

Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa SMP Malang

Oleh:

Fiqih Dwiky Yusfian,

Moch Bahak Udin By Arifin

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab memerlukan pendekatan sistematis untuk menguasai empat keterampilan dasar: berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Salah satu keterampilan penting adalah istima', yang melibatkan kemampuan mendengarkan dan memahami pesan secara aktif. Namun, proses pembelajaran sering menghadapi kendala linguistik dan non-linguistik, seperti kurangnya variasi metode pengajaran yang menyebabkan siswa bosan dan kurang terlibat. Permainan bisik berantai telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai penelitian di institusi pendidikan berbeda. Permainan ini mendorong konsentrasi, keterlibatan aktif, serta kemampuan menyimak dan memahami bahasa. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi penerapan dan efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan istima' siswa di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Pertama, penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan *istima'* peserta didik di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.
- Kedua, efektivitas permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'* peserta didik di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental menggunakan sistem one group design (pre-test post-test). Objek penelitian ini yaitu siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur Malang. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah tes, observasi pra penelitian dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan Uji-T untuk menilai penerapan dan efektivitas permainan bisik berantai

Hasil

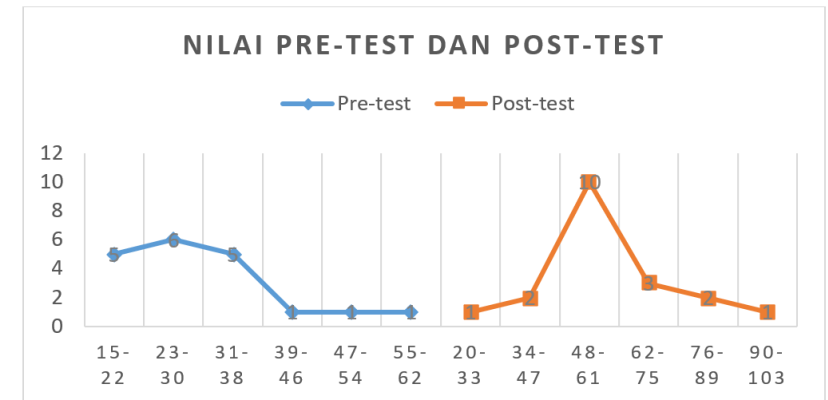
Hasil analisis deskriptif

		Pre Test	Post Test
N	Valid	19	19
	Missing	0	0
Mean		29.79	58.68
Std. Error of Mean		2.558	3.821
Median		25.00	60.00
Mode		25	60
Std. Deviation		11.148	16.654
Variance		124.287	277.339
Skewness		.912	-.348
Std. Error of Skewness		.524	.524
Kurtosis		.617	.586
Std. Error of Kurtosis		1.014	1.014
Range		40	70
Minimum		15	20
Maximum		55	90
Sum		566	1115

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.385	1	36	.247

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	29.79	19	11.148	2.558
	Post Test	58.68	19	16.654	3.821

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	19	.622	.004



Pembahasan

A. Penerapan Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Istimah' Peserta Didik Siswa SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.

Penelitian ini mengkaji efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan istima' siswa kelas 8 di SMP NU Roudlotut Thohirin, Bantur. Permainan bisik berantai berhasil meningkatkan antusiasme, keaktifan, rasa percaya diri, serta kerjasama siswa dalam pembelajaran, meskipun memiliki kekurangan seperti membutuhkan waktu yang lama dan suasana kelas yang ramai. Penelitian melibatkan 19 siswa dengan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai pre-test sebesar 29,8 meningkat menjadi 58,7 pada post-test, dengan nilai minimum pre-test dan post-test masing-masing 15 dan 20, serta nilai maksimum 55 dan 90. Data ini membuktikan bahwa permainan bisik berantai efektif meningkatkan kemampuan istima' siswa.

Pembahasan

B. Efektivitas Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Istima' Peserta Didik Siswa SMP NU Roudlotut Thohirin Bantul.

Kemampuan istima' merupakan komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Arab karena mendukung penguasaan kosakata, struktur kalimat, dan komunikasi secara keseluruhan. Dalam penelitian di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantul, permainan bisik berantai diterapkan untuk meningkatkan keterampilan istima' siswa kelas 8. Melalui pre-test, treatment, dan post-test, hasil uji statistik paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, dengan rata-rata nilai post-test lebih tinggi. Nilai derajat bebas (df) 18, jika dilihat nilai t tabel yaitu 2,10092. Pada output tersebut nilai -t hitung lebih kecil daripada -t tabel ($-9,644 < -2,10092$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dilakukan treatment dan setelah dilakukan treatment. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan istima' siswa

Temuan Penting Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik berantai secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan istima' siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thihirin Bantur. Permainan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Meski memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan waktu yang panjang dan menyebabkan suasana kelas yang ramai, metode ini tetap efektif dan mampu menumbuhkan keaktifan, rasa percaya diri, dan kerjasama antar siswa.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, nilai rata-rata siswa pada post-test meningkat secara signifikan dibandingkan pre-test, mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan menyimak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan ini. Hasil uji Paired Sample t-Test mendukung kesimpulan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< -2,10092$), sehingga H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan setelah diberikan permainan bisik berantai.

Manfaat Penelitian

- Peningkatan Kemampuan Mendengar (Istima'): Penelitian menunjukkan bahwa permainan bisik berantai secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengar siswa, yang merupakan keterampilan dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Arab.
- Meningkatkan Antusiasme dan Partisipasi Siswa: Dengan pendekatan permainan, penelitian ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.
- Pengembangan Keterampilan Sosial: Permainan ini membantu siswa melatih kerja sama, rasa percaya diri, dan komunikasi antarindividu, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran kolaboratif.
- Peningkatan Efektivitas Pengajaran: Hasil penelitian mendukung bahwa metode ini efektif mengatasi masalah kurangnya variasi strategi pembelajaran yang sebelumnya membuat siswa bosan dan tidak fokus.
- Panduan bagi Guru: Penelitian memberikan alternatif metode pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan guru dalam mengajarkan Bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan kemampuan mendengar.
- Bukti Efektivitas Metode Permainan: Dengan hasil uji statistik yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test, penelitian ini memperkuat bukti bahwa metode berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar.

Referensi

- [1] D. Ekawati and A. Arifin, "Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Teori, Konsep, dan Implementasi," *An Nabighoh*, vol. 24, no. 1, p. 111, 2022, doi: 10.32332/an-nabighoh.v24i1.4818.
- [2] Maulidati, "ṣu`ūbātTa`allum Mahārah al-Kitābah Wa Ṭuruq `Ilājihā Fī Qism Ta`līm al-Lughah al-`Arabiyyah Jāmi`ah Takengon," *EL-MAQALAH J. Arab. Lang. Teach. Linguist.*, vol. 3, no. 2, pp. 116–127, 2022, doi: <https://doi.org/10.22373/maqalah.v3i2.2235>.
- [3] M. S. Afyuddin and M. S. Maarif, "Listening Learning Strategy Used by Arabic Education Students," *Al-Irfan J. Arab. Lit. Islam. Stud.*, vol. 6, no. 1, pp. 138–166, Jun. 2023, doi: 10.58223/alirfan.v6i1.6617.
- [4] H. H. H. Qeshta, "Linguistic Communication and Its Role in Developing Language Skills 'Listening Skill As A Model,'" *Al-Dad J.*, vol. 6, no. 2, pp. 55–74, Dec. 2022, doi: 10.22452/aldad.vol6no2.5.
- [5] G. D. Bodie and A. D. Wolvin, "The Psychobiology of Listening," in *The Oxford Handbook of the Physiology of Interpersonal Communication*, Oxford University Press, 2020, pp. 288–307. doi: 10.1093/oxfordhob/9780190679446.013.16.
- [6] U. Hijriyah, S. Basyar, K. Koderi, E. Erlina, M. Aridan, and M. S. Hidayatullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārah Al Istimā' Kelas 8 Smp," *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 5, no. 2, p. 239, 2022, doi: 10.35931/am.v5i2.1352.
- [7] A. A. NAJIB, "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Dengan Metode Aural Oral Approach," *Teach. J. Inov. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 236–244, 2021, doi: 10.51878/teaching.v1i3.538.
- [8] F. Akmal, "Hubungan antara Keterampilan Menyimak dengan Keterampilan Berbicara terhadap Peserta Didik Kelas I di MIN 9 Bandar Lampung," p. 56, 2020, [Online]. Available: http://repository.radenintan.ac.id/11170/1/SKRIPSI_FIKRI_AKMAL_bab_1_dan_2.pdf
- [9] R. Elena Viktorovna and D. Natalia Valerievna, "Listening As a Receptive View of Speech Activity," *Azimuth Sci. Res. Pedagog. Psychol.*, vol. 10, no. 34, pp. 213–215, 2021, doi: 10.26140/anip-2021-1001-0054.
- [10] A. Malh, S. Wood, and K. Chung, "The Art of Listening," *Plast. Reconstr. Surg.*, vol. 151(5), pp. 921–926, 2023, doi: 10.1097/prs.00000000000010065.

Referensi

- [11] A. I. Z. Khuluq and E. F. Fahyuni, "Learning Arabic Language Skills Based on The Dragon Snake Game in Sidoarjo Junior High School [Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Naga di Sekolah Menengah Pertama Sidoarjo]," *PENDAS J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 1–6, 2024, doi: doi.org/10.23969/jp.v9i2.15303.
- [12] N. Sari, A. B. Muslim, A. Sodiq, E. Erlina, and M. Sufian, "Influence of Teams Games Method by Kokami and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes / Pengaruh Teams Games Method by Kokami dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab," *Loghat Arab. J. Bhs. Arab dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 5, no. 1, p. 75, Jun. 2024, doi: 10.36915/la.v5i1.180.
- [13] I. Baidhowi, M. Ni'mah, and A. R. Sofa, "Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah bi Istikhdam Tariqah Lu'bah al-Bithagah fi al-Madrasah al-Ibtidaiyyah Nur al-Jadid Krojil Madinah Probolinggo," *ISLAMIKA*, vol. 6, no. 2, pp. 621–629, Apr. 2024, doi: 10.36088/islamika.v6i2.4608.
- [14] M. F. Afsan, R. Anggreyani, S. D. Hestiana, Syahrial, and S. Noviyanti, "Strategi Guru Dalam Penerapan Metode Bisik Berantai Untuk Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 195 Pematang Kancil," *I S L A M I K A J. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 119–133, 2022, doi: doi: 10.36088/islamika.v4i2.1718.
- [15] R. L. Izmi and D. Aisyah, "Ta'tsirul Uslubi Hammasi Al-Mutasalsili 'Ala Maharatil Istimia' Lithullabi As-Saffi Al-Awwali Fil Madrasatis Tsanawiiyyatil Islamiyyatil Hukummiyyati 1 Lima Puluh Kota," *Al Intisyar*, vol. 8, no. 1, pp. 75–87, Aug. 2023, doi: 10.32505/intisyar.v8i1.5962.
- [16] D. L. Ien and A. L. Insaniyah, "IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH ISTIMA' DI ASRAMA DARUL LUGHOH AL-ARABIYYAH PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI," *J. Tarbiyatuna*, vol. 4, no. 2, pp. 23–40, 2023.
- [17] A. M. Kusumaningrum and H. Mahliatussikah, "Pengaruh Permainan Bisikan Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VI MIN 3 Pacitan," *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol. 2, no. 8, pp. 1111–1123, 2022, doi: 10.17977/um064v2i82022p1111-1123.
- [18] S. Masril, "Efektifitas Media Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa MTs An-Najah Pekanbaru," Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023. [Online]. Available: <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/77065>
- [19] T. ZAMAN and S. IFTIKHAR, "a New Logarithmic Ratio Type Estimator of Population Mean for Simple Random Sampling: a Simulation Study," *J. Sci. Arts*, vol. 24, no. 4, pp. 839–848, 2023, doi: 10.46939/j.sci.arts-23.4-a03.
- [20] Rukminingsih, G. Adnan, and M. A. Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 53, no. 9. 2020.

Referensi

- [21] M. B. Udin, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, vol. 8, no. 1. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021.
- [22] M. Ouali and A. Benaouira, "Teaching Arabic In Light Of The Competency Approach And Methods Of Teaching," *Ijaz Arab. J. Arab. Learn.*, vol. 5, no. 3, Oct. 2022, doi: 10.18860/ijazarabi.v5i3.17241.
- [23] M. Tustonja, D. Topić Stipić, I. Skoko, A. Čuljak, and A. Vegar, "ACTIVE LISTENING – A MODEL OF EMPATHETIC COMMUNICATION IN THE HELPING PROFESSIONS," *Med. Acad. Integr.*, vol. 1, no. 1, pp. 42–47, Mar. 2024, doi: 10.47960/3029-3316.2024.1.1.42.
- [24] M. H. Batubara and F. Fatmawa, "Students Obstacles in Listening Comprehension in English Learning," *J. Linguist. Lit. Lang. Teach.*, vol. 3, no. 1, pp. 8–14, Oct. 2023, doi: 10.37249/jllit.v3i1.508.
- [25] B. I. Sappaile, "The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning," *Sci. J. Sci. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–13, Jul. 2024, doi: 10.55849/scientechno.v3i2.1050.
- [26] S. N. Jannah, "Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Istimah' Di Kelas Viii Mts Assunniyyah Kencong Jember," *Lisan An Nathiq J. Bhs. dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 5, no. 1, pp. 57–66, 2023.
- [27] P. Miksza, J. T. Shaw, L. Kapalka Richerme, P. M. Hash, D. A. Hodges, and E. Cassidy Parker, "Descriptive Statistics," in *Music Education Research*, Oxford University Press New York, 2023, pp. 325–346. doi: 10.1093/oso/9780197639757.003.0016.
- [28] H. Suryanata and N. Anwar, "Enhancing Listening Skills in Arabic Language Learning: An Innovative Approach Using Animated Films," *Indones. J. Islam. Stud.*, vol. 11, no. 3, Sep. 2023, doi: 10.21070/ijis.v11i3.1680.
- [29] S. Wahyuni, M. Ritonga, and W. Afrianti, "Systematic Review of Learning Method for Teaching Arabic Listening and Speaking Skills," *Al-Hayat J. Islam. Educ.*, vol. 7, no. 1, p. 30, Jan. 2023, doi: 10.35723/ajie.v7i1.321.
- [30] E. M. I. Ambubuyog et al., "Active Listening: Its Impact on Language Learning and Understanding of Education Students," *Int. J. Multidiscip. Appl. Bus. Educ. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 671–676, Feb. 2023, doi: 10.11594/ijmaber.04.02.33.

Referensi

- [31] Nazry Nasyifa, Aisyah Hafizha, Fadiah Nur Amalia, Zahira Shofa, Nadiya Fitria, and Didik Santoso, "The Student Intersction In Learning English," *Fonologi J. Ilmuan Bhs. dan Sastra Ingg.*, vol. 2, no. 3, pp. 189–197, Jul. 2024, doi: 10.61132/fonologi.v2i3.894.
- [32] N. K. Dalimunthe and R. Rahmaini, "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istima'," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1378–1385, Aug. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5539.
- [33] C. Nabilaturraihan, "Efektivitas Permainan Simon Says Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyimak (Istima') Pada MTsN 1 Aceh Barat Daya.," *UIN Ar-Raniry*, 2024. [Online]. Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/36838/>
- [34] L. Qibtiyah and E. Rosalinda, "Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Arab Siswa Kelas X Excellent A di MA Al-Amien 1 Pragaan," *Al-Fathin J. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 4, no. 01, p. 62, Aug. 2021, doi: 10.32332/al-fathin.v4i01.3118.
- [35] T. Riaji, S. El Hassani, and F. E. M. Alaoui, "Application of Paired Samples t-Test in Engineering Service-Learning Project," in *2022 11th International Symposium on Signal, Image, Video and Communications (ISIVC)*, IEEE, May 2022, pp. 1–4. doi: 10.1109/ISIVC54825.2022.9800209.

