

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Suprihatin,Yuliana 2010. Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Depan *di* dan *ke* Siswa Kelas III SD Tarakanita Yogyakarta dengan Permainan Bisik Berantai. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru SD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.

Penggunaan metode bermain dalam pembelajaran memang diyakini membawa dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa di kelas. Menurut penelitian para ahli bahwa bermain merupakan bagian terbesar dalam hidup anak-anak, dan merupakan sesuatu yang esensial bagi anak.

Melalui bermain anak-anak dapat belajar. Tanpa kesempatan untuk bermain, kemampuan anak belajar terbatas. Pembelajaran dengan metode bermain tidak hanya sekadar sebagai upaya untuk membuat anak menjadi senang, tetapi lebih untuk menciptakan bagaimana dengan kesenangannya itu anak dapat belajar.

Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan memanfaatkan permainan bisik berantai. Penggunaan permainan bisik berantai akan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi penulisan kata depan *di* dan *ke*.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang dilakukan di SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta, Jl. Sindunegaran Yogyakarta. Penelitian berlangsung dalam 2 siklus yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Penelitian diikuti oleh 36 siswa yaitu siswa kelas III B 2.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi penulisan kata depan *di* dan *ke*. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata, dari kondisi awal ke siklus 1, siklus 1 ke siklus 2 yang diperoleh pada saat pembelajaran menggunakan metode permainan bisik berantai tersebut diterapkan, selalu naik.

Penggunaan permainan bisik berantai yang diterapkan dalam pembelajaran tersebut akan memberikan implikasi yang bermanfaat kepada pendidik, untuk lebih menguasai dan memahami kondisi awal siswa dalam menulis kata depan *di* dan *ke* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan saran agar penggunaan permainan bisik berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi penulisan kata depan *di* dan *ke* dapat diterapkan di kelas. Namun agar keberhasilan penggunaan metode bermain ini dapat lebih optimal, maka penelitian lebih lanjut dapat dilakukan di ruangan yang cukup luas, dan guru haruslah bersikap sabar dan tegas, supaya siswa tidak mengedepankan bermainnya, dan mengesampingkan belajarnya.

Penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan kondisi yang menggembirakan siswa akan lebih mudah dalam mempelajari suatu materi.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

Suprihatin, Yuliana 2010. The improvement of the ability to write *di* and *ke* prefix of the third grade students of Tarakanita Yogyakarta Elementary School by using the chain whisper game. Thesis. Elementary School Education Study Program, Faculty of Teaching and Education, Sanata Dharma University.

The use of learning method by adding game in the lesson is believed could bring the positive impact to the students. According to the scientific research, playing is the biggest part of children life and it is something essential for children.

From playing, kids could learn something. Without a chance to play, the Kid's learning ability is limited. Learning method by using game not only makes the kids feel happy but also creates the condition in which kids can learn something happily.

Therefore, the researcher needs to do the classroom action research by using the chain whisper game. This game will be used at Indonesian Language lesson especially in the material of writing *di* and *ke* prefix.

This research is classroom action research that has been done at Tarakanita Bumijo Yogyakarta Elementary School, on Sindunegaran Street. The research is held in 2 cycles in 4 meetings at class IIIB 2 with 36 students.

Based on the data analysis and study, researcher found that the use of chain whisper game could improve the ability of students in learning Indonesian Language especially in the material of writing *di* and *ke* prefix. The improvement of the class average score is the proof that the game worked on the students.

The use of the chain whisper game implemented in the lesson will give positive impact on the teacher to know and understand more the first condition of the students in writing *di* and *ke* as an effort to improve their ability.

Based on the conclusion above, researcher gives an advice that chain whisper game should be used in Indonesian Language lesson especially in the writing material of *di* and *ke* prefix. However, to make this method works optimally, the further research at the larger class is needed and the teacher should be patient and give attention to his or her students so the students not only play but also learn something

The implementation of this method in the learning process is the effort to make a fun atmosphere for students to learn. With the fun atmosphere it is easier for the students to get the idea of the lesson.