

IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK-BISIK BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH *ISTIMA'* UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN DAYA DENGAR SISWA KELAS X MAN

Marwah Mabrukah*

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Jl. Gajayana No.50, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia.

*Corresponding author, email: marwahmabrukah9@gmail.com

doi: 10.17977/um064v5i82025p892-901

Kata kunci

implementasi
metode permainan bisik berantai
maharah istima

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan bisik berantai sebagai media pembelajaran *maharah istima'* dalam meningkatkan konsentrasi dan daya dengar siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar. Metode ini dipilih karena melibatkan aktivitas menyimak secara aktif dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik berantai secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa serta pemahaman terhadap pesan lisan dalam bahasa Arab. Suasana kelas menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Meskipun demikian, implementasi metode ini masih menemui kendala, antara lain keterbatasan penguasaan kosakata bahasa Arab pada sebagian siswa dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Namun, kelebihan metode ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa, pelafalan kosakata yang lebih tepat, serta kemudahan guru dalam menilai pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan bisik berantai dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pengembangan keterampilan menyimak bahasa Arab.

1. Pendahuluan

Permainan bisik berantai merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk melatih keterampilan menyimak dan konsentrasi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, permainan ini dikenal efektif meningkatkan keterampilan menyimak secara aktif dan menyenangkan. Hikmatuzzohrah et al. (2022) menjelaskan bahwa permainan pesan berantai dilakukan dengan cara guru membisikkan sebuah pesan atau informasi kepada peserta didik pertama, kemudian peserta didik tersebut menyampaikan kembali pesan yang didengar kepada peserta didik berikutnya, dan seterusnya hingga peserta terakhir menyampaikan pesan tersebut secara lantang di depan kelas. Teknik ini menuntut konsentrasi penuh dan kemampuan menyimak yang baik dari setiap peserta agar informasi tidak berubah di tengah rantai komunikasi.

Lebih lanjut, Wachidah dan Amidah (2021) menegaskan bahwa permainan pesan berantai, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *chain message game*, juga relevan diterapkan dalam pengajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris. Permainan ini membantu meningkatkan pemahaman kosakata, pelafalan, serta kemampuan menyimak dan berbicara siswa dalam

suasana yang interaktif dan kolaboratif. Dengan demikian, penerapan permainan bisik berantai tidak hanya bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain yang memerlukan penguatan keterampilan menyimak dan komunikasi verbal.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting, terutama dalam konteks keagamaan dan pendidikan Islam. Dalam pembelajarannya, bahasa Arab mencakup empat keterampilan utama yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan dasar yang menjadi landasan keterampilan lainnya. Tanpa kemampuan menyimak yang baik, siswa akan kesulitan memahami ujaran lisan dan merespons dengan tepat.

Namun, kenyataannya, pembelajaran *maharah istima'* di sekolah, khususnya di Madrasah Aliyah, masih belum optimal. Proses pembelajaran cenderung pasif, menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan kesulitan berkonsentrasi dalam memahami materi lisan. Hal ini berdampak pada rendahnya daya dengar dan minimnya pemahaman siswa terhadap bahasa Arab secara fungsional.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah melalui permainan edukatif yang melatih konsentrasi dan daya dengar siswa. Permainan bisik-bisik berantai merupakan metode interaktif yang mendorong siswa untuk fokus mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan pesan secara tepat. Metode ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan menyimak. Putri dan Oktaria (2020) menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Alviolita dan Arisandy (2020) membuktikan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, Fajriah (2022) menunjukkan bahwa strategi *participative teaching and learning* melalui permainan ini berdampak positif terhadap partisipasi siswa. Penelitian oleh Ningsih dan Nasih (2023) secara khusus menyoroti efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan *maharah istima'* siswa sekolah dasar.

Permainan bahasa (*al'ab lughawiyyah*) seperti bisik berantai tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif tinggi karena menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks *maharah istima'*, siswa tidak hanya mendengar secara pasif, tetapi juga memahami, mengingat, dan menyampaikan kembali informasi. Aktivitas ini melatih pelafalan, artikulasi, serta kepekaan terhadap bunyi-bunyi dalam bahasa Arab.

Meskipun demikian, penerapan metode ini tidak lepas dari berbagai tantangan, seperti perbedaan kemampuan menyimak antar siswa, keterbatasan waktu, serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap implementasi metode permainan bisik-bisik berantai secara sistematis untuk mengetahui efektivitasnya serta faktor-faktor pendukung dan penghambat.

Penelitian ini menjadi penting karena masih terbatasnya kajian yang secara spesifik mengevaluasi implementasi metode permainan bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'* di tingkat Madrasah Aliyah. Padahal, keterampilan menyimak merupakan fondasi utama

dalam penguasaan bahasa Arab yang efektif dan komunikatif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana permainan bisik berantai dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran di kelas, apa saja keunggulan dan hambatanannya, serta bagaimana strategi guru dalam mengatasi tantangan yang muncul. Hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang partisipatif dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam inovasi pembelajaran bahasa Arab yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas X di MAN 2 Blitar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi permainan *bisik-bisik berantai* sebagai media pembelajaran *maharah istima'* (kemampuan menyimak), serta dampaknya terhadap konsentrasi dan daya dengar siswa. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena yang terjadi secara alami di kelas, sekaligus menangkap makna dari interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar, dengan subjek penelitian adalah guru Bahasa Arab dan siswa kelas X yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan permainan *bisik-bisik berantai*.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan bisik-bisik berantai, dengan mencatat berbagai aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta mencermati suasana kelas selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilaksanakan dengan guru Bahasa Arab dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait efektivitas permainan serta pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan guru, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja siswa juga dikumpulkan sebagai data pendukung. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan memilah data yang relevan sesuai fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan temuan lapangan secara sistematis. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola dan hubungan antardata yang telah dianalisis, sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai implementasi permainan bisik-bisik berantai sebagai media pembelajaran *maharah istima'*.

Keunggulan pendekatan kualitatif dalam konteks ini terletak pada fleksibilitasnya dalam menangkap dinamika pembelajaran, termasuk reaksi spontan siswa, kendala yang muncul di kelas, serta adaptasi guru dalam menerapkan metode permainan. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti melakukan refleksi dan menjadikan temuan lapangan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Untuk menjaga validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan dan mengonfirmasi data dari berbagai sumber dan teknik (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Hal ini bertujuan agar hasil penelitian tidak bersifat subjektif,

melainkan merepresentasikan kondisi kelas yang sebenarnya dan dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah.

Tabel 1. Ringkasan Metode Penelitian

Aspek	Deskripsi
Jenis Pendekatan	Kualitatif deskriptif
Lokasi Penelitian	MAN 2 Blitar
Subjek Penelitian	Guru Bahasa Arab dan siswa kelas X
Teknik Pengumpulan Data	1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi
Instrumen	Lembar observasi, panduan wawancara, dokumen (foto, catatan guru, hasil kerja siswa)
Analisis Data	Model Miles & Huberman: Reduksi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan
Validitas Data	Triangulasi sumber dan teknik
Keunggulan Metode	Menangkap dinamika pembelajaran, reflektif, adaptif terhadap konteks kelas

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *implementasi* berarti pelaksanaan atau penerapan. Usman (dalam sumber yang relevan) menambahkan bahwa implementasi merujuk pada serangkaian tindakan, aktivitas, atau mekanisme dalam suatu sistem yang dirancang secara sistematis dan bertujuan untuk mencapai hasil tertentu. Dengan kata lain, implementasi bukan sekadar menjalankan aktivitas, tetapi merupakan bagian integral dari proses yang memiliki arah dan struktur.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses pelaksanaan dari suatu rancangan yang telah disusun secara terencana dan sistematis, dilaksanakan secara serius, serta didasarkan pada pedoman normatif tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik objek (peserta didik), dinamika proses pembelajaran, serta kegiatan lanjutan yang menyertainya. Keberhasilan implementasi juga sangat ditentukan oleh adanya penerimaan dan penyesuaian dari berbagai pihak yang terlibat.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, implementasi dipahami sebagai proses pelaksanaan strategi, metode, atau media pembelajaran yang telah dirancang oleh guru guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Proses ini tidak hanya menyangkut aspek teknis pelaksanaan, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam menyesuaikan pendekatan dengan kondisi dan karakteristik siswa, serta memperhatikan respon dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi yang efektif harus mempertimbangkan kesiapan guru, latar belakang siswa, lingkungan belajar, serta dukungan sarana dan prasarana yang tersedia.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), implementasi menjadi inti dari setiap siklus tindakan. Rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan akan diterapkan secara langsung di kelas guna menilai sejauh mana efektivitasnya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Melalui proses implementasi, guru dapat mengamati secara langsung dinamika pembelajaran di kelas, menilai respon siswa terhadap metode yang digunakan, serta melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari proses ini kemudian dijadikan dasar untuk melanjutkan ke siklus berikutnya atau menyimpulkan keberhasilan tindakan yang dilakukan.

3.2. Metode dan Permainan Bisik Berantai

Secara etimologis, kata *metode* berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti jalan atau cara. Dalam konteks filsafat dan ilmu pengetahuan, metode diartikan sebagai cara berpikir dan menelaah suatu permasalahan secara terencana dan sistematis. Dalam bidang pendidikan, metode merujuk pada suatu rancangan penyajian materi pelajaran yang disusun berdasarkan pendekatan tertentu agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan sistematis.

Permainan bisik-bisik berantai merupakan salah satu metode pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan. Menurut Suyatno, permainan ini bertujuan agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat, dan tepat. Siswa mendengarkan informasi dari temannya, kemudian menyampaikan kembali informasi tersebut kepada siswa lain secara berantai. Suprawoto menambahkan bahwa permainan bisik-bisik berantai adalah kegiatan menyampaikan pesan secara berbisik dari satu siswa ke siswa lain dengan mengutamakan kecepatan dan ketepatan penyampaian informasi.

Dalam praktiknya, permainan dilakukan dengan membisikkan sebuah kalimat dalam bahasa Arab yang telah disiapkan oleh guru kepada siswa pertama. Siswa pertama membisikkan kalimat tersebut kepada siswa kedua, kemudian siswa kedua menyampaikannya kepada siswa ketiga, dan seterusnya hingga siswa terakhir. Siswa terakhir diminta untuk menyebutkan kalimat tersebut dengan suara lantang di depan kelas dan menuliskannya pada kertas yang telah disediakan. Setelah itu, guru memeriksa apakah pesan atau kalimat tersebut sampai secara utuh kepada siswa terakhir. Proses ini kemudian diulang dengan melibatkan kelompok siswa lainnya.

Permainan ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik berupa penyampaian pesan secara lisan, tetapi juga menuntut konsentrasi penuh, kemampuan menyimak secara aktif, serta daya ingat yang baik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, permainan ini sangat relevan karena melatih siswa untuk fokus pada pelafalan dan pemahaman kosakata dalam bahasa asing. Setiap tahapan permainan merupakan bagian dari proses *listening comprehension* yang penting dalam pengembangan *maharah istima'* (keterampilan menyimak).

Selain itu, kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa lebih terlibat secara aktif dan merasa tidak terbebani sebagaimana dalam pembelajaran konvensional. Interaksi yang terjadi antarsiswa selama permainan juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan komunikatif. Guru pun dapat memanfaatkan permainan ini sebagai bentuk evaluasi informal untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam hal penguasaan kosakata dan struktur kalimat.



Gambar 1. Implementasi Permainan Bisik Berantai

Dengan demikian, metode permainan bisik-bisik berantai bukan hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang aplikatif dan kontekstual dalam pengembangan keterampilan menyimak. Keterlibatan siswa dalam setiap tahap permainan menjadikan proses belajar lebih bermakna (*meaningful learning*), karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam mendengar, memahami, mengingat, menyampaikan, dan menilai kembali informasi tersebut.

Adapun implementasi permainan bisik-bisik berantai di kelas X MAN 2 Blitar tidak berbeda secara teknis dengan permainan bisik berantai pada umumnya. Namun, fokus penelitian ini terletak pada pengembangan *maharah istima'*, yaitu keterampilan menyimak dalam bahasa Arab, sehingga penggunaan metode ini diarahkan untuk melatih konsentrasi dan ketepatan dalam memahami pesan lisan sebagai bagian dari penguasaan bahasa secara komunikatif.

3.3. Maharah Istima'

Secara etimologis, istilah *istima'* berasal dari kata *sami'a*, *sam'an*, *sim'an*, *sama'an*, *sama'atan*, dan *sama'iyatan* yang berarti 'mendengar'. Dalam penggunaannya, *istima'* juga dapat dimaknai sebagai *ishgho*, yakni mendengarkan dengan saksama, memperhatikan, atau menyimak secara intensif.

Keterampilan (*maharah*) merupakan kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah, ataupun menciptakan sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan nilai dari pekerjaan tersebut. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran (Tarigan, 1986, hlm. 31).

Istima' atau kegiatan mendengar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan siswa dengan tujuan memperoleh pemahaman, melakukan analisis, mencari informasi, menjelaskan sesuatu, berpikir kritis, menyampaikan pendapat atau kritik, serta mengembangkan ide atau gagasan. Menurut Rusydi Ahmad Thuaimah dan Muhammad as-Sayyid Manna', *istima'* merupakan aktivitas mendengarkan secara sengaja dengan tujuan memahami isi materi, menguasai penjelasan yang disampaikan, serta mampu melahirkan gagasan-gagasan baru dari apa yang didengar.

Maharah istima' atau keterampilan mendengar merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keterampilan ini biasanya diajarkan pertama kali kepada peserta didik sebelum keterampilan berbahasa lainnya. Kemampuan mendengar yang baik sangat membantu dalam memahami ide pokok secara rinci.

Keterampilan menyimak (*maharah al-istima'* atau *listening skill*) adalah kecakapan seseorang dalam menangkap dan memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh lawan bicara atau disampaikan melalui media. Keterampilan ini dapat diasah melalui latihan mendengarkan perbedaan bunyi antar kata serta pengucapan huruf (*makhraj*) yang benar, baik dari penutur asli secara langsung maupun melalui media rekaman.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan menyimak tidak hanya menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya, tetapi juga merupakan sarana penting untuk membangun pemahaman yang utuh terhadap struktur dan makna bahasa. Dalam konteks pembelajaran di kelas, *maharah istima'* memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan

komunikatif siswa. Kegiatan mendengarkan yang efektif akan membantu siswa dalam meniru, menirukan kembali, dan mereproduksi bahasa secara lebih tepat dan alami. Kelemahan dalam keterampilan ini seringkali berdampak pada kesulitan berbicara dan memahami teks lisan karena siswa tidak mampu menangkap pesan yang disampaikan secara akurat.

Pengembangan *maharah istima'* sebaiknya dilakukan melalui pendekatan kontekstual dan menyenangkan. Salah satunya adalah penerapan metode permainan seperti bisik-bisik berantai, yang secara alami menuntut siswa untuk fokus, mendengarkan secara aktif, dan menyampaikan informasi secara lisan. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan mendengar dan konsentrasi, tetapi juga melibatkan unsur emosi dan interaksi sosial yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pelatihan keterampilan *istima'* tidak cukup hanya melalui pemutaran rekaman atau penyampaian teks lisan secara monoton. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting untuk merancang kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa aktif dalam menyimak, merespons, dan merefleksikan apa yang mereka dengar. Melalui latihan yang konsisten dan metode yang bervariasi, siswa akan lebih mudah memahami makna kata atau kalimat, serta mampu menyesuaikan pendengaran mereka terhadap berbagai aksen atau variasi pelafalan dalam bahasa Arab.

Tabel 2. Tahapan Implementasi Metode Permainan Bisik-Bisik Berantai dalam Pembelajaran Maharah Istima' di Kelas X MAN 2 Blitar

Tahapan	Deskripsi Kegiatan
1) Pembukaan	Siswa dikondisikan untuk duduk rapi, dilanjutkan dengan pembacaan doa bersama.
2) Pengantar Materi	Guru mengulas materi sebelumnya dan memberikan penjelasan awal sebelum permainan dimulai.
3) Pembagian Kelompok	Siswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing beranggotakan 5-6 orang. Setiap kelompok mendapat satu kalimat pendek dalam bahasa Arab.
4) Pelaksanaan Permainan	Kelompok yang mendapat giliran maju ke depan kelas; kelompok lain menunggu di tempat.
5) Proses Bisik-Bisik	Siswa pertama membisikkan kalimat kepada siswa kedua, dan seterusnya hingga siswa terakhir. Jika kalimat tetap benar, kelompok dianggap berhasil.
6) Evaluasi Jawaban	Guru membacakan jawaban akhir dari masing-masing kelompok dan menentukan kelompok dengan jawaban paling tepat.
7) Penutup	Pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan penutup oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, implementasi metode permainan bisik-bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'* di kelas X MAN 2 Blitar dilakukan melalui beberapa tahapan. Kegiatan diawali dengan pembukaan, yaitu pengkondisian siswa agar duduk dengan rapi dan pembacaan doa bersama. Selanjutnya, guru menyampaikan pengantar materi dengan mengulas pelajaran sebelumnya, kemudian memberikan penjelasan singkat sebelum memulai permainan bisik-bisik berantai yang bertujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Siswa kemudian dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri dari lima hingga enam orang, dan setiap kelompok diberikan satu kalimat pendek dalam bahasa Arab. Kelompok yang mendapat giliran akan maju ke depan kelas untuk bermain, sementara kelompok lainnya menunggu giliran dengan duduk di tempat masing-masing. Permainan dimulai dengan siswa pertama membisikkan kalimat kepada siswa kedua, dan dilanjutkan secara berurutan hingga siswa terakhir. Jika siswa terakhir mampu mengucapkan kalimat dengan benar, maka kelompok tersebut dianggap berhasil. Setelah seluruh kelompok bermain,

guru membacakan hasil dari setiap kelompok dan menentukan kelompok dengan jawaban yang paling tepat. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan penutup pembelajaran.

Metode permainan bisik-bisik berantai memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran *maharah istima'*. Metode ini dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, membantu memperbaiki ketepatan pelafalan, serta meningkatkan konsentrasi siswa dalam mendengarkan kalimat atau kosakata yang disampaikan. Selain itu, metode ini juga mempermudah guru dalam mengidentifikasi siswa yang belum memahami materi secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X, penerapan metode ini terbukti mampu membangkitkan semangat belajar siswa, memperbaiki pelafalan kosa kata, dan memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan asesmen informal. Siswa terlihat lebih aktif, kolaboratif, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan dari implementasi metode bisik-bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'*. Pertama, siswa yang belum menguasai kosakata bahasa Arab mengalami kesulitan dalam menyampaikan kembali informasi yang mereka dengar secara akurat. Kedua, kondisi kelas yang kurang kondusif saat permainan berlangsung dapat mengganggu konsentrasi siswa, terutama karena adanya suara-suara dari kelompok lain atau siswa yang belum mendapat giliran bermain. Ketiga, keterbatasan waktu dalam satu sesi pembelajaran seringkali membuat pelaksanaan metode ini tidak optimal bagi semua kelompok. Permainan ini memerlukan manajemen kelas yang baik dan waktu yang cukup agar berjalan efektif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memberikan penguatan kosakata sebelum permainan dimulai, menciptakan suasana belajar yang kondusif selama kegiatan berlangsung, serta mengelola waktu secara efisien agar seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi.

Tabel 3. Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Bisik-Bisik Berantai dalam Pembelajaran Maharah Istima'

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Motivasi dan Partisipasi Siswa	Meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.	Siswa yang belum menguasai kosakata mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan.
Pelafalan dan Pemahaman	Membantu memperbaiki pelafalan dan pemahaman kosakata melalui latihan langsung.	Siswa dapat salah menangkap pesan karena belum memahami makna atau pelafalan secara tepat.
Konsentrasi dan Fokus	Melatih konsentrasi dan fokus dalam menyimak informasi secara berurutan.	Suasana kelas yang ramai dapat mengganggu fokus dan konsentrasi siswa.
Penilaian Guru	Mempermudah guru dalam mengamati dan menilai pemahaman siswa secara informal.	Membutuhkan pengelolaan waktu yang baik agar semua siswa dapat berpartisipasi secara merata.
Suasana Belajar	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan interaktif.	Permainan bisa memakan waktu cukup lama jika tidak dikelola dengan efisien.

Metode permainan bisik-bisik berantai terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan *maharah istima'* siswa. Selain memperkuat aspek kognitif seperti kosakata dan pelafalan, metode ini juga memperkaya aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran, seperti motivasi, kerja sama, dan kepercayaan diri. Dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang tepat, metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan bermakna.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi metode permainan bisik-bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'* di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar, dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan konsentrasi dan daya dengar siswa. Permainan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memfokuskan perhatian pada materi yang didengar, serta melatih ketepatan pelafalan dan pemahaman kosakata bahasa Arab secara menyenangkan dan interaktif. Kelebihan metode ini tercermin dari meningkatnya antusiasme siswa selama pembelajaran, pelafalan bahasa Arab yang menjadi lebih tepat, serta kemudahan bagi guru dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam menyimak. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan kolaboratif, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermakna.

Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, antara lain kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum menguasai kosakata bahasa Arab, kondisi kelas yang kadang tidak kondusif akibat kebisingan, serta keterbatasan waktu pelaksanaan yang membatasi keterlibatan seluruh kelompok secara maksimal. Kendati demikian, secara keseluruhan, metode permainan bisik-bisik berantai dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran *maharah istima'*, terutama dalam membangun konsentrasi dan keterampilan menyimak siswa secara bertahap dan menyenangkan.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar metode ini dikembangkan lebih lanjut dengan memadukannya bersama pendekatan berbasis teknologi, seperti penggunaan media audio interaktif atau aplikasi pembelajaran digital yang mendukung pelatihan menyimak. Selain itu, penelitian juga dapat difokuskan pada jenjang kelas yang berbeda, seperti kelas XI atau XII, untuk melihat efektivitas metode ini pada tingkat kemampuan bahasa yang lebih tinggi. Peneliti juga dapat menggali pengaruh metode ini terhadap keterampilan berbahasa lainnya, seperti *kalam* (berbicara) atau *kitabah* (menulis), guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi metode ini dalam pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh.

Daftar Rujukan

- Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Ketrampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115-126. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v14i2.1227>
- Alzulmi, S., Hidayat, T., & Usman, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknik Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Mendengar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 537-546.
- Arifin, A. (2024). Exploring the Interplay of Listening, Articulation, and Arabic Language Proficiency among Children in Pesantren. *Arabiyat: Journal of Arabic Education & Arabic Studies/Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 11(1).
- Dwi Friska, W. (2023). *Analisis Keterampilan Guru Dalam Mengajar Di SD Negeri 30 Seluma Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UINFAS Bengkulu* (Tesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Fajriah, N. (2022). Penerapan Strategi Partisipatif Teaching And Learning Melalui Permainan Bisik Berantai (Al Asrar Al Mutasalsil) Dalam Pembelajaran. *seulanga*, 1(1), 24-32. <https://doi.org/10.47655/seulanga.v1i1.4>
- 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. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-01>

- Hikmatuzzohrah, S., Habibi, M. M., Fahrudin, F., & Suarta, I. N. (2022). Penerapan Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1058-1065.
- Ien, D. L., & Lathifa, A. (2023). Implementasi Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Maharah Istima'di Asrama Darul Lughoh Al-Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 4(2), 23-40. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v4i2.2797>
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). Studi permainan bisik berantai dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 107-116. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.501>
- Mutiah, E. (2023). Efektivitas Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iv Sd Negeri 0501 Hutanopan. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 73-82. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i02.2347>
- Ningsih, N. I. W., & Nasih, A. M. (2023). Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Maharah Istima' Siswa Kelas 4 SD Islam. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(4), 604-616. <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p604-616>
- Putri, A. K., & Oktaria, R. (2020). Analisis hubungan permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98-103. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22274>
- Qibtiyah, L., & Rosalinda, E. (2021). Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Arab Siswa Kelas X Excellent A di MA Al-Amien 1 Pragaan. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 4(01), 62-76.
- Ridho, U. (2018). Evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *An-Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(1), 19-32. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124>
- Safitri, S. N. (2022). *Hubungan Minat Menjadi Guru Terhadap Keaktifan Mahasiswa Mengikuti Perkuliahan Di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta* (Tesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Shafura, S., Suaidi, P., Hafizhoh, S. A., & Anwar, K. (2024). Implementasi Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Arab Metode Istima'kelas VII di MTS Al Washliyah Km 6 Brayan Medan. *HIBRUL ULAMA*, 6(1), 98-103.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wachidah, E. N., & Amidah, N. L. (2021). Chain Message Game: Is It The Best Solution to Increase Student's Understanding in English Language Teaching?. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal*, 6(1), 25-30. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v6i1.2661>