

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas tercantum dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan pula dapat diartikan sebagai suatu proses pembinaan dan bimbingan yang bisa dilakukan seorang secara terus menerus terhadap peserta didik untuk bisa mencapai tujuan. Proses pendidikan ialah suatu perjalanan yang tidak pernah bisa terhenti sepanjang hidup manusia dan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia (Basri, 2013). Pendidikan ialah suatu proses pembinaan yang dilaksanakan secara terus menerus oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan dan pendidikan juga suatu perjalanan yang tidak terhenti sepanjang hidup manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pengembangan kurikulum dilaksanakan karena adanya berbagai tantangan yang dihadapi, baik

tantangan internal maupun tantangan eksternal. Kurikulum tematik merupakan kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik (Hajar, 2013).

Pembelajaran pada saat ini di sekolah telah menggunakan kurikulum 2013, maka pada saat pembelajaran menggunakan tematik. Pembelajaran tematik juga lebih berpusat pada siswa (*Student Centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dan guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dimana dalam pembelajaran itu mengaitkan beberapa materi pelajaran ke dalam satu materi pelajaran sehingga siswa secara aktif bisa menggali dan menemukan konsep. (Majid, 2014:80). Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung sehingga siswa dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian siswa akan terbiasa untuk menemukan sendiri berbagai macam konsep yang dipelajari. (Trianto, 2012:7)

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilaksanakan di MI Qurota A'yuni Kabupaten Bandung, menemukan permasalahan terkait dengan aktivitas belajar siswa yang rendah. Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa yaitu penggunaan metode dan media yang kurang tepat. Disekolah ini kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode dan media yang kurang menarik, yaitu masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, tanya jawab dan media buku saja. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru kurang memanfaatkan metode pembelajaran, sehingga situasi pembelajaran di dalam

kelas masih monoton dan satu arah, dimana guru hanya berceramah dan siswa hanya mendengarkan materi dan informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Setelah melakukan wawancara terstruktur kepada wali kelas pada saat pembelajaran tematik di kelas II MI Qurota A'yuni selama ini guru juga hanya mengikuti kegiatan pembelajaran yang terdapat didalam buku tema saja tanpa menggunakan model ataupun metode yang variatif sehingga peserta didik pun merasa bosan, dan mengakibatkan aktivitas belajar peserta didik pasif. Selain itu terlihat juga didalam aktivitas siswa pada saat pembelajaran masih ada siswa yang mengobrol, berlari-lari, dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Padahal belajar dikatakan berhasil jika peserta didik juga ikut terlibat di dalam pembelajaran.

Belajar seharusnya melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas yang berkaitan dengan fisik maupun psikis. Aktivitas fisik yaitu peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya mendengarkan, duduk, melihat dan pasif. Peserta didik yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) ialah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran (Rohani, 2010:8). Sedangkan menurut Sadirman (2012:97) bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam proses belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat.

Maka perlu dikembangkan satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses kegiatan pembelajaran untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-idenya (Nur, dalam Trianto, 2012:143). Guru dalam proses pembelajaran harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan efektif, supaya peserta didik merasa senang dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Seluruh peranan dan kemampuan peserta didik diarahkan agar tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal. Salah satu metode pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa ialah metode permainan bahasa bisikan berantai.

Metode permainan bisikan berantai dimana guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan yang disampaikan oleh guru tadi kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa yang ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Kemudian siswa yang paling terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak (Budinuryanta, 2008: 29).

Artikel penelitian Faridah, Suprawoto menjelaskan dalam suatu permainan mendengar berantai atau bisikan berantai merupakan permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa yang lainnya dengan cepat dan tepat. Pemain pertama menerima pesan dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis.

Berdasarkan permasalahan yang di paparkan tersebut, maka salah satu upaya yang mampu memecahkan permasalahan tersebut yakni meningkatkan aktivitas belajar siswa ialah menggunakan metode permainan bahasa bisikan berantai, sehingga berefek pada meningkatnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik pada tema kebersamaan subtema kebersamaan dirumah. Maka akan dilakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Qurota A'yuni Rancaekek kelas II dengan judul **“Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Metode Permainan Bisikkan Berantai pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa MI (Penelitaian Tindakan Kelas di Kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan bahasa bisikan berantai pada pembelajaran tematik tema kebersamaan subtema kebersamaan dirumah di kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek?
2. Bagaimana penerapan metode permainan bahasa bisikan berantai pada pembelajaran tematik tema tema kebersamaan subtema kebersamaan dirumah di kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek?

3. Bagaimana aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode permainan bisikan berantai pada pembelajaran tematik tema tema kebersamaan subtema kebersamaan dirumah di kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan bisikan berantai pada pembelajaran tematik di kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek.
2. Untuk mengetahui penerapan metode permainan bisikan berantai pada pembelajaran tematik di kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode permainan bisikan berantai pada pembelajaran tematik di kelas II MI Qurota A'yuni Rancaekek.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada pelaksanaan pembelajaran tematik, selain itu hasil dari penelitian ini dapat juga menjadi referensi bagi penelitian-penelitian yang relevan, meningkatkan khasanah teori baru tentang upaya meningkatkan aktivitas belajar

siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan metode permainan bisikan berantai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan disampaikan
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 3) Meningkatkan respon siswa ketika pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan untuk guru agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
- 2) Sebagai alternatif pemilihan metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memberikan perbaikan cara mengajar bagi guru untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan menggunakan metode pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat mengetahui tentang Penelitian Tindakan Kelas.
- 3) Peneliti mampu mengetahui permasalahan yang ada dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahannya menggunakan metode PTK.

E. Kerangka Pemikiran

Metode pembelajaran ialah sebuah konsep cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengelola pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sedangkan menurut Iskandarwassaid & Sunendar (2008:56) metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang di inginkan (KBBI, 1995). Metode lebih bersifat procedural dan sistematis karena tujuannya untuk mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru membuat siswa belajar proses (*larning by process*), bukan hanya sekedar belajar produk (*learning by product*). Belajar produk pada umumnya hanya menekan dari segi kognitif. Adapun belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar dari segi kognitif, afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Oleh karena itu, pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran atau lebih menekankan pembelajaran melalui proses (Salahudin, 2015:137). Maka belajar melalui proses akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Hurlock (320) menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh setiap anak yang menimbulkan perasaan senang. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, mengasyikkan, mereka melakukannya secara sukarela tanpa ada paksaan dari luar atau kewajiban. Dengan bermain maka anak akan merespon dengan baik apa yang akan disampaikan oleh guru dan anak juga akan merasa senang jika belajar sambil bermain.

Permainan edukatif merupakan permainan yang mempunyai unsur mendidik yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan edukatif juga dapat merangsang indera permainan baik

pendengaran, penglihatan, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, dan sebagainya. Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif yaitu apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif.

Bermain tidak bisa dilepaskan dari anak-anak, karena disamping memenuhi kebutuhan, bermain juga bisa menambah atau memperkaya pengalaman anak, orang tua atau pendidik dapat memanfaatkannya untuk menumbuhkan pengertian akan pembelajaran tematik. Merujuk dari temuan Asma Hasan Fahmi apabila dipandang sebagai metode, permainan dalam pendidikan islam sudah tidak bisa diragukan lagi keberadaanya. Sejak islam ada hingga saat ini, pendidikan islam sangat menghormati dan memperhatikan kebutuhan anak terhadap permainan. Karena permainan adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan intelegensi dan fisik motorik (jasmaniah) anak (Ismail, 2009:15).

Bermain ialah dunianya anak-anak. Di mana dan dengan siapa mereka berkumpul disitu pula akan muncul permainan. Melalui permainan mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak menggunakan alat (peraga) (Ismail, 2009:15).

Bermain sambil belajar merupakan kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang digabungkan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik dan pemerolehan mutu yang optimal, yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Dalam pembelajaran dengan bermain dikembangkan

diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa dapat saling berbagi kemampuan, saling belajar kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

Pada dasarnya bermain memiliki dua pengertian. Pengertian yang pertama bahwa bermain bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang-kalah (Play). Sedangkan pengertian yang kedua bahwa bermain itu sebagai aktivitas yang dilaksanakan dalam mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (games). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan, karena fungsi yang utama bermain ialah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada pada ambang ketegangan (Ismail, 2009: 26).

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) dalam Andang Ismail menjelaskan bahwa bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional. Dengan bermain maka anak lebih cepat mendapatkan ilmu karena anak tidak akan merasa bosan ketika belajar.

Permainan bisikan berantai ialah permainan dimana guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan yang disampaikan oleh guru tadi kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa yang ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Kemudian siswa yang paling terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas.

Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak (Budinuryanta, 2008: 29).

Artikel penelitian Faridah, Suprawoto menjelaskan dalam suatu permainan mendengar berantai atau bisikan berantai merupakan permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa yang lainnya dengan cepat dan tepat. Pemain pertama menerima pesan dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis.

Menurut Hanif (2016:50) langkah-langkah Permainan Bisikan Berantai adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan penjelasan singkat terkait pelaksanaan langkah-langkah bisikan berantai.
2. Siswa dibagi menjadi dua grup.
3. Siswa berdiri membentuk barisan sesuai dengan grupnya.
4. Guru menginstruksikan siswa baris paling depan masing-masing grup untuk maju dan membaca sebuah kalimat panjang yang sudah disediakan guru. Saat menghafal kalimat dari guru tidak boleh membacanya terlalu keras, supaya tidak terdengar oleh siswa yang lain karena hal tersebut dinilai sebagai bentuk kecurangan.
5. Contoh kalimat: kemarin jam 4 sore, ada 5 ekor kupu-kupu yang sedang bernanyi dan belajar menari diatas kepala sapi putih.
6. Setelah siswa dapat mengingat kalimat tersebut, maka kedua siswa itu kembali ke grup masing-masing dan permainan dimulai. Siswa dibaris pertama membisikkan kalimat pada siswa di baris kedua dan seterusnya hingga sampai siswa di baris kedua dan seterusnya hingga sampai siswa di baris terakhir
7. Tugas siswa dibaris terakhir adalah menulis kalimat yang sudah dibisikkan oleh teman grupnya. Setelah itu, siswa baris terakhir masing-masing grup maju kedepan untuk menunjukkan apakah kalimat yang ditulis itu sama dengan apa yang sudah diberikan guru.
8. Jika grup itu salah dan kalah, kemungkinan anggota di grup itu akan ramai dan saling menyalahkan. Karena masing-masing anggota grup mereka sudah mendengarkan dengan baik dan menyampaikan sesuai apa yang sudah di dengar.

9. Disini akan terlihat bahwa tanpa disadari, manusia sering kali menambahkan atau mengurai informasi yang dia dapatkan dari orang lain.

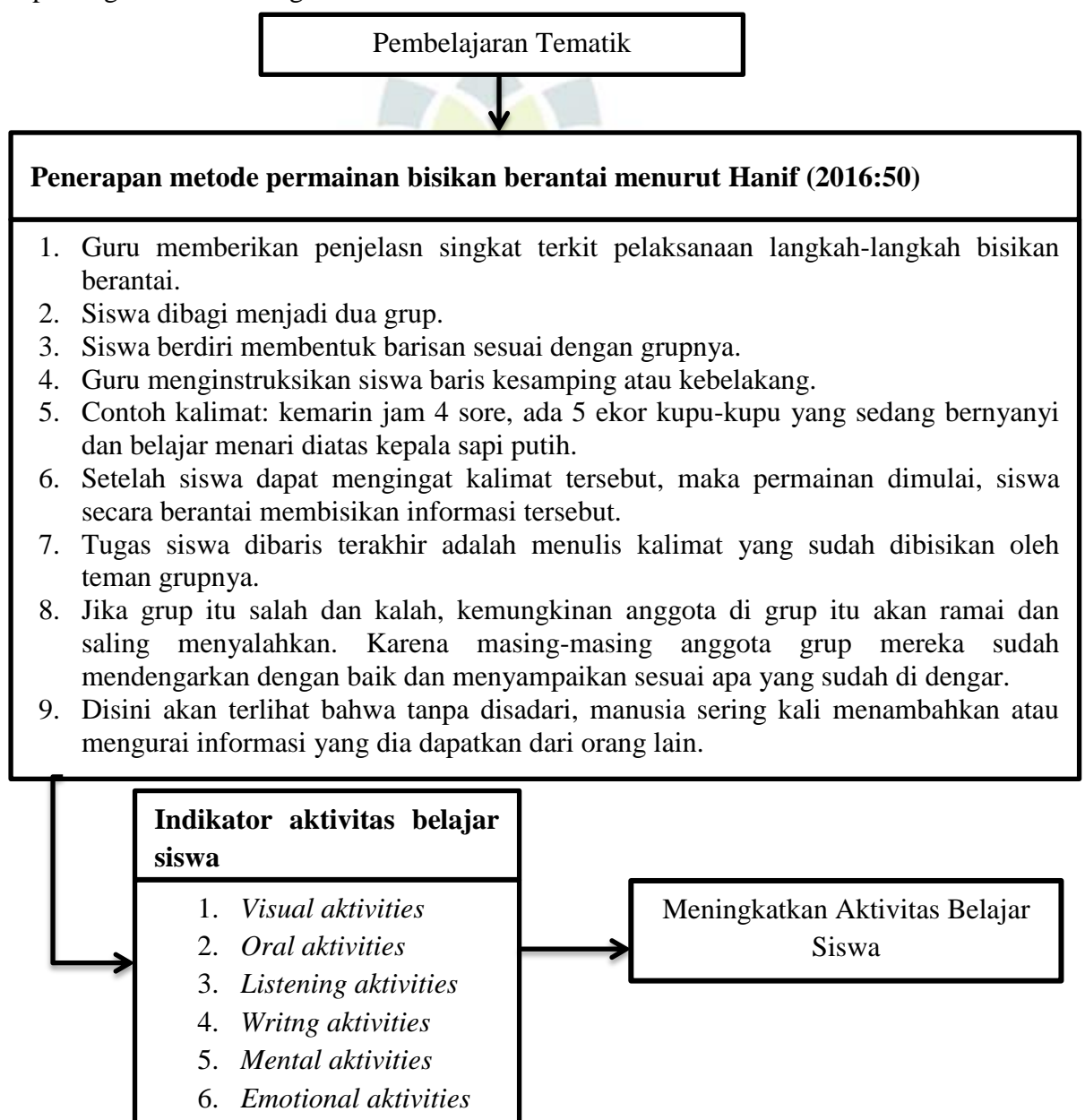
Seseorang belajar tidak bisa menghindarkan diri dari suatu situasi. Situasi yang akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktivitas belajar apa yang akan dilaksanakan kemudian. Setiap situasi dimana pun dan kapan pun memberikan kesempatan belajar kepada seseorang (Bahri, 2011:38).

Sardiman (2011:99) menjelaskan bahwa aktivitas didefinisikan sebagai kegiatan yang dapat membawa individu melakukan sesuatu kearah perkembangan jasmani dan rohani. Setiap gerak yang dilakukan dengan sadar oleh seseorang dikatakan sebagai aktivitas. Aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya proses belajar mengajar, aktivitas siswa dalam hal ini tidak hanya dalam bentuk keaktifan jasmani, tapi juga keaktifan rohani.

Menurut Diedrich (Rohani, 2010:10) setelah mengadakan penyelidikan, menyimpulkan terdapat beberapa macam kegiatan peserta didik yang meliputi aktivitas jasmani dan aktivitas jiwa, antara lain sebagai berikut:

1. *Visual activities*, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
2. *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activities*, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities*, menulis: cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
6. *Motor activities*, melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
7. *Mental activities*, menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
8. *Emotional activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan metode permainan bahasa bisikan berantai peserta didik akan belajar sambil bermain, dimana dengan permainan bahasa bisikan berantai juga peserta didik akan belajar menyimak, menyampaikan informasi dengan baik dan tepat. Dengan demikian dalam pemaparan tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian/tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi sebagai alternatif tindakan yang dipandang tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (E. Mulyasa, 2016:63).

Hipotesis pada penelitian ini ialah penerapan metode permainan bisikan berantai diduga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas II MI Qurota A'yuni Kab Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti ialah penelitian yang dilakukan oleh Amalia Fauziah dengan judul pengaruh metode permainan bahasa bisikan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun. Dengan lokasi penelitian di SDN Bekasi Jaya pada siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode permainan bahasa bisikan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Berdasarkan hasil uji-t pada satu posttest kelas eksperimen dan kelas control dengan taraf signifikansi 0,05%, $t_{hitung} (5,774) > t_{tabel} (1,991)$, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan dalam keterampilan menyimak pantun antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa.

2. Hasil penelitian yang relevan berikutnya ialah hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Patma Dewi mahasiswa pendidikan guru SD dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Pesan Berantai pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kedung Sarimulyo”. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa dengan pembelajaran yang menggunakan permainan pesan berantai. Jenis penelitian yang digunakan ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi tes keterampilan berbicara dan menulis pada siklus I yaitu 76% siswa telah tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II sebanyak 86% siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM). Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa metode pembelajaran pesan berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Nunung Hidayah dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Permainan Bahasa Tipe Bisik Berantai pada siswa kelas V MI Al-Hidayah Pamijahan Bogor tahun ajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini pada siklus I dan II bahwa dengan menggunakan permainan bahasa bisik berantai ini pada peningkatan menulis puisi pada siswa sangat efektif dan mengalami peningkatan. Siswa juga jadi lebih berminat dalam membuat puisi. Tidak hanya siswa, guru pun menjadi lebih kreatif dalam melakukan proses

pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pada penelitian yang relevan pertama ialah pengaruh metode permainan bisikan berantai terhadap keterampilan menyimak siswa pada materi pantun dengan menggunakan metode penelitian eksperimen terdapat pengaruh, jika dibandingkan dengan sebelum mendapatkan perlakuan. Pada penelitian yang relevan kedua hasil penelitian mengalami peningkatan pada penguasaan kosakata, pada siklus I sebesar 76% dan pada siklus II sebesar 86%. Pada penelitian yang ketiga juga dengan menggunakan metode permainan bisikan berantai dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi sangat efektif.

Penulis menggunakan penelitian-penelitian yang sudah dipaparkan tersebut sebagai pembanding yang relevan. Selain itu, didalam penelitian yang relevan tersebut para peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode permainan bisikan berantai dalam kemampuan menyimak, peningkatan kosakata, dan untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan menulis puisi dengan menggunakan *metode permainan bisikan berantai*. Sedangkan yang penulis akan teliti ialah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik pada tema 7 dan dengan menggunakan metode permainan bisikan berantai.