matematis Pada Materi Program Linear Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa](#)
Amalia Sukmawati, Laila Hayati, Nurul Hikmah, Baidowi
210-219
31. [Pengembangan Handout Sebagai Suplemen Bahan Ajar Era New Normal](#)
Rida Nur Wahyuni, Darmiany, Mansur Hakim
32. [Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Melalui Metode Permainan Bisik Berantai](#)
Arsyah Nurjannah S, Lalu Hamdian Affandi, Ida Ermiana
33. [Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Di Kelas Rendah](#)
Indra Zamrud, Darmiany, Lalu Hamdian Affandi, Moh. Irawan Zain
34. [Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning \(Pbl\) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa](#)
Hardiantiningsih, Siti Istiningsih, Hasnawati

35. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Melalui Metode Permainan Bisik Berantai

Arsyah Nurjannah S, Lalu Hamdian Affandi, Ida Ermiana



Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Melalui Metode Permainan Bisik Berantai

Arsyah Nurjannah S^{1*}, Lalu Hamdian Affandi¹, Ida Ermiana¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram, NTB, 83125. Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3754>

Received: 30 Januari 2023

Revised: 07 April 2023

Accepted: 20 April 2023

Abstract: This study aims to improve student science learning outcomes by using the chain whisper game method for fourth grade students at SDN Brang Biji and to describe the whisper chain game method in increasing the activity of science learning outcomes for fourth grade students at SDN Brang Biji. The type of research used in this research is classroom action research (CAR). The data collection method used is descriptive qualitative which is based on data on observation, test results, and documentation. This classroom action research was conducted in class IV of SDN Brang Biji, totaling 27 people consisting of 17 male students and 10 female students. The number of teachers and other employees at SDN Brang Biji was 17 people, 2 male teachers and 15 teachers. Woman. Through this research, it can be concluded that the use of the Whispering Chain Game Method in science subjects in class IV SDN Brang Biji Sumbawa Besar can improve student learning outcomes and the learning process is marked by student activity during the learning process increasing. This can be seen from the results of calculating the total student test scores in cycle I, namely with a score of 1595, with an average score of all students, namely 59.07% with classical completeness of 22.2%. Whereas in cycle II the total student test scores increased to 1980, with an average score of 73.33% with classical completeness of 81.48%.

Keywords: Meningkatkan Hasil Belajar, Metode Permainan, Rantai Berbisik.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan metode permainan bisik berantai siswa kelas IV SDN Brang Biji dan mendeskripsikan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan aktivitas hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Brang Biji. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang didasarkan dari data atas observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SDN Brang Biji yang berjumlah 27 orang yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 10 orang perempuan jumlah guru dan karyawan lainnya di SDN Brang Biji sebanyak sebanyak 17 orang, 2 guru laki-laki dan 15 guru perempuan. Melalui penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai pada mata pelajaran Ipa di kelas IV SDN Brang Biji Sumbawa Besar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran ditandai dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan total keseluruhan nilai tes siswa pada siklus I yaitu dengan skor perolehan 1595, dengan nilai rata-rata seluruh siswa yaitu 59,07% dengan ketuntasan klasikal 22,2%. Sedangkan pada siklus II total keseluruhan nilai tes siswa meningkat menjadi 1980, dengan nilai rata-rata 73,33% dengan ketuntasan klasikal 81,48%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Kartun, Organ Gerak Hewan.

Pendahuluan

Metode pembelajaran menurut Fread Percival dan Henry Ellington (1984) adalah cara yang digunakan oleh pendidik untuk mempersiapkan segala hal yang dipersiapkan untuk kebutuhan belajar mengajar agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Upaya guru dalam memilih metode yang tepat dalam mendidik peserta didiknya hendaknya disesuaikan dengan tuntutan dan karakteristik peserta didiknya. Seorang guru harus mengusahakan agar pelajaran yang disampaikan kepada peserta didiknya mudah diterima, tidak cukup hanya dengan bersikap lembut saja, tetapi juga memilih metode yang baik seperti memilih waktu yang tepat, materi yang cocok, pendekatan yang baik, efektivitas penggunaan metode, dan sebagainya Ogi Likarde (2019). Untuk itu, seorang guru dituntut untuk mempelajari berbagai metode sebelum seorang guru menggunakan metode yang digunakan dalam mengajarkan suatu mata pelajaran, seperti ceramah, mendemostrasikan, memecahkan masalah (problem solving), diskusi, tanya jawab, pemberian tugas (resitasi).

Adapun menurut Anglada (2002) dalam Nurhayati (2014), metode pembelajaran merupakan salah satu bagian dari desain pembelajaran dengan melalui proses perencanaan, pengembangan, dan pengajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik. Pratiwi (2018), Yusnita (2017), mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat. Penggunaan metode pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa. Semua metode pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan semua mata pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Penggunaan metode pembelajaran sebenarnya adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan bagi siswa adalah untuk memberikan suasana belajar baru dan memudahkan dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru. Semuanya terdapat kelemahan dan kelebihan masing-masing, untuk itu haruslah diterapkan sesering mungkin untuk melihat kelebihan dan kekurangannya.

Hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV di SDN Brang Biji Kecamatan Sumbawa terkait dengan metode pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan di SDN Brang Biji yaitu metode konvensional. Dimana metode konvensional ini terlihat monoton, kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik merasa kurang bersemangat

serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat pembentukan kelompok belajar yang digunakan yaitu kelompok belajar homogen yang di mana peserta didiknya digabung menjadi satu tanpa memerhatikan karakteristik serta tingkat kecerdasan dari masing-masing peserta didik dan guru sering kali tidak memantau proses pembelajaran yang berlangsung pada setiap kelompok belajar sehingga adanya ketergantungan diri dari beberapa peserta didik kepada anggota kelompoknya yang lain.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Brang Biji Sumbawa Besar pada tanggal 31 Agustus 2022 terhadap proses pembelajaran IPA Pada Tema 1 Subtema 1 siswa kelas IV tahun ajaran 2021/2022. Data prestasi belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 27 orang siswa hanya 15 siswa yang memenuhi KKM atau sekitar 51,72% dan sisanya 14 siswa dibawah rata-rata KKM atau sekitar 48,28% pada kelas IVA. Hal tersebut tidak sesuai dengan KKM yaitu ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal 70% pada mata pelajaran IPA Pada Tema 1 Subtema 1 siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023 yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Siswa yang dinyatakan belum tuntas diidentifikasi beberapa kemungkinan bahwa ada beberapa yang menjadi penyebab, diantaranya: (1) Terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dengan materi yang disampaikan; (2) Terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi; (3) Terdapat beberapa siswa yang prestasi belajarnya masih rendah di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Melihat identifikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan metode pembelajaran memegang peran yang penting dalam pencapaian prestasi belajar yang ingin dicapai. Proses pembelajaran yang maksimal tidak hanya berkaitan dengan faktor internal siswa, melainkan faktor eksternal juga berperan penting dalam berjalannya pembelajaran di kelas, Daryanto (2009) dalam Syarif (2012). Dengan demikian maka metode pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam rangka mengatasi permasalahan yang timbul adalah metode pembelajaran bisik berantai. Oleh karena itu peneliti menerapkan metode permainan bisik berantai untuk menarik minat, fokus serta menumbuhkan rasa penasaran siswa dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Prinsip bermain sambil belajar sepintas memang mengesampingkan aktivitas belajar Ogi Likarde (2019). Jika diamati secara mendalam maksud dari prinsip tersebut adalah aktivitas bermain secara tidak langsung membawa anak untuk belajar tanpa adanya beban dan

batas bahwa mereka lebih menikmati belajar karena tidak adanya paksaan. Disinilah fungsi bermain sebenarnya, yaitu bermain yang dapat mendidik anak.

Menurut Adinata S (2015), permainan bisik berantai merupakan suatu strategi atau pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran yang 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 di tempuh dengan langkah yang menyenangkan dan menggembirakan. Menurut Mordiyanto (2008) bermain bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam pesan yang dibisikkan.

Metode permainan bisik berantai yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai " yang disusun oleh Alviolita, Arisandy (2020). Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut bahwa permainan bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pelajaran bahasa Indonesia pada anak kelas III di SDN 101 Palembang.

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Edi Purnomo (2019) hasil penelitian tindakan menunjukkan dalam dua siklus dengan penerapan teknik permainan bisik berantai dengan media modifikasi lagu untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 5 SDN 02 Tunggulrejo, jumentono, karanganyar.

Berikutnya penelitian Metode Permainan Bisik Berantai dilakukan oleh Putri (2018) berjudul Penerapan Metode Game " Bisik Berantai " Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar. Metode game's digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami, menguatkan suatu konsep atau memecahkan masalah (Hamdani,2011). Salah satu jenis metode game adalah bisik berantai, permainan bisik berantai yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa dan siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa berikutnya. Dengan menggunakan metode permainan bisik berantai sangat menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Purwadi (dalam Sukidin et al, 2002: 10) PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya yaitu mengelola

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam arti luas. Tujuan saya menggunakan metode penelitian PTK untuk fokus memecahkan permasalahan yang ada dikelas dan melihat perkembangan siswa dari siklus 1 ke siklus 2 serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai.

Penelitian ini dilaksanakan pada pada bulan Agustus tahun ajaran 2022/2023 kelas IV A SDN Brang Biji Sumbawa Besar. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung yaitu observasi dan tes. Sedangkan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang ada yaitu berupa buku, jurnal, dan data-data pendukung lainnya.

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam tercapainya tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode observasi, dokumentasi dan metode tes. Menurut Riduwan, (2008), observasi merupakan melakukan pengamatan secara langsung ke subjek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Subjek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja dan penggunaan responden kecil. Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan- peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang didasarkan dari data atas observasi, hasil tes, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi aktivitas belajar siswa terbagi menjadi kriteria sangat kurang, kurang, sedang, baik, sangat baik. Hasil aktivitas belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Persentase Aktivitas	Kriteria
54% - 0%	Sangat Kurang
55% - 59%	Kurang
60% - 75%	Cukup
76% - 85%	Baik
86%-100%	Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh guru dalam dua tahapan (siklus) yaitu siklus I dan siklus II.

A. Siklus I

Pada siklus I berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan guru menunjukkan bahwa jumlah seluruh hasil observasi guru adalah 42. Sehingga rata - rata hasil observasi aktifitas belajar siswa adalah 66% dengan kriteria cukup.

Tabel 2 Hasil Tes Belajar IPA Siswa

Rata - Rata	59,07 %
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Siswa Tuntas	6 Siswa
Siswa Tidak Tuntas	21 Siswa
Total Siswa	27 Siswa

B. Siklus II

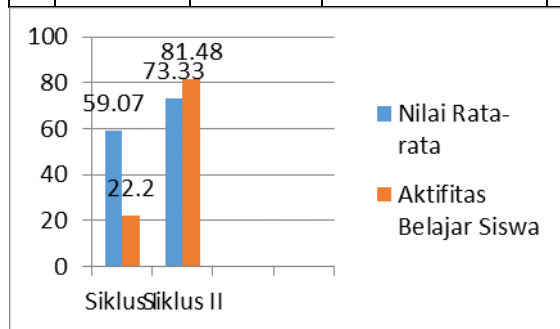
Pada siklus II berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru menunjukkan bahwa jumlah seluruh hasil observasi guru adalah 54. Sehingga rata - rata hasil observasi aktifitas belajar siswa adalah 85% dengan kriteria baik.

Table 3. Hasil Tes Belajar IPA Siswa

Rata - Rata	73,33 %
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Siswa Tuntas	22 Siswa
Siswa Tidak Tuntas	5 Siswa
Total Siswa	27 Siswa

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa

No	Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase aktivitas belajar siswa	Ketuntasan
1	Siklus I	59,07	22,2%	Tidak tuntas
2	Siklus II	73,33	81,48%	Tuntas



Pembahasan

Siklus I dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi (Evaluasi).

1. Tahapan Siklus I

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode permainan bisik

berantai. Adapun tindakan yang direncanakan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan media berupa buku guru dan buku siswa tema 6 cita-citaku, pembelajaran 1 siklus makhluk hidup
- 2) Mempersiapkan penggunaan model kooperatif learning dan proses pembelajaran
- 3) Mempersiapkan metode permainan bisik berantai yang akan digunakan
- 4) Mempersiapkan formasi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- 5) Mempersiapkan materi tentang siklus makhluk hidup

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah direncanakan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I, yaitu:

- 1) Kegiatan pendahuluan
- 2) Kegiatan inti
- 3) Kegiatan penutup

c. Observasi

Kegiatan observasi ini ditujukan untuk mengetahui apakah cara - cara yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator yang diamati dalam siklus II masih sama seperti indikator pada siklus I dan jenis pengamatannya pun masih sama.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh guru pada siklus I diperoleh skor rata - rata yaitu 66% berarti secara umum siswa selama proses pembelajaran dengan kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan tindakan kembali untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup. Untuk itu penelitian akan dilanjutkan pada siklus II

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis data siswa pada siklus I terdapat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berdasarkan hasil data siswa maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun kelebihan dan kelemahan pada siklus I yaitu:

Kelemahan:

Siswa belum terbiasa dengan metode permainan bisik berantai
Masih beberapa orang siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran
Siswa masih bingung melakukan pembelajaran menggunakan metode permainan bisik berantai.

Kelebihan

Siswa sangat tertarik ketika menggunakan metode permainan bisik berantai karena pertama kali diterapkan.

Maka akan dilaksanakan perbaikan perbaikan pada siklus II. Adapun langkah - langkah yang dilakukan sebagai berikut:

Guru melakukan pendekatan kepada seluruh siswa tidak hanya melakukan pendekatan kepada kelompok yang aktif saja.

Dalam membimbing siswa, guru sebaiknya mengarahkan siswa dengan cara memberi pertanyaan- pertanyaan untuk memancing ide dari siswa.

Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa, memperhatikan kegiatan siswa sehingga siswa memperhatikan aktifitas guru di depan kelas.

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.

Guru membimbing siswa dalam mengambil kesimpulan materi pelajaran dan guru memperjelas kembali sehingga siswa mengerti apa kesimpulan dari materi yang mereka pelajari.

Hasil Belajar IPA Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar IPA siswa dapat dilihat dari 27 siswa pada siklus 1 siswa yang tuntas berjumlah 6 orang dengan presentase 22,2%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 21 orang atau dengan presentase 77,7%. Dengan nilai rata- rata 59,07%. Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus 1 adalah 22,2%

Siklus II dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi (Evaluasi).

1. Tahapan Siklus II

Perencanaan tindakan

Pada tahap ini guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode permainan bisik berantai. Adapun tindakan yang direncanakan sebagai berikut:

- 1) *Mempersiapkan media berupa buku guru dan buku siswa tema 6 cita-citaku, pembelajaran 1 siklus makhluk hidup*
- 2) *Mempersiapkan penggunaan model kooperatif learning dan proses pembelajaran*
- 3) *Mempersiapkan metode permainan bisik berantai yang akan digunakan*

- 4) *Mempersiapkan formasi lingkaran yang terdiri dari 4-5 orang dengan kelompok yang berbeda dari siklus I.*
- 5) *Mempersiapkan materi tentang siklus makhluk hidup.*

Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah direncanakan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I, yaitu:

- 1) *Kegiatan pendahuluan*
- 2) *Kegiatan inti*
- 3) *Kegiatan penutup*

Observasi

Kegiatan observasi ini ditujukan untuk mengetahui apakah cara - cara yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator yang diamati dalam siklus II masih sama seperti indikator pada siklus I dan jenis pengamatannyaupun masih sama.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh guru pada siklus II diperoleh skor rata - rata yaitu 85% berarti secara umum siswa selama proses pembelajaran dengan kategori baik.

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. Pada siklus II Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang memperoleh nilai rata-rata 73,33% dengan kategori baik dan presentase aktivitas belajar siswa 81,84%.

Hasil Belajar IPA Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar IPA siswa pada siklus II yaitu 73,33% dengan presentase ketuntasan 81,48% dan jumlah siswa yang tuntas atau yang mendapatkan nilai diatas 70 berjumlah 20 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai dibawah 70 yaitu 5 orang. Maka proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil dari kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan analisis data dan hasil tes siswa pada siklus II hasil belajar siswa secara klasikal termasuk kedalam kategori tuntas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai pada mata pelajaran Ipa di kelas IV SDN Brang Biji Sumbawa Besar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran ditandai dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan total keseluruhan nilai tes siswa pada siklus I yaitu dengan skor perolehan 1595, dengan nilai rata - rata seluruh siswa yaitu 59,07% dengan ketuntasan klasikal 22,2%. Sedangkan pada siklus II total keseluruhan nilai tes siswa meningkat menjadi 1980, dengan nilai rata - rata 73,33% dengan ketuntasan klasikal 81,48%.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode permainan bisik berantai di SDN Brang Biji Sumbawa Besar secara umum dapat dilihat dari data pada bab 4 diketahui jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 6 orang dengan presentase 22,2%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 21 orang atau dengan presentase 77,7%. Dengan nilai rata - rata 59,07%. Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus 1 adalah 22,2%. Sedangkan pada siklus mengalami kenaikan yaitu 22 orang yang yang tuntas dengan presentase 73,33%. Dan siswa yang tidak tuntas yaitu 5 orang dengan ketuntasan klasikal 81,48%.

Referensi

- Sukidin, Basrowi, dan Suranto. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Insan Cendikia
- Riduwan (2008). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Percival, Fread dan Henry Ellington (1984), *Teknologi Pendidikan*, Jakarta; Erlanga
- Moerdiyanto. (2008, Januari 30). *Bahan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)*
- Alviolita, Resti & Arisandy, Desy.(2020). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik berantai*
- Purnomo Edi (2019) *Teknik Permainan Bisik Berantai Dengan Media Modifikasi Lagu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak*.
- Putry, Delia. (2018). *Penerapan Metode Game " Bisik Berantai " Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pda Siswa Sekolah Dasar*.
- Adinata, Surya (2015). *Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas SDIT AL-ISTIQOMAH Tahun Pelajaran 2014/2015*

- Meilani, Pratiwi (2018) *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestrasi Belajar Siswa*.
- Likarde. (2019) *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai*