



Penerapan Permainan *Bisik Berantai* untuk Meningkatkan *Maharah Istima'* Siswa Kelas 4 SD Islam

The Implementation of The Chain Whispering Game to Improve Listening Skills on 4th Grade Students at Islamic Elementary School

Nurul Indah Wahyu Ningsih, Ahmad Munjin Nasih*

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

*Penulis korespondensi, Surel: munjin.nasih.fs@um.ac.id

Paper received: 05-04-2023; revised: 20-04-2023; accepted: 30-04-2023

Abstrak

Maharah istima' merupakan bagian dari kemampuan dasar berbahasa Arab yang penting untuk dipelajari pada tingkat dasar. Rendahnya antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran *maharah istima'* di SDI Bidayatul Hidayah akan berpengaruh terhadap penguasaan bahasa Arab siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan bisik berantai dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan *maharah istima'* siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang disertai siklusnya terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 4 SDI Bidayatul Hidayah Canggus Mojokerto yang berjumlah 29 anak. Hasil penelitian ini yaitu, (1) penerapan permainan bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'* terlaksana dengan baik yang dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas guru dan siswa pada setiap pertemuan. Permainan bisik berantai dilakukan secara berkelompok yang melibatkan seluruh siswa sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan menjadi aktif dalam pembelajaran; (2) berdasarkan hasil pretest dan posttest, permainan bisik berantai dapat meningkatkan *maharah istima'* siswa. Siswa mengalami peningkatan nilai pada setiap siklusnya, yaitu nilai presentase pada pra siklus sebesar 38 persen, Siklus I 55 persen, dan Siklus II 86 persen. Dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa metode permainan bisik berantai ini dapat meningkatkan *maharah istima'* siswa kelas 4 SDI Bidayatul Hidayah Canggus Mojokerto.

Kata kunci: permainan bisik berantai; metode pembelajaran; *maharah istima'*

Abstract

Listening is a part of the basic Arabic skills which are important to learn at the basic level. The low enthusiasm and activeness of students in learning listening skills at SDI (Islamic Elementary School) Bidayatul Hidayah will affect students' mastery of Arabic. This study aims to describe the application of a chain whisper game in the learning process and to find out the increase in students' listening skills. This study used the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, each cycle consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were all 4th grade students of SDI Bidayatul Hidayah Canggus Mojokerto, totaling 29 children. The results of this study are, (1) the application of a chain whisper game in learning listening skills is carried out well as evidenced by the increased activity of teachers and students at each meeting. The chain whisper game is carried out in groups involving all students so that they become more enthusiastic and active in learning; (2) based on the results of the pretest and posttest, a chain whisper game can improve students' listening skills. Students experience an increase in value in each cycle, namely the percentage value in the pre-cycle is 38 percent, the first cycle is 55 percent, and the second cycle is 86 percent. With these results it can be seen that this chain whisper game method can improve the listening skills of grade 4 students at SDI Bidayatul Hidayah Canggus Mojokerto.

Kata kunci; chain whisper game; learning methods; listening skill

1. Pendahuluan

Bahasa Arab termasuk dalam salah satu dari ragam bahasa di dunia dan menjadi bahasa yang tertua serta paling lama digunakan (Andriani, 2015). Bahasa Arab diajarkan sebagai bahasa asing baik secara formal maupun non formal di sekolah yang berbasis agama Islam, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Ridho, 2018). Namun, dalam proses pengajarannya, bahasa Arab masih menjadi salah satu yang kurang diminati terlebih pada anak-anak ditingkat dasar, karena mereka menganggap bahwa saat belajar bahasa Arab itu sangat sulit dan membosankan (Baroroh & Rahmawati, 2020). Hal ini bisa di upayakan apabila pendidik dapat memberikan sebuah kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa antusias dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah memiliki tujuan guna mencapai kompetensi dasar berbahasa yang mencakup empat kemahiran, salah satu dari kemahiran tersebut yaitu mendengar (*Istima'*). Kemahiran mendengar merupakan kemampuan seseorang ketika memahami sebuah kosakata maupun kalimat yang terucap dari lawan bicara maupun media tertentu (Fathoni, 2018). Dari mendengar, kita dapat mengungkapkan apa yang kita dengar melalui bicara, membaca, maupun menulis. *Istima'* adalah suatu bentuk keterampilan yang bersifat reseptif, dimana siswa dituntut untuk dapat menerima dan menyerap materi yang telah disampaikan (Baroroh & Rahmawati, 2020). Menyimak dengan baik merupakan salah satu kemampuan penting dalam mempelajari bahasa Arab (Amiruddin, 2022). Kemampuan menyimak dapat mendukung tercapainya keberhasilan dari kemampuan belajar yang lainnya (Hamidah & Marsiah, 2020). Menyimak tidaklah suatu hal yang dianggap mudah bagi siswa yang berada pada tingkat dasar, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Arab kesempatan dalam mempelajari *istima'* sangat sedikit (Hasanah, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran *maharah istima'* harus ditingkatkan lebih baik lagi pada setiap jenjang sekolah (Hidayah & Maula, 2022).

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab masih terdapat berbagai permasalahan, di antaranya adalah kemampuan guru yang kurang memadai serta proses pembelajaran yang bersifat monoton. Dengan demikian, metode pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif mempunyai kedudukan yang penting agar tujuan pembelajaran dapat dicapai (Nasrulloh dkk, 2020). Penggunaan metode yang telah dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Nasution, 2017). Metode permainan edukatif menjadi suatu metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung, karena pada dasarnya semua orang menyukai semua hal yang dilakukan dengan permainan (Uliyah & Isnawati, 2019). Metode permainan dalam proses pembelajaran dapat memberikan suatu kesempatan untuk siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Oktaviani dkk, 2015). Salah satu metode permainan yang dapat diterapkan sesuai dengan konsep *istima'* yaitu permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai yaitu permainan yang membisikkan sebuah catatan berupa kosakata maupun kalimat kepada teman sekelompoknya secara berturut-turut (Widyanti, 2019). Dalam bermain bisik berantai, tahapan yang harus dilakukan mencakup (1) guru membagi kelompok; (2) membisikkan sebuah pesan ke siswa pertama; (3) siswa pertama membisikkan pesan ke siswa yang kedua hingga siswa terakhir; dan (4) siswa terakhir menyimpulkan pesan yang diterimanya (Lovita & Ismet, 2021). Permainan bisik berantai dapat meningkatkan perkembangan bahasa siswa, baik secara aktif maupun pasif. Secara aktif, perkembangan bahasa dapat dilihat saat siswa mencoba mengulang kembali kosakata maupun kalimat yang telah disampaikan oleh siswa sebelumnya. Untuk bahasa pasif dapat dilihat saat siswa menghafalkan kosakata maupun kalimat yang telah disampaikan oleh siswa sebelumnya (Fina & Fatmala, 2022). Selain itu, melalui permainan bisik berantai

siswa dapat membangun sisi emosional diri melalui rasa tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain (Hidayah & Maula, 2022).

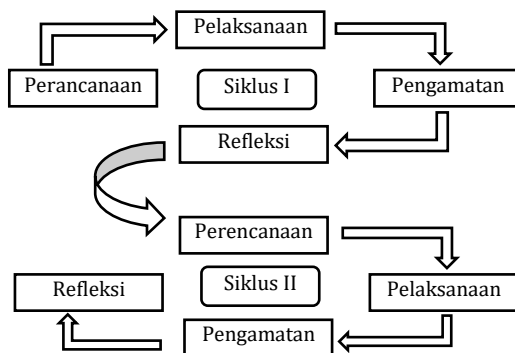
Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru bahasa Arab kelas 4 di SDI Bidayatul Hidayah Canggung Mojokerto, permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran *maharah istima'* yaitu rendahnya antusiasme dan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran hanya berpatok pada guru membacakan teks/kosakata, lalu para siswa akan menyimak dan menirukannya, sehingga membuat pembelajaran terasa monoton dan membosankan yang kemudian akan berdampak pada minat belajar siswa saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, mayoritas hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab masih dibawah KKM. Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan permainan bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan peningkatan hasil belajar siswa dalam *maharah istima'* melalui permainan bisik berantai. Oleh karena permainan bisik berantai ini mampu menimbulkan rasa bahagia dan keceriaan pada diri siswa karena banyak menggunakan gerakan dan dilakukan secara berkelompok, maka diharapkan para siswa tidak akan merasa bosan dan mengantuk saat mengikuti kegiatan pembelajaran (Putri & Oktaria, 2020).

Permainan bisik berantai sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Habibah dan Syihabudin (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bisik berantai ini bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Handayani dan Huda (2019) menyimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan metode bisik berantai pada kemampuan menyimak mendapatkan rata-rata nilai akhir 87,75 dan pada kemampuan berbicara mendapatkan rata-rata nilai akhir 86,87. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bisik berantai ini mampu meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa. Selanjutnya, Mubarokah (2020) juga melakukan penelitian serupa. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan permainan bisik berantai, dengan presentase awal 58% dan setelah diterapkan permainan bisik berantai naik menjadi 83,33%. Penelitian rele-van lainnya dilakukan oleh Likarde (2019) yang menyatakan bahwa permainan bisik berantai mampu meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa, dengan nilai akhir presentase pra siklus 27,27% dan meningkat di siklus kedua dengan presentase 81,81%. Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa permainan bisik berantai memang efektif digunakan untuk meningkatkan *maharah istima'*. Namun, bisik berantai yang peneliti terapkan memiliki perbedaan karena dilakukan di SDI Bidayatul Hidayah Canggung Mojokerto. Meskipun *maharah istima'* tidak berdiri sendiri, namun dalam proses pembelajarannya menyesuaikan dengan bahan ajar (LKS) yang telah disediakan. Peneliti memilih *maharah istima'* karena hal tersebut merupakan unsur keterampilan dasar bagi siswa yang sangat penting dipelajari dalam mengawali penguasaan bahasa Arab.

Selain itu, pemilihan permainan ini dikarenakan metode yang digunakan sebelumnya dalam pembelajaran *maharah istima'* adalah menggunakan metode ceramah dan mengandalkan bacaan dari guru saja, sehingga peneliti melakukan penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'* siswa kelas 4 SDI Bidayatul Hidayah Canggung Mojokerto. Permainan bisik berantai ini juga sesuai dengan karakteristik anak SD/MI yang masih senang dengan belajar sambil bermain. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan permainan bisik berantai serta peningkatan *maharah istima'* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan dengan cara mengaplikasikan penerapan permainan bisik berantai. Penelitian ini menggunakan teori dari Kemmis dan Mc Taggart dengan memakai tahapan siklus demi siklus yang dimana pada setiap siklus di desain dengan empat tahapan (Gambar 1).



Gambar 1. Bagan siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Bidayatul Hidayah Canggus Mojokerto dengan subjek seluruh siswa kelas 4 yang berjumlah 29 anak. Penelitian dimulai pada bulan Desember 2022 hingga Januari 2023. Penelitian ini menggunakan dua data, yaitu kualitatif yang berupa aktivitas belajar siswa dan guru saat kegiatan pembelajaran, dan kuantitatif yang berupa hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes evaluasi pada setiap akhir siklus. Sumber data penelitian ini yaitu siswa, guru, serta data dokumentasi seperti daftar nilai siswa dan aktivitas pembelajaran.

Instrumen penelitian ini yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi siswa dan guru, serta soal evaluasi. Pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, serta tes. Wawancara dilangsungkan ke guru bahasa Arab kelas 4 yang dimana peneliti akan bertanya dan meminta pendapat terkait dengan proses pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya permainan bisik berantai. Observasi dilakukan peneliti ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi. Tes evaluasi yang dipakai dimaksudkan untuk mengetahui data nilai siswa yang telah diperoleh melalui pretest dan post-test. Pretest dilakukan saat sebelum diterapkan permainan bisik berantai, sedangkan post-test dilakukan setiap akhir siklusnya. Indikator keberhasilan penelitian ini diperoleh jika jumlah siswa yang tuntas mencapai 85% dengan nilai yang lebih besar atau sama dengan KKM. KKM di SDI Bidayatul Hidayah yaitu 70. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa dapat diketahui melalui rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar siswa} = \frac{\text{Siswa yang kemampuannya meningkat}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'*

Pra siklus

Pada tahap ini, dilakukan wawancara terhadap guru bahasa Arab kelas 4 guna mengetahui proses pembelajaran sebelum diterapkan permainan bisik berantai. Hasil wawancara

menunjukkan bahwa pembelajaran *maharah istima'* di SDI Bidayatul Hidayah selama ini hanya berpatok pada pembacaan kosakata atau kalimat oleh guru, lalu ditirukan oleh siswa. Guru masih belum menggunakan metode/media yang akan membuat siswa menjadi antusias serta semangat dalam pembelajaran *maharah istima'*. Selain itu, peneliti juga melakukan pre-test ke semua siswa kelas 4 dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam pembelajaran *maharah istima'*. Hasil dari pre-test dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil belajar siswa pra siklus

No.	Kriteria	Hasil
1.	Siswa tuntas	38%
2.	Siswa tidak tuntas	62%
3.	Nilai rata-rata siswa	63

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam *maharah istima'* sebelum diterapkan permainan bisik berantai masih belum bisa dikatakan tuntas, karena dari 29 siswa hanya 11 siswa yang nilainya diatas 70 (38%), sedangkan 18 lainnya masih memperoleh nilai dibawah 70 (62%) dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa yaitu 63.

Siklus I

1) Perencanaan

Siklus pertama dimulai dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan keperluan untuk tindakan penelitian yaitu dengan merancang RPP sesuai dengan materi yang akan dipelajari, merancang lembar pedoman wawancara guru, lembar observasi siswa dan guru yang digunakan saat pembelajaran, serta membuat soal evaluasi guna mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan permainan bisik berantai.

2) Pelaksanaan

Setelah perencanaan, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan sesuai dengan RPP yang sudah dirancang. Siklus pertama dilaksanakan dua pertemuan dengan materi pembelajaran yaitu *Afradu Al-Usrah*. Pada pertemuan pertama ada 29 siswa yang hadir. Sub materi yang diajarkan yaitu 6 kosakata sesuai dengan tema. Waktu yang dihabiskan saat proses pembelajaran selama 2×30 menit.

Pada pertemuan pertama, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan langkah-langkah permainan bisik berantai. Selanjutnya, guru membuat 6 tim yang terdiri dari 4 sampai 5 anggota. Setelah siswa bergabung dengan teman sekelompoknya, guru menunjuk satu tim yang akan maju pertama untuk bermain bisik berantai sedangkan kelompok lain akan mengamati. Setelah kelompok yang bermain maju dan berbaris rapi, guru memberikan beberapa potongan kertas berisi kosakata yang diacak kepada siswa yang pertama, dan siswa pertama akan membisikkan kosakata yang didapat ke siswa selanjutnya hingga siswa terakhir. Selanjutnya siswa terakhir akan menuliskan kosakata yang didengar melalui papan tulis. setelah siswa terakhir menulis jawaban, mereka akan berpindah tempat untuk melanjutkan permainan dengan kosakata berikutnya. Ketika waktu sudah habis, kelompok yang sudah bermain akan berdiskusi mengenai hasil mereka dengan mengungkapkan arti dari setiap kosakata yang sudah dijawab. Setelah selesai, guru mengoreksi dari segi cara penulisan kosakata dan arti yang sesuai. Permainan dilanjutkan dengan kelompok selanjutnya hingga kelompok yang terakhir. Selama proses pembelajaran menggunakan permainan bisik berantai, peneliti mengamati serta mengawasi siswa dan guru untuk melihat seberapa aktif kegiatan siswa dalam

permainan. Kemudian, langkah selanjutnya yaitu penutup. Pada tahap ini, guru akan membahas kembali semua hasil kosakata dari permainan bisik berantai beserta artinya, dan yang terakhir guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapat tentang tema *Afradu Al-Usrah*.

Pada pertemuan kedua siswa yang hadir berjumlah 29 siswa, materi yang akan dipelajari yaitu 6 kosa kata lanjutan dari tema *Afradu Al-Usrah* dengan alokasi waktu 2×30 menit pada saat pembelajaran. Adapun kegiatan saat pertemuan kedua kurang lebih sama seperti pertemuan pertama, hanya berbeda pada sub materi atau kosakata yang dipelajari. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa melakukan pos-test 1 sebagai tahap evaluasi untuk mengukur kemampuan *maharah istima'* mereka.

3) Pengamatan

Tahap pengamatan dilaksanakan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa. Pengamatan dilakukan dengan merujuk ke lembar pedoman observasi yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama, guru masih kesulitan dalam mengatur suasana kelas yang masih kurang kondusif, guru juga terlihat belum terlalu memahami tentang alur permainan bisik berantai karena masih dalam tahap penyesuaian. Meskipun demikian, guru telah menerapkan semua tindakan yang ada dalam lembar pedoman observasi dengan presentase awal yaitu 57%. selanjutnya pada pertemuan kedua guru sudah mulai bisa mengatur suasana kelas dan memahami permainan meskipun masih terdapat kesalahan kecil dalam alur permainan, sehingga presentase yang didapat sebesar 73%. Untuk hasil observasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, pada pertemuan pertama siswa masih kebingungan dan kesulitan saat bermain bisik berantai, siswa juga kurang fokus saat proses pembelajaran. Hal ini wajar karena mereka masih dalam tahap penyesuaian dengan permainan. Hasil presentase awal yang didapat oleh siswa dalam aktivitas pembelajaran yaitu sebesar 52%. pada pertemuan kedua, siswa sudah cukup baik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran meskipun mereka masih kesulitan saat menulis hasil jawaban di papan tulis, dan masih saling tunjuk untuk mendapatkan tempat terakhir. Presentase yang didapat dari hasil observasi siswa pertemuan kedua yaitu 71%. Pada akhir pembelajaran siklus pertama, siswa melaksanakan post-test I untuk mengetahui kemampuan mereka setelah diterapkan permainan bisik berantai. hasil dari post-test I bisa dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil belajar siswa Siklus I

No.	Kriteria	Hasil
1.	Nilai siswa paling tinggi	90
2.	Nilai siswa paling rendah	50
3.	Jumlah siswa tuntas	55%
4.	Nilai rata-rata siswa	70

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa saat post-test 1 yaitu 70, sedangkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya mendapat presentase 55%. Presentase siswa yang tuntas masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4) Refleksi

Setelah melaksanakan observasi Siklus I, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran telah terlaksana dengan cukup baik meskipun ada kekurangan yang harus diperbaiki.

Adapun kekurangan yang perlu diperbaiki yaitu ketika guru masih kesulitan dalam mengatur kondisi kelas, banyak siswa yang kurang aktif saat permainan maupun diskusi, serta ada beberapa siswa yang enggan untuk berkelompok dengan siswa tertentu saat pembagian kelompok.

Salah satu kekurangan dalam pelaksanaan Siklus I adalah dari segi keterbatasan waktu. Waktu yang digunakan saat permainan bisik berantai hanya 50 menit sedangkan kelompok yang harus bermain ada banyak. Selain itu, kelemahan juga terdapat pada ruang kelas yang terbuka sehingga guru kesulitan dalam mengatur siswa. Dari kekurangan-kekurangan tersebut peneliti akan melakukan perbaikan dan mengubah prosedur pada siklus selanjutnya.

Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun ulang RPP dengan memperbarui prosedur sesuai kekurangan saat Siklus I, dimana perubahan tersebut berupa perubahan dari alur permainan yang awalnya permainan berkelompok menjadi perlombaan antar kelompok agar dapat mempersingkat waktu, disini guru juga sudah harus membentuk kelompok sebelum pembelajaran dimulai supaya siswa tidak gaduh. Seperti halnya Siklus I, pada tahap ini peneliti juga merancang lembar pedoman wawancara guru, lembar observasi siswa dan guru, serta soal evaluasi.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, sebagaimana pada Siklus I yaitu dilaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP yang sudah disusun ulang. Pada Siklus II juga dilakukan dua pertemuan dengan alokasi waktu 2×30 menit. Sub materi yang diajarkan yaitu 6 kosakata lanjutan sesuai dengan tema *Afradu Al-Ussrah*.

Pada pertemuan pertama dihadiri oleh 29 siswa. Untuk langkah awal pembelajaran, guru menjelaskan kembali alur permainan bisik berantai antar kelompok. Selanjutnya, para siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing, karena guru sudah membagi kelompok sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian, guru menunjuk dua kelompok sekaligus untuk maju melakukan permainan bisik berantai. Setelah dua kelompok maju dan berbaris dengan rapi, guru memberikan beberapa potongan kertas berisi kosakata yang diacak kepada siswa yang pertama pada setiap kelompok namun tidak boleh dibuka sampai ada aba-aba dari guru. Setelah guru memberikan aba-aba dengan hitungan mundur, siswa pertama pada tiap kelompok akan membisikkan kosakata tersebut ke siswa selanjutnya hingga siswa terakhir. Selanjutnya siswa terakhir akan menuliskan kosakata yang didengar melalui papan tulis. Setelah siswa terakhir menulis jawaban, mereka akan berpindah tempat untuk melanjutkan permainan dengan kosakata berikutnya.

Ketika waktu sudah habis, dua kelompok yang sudah bermain akan berdiskusi mengenai hasil mereka dengan mengungkapkan arti dari setiap kosakata yang sudah dijawab. Setelah selesai, guru mengoreksi dari segi cara penulisan kosakata pada setiap kelompok. Kelompok yang mendapatkan kosakata lebih banyak dan dari segi cara penulisannya benar, maka menjadi pemenang. Permainan dilanjutkan dengan kelompok selanjutnya hingga kelompok yang terakhir. Selama proses pembelajaran menggunakan permainan bisik berantai, peneliti mengamati serta mengawasi siswa dan guru untuk melihat seberapa aktif kegiatan siswa dalam permainan. Kemudian langkah selanjutnya yaitu penutup, dimana guru akan membahas kembali

semua hasil kosakata dari permainan bisik berantai beserta artinya, dan yang terakhir guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapat tentang tema *Afradu Al-Usrah*.

Pada pertemuan kedua siswa yang hadir berjumlah 29 siswa, materi yang dipelajari yaitu 6 kosakata lanjutan dari tema *Afradu Al-Usrah* dengan alokasi waktu 2×30 menit pada saat pembelajaran. Adapun kegiatan saat pertemuan kedua kurang lebih sama dengan pertemuan pertama, hanya berbeda pada sub materi atau kosakata yang akan dipelajari. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa melakukan pos-test II sebagai tahap evaluasi untuk mengukur kemampuan *maharah istima'* mereka setelah diterapkan permainan bisik berantai.

3) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa saat proses belajar mengajar dengan merujuk pada lembar observasi yang telah disusun. Pada pertemuan pertama dan kedua guru mengalami peningkatan. Guru sudah menguasai kelas dan sudah memahami alur permainan sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hasil presentase kegiatan guru pada pertemuan pertama sebesar 91% dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dengan presentase akhir sebesar 100%. Untuk kegiatan siswa juga terjadi peningkatan saat pertemuan pertama dan kedua. Para siswa sudah memahami alur permainan dengan baik dan mereka menjadi lebih aktif saat bermain maupun diskusi kelompok. Presentase yang didapatkan pada pertemuan pertama yaitu 85% dan meningkat pada pertemuan kedua dengan presentase akhir sebesar 96%. Pada akhir pembelajaran siklus kedua, para siswa kembali melaksanakan post-test II untuk mengetahui kemampuan mereka setelah diterapkan permainan bisik berantai. Hasil dari post-test II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siswa Siklus II

No.	Kriteria	Hasil
1.	Nilai siswa paling tinggi	100
2.	Nilai siswa paling rendah	60
3.	Jumlah siswa tuntas	86%
4.	Nilai rata-rata siswa	80

Hasil dari tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengalami ketuntasan menunjukkan presentase sebesar 86%, dengan nilai rata-rata yaitu 80. Hal ini bisa disimpulkan bahwa nilai yang didapat sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak diteruskan ke siklus berikutnya.

4) Refleksi

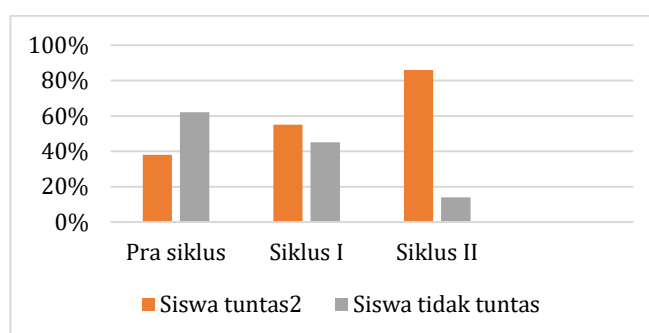
Pada Siklus Ini, kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan sangat baik, hal ini dibuktikan dengan keseluruhan aspek mulai dari aktivitas belajar siswa dan guru serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan daripada siklus pertama. Pada Siklus Ini, guru sudah menguasai kelas sehingga kondisi kelas menjadi lebih nyaman, guru juga sudah memahami alur permainan bisik berantai sehingga permainan bisa berjalan dengan baik dan menyenangkan. Siswa juga menjadi lebih aktif dan fokus dalam permainan, serta siswa sudah beradaptasi dengan baik saat permainan berlangsung sehingga mereka dapat mudah bermain dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak mereka. Untuk hasil belajar siswa sendiri meningkat dari siklus pertama, dengan perolehan presentase sebesar 86% dan rata-rata nilai 80. Dengan demikian, Siklus II sudah mendapatkan hasil yang diinginkan dan penelitian dapat dihentikan.

3.2. Peningkatan kemampuan *maharah istima'* setelah diterapkan permainan bisik berantai

Pada tiap akhir siklus, siswa dibagikan tes evaluasi guna mengukur kemampuan mereka dalam *maharah Istima'* setelah diterapkannya permainan bisik berantai. hasil dari setiap test evaluasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan hail belajar siswa

No.	Kriteria	Hasil		
		Pretest	Post-test I	Post-test II
1.	Nilai siswa paling tinggi	85	90	100
2.	Nilai siswa paling rendah	40	50	60
3.	Jumlah ketuntasan siswa	38%	55%	86%
4.	Nilai rata-rata siswa	63	70	80



Gambar 2. Peningkatan ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 2, dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus siswa mengalami kenaikan hasil belajar. Pada pra siklus total siswa yang tuntas hanya memperoleh presentase 38%, selanjutnya dilaksanakan Siklus I dengan penerapan permainan bisik berantai, yang dimana pada Siklus I meningkat sebesar 55%. Namun, karena nilai ketuntasan belum mencapai target yang di inginkan, maka dilanjutkan dengan Siklus II yang hasilnya memperoleh peningkatan sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari Siklus II lebih baik dari Siklus I, karena siswa yang memperoleh ketuntasan lebih banyak. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Arab kelas 4 terkait tindakan kelas yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa permainan bisik berantai sangat efektif apabila diterapkan pada kegiatan pembelajaran, karena dapat meningkatkan kemampuan *maharah istima'* siswa serta menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan perkembangan siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif, serta menjadikan siswa berhati-hati dalam menulis dan membaca kosa kata bahasa Arab.

3.3. Pembahasan penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'*

Penerapan permainan bisik berantai dalam peningkatan *maharah istima'* pada siswa kelas 4 SDI Bidayatul Hidayah Canggus Mojokerto dilaksanakan menggunakan metode PTK dengan 2 siklus, karena hasil siklus kedua sudah lebih baik dari tindakan sebelumnya dengan hasil belajar siswa yang sudah meningkat dan mendapatkan target yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Susilo dan Chotimah (2022) apabila tindakan telah usai dengan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya, maka tindakan boleh dihentikan. Kedua siklus dari

penelitian ini memiliki konsep yang berbeda, dimana pada Siklus I permainan dilakukan perkelompok, sedangkan Siklus II diterapkan dengan permainan antar kelompok. Hal ini dilakukan guna memperbaiki kekurangan pada Siklus I, selain itu permainan antar tim lebih menarik dan menyenangkan. Sebagaimana disampaikan oleh Nurhidayati dan Ridwan (2014), permainan bisik berantai akan lebih menarik jika dilakukan dengan perlombaan.

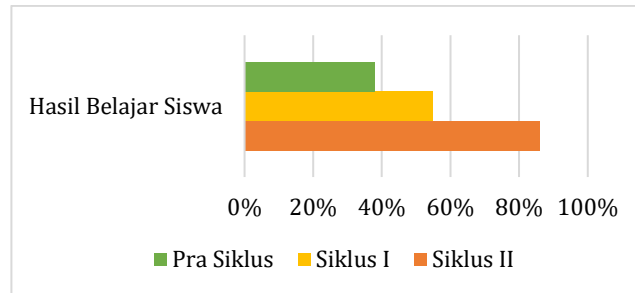
Hasil yang didapatkan dari observasi kegiatan guru dan siswa saat bermain bisik berantai dari Siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, dengan perolehan presentase kegiatan guru dari 73% meningkat menjadi 100% dan presentase kegiatan siswa dari 71% naik menjadi 96%. Saat bermain bisik berantai, siswa dituntut untuk menjadi lebih berkonsentrasi dalam menyimak sesuatu yang didengarnya sebab menyimak merupakan suatu keterampilan awal yang harus dikuasai saat belajar bahasa asing. Hal ini sejalan dengan ungkapan Rosalinda dan Qibtiyah (2021) yang menyatakan bahwa hal pertama yang di pelajari dalam bahasa Arab sebelum berbicara, membaca, dan menulis yaitu menyimak. Lebih lanjut, Tika (2021) mengungkapkan bahwa bermain bisik berantai mampu memberikan motivasi belajar dan dapat mengembangkan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan yang terjadi di kelas, dimana para siswa tertarik dengan permainan ini dan perhatian mereka terpusat dalam proses permainan, hal ini dikarenakan permainan bisik berantai melibatkan seluruh siswa dan dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat berinteraksi dan saling kerja sama dengan teman-temannya.

Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan bisik berantai melibatkan seluruh kemampuan siswa pada saat proses bermain, sehingga permainan ini terlihat menarik serta dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. sama halnya dengan ungkapan Putri dan Oktaria (2020) bahwa kemampuan berbahasa siswa akan berkembang jika distimulasi dengan kegiatan yang menarik. Selain itu, permainan ini juga dapat menciptakan suasana yang bahagia dalam diri siswa sehingga siswa menjadi tidak bosan serta mengantuk dalam kegiatan belajar mengajar pada *maharah istima'*. Hal ini senada dengan penelitian Uliyah dan Isnawati (2019) yang mengatakan bahwa permainan bisik berantai mampu menumbuhkan rasa bahagia siswa dan menjadikan siswa tidak mengantuk serta bosan.

Berdasarkan wawancara bersama guru bahasa Arab kelas 4 di SDI Bidayatul Hidayah, beliau mengungkapkan bahwa penerapan permainan bisik berantai sangat membantu siswa dalam pembelajaran *maharah istima'*, karena siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan oleh Salasa dan Rizal (2022) bahwa keberhasilan permainan bisik berantai dapat disaksikan saat siswa antusias dalam proses permainan. Manfaat yang didapatkan setelah diterapkan permainan bisik berantai yaitu berkembangnya keterampilan berbahasa siswa serta menjadikan siswa lebih kompetitif dan berhati-hati dalam menulis kosa kata maupun kalimat dalam bahasa Arab. Para siswa kelas 4 di SDI Bidayatul Hidayah juga mengatakan bahwa dengan penerapan permainan bisik berantai, mereka menjadi tidak bosan dan tidak mengantuk dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

3.4. Peningkatan kemampuan *maharah istima'* setelah diterapkan permainan bisik berantai

Setelah diterapkan permainan bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'* yang dilaksanakan dengan dua siklus, diperoleh hasil yang cukup signifikan yakni sebagai berikut :



Gambar 3. Peningkatan hasil belajar siswa

Selain berpengaruh ke suasana kelas dan keaktifan siswa, permainan bisik berantai ini juga berpengaruh terhadap kenaikan hasil belajar siswa pada *maharah istima*'. Berdasarkan perolehan presentase nilai yang telah diuraikan pada Gambar 3 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah melakukan tes evaluasi mengalami peningkatan yang signifikan saat diterapkan permainan bisik berantai pada kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Salasa dan Rizal (2022) bahwa permainan bisik berantai ini memiliki dampak yang sangat baik untuk melatih pendengaran siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menyimak.

Penerapan permainan bisik berantai pada siswa kelas 4 memiliki dampak pada peningkatan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai siswa pada pra siklus yang hanya sebesar 38% dan pada Siklus I setelah diterapkan permainan bisik berantai naik menjadi 55%, dan naik kembali pada Siklus II dengan presentase akhir 86%. Dari hasil berbagai tes evaluasi tersebut menunjukkan bahwa permainan bisik berantai mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam *maharah istima*'. Dalam penelitian ini, permainan bisik berantai dilakukan secara berkelompok sehingga para siswa akan menjadi sangat aktif dan menumbuhkan rasa kerja sama tim yang baik, apalagi pada Siklus II permainan ini diubah menjadi perlombaan antar kelompok yang mana semua kelompok menjadi sangat kompetitif dalam permainan. Sebagaimana yang diungkapkan Hardiyanti (2019) bahwa dengan permainan bisik berantai, keaktifan serta minat siswa dalam proses pembelajaran meningkat.

Saat bermain bisik berantai, siswa dituntut untuk lebih berfikir secara kreatif dengan melanjutkan setiap kosa kata yang telah didengarnya dan harus membisikkan kosa kata tersebut secara jelas supaya tidak terjadi kesalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Adinata (2015) bahwa teknik dalam bisik berantai dikemas dalam sebuah permainan yang mampu meningkatkan kreatifitas siswa. Selain itu, saat bermain bisik berantai siswa dapat berlatih untuk mengembangkan berbagai aspek kebahasaan. Sebagaimana disampaikan oleh Rahayu (2020), melalui permainan bisik berantai, perkembangan bahasa yang telah dimiliki siswa dapat berlatih dan berkembang secara maksimal.

Penggunaan metode yang benar oleh guru akan menjadikan siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran. Permainan bisik berantai bisa digunakan sebagai salah satu metode alternatif saat proses pembelajaran bahasa Arab. Penerapan permainan bisik berantai dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan menyimak ketika guru dapat mengkondisikan kelas dan menerapkannya secara tepat. Berdasarkan wawancara bersama guru kelas 4 SDI Bidayatul Hidayah mengungkapkan bahwa dengan permainan bisik berantai ini mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas 4 dan hasil nilai yang didapatkan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Para siswa kelas 4 di SDI Bidayatul Hidayah juga menyatakan

bahwa permainan bisik berantai ini sangat menyenangkan sehingga mereka mudah untuk memahami suatu kosakata maupun kalimat dalam bahasa Arab. Permainan secara berkelompok membuat mereka menjadi lebih aktif dan kreatif.

Berdasarkan catatan wawancara serta hasil tes evaluasi dapat dilihat bahwa penerapan permainan bisik berantai di SDI Bidayatul Hidayah Canggung Mojokerto dapat meningkatkan *maharah istima'* siswa sekaligus penguasaan kosakata bahasa Arab. Meskipun ketuntasan hasil belajar siswa belum sepenuhnya mencapai 100%, tetapi terdapat peningkatan yang cukup signifikan antara sebelum diterapkan permainan bisik berantai dan sesudah diterapkannya. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada Siklus II telah mencapai lebih dari 50% sehingga dapat dikategorikan baik.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah terlaksana, diketahui bahwa: (1) penerapan permainan bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'* di SDI Bidayatul Hidayah Canggung Mojokerto berlangsung dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas guru dan siswa pada setiap pertemuan. Permainan bisik berantai dilakukan secara berkelompok yang melibatkan seluruh siswa sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan menjadi aktif dalam pembelajaran, serta dapat bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Selain itu, siswa juga diberikan beberapa latihan untuk menunjang pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan, dan (2) permainan bisik berantai ini dapat meningkatkan kemampuan *maharah istima'* siswa, dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan secara signifikan pada setiap siklus. Pada pra siklus nilai ketuntasan siswa sebesar 38%, kemudian setelah diterapkan permainan bisik berantai pada Siklus I meningkat menjadi 55% dan pada Siklus II meningkat kembali sebesar 86%. Dari hasil yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai ini mampu meningkatkan kemampuan *maharah istima'* siswa kelas 4 di SDI Bidayatul Hidayah Canggung Mojokerto. Meskipun permainan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa, ada baiknya peneliti selanjutnya juga mengeksplorasi berbagai jenis permainan yang baru guna mendukung aktifitas pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan.

Daftar Rujukan

- Adinata, S. (2015). *Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas IV SDIT Al-Istiqomah Tahun Pelajaran 2014/2015*.
- Albantani, A. M., & Muhammad, M. Z. (2022). The Effect of The Sequential Whispering Game on Listening Skill Teaching for Islamic Junior High School Students in Indonesia/*Atsar Lu'bah Al-hams Al-mutasalsilu 'Alaa Ta'liimu Maharah Al-istimaa' Ladaa Thullaab Al-Madrasah Al-Mutawassithah Al-Islamiyyah Bitangerang Al-Junubiyah. Jurnal Al-Maqayis*, 9(2), 178-201.
- Amiruddin, N. (2022) *Fa'aaliyyah Tathbiiq Thariqah At-Ta'liim Al-Israarii Al-Musalsalah 'Alaa Qudratu Istima' Littalaamidz Al-Shaffi At-Tsaamin Bilmadrasah At-Tsanaawiyah Al-Hukumiyah Gowa*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3 (1), 39-56.
- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 9 (2), 179-196.
- Fathoni, M. (2018). Pembelajaran *Maharah Istima'*. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1 (1), 199-218.
- Fina, & Fatmala. (2022). *Tathbiiq Usluub An-Nash Al-Qaaim 'Alaa Mandzuuj At-Ta'liimu At-Ta'aawin Wa Lu'bah Al-Hams Al-Mutasalsil Litarqiyyah Maharah Al-Istima' Ladaa Thalabah As-Shaf At-Tsaamin Yaffu*

- Madrasah "Nur As-Shafna" Al-Mutawassithah Al-Islamiyyah Antar Almbung Ujlunuubiyyah*. Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung.
- Habibah, A., & Syihabuddin, S. (2020). Evaluasi Ketrampilan Menyimak dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 97-106.
- Hamidah, H., & Marsiah, M. (2020). Pembelajaran *Maharah Al-Istima'* dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika dan Solusi. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(2), 147-160.
- Handayani, E. U., & Huda, N. (2019). Eksperimentasi 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.
- Hardiyanti, S. (2019). *Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Pada Anak* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Hasanah, U. (2022) *Fa'aaliyyah Istiraatijyyah Al-Hams Al-Mutasalsil Lithariiqiyyah Maharah Al-Istima' Bimadrasah Waahid Hasyim Al-Mutawassithah Al-Islamiyyah Al-Waahidah Dau Malang* .Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hidayah, R. N., & Maula, F. I. (2022). *Fa'aaliyyah Al'aab Silsilah Al-Hams Fii Maharah Al-Istima'*. *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 2 (01), 234-246.
- Likarde, O. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). Studi Permainan Bisik Berantai dalam Pengembangan Bahasa.
- Mubarakah, T. (2020). *Penerapan Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Nasrulloh, M. F., Nasoih, A. K., Satiti, W. S., & Afifa, S. K. (2020). Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Pelatihan dan Permainan Bahasa Arab. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 28-35.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Nurhidayati, N., & Ridwan, N. A. (2014). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak.
- Oktaviani, A., Rapani, R., & Mugiadi, M. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Permainan Edukatif. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(10).
- Rahayu, T. U. P (2020). *Penerapan Permainan Bisik Pesan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Yasmin Universitas Muhammadiyah Jember Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Jember).
- Ridho, U. (2018). Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh*, 20(01), 19-26.
- Rosalinda, E., & Qibtiyah, L. Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Arab Siswa Kelas X Excellent A Di Ma Al-Amien 1 Pragaan.
- Roswati, E. (2020). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Permainan Chinese Whispers. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7, 32-36.
- Salasa, N., & Rizal, H. S. (2022). Penerapan Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah dalam Pembelajaran *Maharah Istima'* di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol. *Studi Arab*, 13(1), 66-76.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.
- Tika, D. D. (2021). Permainan Bahasa untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Tematik*, 7(1), 1-7.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7 (1), 31-43.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.