

# The Effectiveness of the Chain Whisper Game to Improve Istima' Ability in Arabic Language Learning for SMP Malang Students

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

Fiqih Dwiky Yusfian<sup>1)</sup>, Moch. Bahak Udin By Arifin<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.id

**Abstract.** *This study examines the effectiveness of the chain whisper game in improving the skills of 8th grade students of SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. The learning of istima' in this school is less varied, causing students to be less enthusiastic and less focused. This study uses a quasi-experimental method with one group design (pre-test post-test). Data is collected through tests, observations, and documentation. The results of the descriptive analysis and T-Test show that this game creates an interactive and fun learning atmosphere. Although it takes a long time and causes crowded classes, the game increases student participation. The results of the T-Test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$  and  $-t$  calculated  $-9.644 < -t$  table  $-2.10092$ , so  $H_0$  was rejected. Thus, the chain whisper game has proven to be effective in improving the istima' skills of 8th grade students of SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.*

**Keywords** - Effectiveness, whisper chain game, listening learning, Arabic language

**Abstrak.** *Penelitian ini mengkaji efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan istima' siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Pembelajaran istima' di sekolah ini kurang bervariasi, menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang fokus. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan one group design (pre-test post-test). Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis deskriptif dan Uji-T menunjukkan permainan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun membutuhkan waktu lama dan menyebabkan kelas ramai, permainan ini meningkatkan partisipasi siswa. Hasil Uji-T menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  serta  $-t$  hitung  $-9,644 < -t$  tabel  $-2,10092$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, permainan bisik berantai terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan istima' siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.*

**Kata Kunci** - Efektivitas, Permainan bisik berantai, pembelajaran menyimak, Bahasa Arab

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan pembelajaran yang sangat kompleks dan membutuhkan pendekatan yang sistematis [1]. Siswa harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang aspek linguistik agar mereka dapat menguasai bahasa Arab dengan baik. Terdapat empat keterampilan dasar yang harus dikuasai, dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu: maharah kalam yang berarti keterampilan berbicara, maharah qira'ah yang berarti keterampilan membaca, maharah kitabah yang berarti keterampilan menulis, dan maharah istima' yang berarti keterampilan menyimak [2].

Secara bahasa istima' dapat diartikan dengan mendengarkan. Istima' dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan untuk menerima informasi melalui telinga kemudian memahami makna yang dimaksud dari kata-kata yang didengar [3]. Istima' lebih dari sekadar mendengar suara; ini adalah proses aktif untuk membangun makna dari apa yang didengar, yang membutuhkan pengetahuan linguistik dan keterampilan kognitif [4]. Istilah istima' merujuk pada proses di mana individu mendengar suara dan memahaminya. Ini melibatkan tidak hanya tindakan fisiologis mendengarkan, tetapi juga tindakan kognitif dalam menafsirkan dan memahami bahasa lisan [5].

Pada umumnya permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa arab diakibatkan oleh dua faktor. Pertama yaitu permasalahan linguistik yang merupakan kesulitan belajar yang datangnya dari keunikan bahasa arab itu sendiri sebagai non bahasa ibu. Kedua adalah permasalahan non linguistik yaitu permasalahan yang datang dari luar pembelajaran bahasa arab itu sendiri seperti cara mengajar guru, jenis materi, lingkungan sosial, maupun motivasi peserta didik itu sendiri [6]. Kedua permasalahan tersebut yang tampaknya paling mempengaruhi proses pembelajaran adalah terkait dengan problematika non linguistik, salah satunya metode atau strategi yang digunakan oleh guru dalam mengajar [7].

Terdapat suatu problematika non-linguistik di sebuah SMP yang ada di Kabupaten Malang yaitu guru masih jarang menerapkan variasi metode atau strategi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa bosan dalam belajar dan

cenderung tidak menyimak penjelasan guru. Padahal menyimak merupakan proses mendengarkan pesan dengan seksama, dengan ini siswa perlu berpikir secara utuh agar dapat memahami apa yang didengar [8]. Menyimak juga merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran bahasa mencakup persepsi, pemikiran, dan memori sehingga hal ini sangat penting untuk komunikasi dalam bahasa asing dan membantu memahami dalam memproses informasi dengan baik [9]. Selain itu, menyimak merupakan tindakan yang melibatkan banyak bagian tubuh termasuk mata, telinga, otak, dan hati sehingga diperlukan untuk melibatkan pemahaman dan keterlibatan aktif agar benar-benar terhubung dengan pembicara [10].

Pembelajaran istima' itu sendiri akan sangat sulit untuk menangkap materi dari guru apabila peserta didik tidak menyimak materi yang diajarkan. Dari beberapa permasalahan tersebut maka perlu kiranya guru menggunakan variasi strategi atau metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Salah satu cara yang menyenangkan yaitu menggunakan permainan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi siswa [11]. Pembelajaran berbasis permainan mendorong keterlibatan dan motivasi di antara siswa, yang mengarah pada peningkatan penguasaan bahasa dan retensi kosakata dan struktur tata bahasa [12]. Elemen kompetitif dalam permainan dapat merangsang minat siswa dan mendorong pembelajaran kolaboratif, ini sangat penting untuk menguasai bahasa [13]. Secara keseluruhan, permainan menghadirkan pendekatan yang menjanjikan untuk pembelajaran bahasa Arab, keberhasilannya bergantung pada implementasi yang tepat dan pertimbangan latar belakang pelajar.

Terdapat sebuah permainan menarik yang bisa diterapkan oleh guru untuk mengantisipasi beberapa problematika ta'liim al-lughah al-'arabiyah khususnya pada maharah istima'. Dalam beberapa penelitian disebutkan permainan bisik berantai mampu meningkatkan keterampilan menyimak. Bisik berantai adalah metode pembelajaran dalam bentuk games yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak khususnya dalam pembelajaran bahasa. Selain sebagai sarana dalam melatih kemampuan berbicara dan menyampaikan pesan, teknik ini juga dapat melatih peserta didik dalam menerima informasi dan menyimak pesan [14]. Penerapan metode ini dilakukan dengan menyampaikan pesan atau informasi secara bersambung kepada teman atau anggota kelompok lainnya melalui bisikan. Tujuannya adalah untuk membuat peserta didik lebih berkonsentrasi dalam menyimak pesan yang disampaikan [15]. Untuk dapat memainkan permainan ini peserta didik memerlukan konsentrasi yang mendalam, sehingga menjadikan permainan ini efektif bagi guru dalam membuat peserta didik berpartisipasi aktif ketika pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang mengangkat tentang sebuah penelitian terkait dengan strategi permainan bisik berantai. Pertama yaitu penelitian yang menjabarkan penerapan permainan bisik berantai di Asrama Ponpes Darussalam Blokagung Kabupaten Banyuwangi. Ditunjukkan pada hasil penelitian bahwa permainan bisik berantai membantu peserta didik lebih aktif dalam mendengarkan, membedakan bunyi kata, dan memahami kalimat atau kosakata dari segi arti [16]. Kedua yaitu penelitian yang berfokus pada pengaruh permainan bisik berantai yang dilakukan di MIN 3 Pacitan. Dalam penelitian tersebut dibuktikan permainan ini mampu memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak peserta didik [17]. Ketiga yaitu sebuah penelitian yang menguji efektivitas permainan bisik berantai di MTs An-Najah Pekanbaru. Dibuktikan dalam penelitian tersebut, permainan bisik berantai mampu membuat kualitas maharah istima' peserta didik MTs An-Najah Pekanbaru menjadi naik [18].

Beberapa penelitian di atas mampu membuktikan bahwa permainan bisik berantai mampu meningkatkan kualitas maharah istima' peserta didik. Dalam penelitian kali ini akan diteliti efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan istima' pada peserta didik dengan karakteristik dan latar belakang yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan latar belakang serta sejumlah hasil penelitian yang lalu maka metode permainan bisik berantai menarik untuk diteliti. Dengan ini, maka peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul "Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa SMP Malang".

Adapun fokus penelitian kali ini yaitu: 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

## II. METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Dalam hal ini akan dianalisis bagaimana implementasi dan hasil dari penguasaan *istima'* peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan permainan bisik berantai. Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian Quasi Eksperimental dengan sistem One Group Design menggunakan alur Pre-Test – Treatment – Post-Test. Maka dari itu, hanya akan ada satu kelompok (kelompok eksperimen), tanpa kelompok kontrol. Langkah-langkah dalam melaksanakan jenis penelitian ini adalah memberikan pre-test kepada kelompok tersebut maka kemudian dilanjutkan dengan memberikan treatment atau perlakuan dan yang terakhir memberikan post-test [19]. Jika digambarkan maka desain penelitian ini sebagai berikut:

|    |   |    |
|----|---|----|
| Y1 | X | Y2 |
|----|---|----|

Keterangan:

Y1: Pemberian pre-test

X: Pemberian treatment

Y2: Pemberian post-test

Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurun waktu satu bulan di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Dalam penelitian ini tidak semua anggota populasi mendapatkan kesempatan yang sama untuk dijadikan objek penelitian, sehingga penelitian ini menggunakan metode purposive sampling. [20]. Dengan arti, objek penelitian kali ini yaitu hanya peserta didik kelas VIII SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur sebanyak 19 peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah tes, observasi dan dokumentasi. Tes berupa pemberian tes awal kemudian dilanjutkan dengan tes akhir yang diberikan setelah peserta didik menerima perlakuan. Kemudian observasi pra penelitian dilakukan untuk melihat gambaran umum terkait kondisi peserta didik ketika pembelajaran dan keadaan sarana prasarana. Kemudian dokumentasi berupa beberapa dokumen pembelajaran seperti buku ajar dan dokumen lain yang nantinya digunakan untuk menunjang data penelitian.

Alat analisis yang digunakan untuk menguji penerapan permainan bisik berantai adalah dengan analisis deksriptif menggunakan distribusi frekuensi dan uji homogenitas. Untuk menguji efektivitas permainan bisik berantai maka menggunakan uji T dan uji korelasi sebagai alat untuk mengeksplor data yang didapatkan. Paired Sample T Test merupakan analisa statistik yang digunakan untuk mencari perbandingan hasil penilaian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan [21]. Dalam hal ini akan dibandingkan bagaimana hasil penilaian *istima'* peserta didik sebelum diterapkan permainan bisik berantai dan setelah diterapkan permainan bisik berantai. Dengan hasil yang akan didapatkan melalui bantuan software IBM SPSS Statistics 19 akan diketahui apakah permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan *istima'* atau tidak.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Dalam pembelajaran Bahasa Arab tentunya dibutuhkan sebuah variasi pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan dan latar belakang siswa [22]. Variasi ini penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran *istima'* pun perlu sebuah pendekatan yang menarik. Sebuah pendekatan tersebut harus membuat kegiatan menyimak menjadi lebih menarik dan interaktif. Menyimak sendiri merupakan satu keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa. Dalam menerima informasi dibutuhkan suatu kegiatan menyimak karena menyimak sejatinya tidak hanya kegiatan mendengarkan saja tapi juga memahami apa yang dikatakan oleh lawan bicara [23]. Permasalahan yang sering terjadi yaitu siswa mudah kehilangan fokus dan tidak menyimak ketika guru menjelaskan. Tentunya hal ini terjadi karena rendahnya minat siswa dan strategi pengajaran yang kurang efektif dari guru [24]. Maka dari itu, diperlukan sebuah cara agar siswa bisa mudah menerima materi ajar tanpa fokusnya teralihkan.

Pendekatan menggunakan sebuah permainan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran [25]. Salah satu permainan yang dapat diterapkan yaitu permainan bisik berantai. Bisik berantai adalah permainan yang dilakukan dengan cara membisikkan suatu kata atau kalimat kepada peserta lain dalam satu tim, bersambung hingga peserta paling belakang. Dalam beberapa artikel yang mengangkat tentang permainan tersebut, dibuktikan permainan ini dapat membuat siswa lebih interaktif dan menyimak materi dengan baik.



Gambar 1. Implementasi Permainan Bisik Berantai

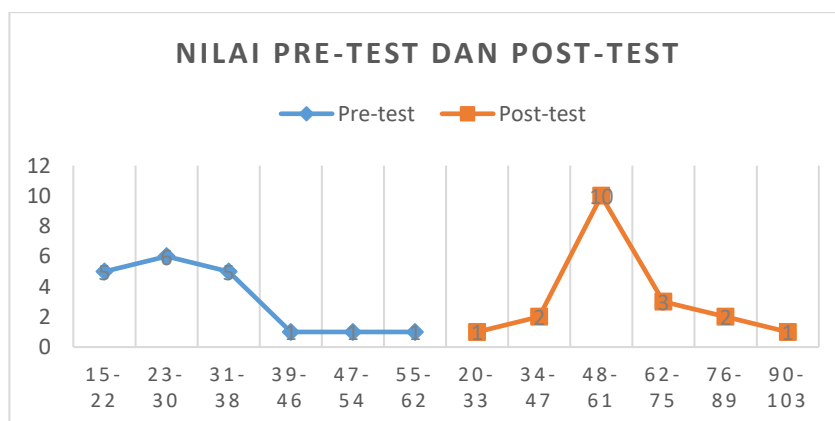
Dalam penerapannya permainan ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Sebuah artikel menyebutkan kelebihan permainan ini selain dapat melatih keterampilan *istima'* yaitu meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan

rasa percaya diri dan meningkatkan kerjasama antar siswa. Adapun kekurangan dalam permainan ini yaitu menimbulkan suasana kelas yang ramai, memerlukan waktu yang panjang dan mengurangi interaksi siswa dengan guru [26]. Jika dilihat dari penerapan yang dilakukan di SMP NU Roudlotut Thohirin terlihat pada Gambar 1 memang permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa serta melatih keterampilan menyimak dan berbicara.



**Gambar 2.** Guru Sebagai Pemimpin Jalannya Permainan

Adapun dalam segi kekurangannya memang permainan ini membutuhkan waktu yang lama dan membuat suasana kelas menjadi ramai. Namun dalam penerapannya interaksi siswa dan guru masih terbilang cukup baik. Pada Gambar 2 terlihat guru tidak hanya diam dan menyaksikan permainan saja, namun guru bisa menjadi seorang pengatur jalannya permainan. Peran guru bisa seperti memberikan kata atau kalimat yang akan dibisikkan, menjadi pengadil selama permainan maupun menjaga suasana kelas agar tetap kondusif.



**Gambar 3.** Nilai PreTest-PostTest Dalam Tabel Curva Distribusi Frekuensi

Penelitian ini dilaksanakan di SMP NU Roudlotut Thohirin yang terletak di Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Penelitian dilakukan sebanyak empat kali dalam kurun waktu satu bulan. Siswa yang diteliti berjumlah 19 orang yang merupakan siswa kelas 8 SMP. Pada awalnya dilakukan pengenalan terkait dengan permainan bisik berantai untuk memperkenalkan permainan tersebut kepada siswa. Kemudian siswa diberikan soal istima' yang terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar salah dan essay sebagai pre-test untuk menguji kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment. Selanjutnya siswa diberikan treatment berupa permainan bisik berantai dengan materi "Makanan dan Minuman". Respon siswa ketika diberikan permainan terbilang cukup baik. Siswa cukup antusias dalam bermain permainan bisik berantai.

Setelah diberikan treatment selanjutnya siswa diperintahkan untuk mengerjakan soal post-test untuk mengukur kemampuan menyimak siswa setelah mendapatkan treatment. Soal yang diberikan terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar salah dan essay. Selanjutnya akan diteliti lebih lanjut hasil pre-test dan post-test siswa untuk ditemukan efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan maharah istima'.

Melalui hasil pretest dan posttest maka kemudian dilakukan analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk meringkas, menafsirkan, dan memberikan gambaran tentang karakteristik data. Analisis deskriptif mencakup penghitungan rata-rata, median, modus, serta penyebaran data seperti varians dan

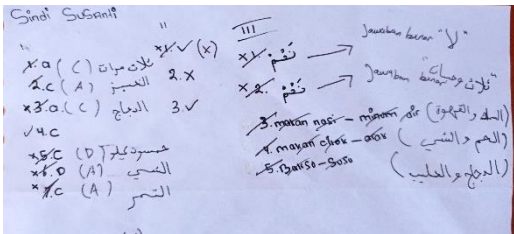
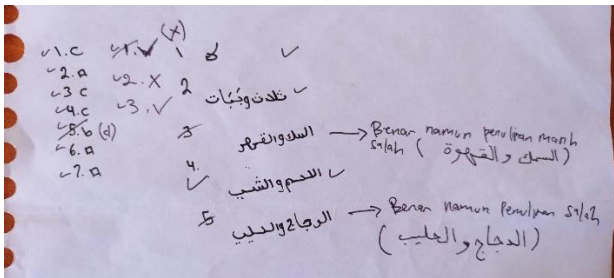
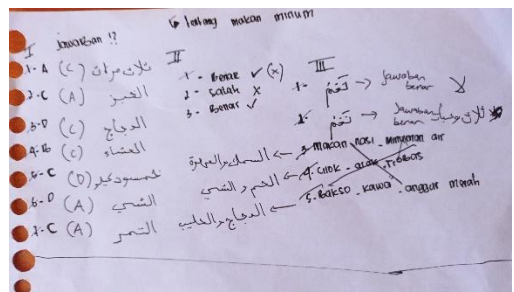
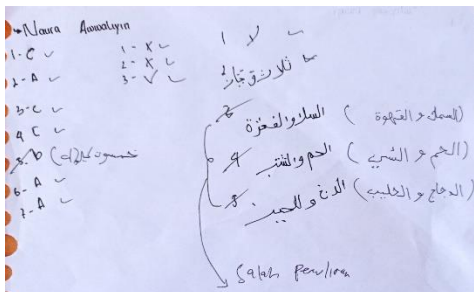
standar deviasi [27]. Dalam melakukan analisis deskriptif peneliti juga melakukan uji normalitas dengan distribusi frekuensi dan uji homogenitas menggunakan software IBM SPSS Statistics 19. Gambar 3 menunjukkan hasil Pre-Test dan Post Test yang diambil dari siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin sejumlah 19 siswa. Pada tabel curva tersebut terlihat jumlah siswa dengan perolehan masing-masing nilai yang sudah dikelompokkan dalam 6 kelas distribusi frekuensi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif ditunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 19 orang dengan mean yaitu rata-rata nilai pretest siswa adalah 29,8 dan nilai rata-rata posttest sebesar 58,7. Median atau nilai tengah dari data tersebut yaitu 25 untuk pretest dan 60 untuk posttest. nilai minimum pretest dan posttest masing-masing adalah 15 dan 20 sedangkan nilai maksimum untuk pretest dan post-test masing-masing adalah 55 dan 90.

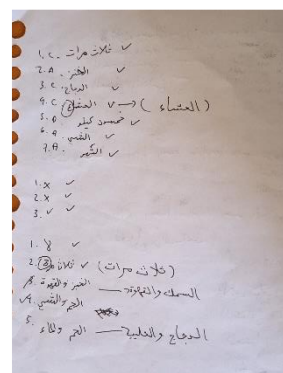
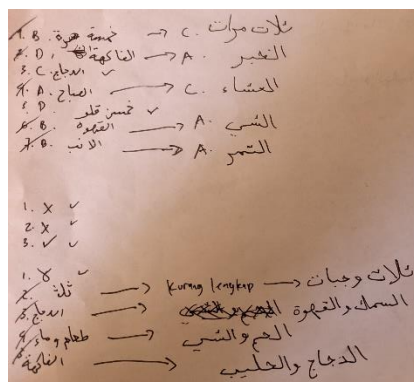
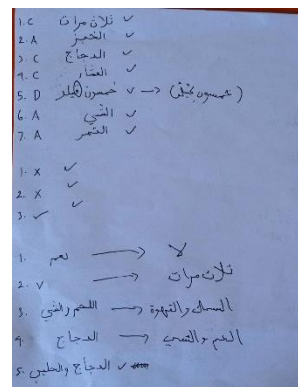
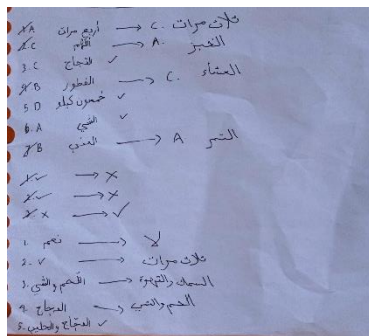
#### B. Efektivitas Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan *Istima'* Peserta Didik Siswa SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.

Salah satu kemampuan yang wajib dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah kemampuan *istima'*. Peningkatan kemampuan *istima'* sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Arab karena secara signifikan dapat membantu meningkatkan kemahiran, pemahaman dan komunikasi bahasa secara keseluruhan [28]. Kemampuan menyimak juga merupakan salah satu dasar dari komunikasi, dengan ini memungkinkan peserta didik untuk mengenali kosakata dan struktur kalimat sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis mereka [29]. Keterlibatan aktif siswa diperlukan dalam kegiatan menyimak karena mendorong partisipasi, kesadaran diri dan fokus terhadap materi secara efektif yang nantinya berpengaruh pada pemahaman dan perolehan komponen bahasa yang lebih baik [30].

Metode permainan mampu membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa asing [31]. Artinya permainan dapat membuat siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak mereka. Beberapa penelitian menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan *istima'* siswa. Permainan gambar berangkai merupakan salah satu permainan yang layak diterapkan dalam pembelajaran *istima'* karena mampu meningkatkan respon aktif siswa dalam menyimak [32]. Permainan yang juga menunjukkan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran *istima'* yaitu permainan Simon Says. Permainan Simon Says yang diterapkan di MTsN 1 Aceh Barat Daya efektif dalam meningkatkan kemampuan *istima'* [33]. Selain itu, permainan bisik berantai juga mampu meningkatkan kemampuan *istima'* siswa MA Al-Amien 1 Pragaan dengan nilai signifikansi 0,046 (< 0,05) [34].

| Hasil asesmen sebelum penerapan                                                     | Hasil asesmen sesudah penerapan                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
|  |  |





Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

Permainan bisik berantai juga diterapkan di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Permainan diimplementasikan sebanyak tiga kali. Sebelum treatment, dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan siswa. Kemudian dilakukan treatment dan post-test. Penelitian dilakukan dengan melihat hasil uji paired sample t test yang didapat dari nilai pre-test dan post-test. Paired sample T test merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok terkait untuk menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan di antara keduanya [35].

| Pair 1               | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|----------------------|--------|----|-----------------|
| Pre Test - Post Test | -9.644 | 18 | .000            |

Tabel 2. Hasil Paired Samples Test

Pada hasil Tabel 1, uji Paired Sample t-Test ditemukan bahwa nilai (Sig.) signifikansi berjumlah 0,000 hal ini mengartikan bahwa signifikansinya kurang dari 0,005 maka dapat disimpulkan permainan bisisk berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan istima'. Dari hasil perhitungan tabel 1, juga disajikan nilai derajat bebas (df) 18 maka 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. Jika dilihat nilai rata-rata sesudah diberikan treatment lebih tinggi daripada nilai rata-rata sebelum diberikan treatment. Berdasarkan beberapa hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan istima' siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.

## V. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik berantai secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan *istima'* siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin 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 ( $<0,005$ ). Kemudian jika dilihat dari Nilai -t hitung lebih kecil dari -t tabel ( $-9,644 < -2,10092$ ), sehingga  $H_0$  ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan setelah diberikan permainan bisik berantai.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar. Shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam. Dengan penuh rasa syukur, banyak terimakasih juga disampaikan kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penelitian ini terkhusus kedua orang tua, dosen pengampu mata kuliah, dosen wali dan dosen pembimbing, serta seluruh guru, staf dan murid di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur sebagai tempat penelitian dilaksanakan. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada teman-teman yang telah memberikan motivasi serta dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

### 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, "Šu'ūbātTa'allum Mahārah al-Kitābah Wa Turuq '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/oxfordhb/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 Mahārat 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](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.
- [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](https://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-Bithaqah fi al-Madrasah al-Ibtida'iyyah 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: 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 Tsanawiyyatil 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-AROBIIYYAH 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, "Efektivitas 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.
- [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/jllt.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 Istima' 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.
- [31] Nazry Nasyifa, Aisyah Hafizha, Fadiyah 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.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*