



The Effect of Chain Whisper Game on Arabic Listening Skills for 6th Grade Students of MIN 3 Pacitan

Pengaruh Permainan Bisikan Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VI MIN 3 Pacitan

Adin Mulia Kusumaningrum, Hanik Mahliatussikah*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: hanik.mahliatussikah.fs@um.ac.id

Paper received: 12-6-2022; revised: 5-8-2022; accepted: 24-8-2022

Abstract

Currently teachers still teach with conventional methods, which proven to be ineffective in helping students understand the material if they only rely on these methods. The objectives of this research is to understand the implementation of chain whisper game and to describe its effect on Arabic listening skills of the students at MIN 3 Pacitan. This research uses a quantitative approach with True Experimental type and Pretest-Posttest Control Group Design. The research instrument is a test instrument given to students at the first and last meetings (pretest and posttest). The test instruments have been tested for validity and reliability in the trial class. The research results showed that the chain whisper game had a positive impact on the students' Arabic listening skills. The results of pretest and posttest scores in the experimental class showed that there was an improvement in the student average of 17.78. The chain whisper game method can be used as an alternative by Arabic teachers, especially to improve students' listening skills. In practicing this game method, the teacher is advised to implement this game in the morning because this game requires accuracy, concentration, and a focused mind.

Keywords: chain whisper game; listening skills; Arabic; Islamic elementary school

Abstrak

Pada saat ini masih sering ditemui guru mengajar dengan metode konvensional padahal pada kenyataannya banyak siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran jika hanya mengandalkan metode tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan bisikan berantai, serta pengaruhnya terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas VI MIN 3 Pacitan. Penelitian ini berbentuk kuantitatif eksperimen jenis *True Experimental* dengan desain *Pretest Posttest Control Group Design*. Instrumen dalam penelitian menggunakan instrumen tes yang diberikan saat pertemuan pertama dan terakhir (*pretest* dan *posttest*). Instrumen tes telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas di kelas uji coba. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan bisikan berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab di kelas eksperimen. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan rata-rata siswa sebesar 17,78. Hasil uji test menjelaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan setelah diberikannya perlakuan metode permainan bisikan berantai dengan yang hanya memakai metode konvensional. Metode permainan bisikan berantai dapat digunakan sebagai pilihan alternatif oleh guru dalam mengajarkan bahasa Arab khususnya untuk melatih keterampilan menyimak siswa. Dalam mempraktikkan metode permainan ini diharapkan guru mempertimbangkan untuk pelaksanaannya saat pagi mengingat metode ini memerlukan ketelitian, konsentrasi, dan kefokusannya.

Kata kunci: permainan bisikan berantai; keterampilan menyimak; bahasa Arab; madrasah ibtidaiyah

1. Pendahuluan

Bahasa selalu digunakan sehari-hari dalam setiap kehidupan manusia. Terdapat berbagai ragam bahasa yang tersebar di seluruh dunia. Bahasa memiliki peranan sebagai media penting bagi manusia untuk berinteraksi satu sama lain, karena tanpa bahasa interaksi antar manusia akan sangat sulit terwujud (Piqri, 2021). ‘Abd al-Majid (dalam Tamaji, 2020) mengemukakan pikirannya mengenai pemaknaan bahasa sebagai perkumpulan tanda yang dipakai agar gagasan, luapan emosional, dan harapan dapat diungkapkan seseorang. Bahasa sangatlah berperan besar di hidup manusia untuk saling berhubungan melalui komunikasi sehingga dapat bertukar ide dan gagasan. Manusia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mendengarkan atau menyimak lalu berbicara, dan sisanya baru untuk menulis dan membaca (Satria, 2017).

Di sekolah bernuansa Islam seperti MI, MTs, dan MA di Indonesia, bahasa Arab biasa dipelajari sebagai mata pelajaran untuk menunjang dalam menguasai materi studi Islam (Handayani & Huda, 2019). Keterampilan dasar bahasa yang harus dikuasai ketika mempelajari bahasa Arab adalah menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keempat aspek tersebut saling berkaitan (Khasanah, 2019). Tarigan (1993, dalam Hijriyah, 2016) menjelaskan definisi menyimak sebagai aktivitas mendengarkan simbol-simbol tuturan dari pembicara dengan segenap perhatian untuk dapat memahami, memperoleh informasi melalui bahasa ucapan atau bahasa lisan.

Keterampilan *istima'* dibagi menjadi 4 aspek oleh Yunus (dalam Ismail & Musthafa, 2018) yaitu pemaknaan umum, penafsiran suatu hal yang telah didengarkan, penganalisisan, dan pemahaman secara sungguh-sungguh mengenai hal yang didengarkan tersebut. Melalui proses menyimak seorang siswa dapat mengenal perbendaharaan kata, struktur kalimat baru dan menangkap apa yang dimaksud orang lain. Semakin banyak kegiatan menyimak yang dipraktikkan dengan terencana maka dapat melatih dan membiasakan siswa untuk membedakan bunyi huruf sehingga keterampilan berbicaranya juga akan lebih meningkat (Rohmah, 2019).

Dalam pembelajaran, metode pembelajaran ialah suatu usaha untuk berinteraksi antara siswa dengan guru guna tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan materi dan mekanisme yang berlaku (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Salah satunya dengan menggabungkan kegiatan belajar sambil bermain sehingga siswa aktif berpartisipasi selama pelajaran. Yus (2013) mengemukakan bahwa bermain berkontribusi terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Perkembangan kognitif mengacu terhadap kemampuan anak untuk memahami sesuatu dan berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Sedangkan Musfiroh (2014) menegaskan terkait proses bermain sebagai sumber anak untuk lebih berkembang dalam berpikir. Seseorang tidak dapat langsung memiliki pengetahuan dan keterampilan hanya karena bertambah kedewasaannya, melainkan interaksi aktif dan positif dengan lingkungannya yang membuatnya terlibat langsung dan menikmati proses yang mereka kerjakan.

Suatu permainan yang dipraktikkan ke dalam pembelajaran akan memberikan manfaat dalam hal meningkatkan keterampilan motorik, interaksi dengan sekitar dan perkembangan kognitif peserta didik, mengurangi kebosanan selama pelajaran berlangsung, meningkatkan kepercayaan diri dalam berpendapat juga berkomunikasi dengan lawan mainnya (Sulistiowati, 2014). Setiawan (2012) memaknai metode pesan/bisik berantai sebagai salah satu strategi

terdahulu untuk pembelajaran menyimak dengan langkah peserta didik menyimak pesan kemudian berusaha menyampaikan kembali pesan tersebut.

Proses dari metode permainan bisikan berantai seperti model pembelajaran artikulasi. Seorang siswa harus meneruskan pesan pada teman dalam kelompok yang sama. Metode permainan ini menuntut siswa dapat bertugas untuk menerima dan menyampaikan pesan, sehingga permainan akan membuatnya aktif dalam pembelajaran. Permainan ini menitikberatkan pada hubungan dan kontak sosial antar siswa yang terjalin selama melangsungkan permainan dengan serius (Budiyanto, 2016).

Pendidikan tingkat dasar untuk pelajaran bahasa khususnya praktik menyimak acap kali dipandang sebagai keterampilan yang tidak memerlukan perencanaan untuk mengajarkannya. Kegiatan pembelajaran lebih banyak menekankan pada kegiatan menulis (*kitabah*) yang mengakibatkan terabaikannya keterampilan-keterampilan berbahasa lainnya yang semestinya dipraktikkan secara seimbang. Masih sering ditemui kebiasaan guru yang mengajar siswa menggunakan metode konvensional karena beranggapan mudah diterapkan serta dipahami. Padahal ketika diamati metode konvensional tidaklah membuat siswa aktif dalam pembelajaran, beberapa siswa hanya akan mendengarkan guru tanpa mengamati dan ketika kelas berakhir materi yang dijelaskan akan dilupakan oleh siswa. Sehingga tidak jarang kegiatan dalam proses pembelajaran hanya berupa siswa datang, duduk, dengar, catat, dan hafal. Tidak jarang jika hanya beberapa siswa yang mengikutinya, yang lain hanya melamun sampai jam pelajaran berakhir.

Pembelajaran daring yang cukup lama karena meningkatnya kasus COVID-19 berdampak pada siswa ketika sudah memungkinkan untuk sekolah dibuka kembali menjadi tatap muka. Dikarenakan masih setingkat sekolah dasar pihak sekolah tidak dapat menuntut wali murid untuk menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran daring yang berlebihan selain *Whatsapp* grup kelas yang digunakan pada setiap mata pelajaran. Karena terbiasa dengan suasana belajar yang cukup santai di rumah, siswa yang kembali bertatap muka di sekolah menjadi kurang bersemangat dan pasif mengikuti pembelajaran.

Untuk mempraktikkan keterampilan menyimak serta berbicara bahasa Arab siswa MIN 3 Pacitan sendiri cukuplah susah dengan mengandalkan metode konvensional saja. Setiap siswa memiliki latar belakang kemampuan membaca huruf Arab yang berbeda, terdapat siswa yang gampang menirukan ketika diberikan kalimat berbahasa Arab, ada juga siswa yang masih terbata-bata menirukan meskipun kalimat yang diberikan sudah dipelajari sebelumnya, kurangnya variasi dalam strategi dan metode pembelajaran dikarenakan waktu pembelajaran sangat terbatas setiap pertemuannya. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

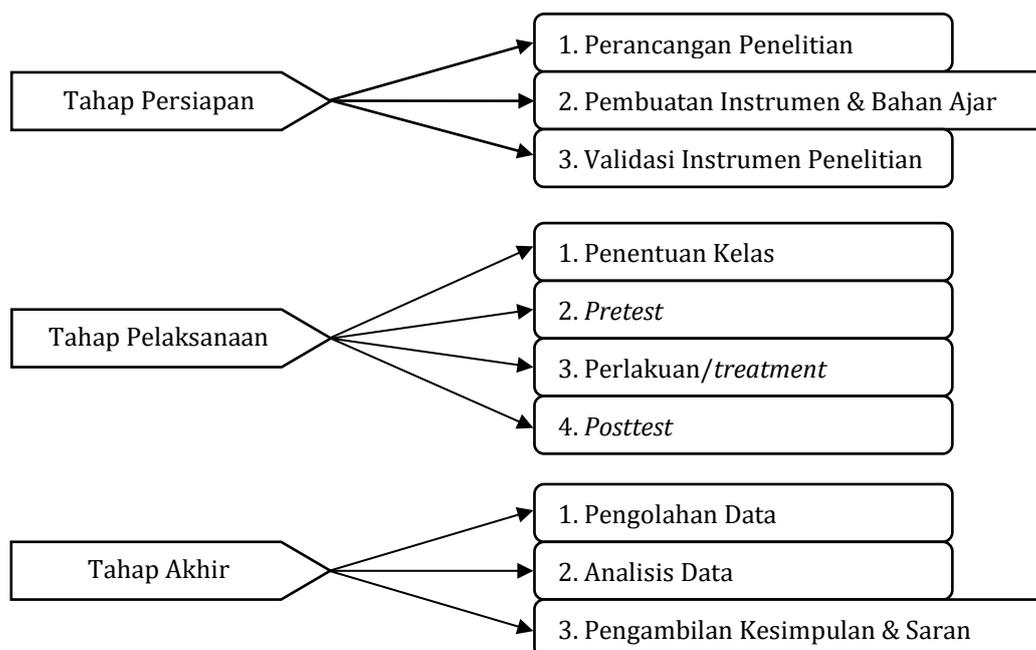
Permainan bisikan berantai bisa menjadi metode alternatif bagi siswa bermain di kelas sekaligus dapat melatih dan membiasakan keterampilan menyimak siswa untuk lebih terbiasa mendengarkan informasi berbahasa Arab. Jika peserta didik terbiasa maka akan lebih mudah untuk menangkap informasi yang dimaksud sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menghibur dan menyenangkan. Permainan ini juga dapat digunakan ketika kelas dirasa sudah tidak kondusif jika hanya dengan metode konvensional. Proses untuk menyiapkan permainan ini juga cukup mudah, hanya menggunakan materi yang sedang atau akan diajarkan kemudian disederhanakan agar siswa dapat mengikuti permainan dengan mudah dan menyenangkan (Likarde, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Habibah dan Syihabuddin (2020) menjelaskan bahwa melalui permainan bisikan berantai pun bisa dipakai untuk mengambil nilai pencapaian peserta didik khususnya pada keterampilan menyimak bahasa Arab. Bahkan suatu evaluasi dapat dikemas ke dalam suatu permainan yang mengasyikkan sehingga tidak membebani dan memberatkan siswa ketika mengerjakan. Temuan penelitian Likarde (2019) menunjukkan bahwa hasil belajar dan proses belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan bisikan berantai, dibuktikan berdasarkan tingkat keaktifan siswa yang terus meningkat dalam setiap siklusnya.

Permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: bagaimana pelaksanaan permainan bisikan berantai pada kelas VI MIN 3 Pacitan? dan bagaimana pengaruhnya terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas VI MIN 3 Pacitan? Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan bisikan berantai pada kelas VI MIN 3 Pacitan, serta mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas VI MIN 3 Pacitan. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan mengenalkan suatu metode untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan mengubah suasana kelas, dan diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi sehingga dapat dikembangkan lebih baik lagi.

2. Metode

Penelitian yang dilakukan peneliti berbentuk penelitian kuantitatif eksperimen dengan *true experimental design (pretest-posttest control group design)*. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (*independen*), mengontrol variabel lain, mengecek pengaruh yang terjadi di variabel terikat (*dependen*), serta menguji hipotesis terkait hubungan kausal atau sebab akibat (Rukminingsih, Adnan, & Latief, 2020). Desain *pretest-posttest control group design* memilih kelompok eksperimen dan kontrolnya secara random dan memberikan *pretest* agar dapat melihat kondisi awalnya (Sugiyono, 2013). Penelitian dengan bentuk eksperimen ini memiliki beberapa tahapan (Qhomariah, Wijayati, & Sakti, 2021), diantaranya:



Gambar 1. Tahapan Prosedur Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini selama 4 minggu. Penelitian ini dimulai dari tanggal 18 Februari 2022 - 11 Maret 2022. Pelaksanaan penelitian di kelas VI MIN 3 Pacitan secara tatap muka (luar jaringan). Populasi diartikan sebagai seluruh obyek penelitian, dan sampel merupakan bagian dari populasi sebagai obyek yang diteliti (contoh) (Syahrums & Salim, 2012). Yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI di MIN 3 Pacitan dengan sampelnya yaitu kelas eksperimen (VI A) dan kelas kontrol (VI B). Kelas VI A dalam pembelajaran memanfaatkan metode permainan bisikan berantai, sedangkan kelas VI B menggunakan metode konvensional yang biasa dipakai di kelas selama pembelajarannya.

Penelitian eksperimen dipakai untuk menerangkan keadaan atau variabel tertentu melalui manipulasi atau hubungan antar variabel, pengaruh atau perbedaan diantara variabel (Abdullah, 2015). Berdasarkan posisinya dalam hubungan, variabel utama dalam penelitian adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat memberikan pengaruh pada variabel terikat, dan pengaruhnya tersebut akan diuji. Sedangkan variabel terikat didefinisikan sebagai variabel terpengaruh dalam hubungan antara dua variabel, yaitu variabel akibat yang diperkirakan terjadi (Djaali, 2020). Variabel bebas berupa metode permainan bisikan berantai, sedangkan variabel terikat berupa keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas VI MIN 3 Pacitan.

Hariana (2018) menyebutkan bahwa suatu penelitian yang mengamati peristiwa alam/sosial diukur dengan sebuah alat yang disebut instrumen penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes yang memiliki pengaruh sangat penting untuk membantu pengambilan keputusan (Syahrums & Salim, 2012). Tes ini berjumlah 20 nomor yang diberikan sebelum (pra) dan sesudah (pasca) berlangsungnya proses pembelajaran. Langkah strategis agar data yang didapatkan memenuhi kriteria yang sesuai maka diperlukan sebuah teknik pengumpulan data (Hardani dkk., 2020). Peneliti mengamati berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dan mengambil data kuantitatif yang meliputi nilai tes kelas VI A dan VI B.

Peneliti mempersiapkan RPP dan materi tema *أحب الأنشطة* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu sebelum mengadakan penelitian. MIN 3 Pacitan menggunakan kurikulum gabungan KTSP dan Kurikulum 2013. Soal *pretest* dan *posttest* telah melewati uji validitas dan reliabilitas. Data penelitian dinilai valid jika terdapat persamaan diantara data/fakta yang dikumpulkan dengan fakta/data yang sebenarnya berlangsung terhadap objek selama penelitian dan instrumen yang reliabel yakni jika didapati persamaan hasil data meskipun berkali-kali objek penelitian yang sama diukur pada waktu yang berbeda. Suatu instrumen dianggap valid jika alat untuk memperoleh datanya adalah valid, dan dinyatakan reliabel apabila dipakai berulang kali masih menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013).

Uji validitas ahli berjalan dengan bantuan dan arahan yang membangun dari dosen bahasa Arab Universitas Negeri Malang yang sekaligus sebagai dosen pembimbing peneliti. Untuk uji validitas konstruksi diujikan di kelas uji coba dengan jumlah 23 peserta didik di hari Rabu tanggal 16 Februari 2022. Hasil dari uji validitas menggunakan program SPSS menunjukkan 5 dari 20 soal pilihan ganda dinyatakan tidak valid diujicobakan. Sedangkan uji reliabilitas menerangkan bahwa soal atau data *pretest* dan *posttest* reliabel.

Setelah dilaksanakan *pretest* dan *posttest* barulah memasuki tahap pengolahan data, sehingga hasil penelitian dapat dirumuskan dan ditarik kesimpulan. Sebelum menganalisis data menggunakan uji-*t*, peneliti perlu melakukan uji normalitas serta uji homogenitas (Wulandari, Rahayuningtyas, & Widyawati, 2021). Melalui uji normalitas peneliti dapat terlihat

bahwa datanya berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas untuk menguji data yang telah diperoleh termasuk data yang homogen atau tidak (data yang berasal dari populasi yang sama atau tidak) (Sofian & Wulandari, 2018). Peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistics 22.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Metode permainan bisikan berantai dipraktikkan pada kelas VI A dengan 27 peserta didik dalam waktu 40 menit di jam pertama dan kedua. Selama proses penelitian berjalan peneliti selalu didampingi dan dibantu oleh guru bahasa Arab MIN 3 Pacitan, Ustadz Muh. Husnul Akib untuk pengondisian kelas agar terus berjalan teratur dan kondusif. Peneliti hanya memberikan uji pre-test pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 18 Februari 2022. Barulah di pertemuan kedua pada hari Jumat tanggal 25 Februari 2022 di jam pelajaran yang sama peneliti memulai pembelajaran tema أحب الأنشطة dengan mempraktikkan metode permainan bisikan berantai yang diawali dengan pengkondisian kelas, berdoa bersama, dan menanyakan kesiapan peserta didik untuk belajar.

Berikut ini langkah-langkah memainkan permainan bisikan berantai di kelas VI A:

- (1) Pendidik menerangkan alur permainan yang akan dimainkan;
- (2) Kemudian peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dan diminta untuk berbaris menurut kelompoknya;
- (3) Peserta didik barisan yang paling depan diminta untuk menghadap pendidik dan mengambil satu kartu yang berisi kalimat sederhana kemudian membacanya dalam hati;
- (4) Peserta didik yang mendapatkan kartu harus menyampaikan kalimat yang tertulis kepada peserta didik di barisan depannya dengan cara berbisik. Begitu seterusnya sampai pesan tersampaikan kepada peserta didik di barisan terakhir;
- (5) Peserta didik di barisan yang paling terakhir harus menyebutkan kalimat yang telah dibisikkan temannya dengan suara keras dan lantang;
- (6) Pendidik mencocokkan jawaban yang diucapkan peserta didik;
- (7) Kegiatan akan berlanjut sampai beberapa kalimat yang disediakan pendidik telah disebutkan;
- (8) Pendidik mengapresiasi seluruh peserta didik yang telah menyelesaikan permainan dengan serius;
- (9) Peserta didik kembali ke tempat duduknya;
- (10) Pendidik menjelaskan materi dan membacakan teks kepada peserta didik, peserta didik menirukan;
- (11) Teks yang dijelaskan pendidik ialah bagian dari potongan kalimat yang telah dimainkan sebelumnya;
- (12) Peserta didik mengartikan materi dibantu pendidik; dan
- (13) Pendidik menerangkan pertanyaan yang belum dipahami peserta didik.

Pada hari Jumat, 4 Maret 2022 peneliti melanjutkan pertemuan ketiga di waktu yang sama dengan kegiatan yang sama pula saat pertemuan kedua. Diawali dengan peneliti menertibkan kelas kemudian membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dan mulai melaksanakan permainan bisikan berantai sebagaimana pertemuan sebelumnya. Setelah itu peneliti menanyakan materi minggu lalu yang masih belum dipahami dan melanjutkan materi berikutnya.

Selanjutnya peneliti hanya memberikan uji *posttest* kepada 27 peserta didik kelas VI A pada pertemuan terakhir di hari Jumat, 11 Maret 2022.

3.2. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Metode konvensional digunakan pada kelas VI B yang berjumlah 27 peserta didik dengan waktu 40 menit di jam ketiga dan keempat. Kelas VI B melangsungkan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional seperti yang biasa dipakai di kelas. Peneliti hanya memberikan uji *pretest* pada pertemuan pertama di hari Jumat tanggal 18 Februari 2022.

Selanjutnya di pertemuan kedua hari Jumat tanggal 25 Februari 2022 peneliti baru mengajarkan materi dengan menggunakan metode konvensional. Diawali dengan peneliti yang menertibkan kelas terlebih dahulu, berdoa bersama, dan menanyakan kesiapan peserta didik untuk belajar. Kemudian peneliti mulai membahas materi yang sama dengan kelas VI A yang mempraktikkan metode permainan bisikan berantai, yaitu tema أحب الأنشطة bersama dengan peserta didik. Tema أحب الأنشطة dibahas dengan LKS yang telah disediakan oleh sekolah.

Pada hari Jumat, 4 Maret 2022 peneliti melanjutkan pertemuan ketiga dengan melanjutkan pembahasan materi yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Tidak lupa peneliti juga menanyakan kepada peserta didik terkait materi yang belum dipahami. Pertemuan keempat dilaksanakan hari Jumat, 11 Maret 2022. Peneliti melaksanakan uji post test terhadap 27 peserta didik yang mengikuti dari kelas VI B sebagai kelas kontrol.

3.3. Analisis Data Penelitian

Analisis Statistik Deskriptif

Penjabaran data penelitian perlu dianalisis memakai sebuah analisis statistik deskriptif. Tahapan dalam menganalisis statistik deskriptif adalah: (1) Menetapkan nilai tes untuk setiap item; (2) Menentukan skor setiap butir soal pada lembar tes peserta didik; (3) Menjumlahkan nilai tes kelas eksperimen dan kontrol; dan (4) Menganalisis data penelitian (Jannah, 2020).

Hasil analisis deskriptif yang diperoleh dengan program IBM SPSS Statistics 22.

Tabel 1. Data Pengujian Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	27	50	85	70,37	10,824
Post-Test Kelas Eksperimen	27	70	100	88,15	8,104
Pretest Kelas Kontrol	27	55	85	70,19	8,602
Post-Test Kelas Kontrol	27	60	95	79,63	8,979
Valid N (listwise)	27				

Perolehan rerata pre-test kelas eksperimen 70,37 dan post-test 88,15. Selisih kedua test untuk kelas eksperimen adalah 17,78. Sedangkan rerata pre-test kelas kontrol 70,19 dan post-test 79,63. Selisih keduanya hanya sebesar 9,44. Berlandaskan data dalam analisis statistik deskriptif membuktikan bahwa dengan memadukan permainan bisikan berantai ke dalam pembelajaran lebih menambah hasil rerata peserta didik setelah diujikan.

Uji Normalitas

Data yang diperoleh selama penelitian perlu dicek untuk dilihat pendistribusiannya normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas. Karena persyaratan menganalisis

statistik parametrik (Uji Hipotesis Independent Sample *t*-Test) adalah data harus berdistribusi normal (Usmadi, 2020). Peneliti memakai uji normalitas kolmogorov-smirnov dan shapiro-wilk dengan program IBM SPSS Statistics 22. Tabel 2 merupakan hasil uji normalitas menggunakan IBM SPSS Statistics 22.

Tabel 2. Data Pengujian Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Keterampilan	Pretest Kelas Eksperimen	,134	27	,200*	,929	27	,065
Menyimak	Post-Test Kelas Eksperimen	,146	27	,146	,946	27	,168
Siswa	Pretest Kelas Kontrol	,138	27	,200	,941	27	,131
	Post-Test Kelas Kontrol	,141	27	,177	,948	27	,190

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pedoman untuk mengambil keputusan dalam uji normalitas adalah nilai Sig. harus > 0,05 agar data dinyatakan berdistribusi normal, jika < 0,05 maka dinyatakan tidak normal. Berdasarkan output di atas nilai signifikansi semua data adalah > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Varians populasi yang diujikan dalam penelitian perlu dilihat homogen atau tidak (heterogen) dengan melakukan uji homogenitas, yang juga sebagai prasyarat untuk menganalisis independent sample *t* test. Sebuah data penelitian perlu berdistribusi normal sebelum dilakukannya uji ini. Uji homogenitas penelitian ini untuk melihat post-test kedua kelas sudah bersifat homogen atau tidak (Usmadi, 2020). Peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistics 22 dan didapati hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Data Pengujian Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan	Based on Mean	,540	1	52	,466
Menyimak Siswa	Based on Median	,643	1	52	,426
	Based on Median and with adjusted df	,643	1	51,649	,426
	Based on trimmed mean	,556	1	52	,459

Kriteria dalam pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah nilai Sig. harus > 0,05 untuk menyatakan data bersifat homogen dan heterogen jika nilai Sig. nya < 0,05. Hasil output based on mean menunjukkan nilai sebesar 0,466 > 0,05, maka varian data post-test kelas eksperimen (metode permainan bisikan berantai) dan kontrol (konvensional) sama atau homogen.

Uji Independent Sample t Test

Untuk mengetahui perbedaan rerata antara dua sampel yang diteliti diperlukan sebuah pengujian yang dinamakan Uji Independent Sample *t*-test, dengan ketentuan data yang diuji berdistribusi normal dan homogen. Melalui pengujian ini rumusan permasalahan yang peneliti angkat dalam penelitian akan terjawab. Peneliti mencari hasil uji independent *t* test dengan IBM SPSS Statistics 22. Didapati hasil uji independent sample *t* test sebagai berikut.

Tabel 4. Data Pengujian Independent Sample t-Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Menyimak Siswa	Equal variances assumed	,540	,466	3,660	52	,001	8,519	2,328	3,848	13,189
	Equal variances not assumed			3,660	51,462	,001	8,519	2,328	3,846	13,191

Tabel 5. Hasil Statistik Deskriptif

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keterampilan Menyimak Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	27	88,15	8,104	1,560
	Post-Test Kelas Kontrol	27	79,63	8,979	1,728

Berdasarkan output data *t* test penelitian didapati nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05, hal ini memperlihatkan bahwa adanya perbedaan rerata nilai siswa yang memakai metode permainan bisikan berantai dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil statistik deskriptif ditampilkan bahwa rerata nilai post-test kelas eksperimen adalah 88,15 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 79,63. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode permainan bisikan berantai memiliki pengaruh/dampak lebih besar terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas VI MIN 3 Pacitan.

3.4. Pembahasan

Permainan dalam kegiatan pembelajaran selain berguna untuk mengubah suasana kelas juga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran. Dalam pelajaran bahasa Arab, pendidik dapat menggunakan permainan untuk melatih keterampilan berbahasa peserta didiknya. Permainan bahasa dapat dipraktikkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa agar menjadi lebih menyenangkan. Permainan bahasa membuat peserta didik lebih aktif dan percaya diri dalam menerapkan keterampilan berbahasa yang telah dikuasainya (Hayati & Syaifullah, 2018).

Perkembangan kognitif menjadi salah satu bagian penting yang diperhitungkan dalam pembelajaran (Marinda, 2020). Teori perkembangan kognitif atau yang lebih dikenal dengan teori Piaget menyelidiki terkait interaksi seorang anak dengan dunia di sekitarnya dapat mengubah struktur kognitif dan mengembangkan pengalaman yang dimiliki anak secara berkesinambungan (Ibda, 2015). Lebih ditegaskan lagi oleh teori Piaget bahwa suatu permainan berfungsi untuk menyatukan rancangan dan keahlian anak yang telah dipelajari sebelumnya. Pelajaran yang diajarkan kepada anak juga akan lebih terserap di memori mereka (Yus, 2013).

Permainan bisikan berantai membantu peserta didik menunjukkan pentingnya berkomunikasi secara jelas terhadap orang lain, serta membantu peserta didik dan pendidik untuk

berbicara secara interaktif. Melalui permainan ini pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi serta kreatif. Peserta didik juga dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah, mengurangi kebosanan ketika belajar dan membantu mengingat materi dengan mudah dan cepat (Yazdanparast & Gorjian, 2018).

Hasil penelitian Rohmah (2019) menunjukkan bahwa permainan bisikan berantai efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Nilai t hitung yang dihasilkan sebesar $3,982 > t$ tabel 1,993 dan nilai efektivitas penggunaan permainan bisikan berantai masuk dalam kriteria tinggi. Hasil penelitian Hamzah (2017) menunjukkan bahwa nilai rerata kelas eksperimen lebih besar daripada di kelas kontrol dan permainan bisikan berantai memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyimak bahasa Arab siswa. Hasil penelitian Istiqomah dan Hidayah (2019) menjelaskan bahwa permainan bisik kata dan berhitung & tepuk tangan dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan menghafal kosa kata (*mufrodlat*) bahasa Arab. Kedua permainan ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan tidak membosankan. Melalui permainan ini dapat melatih siswa berargumentasi, meningkatkan kemampuan bersosial antar siswa dan semangat bersaing.

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama di kelas eksperimen dengan metode permainan bisikan berantai adalah pemberian soal *pretest*. Barulah di pertemuan berikutnya peneliti mengajar dengan mengenalkan kepada peserta didik permainan bisikan berantai terlebih dahulu. Kelas dimulai dengan peserta didik yang aktif namun kondusif. Saat materi dalam permainan bisikan berantai selesai dipraktikkan, barulah peneliti menjelaskan materi yang baru saja dimainkan. Dalam kegiatan pembelajaran yang diawali dengan permainan bisikan berantai terlihat peserta didik sangat antusias dan semangat untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai. Kegiatan di pertemuan ketiga masih sama, yaitu mempraktikkan permainan bisikan berantai terlebih dahulu barulah masuk ke materi lanjutan. Barulah pada pertemuan keempat peserta didik melaksanakan *posttest*.

Peneliti memperoleh temuan bahwa peserta didik yang diajar dengan metode permainan bisikan berantai mendapatkan nilai rerata lebih tinggi daripada yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,15 sedangkan kelas kontrol sebesar 79,63. Menurut hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah peneliti lakukan dengan program IBM SPSS Statistics 22 data penelitian telah berdistribusi normal dan varians datanya bersifat homogen.

Berdasarkan output data t test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan rerata nilai yang didapatkan antara siswa yang mempraktikkan metode permainan bisikan berantai dengan yang memakai metode konvensional. Peneliti menarik kesimpulan terkait hasil penelitian yang menunjukkan metode permainan bisikan berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas VI MIN 3 Pacitan.

4. Simpulan

Permainan bisikan berantai memiliki pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa sehingga dapat dipakai sebagai alternatif metode pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan nilai siswa yang memakai metode permainan bisikan berantai dengan yang tidak memakai. Sehingga hasil penelitian ini menjawab rumusan permasalahan yang telah diajukan peneliti

mengenai pelaksanaan dan pengaruh permainan bisikan berantai di kelas VI A sebagai kelas eksperimen. Berkaitan dengan tanggapan dan perhatian yang diperlihatkan peserta didik sepanjang praktik permainan bisikan berantai berlangsung sangatlah positif. Melalui permainan bisikan berantai dapat juga melatih kemampuan bersosialisasi dan meningkatkan kerja sama antar siswa. Oleh karena itu metode permainan bisikan berantai dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran menyimak bahasa Arab dan mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif sehingga siswa akan lebih semangat, ekspresif, dan kreatif mengikuti pembelajaran. Saran peneliti untuk pendidik yang akan mempraktikkan metode permainan ini alangkah baiknya jika dilakukan saat pagi karena permainan ini memerlukan ketelitian, konsentrasi, dan kefokusannya. Sehingga siswa akan kurang maksimal dalam mengikuti instruksi yang diberikan jika dilakukan saat siang.

Daftar Rujukan

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45 metode pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: UMM Press.
- Djaali. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Rawamangun: PT. Bumi Aksara.
- Habibah, A., & Syihabuddin. (2020). Evaluasi ketrampilan menyimak dengan memanfaatkan permainan berbisik berantai dalam pembelajaran bahasa Arab. *Al-Ittihad: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 97–106. doi: <http://dx.doi.org/10.32678/al-ittihad.v12i2.2917>
- Hamzah, R. (2017). *Tha'tsir Istikhdam Tariqah Lu'bat Al-hims Al-mutasalsil fii maharah Al-istima' (Dirasah Shihb Tajriibiah 'alaa Talamidh Al-fasl Al-thaamin fii Al-madrasah Al-thaanaayah Al-'Inaayah Bandung)* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung).
- Handayani, E. U., & Huda, N. (2019). Eksperimen permainan bisik berantai dalam meningkatkan maharah istima dan kalam siswa kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 1–12. doi: <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-01>
- Hardani, Andriani H, Ustiawaty J, Utami E.F, Istiqomah R.R, Fardani R.A, Sukmana D.J, & Auliya N.H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hariana, O. A. (2018). Pengaruh mendongeng dengan metode storytelling games terhadap sikap peduli sosial siswa kelas V SDN 49 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(2), 81–88. doi: <https://doi.org/10.33369/juridikdas.1.2.%25p>
- Hayati, I., & Syaifulloh. (2018). Tathbiiq La'ib al-Asraar al-Mutasalsil fii tarqiyah istii'ab al-Mufradaat fii al-Madrasah al-Tsanawiyah al-Islamiyyah al-Ma'aarif Durensewu Pandaan. *Studi Arab Universitas Yudharta Pasuruan*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.35891/sa.v9i1.1293>
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak strategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa*. Bandar Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/219/>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Ismail, M., & Musthafa, A. A. (2018). Pengembangan materi tes keterampilan menyimak bahasa Arab menggunakan Moodle untuk meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. *Jurnal At-Ta'dib*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v13i2.2467>
- Istiqomah, H., & Hidayah, Z. H. (2019). Tathbiq al Lu'batain "Hims al Fi'l wa al 'Idd wa al Tashfiq Fi SMP Plus Cordova Banyuwangi. *Al Mi'yar*, 3(1), 63–90. doi: 10.35931/am.v3i1.203.
- Jannah, M. (2020). *Pengaruh film Bumi Manusia terhadap kesadaran sejarah siswa kelas XII IPS SMAN 1 Kusan Hilir tahun ajaran 2019/2020* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin). Retrieved from

https://www.researchgate.net/publication/340442685_Pengaruh_Film_Bumi_Manusia_Terhadap_Kesadaran_Sejarah_Siswa_Kelas_XII_IPS_SMAN_1_Kusan_Hilir_Tahun_Ajaran_20192020

- Khasanah, R. (2019). *Pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pelajaran bahasa Arab Materi Al-Adawaatul Madrasiyyatu Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang tahun ajaran 2017/2018* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang). Retrieved from <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/9770/>
- Likarde, O. (2019). *Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai pada pelajaran bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah* (Unpublished undergraduate thesis, IAIN Bengkulu, Bengkulu). Retrieved from <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2826/>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. doi: 10.35719/annisa.v13i1.26
- Musfiroh, T. (2014). Bermain dan permainan anak. In T. Musfiroh, *Teori dan konsep bermain*. Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4699/>
- Piqri, M. H. (2021). *Belajar asyik dengan permainan bahasa Arab*. Bogor: Guepedia.
- Qhomariah, C. S., Wijayati, P. H., & Sakti, K. F. L. (2021). Pengaruh model pembelajaran probing-prompting terhadap kemampuan tata bahasa (De), (De), (De) mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018 Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(12), 1734–1746. doi: 10.17977/um064v1i122021p1734-1746
- Rohmah, H. (2019). *Fa'aaliyah Istikhdam Lu'bah Al-Hims Al-Mutasalsil 'alaa Mahaarah Al-Istima' fii Al-Lughah Al-'Arabiyah litulaab Al-saf Al-Saabi' fii Al-Madrasah Al-Mutawasithah Al-Islamiyah Al-Hukumiyah 2 Tulungagung lil 'Aam Al-Diraasii 2018/2019* (Unpublished undergraduate thesis, IAIN Tulungagung, Tulungagung).
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Satria, T. G. (2017). Meningkatkan keterampilan menyimak melalui pendekatan saintifik pada anak kelas IV Jakarta Barat. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 114–120. doi: <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.114-120>
- Setiawan, E. (2012). *Upaya meningkatkan hasil belajar melalui metode pesan berantai pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Muhammadiyah Plosorejo Kecamatan Kerjo tahun 2011/2012* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/21241/>
- Sofian, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh metode eksperimen di laboratorium terhadap hasil belajar siswa pada materi sel di SMA Negeri 5 Langsa tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Jeumpa: Jurnal Pendidikan Sains & Biologi*, 5(2), 91–100. Retrieved from <https://ejournalunsam.id/index.php/jempa/article/view/1112>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiowati, C. (2014). *Pengaruh permainan ice breaking terhadap rasa percaya diri dan prestasi belajar IPS Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kemutug Lor* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto). Retrieved from <http://repository.ump.ac.id/6606/>
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Tamaji, S. T. (2020). Pembelajaran bahasa Arab dalam perspektif filsafat ilmu. *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 80–104. Retrieved from <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/view/2049>
- Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 50–62. doi: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wulandari, D., Rahayuningtyas, W., & Widyawati, I. W. (2021). Pengaruh model project base learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bermain alat musik sederhana di SMP Negeri 3 Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 320–330. doi: 10.17977/um064v1i32021p320-330

- Yazdanparast, M., & Gorjian, B. (2018). Using whispering game in teaching speaking skill to EFL learners. *Journal of Applied Linguistics and Language Learning*, 4(2), 40–48. doi: 10.5923/j.jalll.20180402.03
- Yus, A. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *VISI: Jurnal Ilmiah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non-Formal*, 8(2), 153–158. doi: <https://doi.org/10.21009/JIV.0802.9>