

PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAKARAB SISWA KELAS X EXCELLENT A DI MA AL-AMIEN 1 PRAGAAN

Ella Rosalinda

Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien Prenduan

Email: ellarosalinda104@gmail.com

Luthfatul Qibtiyah

Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien Prenduan

Email: lutfatulqibtiyah@gmail.com

Abstract

This article aims to determine the effect of serial messaging game to improve listening skills of class x excellent students at MA Al-Amien Pragaan. This study uses a quantitative research method which consists of two variables, namely serial messaging game (variable X) and listening skills (variable Y). The data collection technique is by distributing questionnaires for variables X and Y, and observation as a support for the questionnaire, and documentation. While the subjects of this study were taken from 32 respondents. Data analysis used is the critical price table r and calculated using the SPSS formula with the formula $\hat{Y} = a + bX$. From the results of data analysis, using the linear regression formula, it can be seen that the value of the output can be determined that the value of F count = 4.304 with a significance level of $0.046 < 0.05$, it can be seen that there is a significant influence between serial messaging game (X) on the listening skills variable (Y).

Keywords: *Listening Skills, serial messaging game*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas x excellent A di MA Al-Amien 1 Pragaan. Pada artikel ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yang terdiri dari dua variabel yaitu metode permainan bisik berantai (variabel X) dan kemampuan menyimak (variabel Y). Teknik pengumpulan datanya adalah dengan penyebaran angket untuk variabel X dan Y, dan observasi sebagai pendukung dari angket, serta dokumentasi. Sedangkan subjek dari penelitian ini diambil dari 32 responden. Untuk analisis data yang digunakan adalah tabel harga kritik r dan dihitung menggunakan rumus SPSS dengan rumus $\hat{Y} = a + bX$. Dari hasil analisis data, dengan menggunakan rumus *regresi linier* dapat diketahui bahwa nilai dari output tersebut dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 4.304 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,046 < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variable metode permainan bisik berantai (X) terhadap variable kemampuan menyimak (Y).

Kata Kunci: Kemampuan Menyimak, Metode Permainan Bisik Berantai

Pendahuluan

Seyogyanya pembelajaran bahasa Arab diajarkan sejak dini, karena bahasa Arab merupakan bahasa agama Islam. Selain

Kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits yang diturunkan dalam bahasa Arab, ibadah amaliyah sehari-hari juga didominasi dengan penggunaan bahasa Arab.

Abdul Mu'in menyatakan bahwa terdapat dua alasan dalam mempelajari bahasa Arab yaitu karena bahasa komunikasi dan bahasa agama. *Pertama*, ketika kita ingin bergaul dengan orang yang bahasanya berbeda dengan bahasa kita, maka kita harus mempelajari bahasa orang tersebut. Kedua, suatu agama terdapat kitab suci sebagai pedoman bagi pemeluknya. Kitab suci tersebut menggunakan bahasa yang berbeda sesuai dengan masa agama itu turun. Untuk kesempurnaan amal ibadahnya, maka pemeluknya harus mempelajari bahasa sesuai dengan kitab sucinya.¹

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka dibutuhkan berbagai metode pembelajaran yang tepat dan efektif bagi peserta didik.

Bahasa Arab termasuk salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum madrasah yang sudah diajarkan sejak di sekolah tingkat dasar (Madrasah Ibtidaiyah) sampai sekolah menengah atas (Madrasah Aliyah). Dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab masih terdapat berbagai permasalahan yang kurang mendapat perhatian begitu serius sehingga menyebabkan KBM bahasa Arab berjalan

tanpa peningkatan yang signifikan. Padahal, kemampuan bahasa Arab siswa di Madrasah memiliki urgensi yang tinggi sehingga diperlukan peningkatan terus menerus dalam proses pembelajaran bahasa Arab

Telah disadari bersama, bahwa bahasa Arab di Madrasah direalisasikan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan yaitu keterampilan mendengar (*Istima'*), keterampilan berbicara (*kalam*), keterampilan membaca (*qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*kitabah*).² Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengakses berbagai referensi berbahasa Arab, keempat keterampilan berbahasa tersebut diharapkan dapat dikuasai oleh siswa dengan baik.

Guru sebagai tenaga pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena guru berperan sebagai fasilitator dan komunikator bagi peserta didik. Sukses tidaknya sebuah proses pembelajaran, bergantung kepada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Metode dan strategi yang diterapkan seorang guru akan sangat mempengaruhi persepsi siswa terhadap tingkat kemudahan dan kesukaran pembelajaran bahasa Arab.

¹Abdul Mun'in, *Analisis Kontrastif Bahasa Arab Dan Bahasa Indonesia (Telaah Terhadap Fonetik Dan Morfologi)* (Jakarta: Pustaka Al Husna Baru, 2004), 7.

²Tabrani Rusyan, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Rosdakarya, 1994), 209.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan. yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah dalam keterampilan menyimak bahasa Arab Peserta didik cenderung tidak bersemangat sehingga suasana kelas menjadi membosankan dan kurang menarik. Terdapat beberapa peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut adalah penerapan metode belajar yang kurang tepat dan cenderung monoton. Di sekolah tersebut, guru hanya menerapkan metode ceramah untuk menyampaikan materi yang diajarkannya. Sehingga minat dan antusiasme peserta didik masih rendah.

Untuk menyasati problematika pembelajaran tersebut, diperlukan suatu metode yang efektif, efisien dan juga menyenangkan peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran bahasa Arab dibutuhkan pembelajaran yang inovatif agar para peserta didik menjadi bersemangat, termotivasi dan antusias, sehingga mereka merasa senang dalam menghadapi pelajaran di kelas.

Salah satu metode yang menerapkan konsep menyimak yaitu permainan Bisik Berantai. Demi efektifnya pembelajaran menyimak, peserta didik

belajar menyimak materi dengan metode bermain dalam melatih konsentrasi.³

Ahmad Fuad Efendy dalam Ulin Nuha, menyatakan bahwa metode merupakan rencana menyeluruh penyajian bahasa secara sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan.⁴ Begitu pun Annisatul Mufarokah dalam Ulin Nuha juga mendefinisikan metode sebagai sekumpulan cara yang dipergunakan demitercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, metode sangat dibutuhkan oleh guru, dan penggunaannya pun bermacam-macam, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah kegiatan pembelajaran selesai.⁵

Senada dengan Nana Sujana yang mengartikan metode mengajar dengan cara yang digunakan oleh guru dalam interaksi edukatif dengan peserta didik. Sederhananya, metode mengajar merupakan cara-cara yang digunakan guru untuk mentransformasikan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan.⁶

Pada hakekatnya, permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu

³Amaliah Fauziah, "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun" (UIN Syarif Hidayatullah, 2015), 5.

⁴Ulin Nuha, *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 149.

⁵Ibid.

⁶Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Madani, 2015), 132.

dengan cara yang menggembirakan.⁷ Salah satu permainan bahasa adalah permainan bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) yang bertujuan untuk melatih keterampilan mendengar dan menyimak siswa.⁸

Permainan bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) adalah permainan yang terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri 6-7 siswa, guru membisikkan kata atau kalimat yang diperlihatkan kepada siswa paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya dibisikkan pada siswa dibelakangnya demikian sampai siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang.⁹

Keterampilan menyimak didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menelaah atau memahami objek yang berupa kata atau kalimat yang disampaikan oleh rekan bicara atau sebuah media. Sebagai keterampilan reseptif, unsur yang harus dikuasai terlebih dahulu yaitu kemampuan menyimak. Secara alamiah, pendengaran merupakan cara manusia dalam memahami bahasa manusia yang lain. Sesuai dengan konsep tersebut, menyimak harus

didahulukan dalam keterampilan berbahasa asing.¹⁰

Kemampuan menyimak sangat tampak eksistensinya di lingkungan sekolah. Mayoritas waktu yang dimiliki peserta didik di sekolah digunakan untuk menyimak materi pelajaran yang diutarakan oleh guru. Kemampuan menyimak yang baik akan membuat peserta didik memahami dan menguasai pelajaran yang diajarkan.

Permainan Bisik Berantai sebagai metode dalam pembelajaran keterampilan menyimak, peserta didik akan membisikkan pesan kepada teman-temannya dalam satu kelompok, lalu peserta terakhir harus menyampaikan isi pesan tersebut dengan benar dan tepat. Selain membangun kognitif peserta didik, ini juga efektif dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap dirinya dan orang lain.¹¹

Hal ini sejalan dengan artikel Aizzatin Habibah dan Syihabuddin yang berjudul “Evaluasi Keterampilan Menyimak dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. Artikel ini menjelaskan bahwa dalam kegiatan evaluasi metode permainan bisik berantai dapat digunakan untuk menilai kemampuan menyimak,¹² sehingga dengan

⁷Umi Machmudah and Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang-Press, 2008), 175.

⁸Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)* (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 151.

⁹Machmudah and Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 178.

¹⁰*Ibid.*, h.130-131.

¹¹*Ibid.*

¹²A Habibah and S Syihabuddin, “Evaluasi Keterampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *al-Ittihad: Jurnal Keilmuan dan ...* (2021): 97–

menggunakan metode tersebut menambah dalam memahami pesan yang disampaikan.

Peneliti menemukan beberapa artikel terkait dengan permainan bisik berantai, salah satunya, seperti artikel yang telah ditulis oleh Eka Utari Handayani dan Nurul Huda dengan judul “Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan *Maharah Istima*’ dan *Kalam* Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”. Dalam artikel ini dijelaskan bahwa permainan bisik berantai dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan *Maharah Istima*’ dan *Kalam*. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai *Maharah Istima*’ 61,91 meningkat menjadi 87,75 setelah diberikan perlakuan, yaitu mengalami peningkatan sebanyak 25,83. Sedangkan nilai *Maharah Kalam* sebelum perlakuan 61,87 kemudian setelah diberi perlakuan meningkat 86,87, yaitu meningkat sebanyak 25,83.¹³

Zubaidah dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyimak melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya”

menjelaskan bahwa kegiatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dengan hasil memuaskan, sehingga dapat mendorong anak di TK Mahardhika untuk konsentrasi saat menerima materi pembelajaran.¹⁴

Dalam penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية siswi kelas X di MA Al- Amien 1 Pragaan, karena tidak semua Peserta didik kelas X Excellent A dapat memahami pelajaran tersebut, dengan demikian ada beberapa siswi sedikit lambat dalam menyusun kalimat bahasa Arab dikarenakan pelajaran tersebut sedikit sulit bagi mereka kurang memahaminya. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan dan seberapa besar pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif

106,
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/al-ittijah/article/view/2917>.

¹³Eka Utari Handayani and Nurul Huda, “Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan *Maharah Istima* Dan *Kalam* Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta,” *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 1–12, <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/edulab/article/view/2576>.

¹⁴Siti Zubaidah, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardhika Simokerto Surabaya,” *PAUD Teratai* 2, no. 1 (2013).

adalah penelitian yang berkaitan dengan kegiatan ilmiah yang dilakukan seorang peneliti dalam memutuskan apa yang akan diteliti, merumuskan masalah yang spesifik, mengumpulkan data melalui angka-angka dari partisipan dan menganalisis angka-angka tersebut dengan menggunakan statistik.¹⁵ Adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan bisik berantai, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan menyimak. Penelitian ini ingin mengetahui adanya pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan dengan populasi 32 siswa. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data salah satunya adalah daftar pertanyaan, yang sering disebut secara umum dengan nama kuesioner. Kuesioner harus mempunyai *center* perhatian, yaitu masalah yang ingin dipecahkan. Dengan kuesioner, peneliti mudah dalam mengumpulkan data dalam waktu yang singkat dan tidak membutuhkan banyak tenaga. Tiap pertanyaan harus merupakan bagian dari hipotesis yang ingin

diuji.¹⁶ Sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat suatu kegiatan pembelajaran tersebut. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran materi *الحياة اليومية* berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan, untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran pada keterampilan menyimak dengan menggunakan metode permainan bisik berantai pada siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan. Dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk menyimpulkan data yang bersumber dari arsip atau dokumen, foto atau gambar, dan video, ditempat penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. Sehingga dokumen ini dapat memperkuat data yang dikumpulkan peneliti.

Teknik analisis data penelitian ini terdiri dari tiga bentuk analisa yaitu pertama uji validitas, untuk menguji validitas digunakan teknik korelasi produk moment dari pearson dengan bantuan SPSS *For Windows*. Kedua uji reabilitas, dalam hal ini diukur dengan metode konsistensi internal dengan teknik Alpha dengan bantuan *Statistical Package For Social Science* (SPSS) *For Windows* Versi 16.0. Ketiga uji instrument, adapun metode yang digunakan dalam menganalisa data yang berupa *uji*

¹⁵Agustinus Bandur, *Penelitian Kualitatif: Metodologi, Desain Dan Teknik Analisis Data Dengan NVIVO 11 Plus* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), 26.

¹⁶Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 179.

regresi linier sederhana dengan bantuan *Statistical Package For Social Science (SPSS) For Windows*.

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Adapun hasil uji validitas dengan menggunakan tabel korelasi produk moment dari Pearson dengan bantuan *Statistical Package For Social Science (SPSS) For Windows* Versi 16, adalah sebagai berikut:

Variabel X (Permainan Bisik Berantai)

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu angket, maka angket akan diujicobakan pada siswa kelas X MA Al-Amien I Prenduan sebanyak 30 siswa yang terdiri dari kelas X sebanyak satu kali dan diperoleh validitas tes yang baik. Dari hasil uji tes pilihan jamak yang telah dilakukan, pada angket variable X maka diperoleh 6 butir soal yang valid dan 3 butir soal tidak valid. Sedangkan untuk angket variable Y diperoleh 6 butir soal yang valid serta 1 butir soal tidak valid. Sebaran butir soal yang valid tersebut dijelaskan pada table berikut:

Hasil Uji Validitas Angket Variabel X
(Permainan Bisik Berantai)

NO ITEM	HASIL r_{kerja}	T_{tabel} SIGNIFIKANS I 5%	KET
---------	-------------------	------------------------------	-----

1	0.818	0,361	VALID
2	0.805	0,361	VALID
3	0.766	0,361	VALID
4	0.273	0,361	TIDAK VALID
5	0.631	0,361	VALID
6	0.455	0,361	VALID
7	0.358	0,361	TIDAK VALID
8	0.139	0,361	TIDAK VALID
9	0.589	0,361	VALID

Dari hasil uji validitas, butir-butir soal yang tidak valid maka tidak peneliti uji reliabilitasnya. Sedangkan butir-butir soal yang valid kemudian dianalisis reliabilitasnya, dengan hasil sebagaimana berikut :

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.709	6

Dari hasil analisis didapat nilai Alpha sebesar 0.709, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 5% adalah sebesar = 0,361, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian ini reliable.

Variabel Y (Kemampuan Menyimak)

Sebagaimana pada tabel X, Item kuesioner pada table Y ini dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r table. Adapun r table dengan nilai taraf kepercayaan (sig 5%) adalah = 0.361, jika nilai item lebih kecil dari 0.361, maka item tersebut tidak valid dan dibuang untuk hasil penelitian yang lebih baik. Adapun hasil uji validitas angket pada tabel Y ini adalah sebagaimana berikut :

Hasil Uji Validitas Angket

Variabel Y (Kemampuan Menyimak)

NO ITEM	HASIL r_{kerja}	T_{tabel} SIGNIFIKANSI 5%	KET
1	0.684	0,361	VALID
2	0.336	0,361	TIDAK VALID
3	0.661	0,361	VALID
4	0.584	0,361	VALID
5	0.799	0,361	VALID
6	0.454	0,361	VALID
7	0.596	0,361	VALID

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 7 item instrumen dinyatakan valid ada 6 item, dan item soal yang tidak valid ada 1 item.

Kemudian sebagaimana di atas, dari hasil uji validitas, butir-butir soal yang valid kemudian dianalisis reliabilitasnya, dengan hasil sebagaimana berikut:

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0

Excluded ^a	0	.0
Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.732	6

Dari hasil analisis pada variabel Y didapatkan nilai Alpha sebesar 0.732, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 5% adalah sebesar = 0,361 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrument penelitian pada variabel Y ini juga reliable.

Analisis Instrumen

Sebelumnya telah peneliti paparkan data penelitian yang telah peneliti peroleh dari responden yang terdiri dari 32 siswa. Namun data tersebut belum dapat menguji hipotesis yang diajukan pada tujuan penulisan jurnal tentang pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan. Maka untuk menguji hipotesis tersebut, data yang telah peneliti sajikan sebelumnya perlu pengolahan dan analisa lebih lanjut. Peneliti melakukan analisis hasil penelitian secara kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة

اليومية siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan, maka peneliti menggunakan teknik analisa statistik regresi linier sederhana dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas

A = Nilai konstanta

B = Nilai arah sebagai penentu prediksi

Dan untuk menghitung data statistik dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 dan hasil adalah sebagai berikut:

Sebelum mengetahui hasilnya terlebih dahulu peneliti akan mencantumkan nilai normalitas dari data strategi pembelajaran partisipan dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Arab dalam kemampuan menyimak.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.349 ^a	.122	.094	1.206

a. Predictors: (Constant), INSYA'

Dari tabel model *summary* ini, diperoleh informasi tentang besarnya pengaruh dari variabel independen (permainan bisik berantai) terhadap variabel dependen (kemampuan menyimak). Pengaruh tersebut disimbolkan dengan R (korelasi). Seperti yang terlihat dalam tabel model *summary* diatas nilai pada kolom R adalah

0,349 artinya pengaruh variabel independen (permainan bisik berantai) terhadap variabel dependen (kemampuan menyimak) adalah 349% (0,349 x 100%), Namun nilai tersebut bisa dikatakan "terkontaminasi" oleh berbagai nilai pengganggu yang mungkin menyebabkan kesalahan pengukuran, untuk itu SPSS memberikan alternatif nilai *R Square* sebagai perbandingan akurasi pengaruhnya. Terlihat bahwa nilai *R Square* sebesar 0,122 yang artinya 12,2%. Kolom selanjutnya pada tabel *Model Summary* memperlihatkan tingkat keakuratan model regresi dapat dilihat pada kolom *Standard Error of The Estimate*, disana tertera angka 1.206.

Selanjutnya beralih ke tabel Anova sebagai berikut:

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	6.258	1	.258	4.304	.046 ^a
Residual	5.075	31	.454		
Total	1.333	32			

a. Predictors: (Constant), permainan bisik berantai

b. Dependent Variable: Kemampuan Menyimak

Dalam tabel Anova memperlihatkan informasi tentang berpengaruh tidaknya variabel independen (permainan bisik berantai) terhadap variabel dependen (kemampuan menyimak). Dalam tabel ini

terdapat beberapa hal yang tidak perlu dibahas, pertama *Sum of Square* dan kedua *Mean Square* karena kita tidak membutuhkan hal tersebut untuk mengambil kesimpulan berpengaruh tidaknya variabel independen terhadap dependen.

Untuk mengambil keputusan tersebut dapat digunakan dua cara, pertama lihat nilai Sig. (Signifikansi). Pada tabel anova nilai sig. tertera sebesar 0,046 maka dapat disimpulkan bahwa variabel strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa berpengaruh terhadap kecerdasan siswa. Hal ini dengan mengikuti taraf sig. 0,05 sebagai nilai *cut off* dari nilai signifikansi. Artinya jika nilai probabilitas (signifikansi) dibawah 0,05 maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

Carakedua dengan membandingkan F-Hitung dan F-Tabel, dimana nilai F yang dihasilkan dalam tabel Anova yaitu sebesar 4.304 Setelah menemukan F-Hitung lalu dibandingkan dengan F-Tabel sebesar 0,361.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	21.862	.475		6.292	.000
INSYA'	.368	.177	-.349	-2.075	.046

a. Dependent Variable: Kemampuan Menyimak

Pada tabel *coefficient* disajikan berbagai informasi, yaitu nama-nama variabel, nilai konstanta (Constant), nilai t dan nilai signifikansi. Tabel ini digunakan

untuk melihat pengaruh variabel. Caranya ada dua, pertama dengan cara melihat nilai sig yaitu 0.00 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantairberpengaruh terhadap kemampuan menyimakpada materi *الحياة اليومية* siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan. Cara kedua dengan cara membandingkan nilai t-hitung yaitu nilai pada kolom t yang dihasilkan SPSS pada tabel *coefficient* 2.075 dengan t-tabel yaitu 2.042. Maka apabila nilai t tabel lebih kecil dari nilai t hitung maka kesimpulannya ada pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimakpada materi *الحياة اليومية* siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan.

Realita hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan teknik analisa statistik *regresi linear* dapat dilihat dari tabel model *summary* diatas didapatkan nilai R yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi. Nilai korelasi adalah 0,349, nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa pengaruh kemampuan menyimakpada materi *الحياة اليومية* siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan. sebesar 12,2%.

Dari tabel model *summary* diatas pula diperoleh nilai R *Square* atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai KD yang diperoleh adalah 12,2% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel

bebas (permainan bisik berantai) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 12,2% terhadap variabel terikat (kemampuan menyimak), sementara 87,8% sisanya dipengaruhi oleh beberapa faktor lain.

Respon siswa kelas X Excellent A MA Al-Amien 1 Pragaan terhadap permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Al-Amien 1 Pragaan melalui penyebaran angket respon siswa sebanyak 16 pertanyaan kepada 32 siswa X Excellent A MA Al-Amien 1 Pragaan menunjukkan bahwa hasil uji tes pilihan jamak yang telah dilakukan, pada angket variable X maka diperoleh 6 butir soal yang valid dan 3 butir soal tidak valid. Sedangkan untuk angket variable Y diperoleh 6 butir soal yang valid serta 1 butir soal tidak valid.

Dari hasil analisis pada variabel Y didapatkan nilai Alpha sebesar 0.732, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 5% adalah sebesar $= 0,361$ maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrument penelitian pada variabel Y ini juga reliable.

Hal ini menunjukkan bahwa menyimak sebagai suatu kegiatan mendengarkan atau memahami makna secara lisan dengan penuh perhatian dan pemahaman tentang suatu yang didengarkan

baik berupa informasi atau pesan sehingga diperoleh makna dari yang didengar itu.¹⁷

Hermawan menegaskan bahwa kemampuan menyimak akan berhasil jika dilakukan dengan latihan secara terus-menerus dalam mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata dengan unsur lainnya, secara langsung dari penutur bahasa Arab atau pun melalui media lain berupa rekaman atau kaset.¹⁸ Jika hal ini dilakukan, penyimak akan mendengar dan memahami serta menangkap maknadari informasi yang didengar dengan baik dan benar.

Hasil permainan bisik berantaiterhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية siswa kelas X Excellent A di MA Al-Amien 1 Pragaan

Hasil dari tabel model *summary* ini, diperoleh nilai R adalah 0,349 artinya pengaruh variabel independen (permainan bisik berantai) terhadap variabel dependen (kemampuan menyimak) adalah 349% (0,349 x 100%), dan nilai R *Square* sebesar 0,122 yang artinya 12,2%. Hasil dari tabel anova nilai sig. tertera sebesar 0,046 <0,05. Dan juga membandingkan F-Hitung dan F-Tabel, dimana nilai F yang dihasilkan dalam

¹⁷Delia Putri and Elvina, *Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar: Melalui Metode Game's* (Surabaya: CV. Penerbit Qiara Media, 2019), 2.

¹⁸Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 130.

tabel Anova yaitu sebesar 4.304 Setelah menemukan F-Hitung lalu dibandingkan dengan F-Tabel sebesar 0,361.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa pertama sebelum berbicara, membaca dan menulis. Seseorang mula-mula akan belajar menggunakan bahasa lisan (menyimak dan berbicara) selanjutnya bahasa tulis (membaca dan menulis). Akmansyah menyatakan bahwa keterampilan menyimak dapat dipahami sebagai proses mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi dan menanggapi suatu simakan sehingga dapat mengungkapkan makna yang terkandung di dalamnya baik tersurat ataupun tersirat.¹⁹

Dalam mempelajari bahasa Arab hal pertama yang akan dilakukan adalah menyimak, karena bahasa Arab termasuk bahasa asing. Pembelajar bahasa Arab yang baru tak jauh berbeda dengan anak kecil yang baru belajar tentang banyak hal, mereka akan menyimak hal baru yang dipelajari, setelah itu akan mulai menirukan, selanjutnya akan menelaah apa yang telah disimak dengan tepat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ike Lovita dan Syahrul Ismet bahwa permainan yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak di antaranya adalah permainan bisik berantai. Dimana akan menambah

perbendaharaan kata yang belum diketahui sebelumnya oleh seorang anak.²⁰Krisna Dewi, dkk, juga menegaskan bahwa kemampuan menyimak anak perlu ditingkatkan karena menyimak merupakan tahap pertama yang perlu dikuasai sebelum kemampuan lainnya.²¹

Pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada materi الحياة اليومية siswa kelas X Excellent A di MA Al- Amien 1 Pragaan

Setelah mengetahui besarnya koefisien regresi, maka perlu dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak. Berdasarkan hasil uji regresi di atas nilai signifikansinya sebesar 0,46. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan t hitung (2.075) dangan t-tabel yaitu 2.042. Maka apabila nilai t tabel lebih kecil dari nilai t hitung maka kesimpulannya ada pengaruh permainan bisik berantaiterhadap kemampuan menyimak bahasa pada materi الحياة اليومية siswi kelas X Excellent A di MA Al Amien 1 Pragaan.

Sebagaimana diketahui bersama bahwa aktivitas menyimak merupakan aktivitas yang penting dan selalu lebih sering

¹⁹M. Akmansyah, "Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa," *Jurnal Al-Bayan* 3, no. 1 (2011): 33.

²⁰Ike Lovita and Syahrul Ismet, "Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 1 (2021): 111.

²¹Ni Komang et al., "Penerapan Model Pembelajaran Cooverative Script Melalui," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 1 (2014).

dilakukan dibandingkan aktivitas keterampilan berbahasa lainnya. Untuk itu harus ditingkatkan kualitas pengajarannya dan membutuhkan inovasi dan kreatifitas dalam metode atau media pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang dilakukan peneliti dengan menggunakan permainan bisik berantai.

Muhammad Shaleh al-Syanthi dalam menyebutkan bahwa keterampilan menyimak memiliki beberapa peran penting, di antaranya: a) menyimak tidak membutuhkan waktu yang banyak; b) mayoritas manusia memperoleh ilmu pengetahuan dengan menyimak; c) keterampilan menyimak mewujudkan pengajaran keterampilan berbahasa pada tahap-tahap awal; dan d) keterampilan menyimak menjadi sandaran keterampilan lainnya.²²Dengan peran penting yang dimiliki keterampilan menyimak dituntut adanya fokus dan konsentrasi yang tinggi terhadap informasi yang sedang disimak, apalagi sedang menyimak informasi yang berbahasa asing, agar makna bisa ditangkap dengan baik dan benar.

Penyimak yang baik dan ideal mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, yaitu: a) kesiapan fisik dan mental, karena menyimak membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan sangat melelahkan; b) motivasi dan kesanggupan, penyimak yang baik akan

mendorong dirinya untuk menyimak dengan sepenuh hati dan bersungguh-sungguh; c) objektif dan menghargai pembicaraan, penyimak yang baik tidak akan mudah berprasangka buruk dan akan selalu menghargai pembicara berbobot atau tidak; d) menyimak secara menyeluruh tapi selektif, penyimak yang baik akan mengikuti pembicaraan dengan seksama mulai dari awal sampai akhir; e) tanggap situasi dan kenal arah pembicaraan, penyimak yang baik mampu memosisikan dirinya dan mengenal tujuan dari pembicaraan; f) merangkum isi pembicaraan, penyimak yang baik mampu menangkap isi pembicaraan dan meringkasnya baik berupa lisan atau tulisan, dan g) menilai dan menanggapi hasil pembicaraan, pembicara yang baik bisa menilai baik atau buruknya suatu pembicaraan yang telah disimak dan mampu memberi tanggapan yang tepat.²³

Berdasarkan hasil analisis di atas yang menyimpulkan bahwa permainan bisik berantai memiliki pengaruh terhadap kemampuan menyimak bahasa pada materi الحياة اليومية siswi kelas X Excellent A di MA Al- Amien 1 Pragaan. Meskipun juga dijelaskan sebelumnya, kemampuan menyimak tidak hanya dipengaruhi oleh permainan ini saja, tapi ada faktor lain juga

²²Akmansyah, "Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa," 13.

²³Habibah and Syihabuddin, "Evaluasi Keterampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 101–103.

yang ikut andil dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan sebagaimana di atas, maka peneliti dapat mengambil sebuah simpulan bahwa permainan bisik berantai berpengaruh terhadap kemampuan menyimak bahasa pada materi الحياة اليومية siswikelas X Excellent A di MA Al- Amien 1 Pragaan. Hal ini terbukti pertama dengan nilai tabel anova pada kolom sig. tertera sebesar 0,046 dibawah 0,05. Kedua dengan membandingkan nilai F-Hitung dengan nilai F-Tabel, dimana nilai F hitung sebesar 4.304 lebih besar dari pada nilai F-Tabel sebesar 0,361. Besar pengaruh permainan bisik berantai berpengaruh terhadap kemampuan menyimak bahasa pada materi الحياة اليومية siswikelas X Excellent A di MA Al- Amien 1 Pragaan adalah sebesar 0,122 yang artinya 12,2%. Hal ini terlihat dari nilai R Square pada tabel Model Summary di kolom *Standard Error of The Estimate*, sementara 87,8% sisanya di pengaruhi oleh beberapa faktor lain.

Daftar Pustaka

- Akmansyah, M. "Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa." *Jurnal Al-Bayan* 3, no. 1 (2011).
- Bandur, Agustinus. *Penelitian Kualitatif: Metodologi, Desain Dan Teknik Analisis Data Dengan NVIVO 11 Plus*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.
- Fauziah, Amaliah. "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun." UIN Syarif Hidayatullah, 2015.
- Habibah, A, and S Syihabuddin. "Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan ...* (2021): 97–106. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/al-ittijah/article/view/2917>.
- Handayani, Eka Utari, and Nurul Huda. "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istimah Dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 1–12. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/edulab/article/view/2576>.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Komang, Ni, Ayu Krisna, Ni Ketut Suarni, A A Gede Agung, Jurusan Pendidikan, Guru Pendidikan, Anak Usia, Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Pendidikan Ganesha. "Penerapan Model Pembelajaran Cooverative Script Melalui." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 1 (2014).

- Lovita, Ike, and Syahrul Ismet. "Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 1 (2021): 107–116.
- Machmudah, Umi, and Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang-Press, 2008.
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: Diva Press, 2012.
- Mun'in, Abdul. *Analisis Kontrastif Bahasa Arab Dan Bahasa Indonesia (Telaah Terhadap Fonetik Dan Morfologi)*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru, 2004.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Putri, Delia, and Elvina. *Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar: Melalui Metode Game's*. Surabaya: CV. Penerbit Qiara Media, 2019.
- Rohman, Fathur. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani, 2015.
- Rusyan, Tabrani. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya, 1994.
- Zubaidah, Siti. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardhika Simokerto Surabaya." *PAUD Teratai* 2, no. 1 (2013).