

## ABSTRAK

**Anna Rabbaniah Rahim.** *Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Metode Permainan Bahasa Bisikan Berantai pada Pembelajaran Tematik (Penelitian Tindakan Kelas dikelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek).*

Berdasarkan hasil study pendahuluan ditemukan masalah pada pembelajaran tematik di MI Qurrota A'yuni Rancaekek bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode yang kurang menarik, ialah masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan media yang digunakannya hanya buku paket saja. Masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran ialah tidak menggunakan metode pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan, kurang antusias, pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan. Aktivitas belajar siswa juga terlihat pasif, hal tersebut bisa dilihat dengan adanya siswa yang masih mengobrol dengan temannya, siswa masih berjalan-jalan dikelas, rebut, tidak ada yang bertanya bahkan tidak memperhatikan guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode permainan bahasa bisikan berantai pada pembelajaran tematik di kelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek.

Penelitian ini menggunakan metode Permainan Bahasa Bisikan Berantai yang berasumsi pada kerangka pemikiran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik karena metode ini menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik melakukan suatu keterampilan secara berkelompok didepan kelas.

Metode penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari empat tahap secara berulang, ialah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrument lembar observasi aktivitas. Subjek penelitiannya ialah siswa kelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek dengan jumlah siswa 14 orang, terdiri dari 6 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan bahasa bisikan berantai hanya mencapai 44% dengan kategori kurang aktif. Proses pembelajaran setelah penerapan metode Permainan Bahasa Bisikan Berantai aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Aktivitas belajar siswa pada siklus I ialah 65,07 % dengan kategori cukup aktif, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa dengan rata-rata persentase 85,28% dengan kategori sangat aktif. Rata-rata aktivitas guru pada siklus I ialah 82,5% dengan kategori sangat aktif, sedangkan pada siklus II ialah 95% dengan kategori sangat aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa bisikan berantai dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik tema kebersamaan dengan materi dongeng fabel dikelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek.