

ABSTRAK

Ninda Rahayu (1212090113) 2025: “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung).”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya suatu permasalahan mengenai rendahnya keterampilan berbicara peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-C MIN 2 Kota Bandung.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung, untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung pada setiap siklus dan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung pada akhir siklus.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan *Mixed Method* atau metode kombinasi, yaitu pendekatan yang menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian dan metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan dua tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi unjuk kerja, observasi, dan dokumentasi. Dengan analisis data berupa aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, ketuntasan individu, ketuntasan belajar klasikal, dan nilai rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara dalam setiap siklusnya. Pada pra siklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 52% dengan rata-rata sebesar 62,59. Setelah dilakukan tindakan, hasil meningkat dengan ketuntasan klasikal sebesar 67% dengan nilai rata-rata 72,04 pada siklus 1. Kemudian meningkat kembali pada siklus 2 dengan ketuntasan klasikal mencapai 85% dengan nilai rata-rata sebesar 77,41. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-C MIN 2 Kota Bandung.