

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS *GAME* BISIK BERANTAI DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
PESERTA DIDIK MTS. AINUN SAHAB PAKU
KABUPATEN POLEWALI MANDAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS *GAME* BISIK BERANTAI DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
PESERTA DIDIK MTS. AINUN SAHAB PAKU
KABUPATEN POLEWALI MANDAR**



OLEH:

MUTMAINNA

NIM:2120203888204046

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah
Institusi Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas *Game* Bisik Berantai Dalam
Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta
Didik MTs. Ainun Sahab Paku Kab. Polewali
Mandar

Nama Mahasiswa : Mutmainna

NIM : 2120203888204046

Program Studi : Pendidikan Bahasa arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah

Nomor: B-3485/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I. (.....)

NIP : 19850121 202321 1 008

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektivitas *Game* Bisik Berantai Dalam
Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta
Didik MTs. Ainun Sahab Paku Kabupaten
Polewali Mandar

Nama Mahasiswa : Mutmainna
NIM : 2120203888204046
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji : B.19/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2026
Tanggal Kelulusan : 07 Januari 2026

Disahkan Oleh:

Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I.

(Ketua)

(.....)

Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.

(Anggota)

(.....)

Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd.I.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Y Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP.19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
 وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Musa dan Ibu Suriani atas pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang, serta dukungan dan mendoakan penulis dalam keadaan apa pun.

Penulis telah menerima banyak bimbingan, arahan, serta masukan dari bapak Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I, selaku pembimbing, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

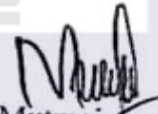
1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN Parepare) yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya, sehingga menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

4. Bapak Dr. Kaharuddin, M.Pd.I., dan Ibu Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd.I. selaku dewan penguji atas kontribusi, kritikan dan saran demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare dan para stafnya yang telah melayani dan menyediakan referensi terkait judul penelitian Penulis.
6. Bapak M. Agus, S.Ag., selaku Kepala Madrasah, Ibu Nur Hikmah, S.Pd., selaku guru Bahasa Arab dan adik-adik peserta didik MTs. Ainun sahab Paku yang telah memberikan izin, berkontribusi, dan berkolaborasi dengan baik selama penelitian.
7. Kepada Kakak dan adik-adikku yang telah memberikan doa, dukungan tanpa batas, serta selalu menjadi sumber semangat dan kebahagiaan bagi penulis. Kepada sahabat dan teman-teman prodi PBA angkatan 21 serta pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan, motivasi, dan membantu hingga tulisan ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah Swt. Berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahalanya-nya. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 07 Januari 2026
18 Rajab 1447 H

Penulis



Mutmajiba

NIM: 2120203888204046

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

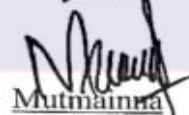
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutmainna
NIM : 2120203886204046
Tempat/Tanggal Lahir : Paku, 29 September 2003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Efektivitas *Game* Bisik Berantai Dalam
Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta
Didik Mts. Ainun Sahab Paku Kab. Polewali
Mandar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 07 Januari 2026

Penyusun



Mutmainna
2120203886204046

ABSTRAK

Mutmainna. *Efektivitas Game Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik MTs. Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar.* (dibimbing Muhammad Irwan).

Keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar masih tergolong rendah. Kondisi ini ditandai dengan kurangnya keberanian peserta didik untuk berbicara, kelancaran yang belum optimal, serta ketepatan pelafalan yang masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *game* bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen melalui *desain one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 15 peserta didik kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes lisan berupa *pre-test* dan *post-test* serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired samples t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik sebelum penerapan *game* bisik berantai berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 35,67. Setelah penerapan *game* bisik berantai, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 78,27 dan berada pada kategori baik. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* bisik berantai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci: *Game* Bisik Berantai, Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan	7
B. Tinjauan Teori	10
1. Pengertian Efektivitas	10
2. <i>Game</i> dalam Pembelajaran	11
3. Bisik Berantai	15
4. Keterampilan Berbicara	17
5. Indikator Keterampilan Berbicara	22
C. Kerangka Pikir	23

D. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Definisi Operasional Variabel	34
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	53
C. Pengujian Hipotesis.....	55
D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	I
BIODATA PENULIS	XXV

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis	8
3.1	Data populasi peserta didik MTs. Ainun sahab paku	26
3.2	Format penilaian <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	28
3.3	Kisi-kisi instrument penelitian	34
3.4	Kriteria validitas instrument	36
3.5	Validitas butir instrument	36
3.6	Kriteria reliabilitas instrument	38
3.7	Reliabilitas instrument	38
3.8	Kategorisasi	39
4.1	Hasil <i>pre-test</i> peserta didik	43
4.2	Analisis statistik deskriptif nilai <i>pre-test</i>	44
4.3	Frekuensi dan persentase nilai <i>pre-test</i> peserta didik	45
4.4	Hasil frekuensi dan persentase nilai <i>pre-test</i>	46
4.5	Hasil <i>post-test</i> peserta didik	47
4.6	Analisis statistic deskriptif nilai <i>post-test</i>	48
4.7	Frekuensi dan persentase nilai <i>post-test</i>	49
4.8	Hasil frekuensi dan persentase hasil <i>post-test</i>	49

4.9	Analisis deskriptif <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	51
4.10	Uji normalitas <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	52
4.11	Uji homogenitas <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	53
4.12	Uji hipotesis paired samples statistik	54
4.13	Uji hipotesis <i>paired samples correlation</i>	55
4.14	Uji hipotesis <i>paired samples T-test</i>	55
4.15	Uji N-Gain Skor dan persen	56
4.16	Pengkategorian N-Gain score	57
4.17	Pengkategorian N-Gain Score (persen)	57

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Karangka Pikir	23
3.1	Desain Penelitian <i>One group</i> pretes-posttest	25
4.1	Histogram Pre-test	46
4.2	Histogram Post-test	50

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Rencana pelaksanaan pembelajaran	II
2	Instrumen Penelitian Sebelum Diuji Cobakan	VI
3	Materi Pembelajaran	IX
4	Uji Validitas	XII
5	Uji Reliabilitas	XIII
6	Instrumen Penelitian	XIV
7	Jawaban Instrumen penelitian	XVI
8	Tabulasi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i>	XVIII
9	Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	XIX
10	Surat Permohonan Izin Meneliti Dari IAIN Parepare	XX
11	Surat Izin Meneliti dari Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	XXI
12	.Surat Keterangan Selesai Meneliti dari MTs. Ainun Sahab Paku	XXII
13	Dokumentasi	XXIII

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	fathah dan ya	Ai	a dan i
اَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

حَوْلَ : *hauula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ/آ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
إِ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وُ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Rauḍah al-jannah* atau *Rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *Al-madīnah al-fāḍilah* atau *Al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>Al-Haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>Al-Hajj</i>
نُعَمِّ	: <i>Nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'Aduwwun</i>

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)
عَلِيٌّ	: 'Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ٱ (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī ṣilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi ‘umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

9. Lafẓ al-Jalalah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālāh*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi *Abū Zaid*, *Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid*, *Naṣr Hamīd Abū*)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

Swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS ./ / ..: 4	=	QS Al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/.., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjagannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. Editor (atau, eds. [kata dari *editors*] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “edotor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya
- Vol. Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomot karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era perkembangan saat ini, pendidikan bahasa Arab mengalami kemajuan yang signifikan, dengan banyak sekolah mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi yang menganggap bahasa Arab sebagai ilmu penting yang harus dikuasai peserta didik. Ketika mempelajari bahasa Arab terdapat empat komponen keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik bagi pembelajar bahasa Arab, yaitu keterampilan mendengar (*maharah al-istima*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qiraah*) dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Setelah menguasai empat komponen keterampilan tersebut, maka pembelajaran lain akan berjalan dengan optimal.¹

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk mengucapkan kata-kata atau bunyi dengan tujuan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Berbicara tidak hanya terbatas pada pengucapan kata-kata semata, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau makna melalui bahasa lisan.²

Keterampilan berbicara merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui keterampilan berbicara, peserta didik dapat mengkomunikasikan ide atau pemikiran dan menyampaikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Selain itu, kemampuan berbicara berfungsi sebagai indikator

¹R. Umi Baroroh dan Fauziyah Nur Rahmawati, 'Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif', *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 9.2 (2020).

²Aulia Najmi, "Konsep Profesionalisme Guru dalam Pendidikan" *Jurnal Seri Publikasi Pembelajaran*, 2021.

bagi guru untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan. Apabila peserta didik mampu menjelaskan kembali materi dengan jelas dan tepat, hal tersebut menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan berbicara memiliki peran yang signifikan dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Namun, keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Arab sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan baik dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat dan motivasi siswa, kosakata, pelafalan bunyi, dan kaidah/tata bahasa. Sedangkan faktor eksternal meliputi aspek guru, metode pengajaran, materi pembelajaran, waktu, fasilitas, dan lingkungan sosial.³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar, diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik belum terlibat secara aktif, khususnya dalam kegiatan berbicara. Peserta didik cenderung pasif dan kurang berani untuk menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan secara lisan.

Kondisi tersebut terlihat jelas ketika peserta didik diminta untuk berpartisipasi secara lisan. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan jawaban dengan lancar, sehingga tuturan yang dihasilkan masih terbata-bata. Selain itu, pelafalan kata-kata yang diucapkan belum jelas dan kurang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih perlu ditingkatkan, baik dari segi kelancaran berbicara maupun ketepatan pengucapan. Rendahnya

³Nurul Atira Muqmin dan Sitti Mutmainnah, 'Problematika Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Maros', *Pinisi Journal Of ART, Humanity and Social Studis* (2024).

kemampuan tersebut diduga dipengaruhi oleh kurangnya kepercayaan diri serta terbatasnya kesempatan peserta didik untuk berlatih berbicara secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini dibenarkan oleh guru mata pelajaran bahasa arab Nur Hikmah, S. Pd. Menurut beliau, peserta didik di MTs ainun sahab masih belum mampu berbicara bahasa arab secara aktif karena peserta didik menganggap bahasa arab itu sulit, ditambah lagi untuk mengajarkan keterampilan berbicara yang aktif dibutuhkan waktu yang lama dan juga pembiasaan bagi peserta didik.⁴

Selain itu, Saat ini sekolah masih menerapkan Kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan justru bertolak belakang dengan tuntutan kurikulum. Kondisi ini membuat peserta didik memandang pelajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Oleh sebab itu, agar pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat. Metode memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Metode pembelajaran bahasa Arab adalah cara yang digunakan oleh guru untuk melakukan interaksi dengan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran.⁶ Metode yang tepat akan menunjang efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode bisik berantai. Metode *game* bisik berantai adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok, di mana setiap

⁴Nur Hikmah, Guru bahasa arab MTs Ainun Sahab Paku, *wawancara* di sekolah, tanggal 04 Desember 2024.

⁵Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, 'Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Shaut Al Arabiyyah*, 7.1 (2019).

⁶Muhammad Irwan, 'Penerapan Al-Tariqah Al-Mubasyarah dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab', *Dirasah Al-Lughah Al-Arabiyyah Penerapan*, 2024.

peserta membisikkan pesan atau kalimat kepada peserta berikutnya secara berurutan hingga pesan sampai ke peserta terakhir, yang kemudian menyampaikan pesan tersebut dengan suara keras di depan kelompok.⁷

Permainan ini melatih peserta didik untuk mendengarkan pesan dengan cermat, memahami maknanya, lalu menyampaikan kembali secara lisan kepada teman berikutnya. Proses ini secara langsung melatih keterampilan berbicara karena peserta harus mengucapkan kata-kata dengan pelafalan dan intonasi yang benar, serta berlatih menggunakan pilihan kata yang tepat. Melalui bisik berantai, siswa menjadi lebih percaya diri, aktif, dan terampil dalam berbicara.⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan menerapkan metode *game* bisik berantai dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengangkat judul “Efektivitas *Game* Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik MTs. Ainun Sahab Paku Kab. Polewali Mandar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana yang di kemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII MTs Ainun sahab sebelum penerapan *game* bisik berantai?

⁷Madaliyah Izah Mansyur, ‘Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Randugarut’, *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1.4 (2024).

⁸Rukli Rukli, ‘Pengaruh Metode Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Speech Delay’, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2023.

2. Bagaimana keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII MTs Ainun sahab setelah penerapan *game* bisik berantai?
3. Apakah *game* bisik berantai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII Mts Ainun Sahab?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII di MTs Ainun sahab sebelum penerapan *game* bisik berantai
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII MTs Ainun sahab setelah penerapan *game* bisik berantai
3. Untuk mengetahui efektifitas *game* bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII Mts Ainun Sahab

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan baru dan menambah wawasan mengenai proses penerapan *game* cerita berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII MTs Ainun Sahab.

2. Manfaat praktis

Manfaat hasil penelitian ini secara praktis yaitu:

- a. Bagi peneliti: dapat memperoleh kemampuan untuk menerapkan *game* cerita berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

- b. Bagi pendidik: dapat menjadi referensi pendidik dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.



BAB II

TINJAUN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan hasil penelitian relevan tidak lain hanya untuk menjelaskan posisi pembeda serta untuk memperkuat dari hasil peneliti ini terhadap penelitian yang sudah ada. Adapun pengkajian terhadap hasil penelitian orang lain yang relevan, tentunya lebih berfungsi atau sebagai pembanding dari apa yang telah didapatkan serta dipikirkan oleh peneliti. Dengan hal tersebut juga dapat menghindari adanya suatu duplikasi, peneliti juga melakukan penelusuran terhadap berbagai penelitian terdahulu, serta diperoleh suatu masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

Terdapat beberapa penelitian-penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu Efektivitas *Game* Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik MTs Ainun Sahab Paku Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar.

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Utari Handayani dkk pada penelitiannya yang berjudul “Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa Permainan bisik berantai dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan maharah istima’ dan kalam dalam pembelajaran bahasa Arab. Terdapat perbedaan yang

signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan permainan bisik berantai dan tidak menggunakan permainan bisik berantai.⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Utari Handayani dkk terdapat persamaan dengan penelitian peneliti kali ini, yaitu sama-sama menggunakan *game* bisik berantai. Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan mendengarkan dan keterampilan berbicara peserta didik sedangkan penelitian kali ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dalam berbahasa arab.

Penelitian yang dilakukan oleh Madaliyah Izah Mansyur pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Randugarut”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Randugarut mengalami peningkatan dengan penerapan metode permainan bisik berantai dengan bukti adanya peningkatan nilai maksimum pada kelas sebesar 60% dan peningkatan nilai minimum pada kelas sebesar 100%.¹⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Madaliyah Izah Mansyur terdapat persamaan penelitian dengan penelitian kali ini, yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa indonesia peserta didik sedangkan pada penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik.

⁹Eka Utari Handayani dan 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*, 4.1 (2019).

¹⁰Mansyur, ‘Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Randugarut’ *jurnal multidisiplin ilmu akademik* (2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Maulana Ibrahim dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Padang Jaya Bengkulu Utara”. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Padang Jaya Bengkulu Utara.¹¹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Maulana Ibrahim dkk terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan *game* bisik berantai dalam pembelajaran bahasa arab dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.

Tabel 2.1 Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis

Judul Penelitian terdahulu	Persamaan penelitian terdahulu	Perbedaan penelitian terdahulu
Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede	Metode yang digunakan oleh Peneliti Terdahulu dengan metode yang akan dilakukan peneliti menggunakan <i>game</i> bisik berantai	penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan mendengarkan dan keterampilan berbicara peserta didik sedangkan penelitian kali ini berfokus

¹¹Muhammad Maulana Ibrahim et al., ‘Efektivitas Penggunaan Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Padang Jaya Bengkulu Utara’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab*, 2.2 (2024).

Judul Penelitian terdahulu	Persamaan penelitian terdahulu	Perbedaan penelitian terdahulu
Yogyakarta		pada peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dalam berbahasa arab.
Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Randugarut	Peneliti terdahulu dan calon peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara peserta didik.	penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa indonesia peserta didik sedangkan pada penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik.

B. Tinjauan Teori

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas adalah suatu usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.¹²

¹²Hopipah Yuniana Diba et al., 'Efektivitas Media Pembelajaran Yang Dilengkapi dengan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 2019.

Efektivitas adalah pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas bisa juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan.¹³

Berdasarkan penjelasan tersebut, efektivitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencapai tujuan dengan cara yang tepat serta memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara efisien. Dengan kata lain, efektivitas mencerminkan keberhasilan dalam mencapai hasil yang optimal sesuai dengan rencana dan kebutuhan, tanpa menyebabkan beban yang berlebihan dalam pelaksanaannya. Secara sederhana, efektivitas mengukur tingkat keberhasilan suatu tindakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. *Game* Dalam Pembelajaran

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan merujuk pada kegiatan yang dilakukan untuk tujuan bermain, dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Secara umum, *game* dapat didefinisikan sebagai sebuah aktivitas atau bentuk hiburan yang melibatkan interaksi antara pemain dengan sistem aturan serta tantangan yang ada di dalam permainan tersebut.¹⁴

Game memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan secara bertahap melalui latihan dan menantang peserta didik untuk mendorong diri mereka tanpa merasa bahwa itu hal tersebut adalah bagian dari tugas. Penggabungan

¹³Rizal Hidayat et al., 'Efektivitas Dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan Pasca Covid-19', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.2 (2019).

¹⁴Indu Indah Purnomo, 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11.2 (2020).

pembelajaran dengan permainan menjadi metode pembelajarn yang unik dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik.¹⁵

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan memperoleh mutu yang optimal.¹⁶ Hal ini juga sejalan dengan Teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak dapat berkembang hanya dengan mendengarkan penjelasan guru, tetapi membutuhkan pengalaman langsung, interaksi, dan aktivitas belajar yang bermakna.¹⁷

Selain itu, terdapat penjelasan lain yaitu pada teori pembelajaran aktif (active learning) yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari pengajar. Dalam pembelajaran aktif, peserta didik berperan sebagai subjek yang aktif berpikir, berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas seperti tanya jawab, diskusi kelompok, permainan edukatif, simulasi, dan praktik langsung.¹⁸

¹⁵ Hendra Prasetyo Adi and Nabila Fitria Ramadhani, 'Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Minat Dan Motivasi Belaja', *Journals of Indonesian Multidisciplinary Research Cemerlang Public*, 2025.

¹⁶Mardiah Mardiah, 'Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah', *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1.1 (2020).

¹⁷Suparlan, 'Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran' *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2019.

¹⁸Hamzah dan Nurdin Mohammad, 'Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan Kreatif, Efektif dan menarik' Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Menurut Dony Novaliendry, *game* dalam pembelajaran merupakan permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya.¹⁹

Dalam pembelajaran bahasa Arab, metode permainan dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks, seperti kosakata, tata bahasa, pemahaman teks, dan keterampilan berbicara. Melalui penggunaan metode permainan, peserta didik dapat merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini juga sejalan dengan teori belajar humanistic yang menekankan bahwa pembelajaran harus menciptakan suasana yang menyenangkan, menghargai kebebasan, dan mendukung keaktifan peserta didik.²⁰ Mereka memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang interaktif, praktis, dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur bahasa, kosakata, serta kemampuan berbicara dan mendengarkan.

Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.²¹

Permainan dalam pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, diantaranya sebagai berikut:

¹⁹Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti, 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021).

²⁰ Meli Sartika, 'Teori Belajar Humanistik' *Invention: Journal Research and Education Studies*, (2025)

²¹Parihin, 'Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri', *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 1.2 (2023).

a. Menjodohkan gambar dan kata

Dalam pelaksanaannya, guru menyediakan buku atau kertas yang berisi gambar dan kalimat yang tidak berkaitan sehingga siswa diminta untuk memasangkan gambar dan kalimat sesuai dengan kertas atau buku yang disediakan oleh guru. Dalam permainan memasangkan gambar dan kata dapat membantu peserta didik dalam mengenal kosa kata atau mufradat dengan bendanya. Peserta didik juga harus mampu membaca dan memahami kata dan bendanya.²²

b. Permainan Kata dan Huruf

Langkah-langkah permainan kata antara lain, pertama guru mengacak buku atau kertas yang berisi huruf. Selanjutnya guru meminta peserta didik menyusun huruf-huruf tersebut kedalam bentuk kata. Siswa membaca kata yang telah disusun. Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan kondusif. Siswa di tuntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya. Sehingga siswa kreatif dalam menentukan susunan kalimat sesuai dengan wazannya.²³

c. Memilih Kalimat

Dalam permainan memilih kalimat, guru membuat tabel berisi dua kalimat, yakni kalimat berita dan tanya di selembar kertas yang ditempelkan di papan tulis. Siswa diminta untuk maju memilih kalimat dan menempelkannya sesuai dengan jenisnya. Setelah itu, guru akan membahasnya bersama-sama. Bagi siswa yang belum

²²Zulvikar, "Penggunaan Teknik Al'ab Lughawiyah Dalam Pembelajaran Mufradat untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung"(jurusan Sarjana: Pendidikan Bahasa Arab, 2022).

²³Mirawati Mirawati dan Rini Nugraha, 'Permainan Huruf dan Kata Sebagai Upaya Stimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Taman Kanak-Kanak', *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 3.2 (2020).

benar, diminta maju untuk membetulkannya. Contoh kalimat : “Siapakah nama kamu?”. Siswa akan menempelkannya disalah satu jenis kalimat tersebut. Dengan permainan tersebut, diharapkan siswa dapat mengenal jenis kalimat dengan cara yang menyenangkan.²⁴

d. Melengkapi kalimat

Langkah permainan melengkapi kalimat, yaitu guru membuat kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata yang hilang. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian guru membuat kartu-kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat tersebut. Dalam permainan tersebut, siswa berlatih untuk memahami dan mencocokkan kata yang dipilih dengan kalimatnya, sehingga kalimat tersebut menjadi tepat.²⁵

3. Bisik Berantai

Bisik berantai merupakan permainan yang dimulai dengan guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada peserta didik, kemuan peserta didik itu membisikkan pesan atau informasi itu kepada peserta didik kedua lalu peserta didik kedua membisikkan pesan atau informasi tersebut ke peserta didik selanjutnya secara berantai. Peserta didik terakhir menyebutkan pesan tersebut dengan suara yang jelas didepan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.²⁶

²⁴Siti Anafiah, ‘Permainan Bahasa Sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta’, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2.1 (2020).

²⁵Asmawati et Al., ‘Implementasi Pemanfaatan Permainan dalam Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendakia*, 2024.

²⁶Amin et al., *Model Pembelajaran Kontemporer*, (Jakarta: Pusat Penerbitan LPPM, 2022).

Dalam pembelajaran bahasa arab, Bisik berantai adalah metode permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak peserta didik. Dalam praktiknya, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, lalu membisikkan pesan atau kalimat dalam bahasa Arab kepada satu peserta didik di setiap kelompok. Peserta didik tersebut kemudian membisikkan pesan yang didengarnya kepada peserta didik berikutnya, dan seterusnya hingga peserta didik terakhir mengucapkan pesan tersebut secara lantang di depan kelas. Guru kemudian membandingkan pesan terakhir dengan pesan awal untuk melihat ketepatan penyampaian.²⁷

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan dan kekurangan metode *game* bisik berantai antara lain sebagai berikut:

Kelebihan pelaksanaan *game* bisik berantai yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak peserta didik
- b. Meningkatkan minat, keaktifan, dan antusiasme siswa
- c. Menimbulkan rasa kerja sama antar peserta didik
- d. Melatih kreativitas dan ketelitian berbahasa
- e. Meningkatkan penguasaan kosakata dan pehaman kalimat
- f. Menumbuhkan kepercayaan diri
- g. Mendukung pembelajaran aktif dan interaktif.²⁸

²⁷Dewi Iyien Ien, 'Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Ketrampilan Menyima' Siswi Kursusan Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2021/2022', *Braz Dent J.*, 33.1 (2022).

²⁸Jannah, 'Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Istima' di Kelas Viii Mts Assunniyyah Kencong Jember', *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2023).

Kekurangan pelaksanaan *game* bisik berantai yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Pesan sering tidak tersampaikan dengan jelas
- c. Tidak semua peserta didik antusias atau terlibat aktif
- d. Kelas menjadi ramai dan kurang kondusif.²⁹

Langkah-langkah *game* bisik berantai dalam pembelajaran bahasa arab:

- a. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok
- b. Peserta didik diminta berbaris lurus menghadap papan tulis
- c. Guru memperlihatkan ungkapan kalimat yang akan dibisikkan dari peserta didik pertama sampai peserta didik terakhir
- d. Ungkapan kalimat yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan peserta didik
- e. Kalimat yang diperlihatkan kepada peserta didik pertama dihafal kemudian dibisikkan ke peserta didik selanjutnya sampai pesan atau kalimat diterima oleh peserta didik terakhir
- f. Peserta didik terakhir menyampaikan pesan yang diterima dari teman-teman sebelumnya kepada guru secara lisan
- g. Kelompok yang dapat menyampaikan pesan atau kalimat dengan cepat dan tepat akan menjadi pemenangnya.³⁰

4. Keterampilan Berbicara (*maharah al-kalam*)

Keterampilan adalah kemampuan menggunakan akal, ide, dan kreativitas untuk membuat, mengerjakan, atau mengubah sesuatu agar lebih bermanfaat dan

²⁹Fahrur Rosikh et al., 'Pengaruh Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah Terhadap Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa', *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 1.2 (2021).

³⁰Sri Wahyuni et al. 'Bahasa Arab Pariwisata': *Ahlimedia Book*, 2022.

bernilai. Keterampilan juga berarti kemampuan yang diperoleh melalui latihan dan usaha terus-menerus, sehingga seseorang dapat dengan mudah dan fleksibel melakukan tugas atau aktivitas yang rumit. Keterampilan ini meliputi kemampuan berpikir, bekerja secara teknis, dan berinteraksi dengan orang lain.³¹

Keterampilan pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau lebih menguasai. Untuk menjadi seseorang yang terampil dengan memiliki keahlian khusus pada bidang tertentu haruslah melalui latihan dan belajar dengan tekun supaya dapat menguasai bidang tersebut dan dapat memahami serta mengaplikasikannya.³²

Keterampilan meliputi berbagai sudut pandang, salah satunya yaitu keterampilan berbahasa arab. Ada empat keterampilan dasar dalam bahasa Arab, yaitu mendengarkan (maharah al-istima'), berbicara (maharah al-kalam), menulis (maharah al-kitabah) dan membaca (maharah al-qiraah). Menyimak dan membaca merupakan keterampilan yang terkait dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang terkait dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah produktif.³³

Keterampilan berbicara adalah proses yang efektif untuk menyampaikan berbagai informasi, seperti fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan lain sebagainya. Melalui keterampilan ini, kita juga dapat mengungkapkan keinginan, kemauan, serta berbagai macam perasaan. Penyampaian tersebut terjadi dalam

³¹Nidyawati Nidyawati, 'Pengaruh Sikap dan Keterampilan Terhadap Kualitas Kerja Pegawai Bagian Perlengkapan Setda Kabupaten Lahat', *Ekombis Review: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 10.1 (2022).

³²Nasihudin Nasihudin dan Hariyadin Hariyadin, 'Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.4 (2021).

³³Himatul Istiqomah, 'Tathbîq Al Lu'Batain "Hims Al Fi'L" Wa "Al 'Idd Wa Al Tashfîq" Fî Smp Plus Cordova Banyuwangi', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2020).

berbagai situasi komunikasi, di mana setiap komunikasi melibatkan pembicara dan pendengar yang berinteraksi secara aktif dan kreatif.³⁴

Keterampilan berbicara (maharah al-kalam) merupakan keterampilan seseorang dalam pengucapan lafal suara Arab serta kalimat dengan tata linguistik dalam penyampaian ide maupun perasaan. Keterampilan berbicara ini membutuhkan keterlibatan pikiran dan perasaan serta keterampilan mendengarkan sehingga percakapan dapat berlangsung dengan lancar.³⁵

Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan utama yang ingin dicapai. Keterampilan ini digunakan sebagai alat untuk membangun saling pengertian dan komunikasi timbal balik dengan menggunakan bahasa sebagai media. Aktivitas berbicara sebenarnya bisa menjadi kegiatan yang menarik di kelas. Namun, jika tidak diatur dengan baik, kegiatan ini dapat terasa membosankan, tidak memotivasi, dan membuat suasana kelas menjadi kaku hingga aktivitas berbicara berhenti.³⁶

Keberhasilan aktivitas berbicara sangat bergantung pada peran pengajar. Jika pengajar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memilih teknik yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, dan memiliki kreativitas dalam mengembangkan strategi pembelajaran, hambatan ini dapat diatasi. Selain itu, keberanian peserta didik dan sikap tidak takut membuat kesalahan juga sangat penting dalam menghidupkan kegiatan berbicara. Oleh karena itu, pengajar harus

³⁴Erwin Harianto, 'Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9.4 (2020).

³⁵Thufeyl Vandayo dan Danial Hilmi, 'Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5.2 (2020).

³⁶Fajar Tresna Utama et al., 'Pelatihan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab (Maharah Kalam) Melalui Program Yaumul 'Arabiyah Bagi Guru Dan Karyawan di Pondok Pesantren Adzkiya Tanjungpinang', *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 3 (2023).

mendorong peserta didik untuk berani berbicara meskipun mungkin terjadi kesalahan. Peserta didik perlu memahami bahwa rasa takut membuat kesalahan justru akan menghambat kemajuan mereka dalam berbicara.³⁷

Ketika mengajarkan keterampilan berbicara kepada peserta didik hendaknya juga memperhatikan kemampuan yang dimilikinya. Karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda. Selain itu pendidik juga harus memahami jenjang kemampuan peserta didik berdasarkan dengan tingkat perkembangannya agar pendidik dapat menentukan sendiri materi apa yang seharusnya disampaikan kepada peserta didik. Adapun tingkatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab yaitu:

- a. Tingkat Dasar (*Mubtadi'*) yaitu pada tingkatan ini guru dapat memulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang kemudian siswa menjawabnya. Melalui jawab-jawaban tersebut siswa belajar untuk mengucapkan dan memilih kata, merangkai kalimat, dan mengutarakan ide. Guru harus mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab siswa sehingga mereka akhirnya mampu membuat topik sempurna. Guru menugaskan siswa terkait dengan isi teks yang mereka baca untuk menjawab beberapa latihan lisan, menghafal beberapa dialog atau menjawab pertanyaan lisan.³⁸
- b. Tingkat Menengah (*mutawassith*) Pada tingkat menengah, pendidik sudah dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan mengembangkan mengondisikan belajar, seperti bermain peran, bercerita maupun

³⁷Nadia Ulhaq dan Lahmuddin Lubis, 'Penyusunan Materi Ajar dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa', *Journal of Education Research*, 4.3 (2023).

³⁸Ria Meri Fajrin et al., 'Penerapan Metode Langsung dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab', *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 10.2 (2021).

menyampaikan kembali informasi yang didapat dari media elektronik maupun media lainnya.³⁹

- c. Tingkat Atas (*Mutaqaddim*) yaitu pada tingkatan tertinggi ini, siswa diharapkan dapat menceritakan kisah yang mereka sukai atau menggambarkan aspek alam, memberikan pidato, berdebat, berbicara tentang topik yang diusulkan, memberikan dialog dalam sebuah drama, atau situasi lainnya. Beberapa langkah yang dapat guru lakukan diantaranya yaitu: siswa latihan berbicara dengan topik yang dipilih oleh guru tetapi topik yang dipilih harus menarik dan tidak asing dengan kehidupan peserta didik, guru mempersilahkan peserta didik untuk memilih beberapa topik dengan bebas untuk diutarakan. Jadi peserta didik benar-benar diarahkan pada latihan agar dapat mengungkap apa yang menjadi beban pikirannya.⁴⁰

Pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), tingkatan keterampilan berbicara bahasa arab siswa juga masih beragam yang terdiri dari tiga tahapan yaitu pemula, menengah dan lanjutan. Pada tingkat pemula, peserta didik fokus pada pengucapan kata atau kalimat dan hafalan dialog sederhana. Dan untuk tingkatan menengah, peserta didik beralih kepercakapan yang lebih kompleks dengan topik yang lebih luas dengan guru memandu peserta didik dalam memilih topik, memberikan kosa kata baru, dan membantu memberikan pemahaman terkait kaidah bahasa yang lebih kompleks. Sedangkan untuk tingkat lanjutan, peserta didik mampu melakukan

³⁹Salman Alfarisi dan Ari Septiawati, 'Kesesuaian Pencapaian Pembelajaran Maharah Kalam Pada Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab JSIT Dengan CEFR', *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 19.2 (2022).

⁴⁰Maldonado Rodríguez, Velastequí, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Materi Fi Maktabah Al - Madrasah Menggunakan Model Pembelajaran Time Token Siswa Kelas 5 Mi Darun Najah Klopsepuluh Sukodono', (Skripsi Sarjana: PGMI: Surabaya, 2019).

percakapan yang lebih bebas dan kompleks, mampu menyampaikan pendapat dan gagasan, serta memahami konteks percakapan dengan baik.⁴¹

5. Indikator Keterampilan Berbicara

Dalam penilaian keterampilan berbicara, peserta didik diminta untuk berbicara, baik dalam bentuk monolog maupun dialog. Hal ini dapat dilakukan dengan cara merangkai kata, mengulang, atau melafalkan kata-kata yang telah didengar atau dibaca, baik dengan menggunakan stimulus/media perantara maupun tanpa menggunakan stimulus/media tersebut. Secara prinsip, penilaian keterampilan berbicara bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab secara lisan.⁴²

Indikator keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) juga bertingkat mulai tingkat rendah sampai tingkat tinggi atau mulai dari *maharah al-kalam* terbimbing (*mubtadi'*), semi terbimbing atau menengah (*mutawassith*) sampai *maharah al-kalam* tingkat atas (*Mutaqaddim*). Indikator kemampuan tingkat rendah misalnya menyampaikan ucapan selamat, mengenalkan diri/nama (monolog/dialog), menceritakan gambar tunggal dan sejenisnya. Kemampuan semi terbimbing atau menengah misalnya menceritakan pengalaman (monolog maupun dialog), menceritakan gambar berseri, dan yang sejenisnya. Kemampuan tingkat tinggi misalnya menyampaikan pikiran atau gagasan dan menyampaikan argumentasi.⁴³

Tes kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam tes berbahasa. Sebagai kemampuan berbahasa yang aktif-produktif,

⁴¹Supriadi et al., 'Peran Guru dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Hikmah Haurgeulis', *Journal on Education*, 05.03 (2023).

⁴²Satrio Satrio, 'Redesain Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Madrasah Aliyah Negeri', *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 22.1 (2021).

⁴³Rifda Hanief, 'Implementasi Model Penilaian HOTS Pada Penilaian Keterampilan Berbahasa Arab', *Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 1.1 (2022).

kemampuan berbicara menuntut penguasaan terhadap beberapa dan kaedah penggunaan bahasa.⁴⁴ Kemampuan berbicara meliputi:

- a. Kefasihan (مَخَارِجُ الْحُرُوفِ)
- b. Ketepatan (الْقَوَاعِدُ النَّحْوِيَّةُ وَ الصَّرْفِيَّةُ)
- c. Kelancaran (الطَّلَاقَةُ)
- d. Kemampuan menyampaikan gagasan (الْقُدْرَةُ عَلَى إِصْصَالِ الْأَفْكَارِ)
- e. Pemahaman (الْفَهْمُ)

Berbicara adalah proses menyampaikan berbagai ide dan tujuan dengan berbagai nuansa makna secara lisan dalam berbagai bentuk teks lisan, dengan beragam tujuan komunikasi dan konteks. Sebuah percakapan tidak akan berjalan seperti yang diharapkan kecuali pembicara memiliki kompetensi yang berkaitan dengan berbicara, yaitu mampu mengucapkan bunyi bahasa Arab dengan benar, membedakan antara harakat panjang dan pendek, memperhatikan intonasi saat berbicara, serta memahami kalimat bahasa Arab yang diucapkan.

C. Kerangka Pikir

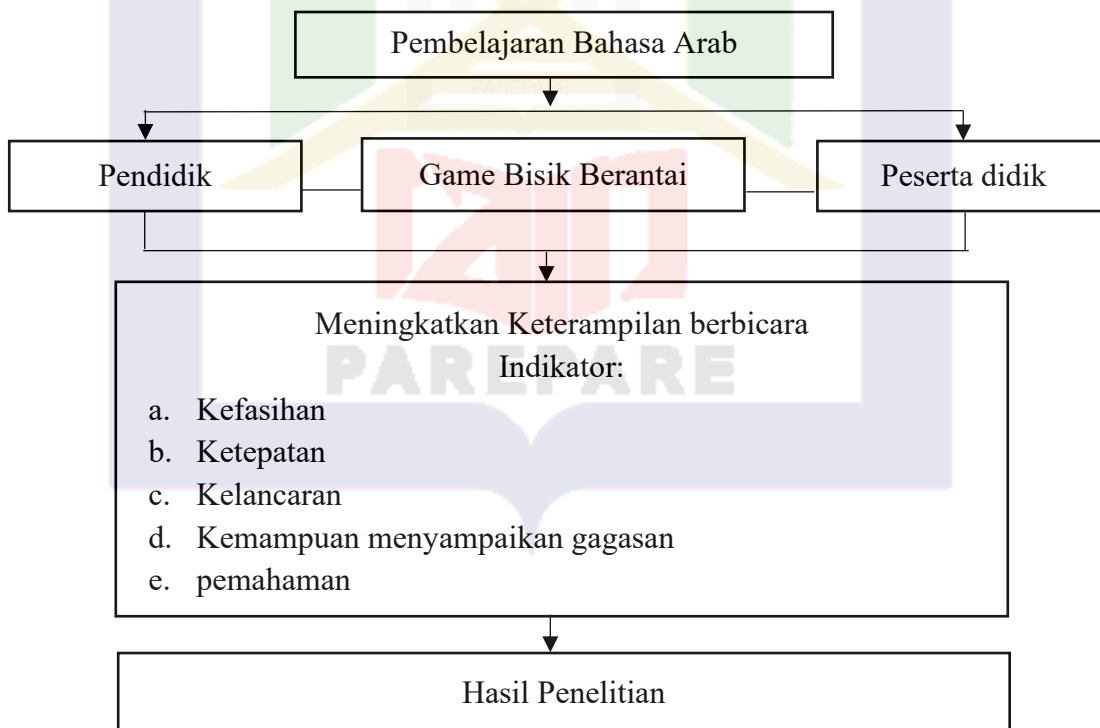
Kerangka pikir dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana efektivitas *game* bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik MTs. Ainun Sahab Paku Kab. Polewali Mandar.

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik, karena melalui keterampilan ini dapat diketahui sejauh mana perkembangan kemampuan berbahasa yang telah dicapai. Namun, dalam proses pembelajaran di kelas, terkadang guru cenderung lebih mendominasi aktivitas

⁴⁴Matsna dan Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab* (Tangerang: Al-Kitabah, 2015).

berbicara dibandingkan peserta didik. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan keterampilan berbicara peserta didik tidak berkembang secara optimal.

Dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada peserta didik perlu dilakukan dengan cara yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Peserta didik lebih mudah merangsang kemampuannya dalam suasana yang menyenangkan. Salah satunya melalui metode pembelajaran dengan menggunakan permainan. Melalui bermain, peserta didik akan lebih aktif dan bebas melakukan sesuatu. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *game* bisik berantai. Prosedur penelitian dilakukan dengan dua tahapan yaitu tahap pre-test dan post-test. Tahap pre- test adalah penilaian yang dilakukan sebelum penerapan metode *game* bisik berantai dan tahap post-test adalah penilaian yang diberikan setelah penerapan metode *game* bisik berantai.



Gambar 2.1 bagan karangka pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan seluruh penjelasan di atas maka peneliti merumuskan beberapa dugaan awal hasil penelitian. Peneliti merumuskan beberapa hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H_0 :tidak terdapat peningkatan kemampuan berbicara melalui metode *game* bisik berantai pada peserta didik kelas VIII MTs Ainun sahab paku
- H_1 :terdapat peningkatan kemampuan berbicara melalui metode *game* bisik berantai pada peserta didik kelas VIII MTs Ainun sahab paku

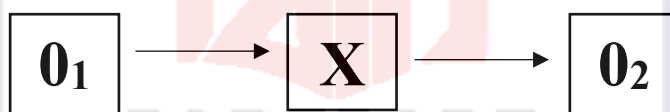


BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.⁴⁵ Berdasarkan seluruh konsep dari judul penelitian ini maka calon peneliti memilih pendekatan kuantitatif jenis penelitian *pre-eksperimen* dengan design *one group pretes-postest*. Tujuan penelitian design *one group pretes-postest* dalam penelitian untuk mengetahui efektivitas *game* bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*), perlakuan diberikan pada suatu kelompok, sehingga tidak ada kelompok kontrol sebagai bandingan dari kelompok eksperimen.

Berikut ini adalah desain Penelitian *one group pretest-posttest* yang menurut sugiyono:



Gambar 3.1 Desain Penelitian *One group pretes-postest*

Keterangan:

- O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- X = Treatment yang diberikan (Perlakuan)
- O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan).

⁴⁵Sandut Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian ini dilakukan di MTs Ainun Sahab Paku Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar. Adapun waktu pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan selama dua bulan mencakup kegiatan: pengumpulan data, pengolahan data, dan penyusunan hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Istilah populasi berasal dari bahasa Inggris *population* yang berarti jumlah penduduk. Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian; yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶ Populasi dalam penelitian ini meliputi peserta didik MTs Ainun Sahab Paku, yaitu: kelas VII dengan jumlah 10 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan, kelas VIII dengan 7 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan, serta kelas IX dengan 9 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Adapun jumlah peserta didik tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Data populasi peserta didik MTs. Ainun sahab paku

No.	Kelas	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Kelas VII	10	7
2.	Kelas VIII	7	8
3.	Kelas IX	9	8

⁴⁶Ketut Aatawa et al., *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian untuk Mahasiswa D4/S1 Terapan*, (Surabaya: Eureka Media Aksara, 2023).

Total	49
-------	----

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu dari peneliti, bukan secara acak. Sampel dipilih karena memiliki karakteristik atau kriteria khusus yang relevan dengan tujuan penelitian sehingga dianggap paling mewakili dan sesuai untuk menjawab masalah penelitian.⁴⁷

Adapun pertimbangan dalam memilih sampel adalah kelas eksperimen yang dipilih memiliki waktu belajar yang lebih fleksibel, memiliki pengalaman belajar yang cukup atau memadai, serta mewakili karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian, baik dari segi kemampuan, gaya belajar, maupun sikap dan perilaku selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka kelas VIII dengan jumlah 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan dipilih sebagai sampel penelitian untuk penelitian dengan judul efektivitas *game* bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik mts. Ainun sahab paku.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lanjut, peneliti menggunakan metode yaitu:

1. Tes

⁴⁷ Nur Fadilah Amin et al., 'Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian', *Jurnal Pilar*, 14.1 (2023).

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap materi tertentu. Tes merupakan salah satu alat ukur yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Adapun langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut:

a. *Pre-test*

Pre-test atau tes awal merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat atau mengukur kemampuan dasar peserta didik pada materi pembelajaran bahasa arab sebelum belajar dengan menggunakan metode *game* bisik berantai.

b. *Post- test*

Post-test merupakan tes akhir yang bertujuan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode *game* bisik berantai. Hasil dari tes ini digunakan untuk menilai ada atau tidaknya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab pada peserta didik.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian keterampilan berbicara 20 butir soal. Setiap butir soal dinilai menggunakan satu skor akhir dengan rentang nilai 1 sampai 5. Skor tersebut diberikan berdasarkan pencapaian indikator keterampilan berbicara secara keseluruhan pada setiap butir soal. Kriteria penskoran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Format penilaian *pre-test* dan *post-test*

No.	kriteria	Keterampilan Berbicara
1.	Sangat Baik (Skor 5)	Skor 5 diberikan apabila peserta didik mampu menunjukkan kemampuan berbicara yang sangat

No.	kriteria	Keterampilan Berbicara
		optimal. Peserta didik berbicara dengan sangat fasih tanpa jeda yang mengganggu, menggunakan pelafalan dan struktur bahasa yang tepat, serta menyampaikan ujaran secara lancar dan runtut. Selain itu, peserta didik menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi, yang terlihat dari jawaban yang tepat dan relevan.
2.	Baik (skor 4)	Skor 4 diberikan apabila peserta didik berbicara cukup fasih dengan sedikit jeda atau keraguan yang tidak mengganggu makna. Pelafalan dan struktur bahasa umumnya tepat, meskipun masih terdapat kesalahan kecil. Penyampaian gagasan cukup lancar dan runtut, serta isi pembicaraan masih relevan dengan topik. Pemahaman peserta didik terhadap materi tergolong baik, walaupun belum sepenuhnya sempurna.
3.	Cukup (Skor 3)	Skor 3 diberikan apabila kemampuan berbicara peserta didik masih menunjukkan keraguan dan jeda saat berbicara, namun pesan yang disampaikan masih dapat dipahami. Pelafalan dan struktur bahasa mengandung beberapa kesalahan yang cukup terlihat. Kelancaran berbicara masih terbatas dan gagasan yang disampaikan kurang

No.	kriteria	Keterampilan Berbicara
		runtut. Pemahaman peserta didik terhadap materi berada pada tingkat sedang, sehingga jawaban belum sepenuhnya tepat.
4.	Kurang (Skor 2)	Skor 2 diberikan apabila kemampuan berbicara peserta didik sering berhenti, ragu-ragu, dan berbicara tidak lancar. Pelafalan serta struktur bahasa banyak mengandung kesalahan sehingga makna sulit dipahami. Gagasan yang disampaikan kurang jelas dan tidak runtut, serta sering menyimpang dari topik. Pemahaman terhadap materi juga rendah, yang ditunjukkan dengan jawaban yang kurang relevan.
5.	Sangat Kurang (Skor 1)	Skor 1 diberikan apabila peserta didik tidak mampu menunjukkan keterampilan berbicara yang memadai. Peserta didik berbicara sangat terbata-bata atau bahkan tidak mampu menyampaikan jawaban dengan baik. Pelafalan dan struktur bahasa tidak tepat sehingga pesan tidak dapat dipahami. Gagasan tidak tersampaikan dengan jelas, dan peserta didik menunjukkan ketidakpahaman terhadap materi atau pertanyaan yang diberikan.

Dengan kategori penilain:

1= 0-59 (sangat rendah)

2= 60-69 (rendah)

3= 70-79 (sedang)

4= 80-89 (tinggi)

5= 90-100 (sangat tinggi)

2. *Treatment*/ perlakuan

Treatment merupakan perlakuan yang akan diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. *Treatment* yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penggunaan *game* bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku Kab. Polewali Mandar. Peneliti memberikan *Treatment* sebanyak empat kali termasuk pemberian pre-test dan post-test. Setiap pertemuan berlangsung selama 2x45 menit.

a. Pertemuan Pertama

- 1) Guru membuka kelas dengan salam dan berdoa
- 2) Melakakan absensi
- 3) Menyiapkan bahan ajar dan menjelaskan materi tentang الساعة
- 4) Guru menjelaskan tentang cara bermain *game* bisik berantai
- 5) Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok
- 6) Setelah bergabung dengan kelompoknya masing-masing, peserta didik akan memulai *game* bisik berantai yang dilakukan dengan guru memperlihatkan kalimat berbahasa arab kepada peserta didik pertama, kemudian peserta didik pertama akan membisikkan kalimat tersebut kepada peserta didik selanjutnya sampai pada peserta didik terakhir secara berantai, peserta didik terakhir akan maju ke depan untuk

menyampaikan kalimat yang didengar dan begitupun sampai ke peserta didik yang pertama tadi untuk mengetahui apakah pesannya tersampaikan dengan baik atau terjadi kekeliruan.

- 7) Guru memberikan kesimpulan dan arahan mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- 8) Guru memberikan salam penutup diakhir pertemuan

b. Pertemuan Kedua

- 1) Guru membuka kelas dengan salam kemudian berdoa
- 2) Melakukan absensi
- 3) Guru menyiapkan bahan ajar dan menjelaskan materi الساعة
- 4) Guru menjelaskan cara bermain *game* bisik berantai
- 5) Guru membagi peserta kedalam beberapa kelompok
- 9) Setelah bergabung dengan kelompoknya masing-masing, peserta didik akan memulai *game* bisik berantai yang dilakukan dengan yang dilakukan dengan guru memperlihatkan kalimat berbahasa arab kepada peserta didik pertama, kemudian peserta didik pertama akan membisikkan kalimat tersebut kepada peserta didik selanjutnya sampai pada peserta didik terakhir secara berantai, peserta didik terakhir akan maju ke depan untuk menyampaikan kalimat yang didengar dan begitupun sampai ke peserta didik yang pertama tadi untuk mengetahui apakah pesannya tersampaikan dengan baik atau terjadi kekeliruan.
- 6) Guru memberikan kesimpulan dan menjelaskan kembali materi yang telah dibahas
- 7) Guru menutup pertemuan dengan motivasi dan salam

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data-data melalui bahan tertulis di suatu instansi mengenai informasi tentang keadaan yang diperlukan dalam meneliti seperti berupa data sekolah maupun peserta didik MTs Ainun Sahab Paku Kab. Polewali Mandar.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah mendefinisikan setiap variabel yang terdapat dalam penelitian. Variabel penelitian merupakan salah satu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Menjelaskan definisi operasional variabel dalam suatu penelitian merupakan hal yang sangat penting guna untuk menghindari penyimpangan atau kesalahpahaman pada saat pengumpulan data. Variabel penelitian juga disebut objek penelitian dan objek itulah yang akan dipelajari dan hasilnya kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*)

Dalam penelitian ini adapun variabel bebasnya adalah *game* bisik berantai di simbolkan dengan (X). *Game* bisik berantai dalam penelitian ini digunakan sebagai metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Dalam penelitian ini adapun variabel terikatnya yaitu kemampuan berbicara. keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, atau informasi dengan kata-kata secara lisan agar bisa dipahami orang lain. pada tingkat *mubtadi'*, keterampilan berbicara lebih ditekankan pada keberanian

untuk mengucapkan kata atau kalimat berbahasa arab dan kemampuan dasar menyampaikan maksud walaupun masih terbatas.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data dalam suatu penelitian. Untuk memperoleh data dan mendukung proses pengumpulan data yang diinginkan, peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Instrumen ini merupakan alat ukur untuk mengetahui keefektifan penggunaan *game* cerita berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Adapun jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lisan. Adapun kisi-kisi instrumennya sebagai berikut:

1. Kisi-kisi instrumen

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen penelitian

Variable penelitian		Indikator	No. Item Instrumen
Penerapan <i>Game</i> Bisik Berantai	Kemampuan berbahasa arab	1. Kefasihan Mampu melengkapi kalimat secara lisan dengan pengucapan huruf yang jelas dan tepat	1-4
		2. Ketepatan Mampu menjawab pertanyaan secara lisan dengan kalimat yang sesuai dengan konteks pertanyaan	5-7
		3. Kemampuan menyampaikan gagasan	8-9

		Mampu menjawab pertanyaan secara lisan dengan jelas dan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.	
	4. Kelancaran	Mampu memberikan jawaban secara lancar tanpa banyak jeda atau pengulangan	11-15
	5. Pemahaman	Mampu memahami pertanyaan lisan dan memberikan jawaban yang tepat	16-19

2. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan suatu alat ukur ketika melakukan fungsi ukurnya. Hasil instrumen disebut dikatakan valid apabila ada kesamaan antar data yang ditetapkan dan data pada objek penelitian.⁴⁸

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum Y^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah peserta didik

⁴⁸Mahagiyani and Sugiono, '*Buku Ajar Buku Ajar*', (Yogyakarta: Poltek LPP Press 2024).

XY = perkalian antar skor butir soal

ΣX^2 = jumlah kuadrat skor butir

ΣY^2 = jumlah kuadrat skor total

Uji validitas instrument dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument tersebut. uji validitas diuji pada kelas IX dengan jumlah 17 orang peserta didik. Untuk menyekesainya peneliti menggunakan *software* IBM SPSS Statistik versi 25, dengan kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka item instrument dikatakan valid, pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$.

Berikut ini adalah kriteria nilai koefisien korelasi yang digunakan sebagai patokan dalam pengujian validitas.

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,8 – 1,00	Sangat Tinggi
0,6 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,0 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber Data: Purwanto Tahun 2012

Dari kriteria tersebut, pengujian validitas instrumen tes di atas, harus dikonsultasikan dengan harga r product moment pada tabel, dengan nilai $\alpha = 5\%$. Untuk jumlah responden 15 peserta didik diperoleh taraf signifikan r_{tabel} sebesar 0,514. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal valid.

Tabel 3.5 Validitas Butir Instrument

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,526	0,514	Valid
2	0,281	0,514	Tidak Valid
3	0,604	0,514	Valid
4	0,542	0,514	Valid
5	0,740	0,514	Valid
6	0,603	0,514	Valid
7	0,615	0,514	Valid
8	0,526	0,514	Valid
9	0,566	0,514	Valid
10	0,602	0,514	Valid
11	0,063	0,514	Tidak Valid
12	0,527	0,514	Valid
13	0,575	0,514	Valid
14	0,557	0,514	Valid
15	0,633	0,514	Valid
16	0,550	0,514	Valid
17	0,623	0,514	Valid
18	0,566	0,514	Valid
19	0,564	0,514	Valid
20	0,531	0,514	Valid

Sumber Data Output IBM SPSS Statistics

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti konsistensi suatu instrumen pengukuran atau seberapa konsisten hasil pengukuran yang diperoleh.⁴⁹ Rumus ini digunakan untuk menentukan apakah suatu instrument penelitian reliable atau tidak sebagai berikut:

$$r_{kit} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{S\Sigma_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{kit} : Koefisien reliabilitas tes

k : Jumlah butir pertanyaan

$S\Sigma_i^2$: Jumlah varians butir

S_t^2 : Varians total skor

Berikut adalah kriteria korelasi yang digunakan sebagai patokan dalam pengujian reliabilitas instrumen yang tertera pada table dibawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,9 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,7 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,40 – 0,70	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
< 0, 20	Reliabilitas sangat rendah

Sumber Data: Arikunto Tahun 2013

⁴⁹ Nurul L Mauliddiyah, 'Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian', *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, 2021.

Setelah mengetahui hasil validitas instrumen, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas data menggunakan *software* SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas $r_{hitung} \leq 0,6$.

Tabel 3.7 Reliabilitas Instrument

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,897	20

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics

Berdasarkan hasil olah data reliabilitas butir soal diperoleh nilai cronbach,s alpha sebesar 0,897. Karena nilai tersebut $\geq 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument butir soal reliabel.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Teknik analisis data merupakan metode pengolahan data yang mengubah data mentah menjadi informasi yang mudah dipahami. Proses ini membantu dalam menemukan solusi, khususnya untuk permasalahan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, dimana peneliti akan menganalisis data-data yang terkumpul, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan atau melaporkan apa yang terjadi di lokasi penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan analisis kuantitatif, analisis data tersebut dilakukan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{total soal}} \times 100$$

Adapun Kriteria ketuntasan/kelulusan belajar peserta didik secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategorisasi

Kategori	Nilai
Sangat Baik	90-100
BaiK	80-90
Cukup	70-79
Kurang	0-69

2. Analisis Inferensial

Adapun fungsi dari statistika inferensial yakni untuk menentukan hasil dari data yang telah diambil adalah sama dengan hasil populasi.

a. Uji persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi variable terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Cara yang biasa ditempuh untuk menguji kenormalan data adalah dengan menggunakan grafik tersebut penyebaran datanya mengikuti pola garis lurus, maka datanya normal. Jika pada table Kolmogorov-smirnov nilai sig > 0,05, maka data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

Uji homogenitas dikenakan pada data hasil *post-test* dari kelompok eksperimen. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha=0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogen, akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogeny.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan suatu hubungan antara dua variabel yang berkaitan dengan suatu kasus tertentu dan merupakan anggapan sementara yang perlu diuji benar atau tidak benar tentang dugaan dalam suatu penelitian serta memiliki manfaat bagi proses penelitian agar efektif dan efisien. Dalam menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara variabel-variabel berdasarkan nilai r (koefisien korelasi) digunakan penafsiran atau interpretasi angka yaitu untuk menguji kebenaran pengujian hipotesis penelitian digunakan uji t dengan rumus berikut:

1) Distribusi Frekuensi

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi option yang dijawab responden

F = Frekuensi responden yang menjawab option

N = Jumlah peserta didik

2) Menghitung standar deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2}}{n}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

X_i : Data

$\sum (X_i - \bar{X})^2$: Jumlah dari data dikurangi rata-rata dan dikuadratkan

n : Banyak Data

3) Nilai uji t

$$t = \frac{x - \mu_0}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t : t_{hitung}

X : Nilai rata-rata pretest

μ_0 : Nilai rata-rata posttest

SD : standar Deviasi

N : Jumlah sampel

Dengan kaidah pengujian diatas, jika $t_{hitung} \leq t_{tebal}$ maka H_0 diterima, artinya adanya peninngkatan yang signifikan antara kedua variabel. Begitupun sebaliknya jika t_{tabel} maka H_0 ditolak, artinya tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini menguraikan tentang berbagai temuan yang didapatkan dari lokasi penelitian dan dilakukan *pre-test* kepada peserta didik sebagai kelas eksperimen. Namun, terlebih dahulu dilakukan uji validitas terhadap *pre-test* dan *post-test*. Uji validitas dan reabilitas terhadap instrument *tes pre-test* dan *post-test* pada kelas VIII MTs. Ainun Sahab paku Kabupaten Polewali Mandar.

Pada deskripsi hasil penelitian pada analisis statistic deskriptif nilai-nilai yang akan disajikan yaitu mean, modus, standar deviasi, varians, maximum dan minimum baik itu pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Adapun deskripsi hasil pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VIII di MTs Ainun Sahab Paku sebelum Penerapan *Game* Bisik Berantai

Sebelum penerapan metode penerapan *game* bisik berantai dikelas VIII maka terlebih dahulu peneliti memberikan soal tes awal (*pre-test*) mengenai keterampilan berbicara peserta didik. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil *Pre-test* peserta didik

No	Nama Peserta didik	Nilai <i>Pre-test</i> (0 ₁)
1.	A.H.	50
2.	K.R.	50
3.	M.A.Y.B	40
4.	M.E.A.	40
5.	M.P.	50
6.	M.R.	30

7.	M.S.	25
8.	M.Y.	20
9.	N.D.	30
10.	N.R.	35
11.	N.H.	50
12.	R.A.R.	20
13.	S.P.R	30
14.	T.	25
15.	U.A	40
	TOTAL	535

Setelah mengetahui hasil dari nilai pre-test peserta didik, penelitian kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS 25. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test*

Statistics		
		Pretest
N	valid	15
	missing	0
Mean		35.67
Std. Error of Mean		2.840
Median		35.00
Mode		50
Std. Deviation		10.998
Variance		120.952
Range		30
Minimum		20
Maximum		50
Sum		535

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *Pre-test* kemampuan berbicara bahasa arab peserta didik di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 35,67, nilai tengah sebesar 35,00, modus sebesar 50 dan standar deviasi sebesar 10,998. Sedangkan nilai minimum atau nilai dengan skor terendah adalah 20 dan nilai maksimum atau nilai tertinggi adalah 50.

Setelah diperoleh nilai mean, median, modus, dan standar deviasi. Selanjutnya dapat digambarkan rangkuman analisis distribusi frekuensi pada nilai *pre-test* yang disajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi maupun dalam bentuk histogram. Adapun penyajiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Frekuensi dan Persentasi Nilai *Pre-test* peserta didik

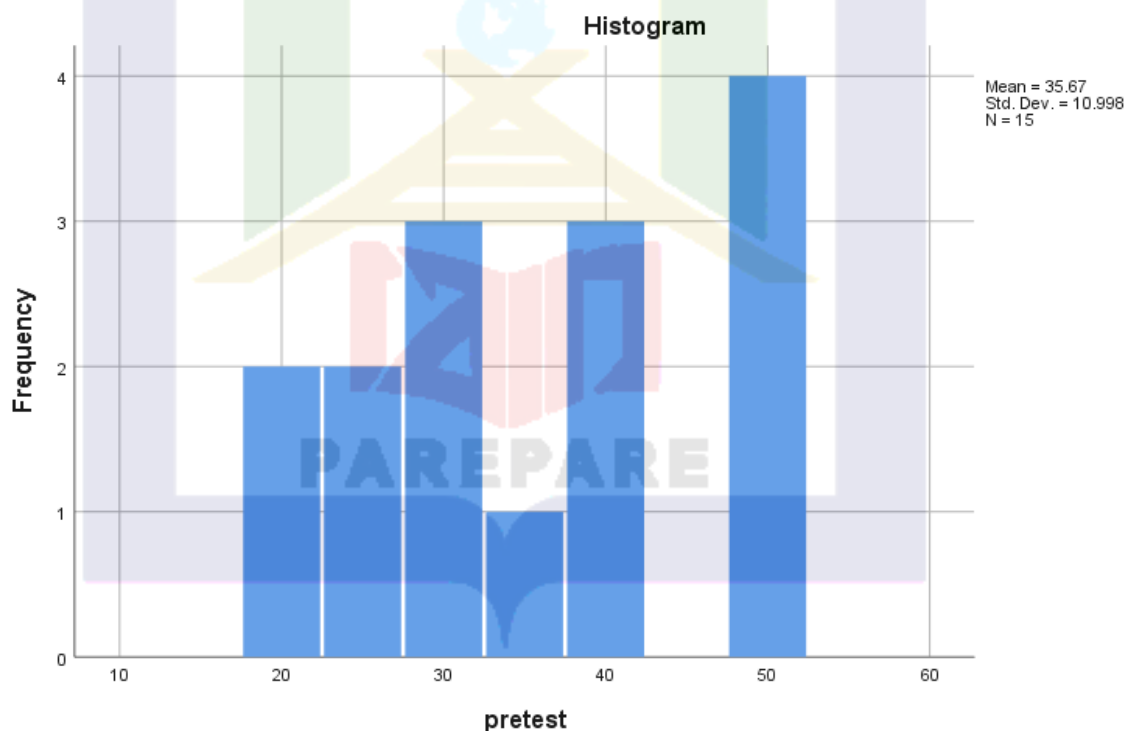
Pre-test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	13.3	13.3	13.3
	25	2	13.3	13.3	26.7
	30	3	20.0	20.0	46.7
	35	1	6.7	6.7	53.3
	40	3	20.0	20.0	73.3
	50	4	26.7	26.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Setelah nilai *pre-test* peserta didik, maka yang dilakukan selanjutnya oleh peneliti adalah mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berikut tabel keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 4.4 Hasil Frekuensi dan Persentasi Hasil *Pre-test*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-89	Baik	0	0%
3	70-79	Cukup	0	0%
4	0-69	Kurang	15	100%
Jumlah				100%

Untuk lebih jelasnya, hasil analisis distribusi frekuensi diatas dapat pula ditunjukkan pada gambar histogram berikut:

Gambar 4.1 Histogram *Pre-test*

Tabel dan gambar histogram diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab paku Kabupaten Polewali Mandar dengan kategori sangat baik 0, baik sebanyak 0, cukup sebanyak 0, dan kurang sebanyak 15. Kemudian setelah mengetahui hasil pre-test maka langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan pada setiap pertemuan menggunakan metode pembelajaran bisik berantai, selanjutnya peneliti melakukan tes akhir atau post-test untuk memperoleh apakah dengan menggunakan metode bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII Madrasa Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar.

2. Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku setelah Penerapan *Game* Bisik Berantai

Setelah melakukan perlakuan atau penggunaan metode pembelajaran bisik berantai kepada peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar, maka selanjutnya memberikan *post-test* atau tes akhir mengenai keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil *post-test* peserta didik

No	Nama Peserta didik	Nilai Post-test (0 ₁)
1.	A.H.	84
2.	K.R.	83
3.	M.A.Y.B	70
4.	M.E.A.	80
5.	M.P.	75
6.	M.R.	77
7.	M.S.	78

8.	M.Y.	80
9.	N.D.	75
10.	N.R.	75
11.	N.H.	84
12.	R.A.R.	83
13.	S.P.R	78
14.	T.	70
15.	U.A	82
	TOTAL	1.174

Setelah mengetahui hasil nilai post-test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut menggunakan spss 25. Hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.6 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Post-test*

Statistics		
		Pretest
N	valid	15
	missing	0
Mean		78.27
Std. Error of Mean		1.197
Median		78.00
Mode		75
Std. Deviation		4.636
Variance		21.495
Range		14
Minimum		70
Maximum		84
Sum		1174

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai post-test keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik di atas, dapat diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata yang diperoleh

sebesar 78.27, nilai tengah 78.00, modus 75 dan standar deviasi sebesar 4.636. sedangkan nilai minimum atau nilai terendah adalah 70 dan nilai maksimum atau nilai tertinggi adalah 84.

Selanjutnya rangkuman hasil analisis dapat digambarkan melalui analisis distribusi frekuensi pada nilai post-test yang disajikan dalam bentuk table maupun dalam bentuk histogram. Adapun oenyjiannya adalah sebagai berikut:

Table 4.7 Frekuensi dan Persentasi Niali *Post-test*

Post-test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	2	13.3	13.3	13.3
	75	3	20.00	20.00	33.3
	77	1	6.7	6.7	40.0
	78	2	13.3	13.3	53.3
	80	2	13.3	13.3	66.7
	82	1	6.7	6.7	73.3
	83	2	13.3	13.3	86.7
	84	2	13.3	13.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

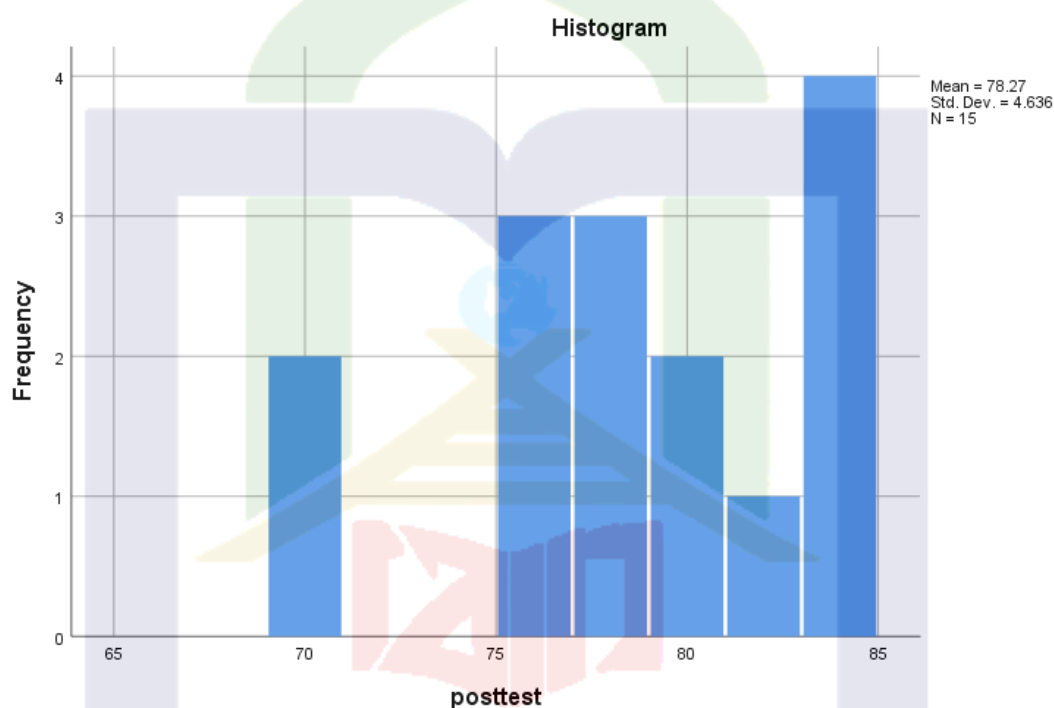
Berdasarkan hasil nilai post-test yang diperoleh peserta didik setelah dilakukan perlakuan, maka peneliti mengkategorikan skor penilaian hasil post-test untuk mengetahui jumlah peserta didik yang berada dikategori sangat baik, baik, cukup dan kurang. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tebel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Frekuensi dan Persentase Hasil *Post-test*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-89	Baik	7	46.7%

3	70-79	Cukup	8	53.3%
4	0-69	Kurang	0	0%
Jumlah				100%

Berikut adalah histogram dari tabel frekuensi dan persentase hasil *post-test* yang ada diatas dapat diperhatikan pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Histogram *Post-test*

Tabel dan histogram diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar dengan kategori sangat baik.

3. Efektifitas *Game* Bisik Berantai terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VIII Mts Ainun Sahab Paku

Tabel 4.9 Analisis Dekriptif *Pre-tes* dan *post-test*

Statistics			
		Pretest	Posttest
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		35.67	78.27
Std. Error of mean		2.840	1.197
Median		35.00	78.00
mode		50	75
Std. deviation		10.998	4.636
Variance		120.952	21.495
Range		30	14
Minimum		20	70
Maximum		50	84
Sum		535	1174

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil pre-test peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 35.67, nilai tengah 35, modus 50, standar deviasi 10.9998, minimum 20, dan maximum 50. Sedangkan dari hasil post-test peserta didik yaitu nilai rata-rata 78.27, nilai tengah 78, modus 75 standar deviasi 4.636, minimum 70 dan maximum 84.

Dapat dilihat pada tabel bahwa terdapat peningkatan pada nilai post-test peserta didik. Pada nilai pre-test peserta didik masih banyak yang memperoleh nilai dibawah cukup atau nilai yang tergolong kurang. Setelah melakukan treatment atau perlakuan dengan menggunakan metode bisik berantai sebanyak 2 kali pertemuan tatap muka, kemudian melakukan treatment atau perlakuan. Maka hasil dari post-test tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan peserta didik. Nilai rata-rata pada pre-test adalah 35.67 sedangkan pada post-test mencapai nilai 78.27. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berbicara

peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar setelah dilakukan treatment menggunakan bisik berantai.

A. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Sebelum analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya menggunakan metode bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di Madrasah Tasawiyah Ainun Sahab Paku Labupaten Polewali Mandar, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui sebaran data setiap variabel mengenai data tersebut apakah berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai nignifikansi (sig.) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signififikasi (sig.) < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post -test*

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
		Unstandardized residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. deviation	4.46484361
Most Extreme Differences	Absolute	0.157
	Positive	0.112
	Negative	-0.157
Test Statistic		0.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.200 ^{c,d}
a. Test distribution is normal		
b. Calculate from data		
c. Liliefors Significanca Correction		

- Jika sig. $\geq 0,05$ maka dapat dikatakan distribusi normal
- Jika sig. $\leq 0,05$ maka dapat dikatakan tidak berdistribusi normal

Berdasarkan uji tabel normalitas pada data pre-test dan post-test maka diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,200 yaitu menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,5 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji hogenitas adalah uji yang menilai apakah ada variasi antara kedua kelompok atau lebih. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah kelompok-kelompok tersebut memiliki variabilitas yang serupa atau berbeda secara signifikansi. Pedoman yang digunakan dalam pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu jika $\text{sig.} \geq 0,05$ maka data tersebut dinyatakan homogen, sebaliknya jika $\text{sig.} < 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut tidak homogen.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *levене test* melalui SPSS 25. Berikut ini uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar:

Tabel. 4.11 uji homogen *pre-test* dan *post-test*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on mean	1.560	1	27	0.222
	Based on median	1.548	1	27	0.224
	Based on mendian and with adjusted df	1.548	1	23.538	0.226
	Based on treimmed mean	1.748	1	27	0.197

Berdasarkan uji tabel homogenitas pada data *pre-test* dan *post-test* maka diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,222. Dengan demikian signifikansi 0,222 lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan nilai *pre-test* dan *post-test* homogen.

B. Pengujian Hipotesis

Setelah engolah data dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-test. Dasar dari pengambilan hipotesis data yaitu menggunakan sig. (2-tailed) 0,05. Jadi apabila nilai sig.(2 tailed) $\leq 0,05$ maka hipotesis diterima dan jika nilai sig. (2 tailed) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Dibawah ini adalah tabel hasil uji hipotesis data keterampilan berbicara peserta didik Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar sebelum dan setelah penerapan bisik berantai:

Tabel. 4.12 uji Hipotesis *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	35.67	15	10.998	2.840
	posttest	78.27	15	4.636	1.197

Berdasarkan tabel Paired Samples Statistics diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* sebelum penerapan bisik berantai adalah 35.67 dan nilai rata-rata (mean) nilai *post-test* setelah penerapan bisik berantai adalah 78.27. hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar sebelum dan setelah penerapan bisik berantai.

Tabel 4.13 Uji Hipotesis *Paired Samples Correlation*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	0.269	0.332

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics

Berdasarkan tabel Paired Samples Correlation diatas, ini menunjukkan hubungan antara pretest dan posttest dengan menggunakan metode bisik berantai dengan nilai 0,269 dan nilai signifikansi 0,332 ($p > 0,05$). Ini berarti tidak terdapat hubungan yang signifikansi antara kedua variabel tersebut. Namun demikian, hasil korelasi ini tidak menjadi dasar penentuan hipotesis, melainkan hanya menunjukkan hubungan antar skor.

Tabel 4.14 Uji hipotesis *Paired Samples Statistics T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		mean	Std. Deviation	Std. Error mean	95% confidence interval of the difference				
					lower	upper			
Pair 1	Pretest-	-	10.722	2.769	-	-	-	14	0.00
	Posttest	42.600			48.538	36.662	15.38	7	0

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics

Berdasarkan Tabel diatas, nilai sig. (2-tailed) adalah 0.000, artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig.} < 0.05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara (maharah al-kalam) peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya bisik berantai. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar.

Setelah perlakuan atau *treatment* menggunakan *game* bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar, penting untuk mengukur sejauh mana peningkatan pada keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik. Oleh karena itu, uji efektivitas penerapan *game* bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Paku Kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 4.15 Uji N-Gain Skor dan Persen

Decriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGainPersen	15	0.68	1.00	0.8829	0.09935
NGainScore	15	57.27	84.00	74.1616	8.34574
Valid N (listwise)	15				

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diatas, diperoleh nilai rata-rata (mean) skor *N-Gain* adalah 0.8829 dan nilai rata-rata (mean) dalam bentuk persen adalah 74.1616.

Tabel 4.16 Pengkategorian *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara itu, pembagian kategori perolehan *N-Gain* dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Pengkategorian *N-Gain Score* (persen)

Persentasi (100%)	Kategori
1-39	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
76-100	Efektif

Berdasarkan tabel pengkategorian *N-Gain* score dan persen diatas, maka diperoleh nilai rata-rata (mean) skor *N-Gain* adalah 0.8829 dan nilai rata-rata (mean) dalam bentuk persen adalah 74.1616. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game* bisik berantai yang digunakan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VIII di MTs Ainun Sahab Paku sebelum Penerapan *Game* Bisik Berantai

Sebelum peneliti membahas lebih jauh mengenai hasil penelitian, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan metode yang sesuai,

peserta didik dapat lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi. Metode yang baik juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, jika metode yang digunakan tidak tepat, proses belajar menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Karena itu, pendidik harus mampu memilih dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan game bisik berantai kepada peserta didik kelas VIII MTs Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar dan diperoleh data bahwa keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 35,67 dengan standar deviasi 10,998 dari total 15 peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu menguasai keterampilan berbicara bahasa Arab secara optimal, baik dalam aspek kelancaran maupun ketepatan berbahasa. Kondisi ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum memberikan hasil yang maksimal, sehingga diperlukan adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik secara lebih efektif.

Peneliti memberikan *pre-test* pada peserta didik dengan lima aspek penilaian, yaitu kefasihan, ketepatan, kelancaran, kemampuan menyampaikan gagasan, dan pemahaman. Keterampilan berbicara peserta didik Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar sebelum penerapan game bisik berantai dimana jumlah peserta didik dengan kategori rendah sebanyak 15 orang dilihat dari hasil *pre-test* banyak terjadi kesalahan arti, penguasaan mufradat yang masih minim, pengucapan bahasa Arab peserta didik yang masih terbata-bata, pengucapan atau

pelafalan yang kurang jelas, kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat masih sangat kurang serta rendahnya pemahaman peserta didik terlihat ketika peserta didik tidak mampu merespon pertanyaan atau instruksi yang diberikan.

Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran terkesan monoto dan kurangnya interaksi selama proses pembelajaran sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang relevan adalah metode *game* bisik berantai. *Game* bisik berantai memiliki kelebihan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik karena menuntut mereka untuk menyimak dan menyampaikan kembali informasi secara lisan dan tepat, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain melatih pelafalan, dan pemahaman kosakata, permainan ini juga menumbuhkan kerja sama, keberanian, serta kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara, sehingga efektif digunakan sebagai metode pembelajaran interaktif dan kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik.

Pendapat tersebut sejalan dengan Dony Novaliendry, yang menjelaskan bahwa *game* dalam pembelajaran merupakan permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing peserta didik dalam melatih kemampuan, serta memotivasi peserta didik untuk memainkannya.

Sejalan dengan itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Eka Utari Handayani berjudul “Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Maharah Istima’ dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”

menunjukkan bahwa permainan bisik berantai dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran dalam meningkatkan maharah istima' dan kalam dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai maharah istima' dari 61,91 menjadi 87,75 setelah diberikan perlakuan, yaitu meningkat sebanyak 25,83 poin. Adapun nilai maharah kalam sebelum perlakuan 61.87 kemudian setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 86.87, yakni mengalami peningkatan sebanyak 25. Dalam keterampilan berbicara peserta didik, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Hasil uji T pretest $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0.122$ jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0.050$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat yang signifikan sebelum perlakuan. Kemudian hasil uji T setelah perlakuan $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0.000$ jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0.050$ maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai maharah kalam sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dari hasil penelitian ini adapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran dalam meningkatkan maharah istima' dan kalam.

Dengan demikian penerapan metode game bisik berantai diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik secara signifikan.

2. Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VIII di MTs Ainun Sahab Paku setelah Penerapan Game Bisik Berantai

Setelah penerapan *game* bisik berantai, dilakukan *post-test* untuk mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 78.27, dengan standar deviasi sebesar 4.636 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* sebelumnya yang hanya mencapai 35,67. Dari hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan

awal peserta didik dalam pembelajaran yang diperoleh dari *pre-test* berada pada kategori rendah, sedangkan pada *post-test* sudah berapada pada kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya *game* bisik berantai.

Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode *game* bisik berantai sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Maulana Ibrahim dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Padang Jaya Bengkulu Utara”. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara posttest kelas eksperimen dan pretest kelas eksperimen. Adapun perbedaan rata-rata tersebut pada kelas posttest eksperimen 81,8 dan pada kelas pretest kelas eksperimen 66,9 dengan uji tseparated varian yang menghasilkan *t hitung* sebesar 5,53 lebih besar dari *t table* sebanyak 20 responden pada satu arah signifikan 5% (1,734) dan taraf 1% (2,552) serta pada dua arah taraf signifikan 5% (2,093) dan taraf 1% (2,539). Oleh karena itu, karena *t hitung* lebih besar dari *t table* maka hasilnya dapat dikatakan signifikan. Artinya penerapan metode permainan bahasa bisik berantai efektif dalam peningkatan maharah al-kalam siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Padang Jaya Bengkulu Utara.

Hasil tersebut memperkuat penelitian yang dilakukan penulis di MTs Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar. Pada hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengalami peningkatan keterampilan berbicara setelah penerapan *game* bisik berantai, meskipun peningkatan tersebut belum merata

secara keseluruhan. terdapat 7 orang dalam kategori baik menunjukkan pencapaian pada beberapa indikator, yang dijelaskan sebagai berikut:

a) Kemampuan mengucapkan kalimat dengan jelas dan lancar

Peserta didik mampu mengucapkan kalimat secara lisan dengan pelafalan yang jelas dan tanpa banyak jeda, misalnya saat diberi pertanyaan:

(يَبْدَأُ الدَّرْسُ فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ) (مَتَى يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟)

Pada saat mengucapkan jawaban tersebut, peserta didik mengucapkannya dengan pelafalan yang jelas dan tidak banyak berhenti sehingga mudah dipahami oleh pendengar.

b) Ketepatan

Peserta didik mampu memilih dan menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks pembicaraan atau pertanyaan yang diberikan. Contohnya saat diberi pertanyaan (كَمْ السَّاعَةُ؟) dan peserta didik menjawab sesuai dengan angka yang ditunjuk (06:30) dengan mengatakan (السَّاعَةُ السَّادِسَةُ وَالْثَلَاثُونَ).

Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami makna serta penggunaannya dalam kalimat yang tepat.

c) Alur berbicara yang runtut

Peserta didik mampu menyampaikan gagasan atau jawaban secara berurutan dan tidak menunjukkan keragu-raguan yang berlebihan contohnya saat diberi pertanyaan: (هَلْ يَرْجِعُ الطُّلَابُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدِّرَاسَةِ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ؟) dan peserta didik menjawab (نَعَمْ، يَرْجِعُ الطُّلَابُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدِّرَاسَةِ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ).

Jawaban disampaikan dengan runtut tanpa banyak pengulangan kata.

- d) Kemampuan merespon pertanyaan atau intruksi dengan baik

Peserta didik mampu memahami pertanyaan atau instruksi yang diberikan dalam bahasa Arab dan memberikan respons yang sesuai dalam waktu yang relatif singkat. Contohnya saat diberikan pertanyaan (كَمْ سَاعَةً يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ؟) kemudian peserta didik menjawab (يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ السَّاعَتَيْنِ وَ نِصْفًا).

Respons diberikan dengan cepat dan tepat sesuai dengan intruksi yang diberikan.

Adapun 8 orang dalam kategori cukup telah menunjukkan peningkatan kemampuan tetapi masih memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu:

- a) Keraguan dalam mengucapkan beberapa kata

Peserta didik mampu menjawab pertanyaan, namun masih tambak ragu dan kurang lancar saat mengucapkan beberapa kata. Contohnya saat diberi pertanyaan (مَتَى يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟) dan menjawab dengan (يَبْدَأُ الدَّرْسُ فِي السَّاءِ... السَّاعَةِ السَّابِعَةِ) Pada jawaban tersebut, peserta didik sempat berhenti dan mengulang kata sebelum menyelesaikan kalimat, sehingga kelancaran berbicara masih belum optimal.

- b) Penggunaan kosa kata yang kurang tepat

Peserta didik belum sepenuhnya mampu menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks pembicaraan. Misalnya pada pertanyaan: كَمْ سَاعَةً يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ؟ Dan peserta didik menjawab (يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ سَاعَةً... سَاعَتَيْنِ) peserta didik masih ragu dan sempat menggunakan kata yang kurang sesuai, sehingga makna jawaban kurang jelas pada awalnya.

c) Kelancaran berbicara yang masih rendah

Peserta didik masih sering berhenti saat berbicara dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memilih kata yang tepat. Misalnya pada pertanyaan:

(فِي أَيِّ سَاعَةٍ يَذْهَبُ الطُّلَّابُ إِلَى بُيُوتِهِمْ؟) dan peserta didik menjawab dengan mengatakan: (فِي السَّاعَةِ ... أُمُّم... الثَّانِيَةِ طَهْرًا)

Jawaban tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan berbicara secara lancar dan memerlukan waktu untuk mengingat kosakata yang tepat.

d) Kurang rasa percaya diri

Sebagian peserta didik belum memiliki kepercayaan diri yang cukup ketika berbicara di depan teman sekelas. Contohnya pada pertanyaan: (كَمْ السَّاعَةُ؟) dan peserta didik menjawab: (السَّاعَةُ الْعَاشِرَةُ إِلَّا الرُّبْعَ). Jawaban disampaikan dengan nada ragu-ragu dan volume suara yang rendah sehingga kemampuan berbicara peserta didik belum dapat ditampilkan secara maksimal meskipun jawabannya sudah benar.

Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode game bisik berantai telah memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik meskipun tingkat keberhasilannya bervariasi. Metode ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, memperkuat kerja sama antar kelompok, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk berlatih berbicara secara langsung melalui aktivitas permainan yang komunikatif. Selain itu, penerapan metode ini juga membantu mengurangi rasa takut dan kecanggungan peserta didik saat berbicara di depan orang lain, sehingga mereka lebih berani menyampaikan pendapat dan gagasan dengan bahasa Arab. Oleh karena

itu, metode game bisik berantai dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara bertahap dan berkesinambungan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik berperan secara aktif dalam kegiatan belajar melalui interaksi, diskusi, kolaborasi, dan pengalaman langsung, bukan sekadar menjadi pendengar pasif. Melalui aktivitas permainan seperti bisik berantai, peserta didik terlibat dalam latihan berbicara secara nyata, memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama, serta meningkatkan partisipasi dalam kelas. Dengan demikian, metode *game* bisik berantai tidak hanya berperan sebagai bentuk variasi pembelajaran, tetapi juga merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam mendorong peningkatan keterampilan berbicara peserta didik.

3. Efektivitas *Game* Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VIII Mts Ainun Sahab Paku

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *game* bisik berantai memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Paired Samples T-Test*, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) antara hasil *Pre-test* adalah 35,67 dan nilai rata-rata (mean) *post-test* adalah 78,27. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 42.600 poin, yang secara statistic dinyatakan signifikan dengan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0.000 (sig< 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-tes* dan *post-test*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil pre-tes dan post-test keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik ditolak, sedangkan hipotesis alternative (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik diterima.

Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik setelah diberi perlakuan melalui penerapan *game* bisik berantai. Dengan kata lain, metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang memadukan aktivitas permainan dapat menjadi sarana yang tepat untuk mengembangkan kemampuan komunikasi lisan peserta didik dalam bahasa Arab. Selain itu, hasil ini juga menegaskan bahwa metode *game* bisik berantai mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau informasi secara lisan.

Setiap metode pembelajaran, tentu memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing. Metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Pemilihan metode yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna. Hal tersebut semakin relevan ketika pembelajaran membutuhkan partisipasi aktif dan keberanian untuk berkomunikasi, sebagaimana dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Dalam konteks ini, metode *game* bisik berantai menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif karena melibatkan peserta didik secara aktif melalui

interaksi langsung. Dalam permainan ini, peserta didik dilatih untuk menyimak informasi dalam bahasa Arab, memahami isi pesan yang diterima, kemudian menyampaikannya kembali kepada teman satu kelompok secara berurutan dengan pelafalan dan susunan kalimat yang tepat. Proses penyampaian pesan secara berantai ini membantu meningkatkan kelancaran berbicara, ketepatan pengucapan, penguasaan kosakata, serta pemahaman makna kalimat dalam bahasa Arab.

Selain meningkatkan keterampilan berbicara, game bisik berantai juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kondisi ini dapat mengurangi rasa malu dan takut melakukan kesalahan, sehingga kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara di depan teman semakin berkembang. Penerapan metode ini sejalan dengan teori humanistik yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang nyaman dan bebas tekanan untuk mendukung keberanian peserta didik dalam mengekspresikan diri.

Selain itu, penerapan game bisik berantai juga sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif, metode *game* bisik berantai sejalan dengan teori ini karena permainan tersebut mengharuskan peserta didik untuk menyimak, mengolah, dan menyampaikan kembali pesan secara lisan melalui kerja kelompok. Aktivitas ini memberikan pengalaman praktik berbicara yang nyata dan kolaboratif, sehingga membantu meningkatkan kelancaran, ketepatan pelafalan, serta kepercayaan diri peserta didik dalam berbahasa. Dengan demikian, penerapan metode *game* bisik berantai sejalan dengan prinsip konstruktivisme karena menciptakan pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan bermakna, sehingga efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Oleh karena itu, metode *game* bisik berantai merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik, hal ini dikarenakan metode tersebut tidak hanya memberikan pemahaman materi secara teoritis, tetapi juga memperkuat kemampuan berbahasa melalui kegiatan praktik yang langsung serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara bahasa arab peserta didik sebelum penerapan metode *game* bisik berantai tergolong rendah. Hal ini ditunjuukan oleh hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata sebesar 35.67 dan standar deviasi sebesar 10.998. sebagian peserta didik belum mampu menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa arab secara optimal, dengan skor yang berada pada kategori sangat rendah
2. Setelah penerapan metode *game* bisik berantai, kemampuan berbahasa arab peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil *post-test* dengan nilai rata-rata sebesar 78.27 dan standar deviasi sebesar 4.636. sebagian peserta didik berada pada kategori cukup. Ini ditunjukkan pada peningkatan nilai rata-rata sebesar 42.60 poin dari hasil awal *pre-test*, yang menandakan adanya peningkatan positif dalam keterampilan berbiacara peserta didik.
3. Metode pembelajaran *game* bisik berantai terbukti cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berbiacara bahasa arab peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistic *paired simples T-test* yang menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 35.67 dan rata-rata *post-test* sebesar 78.27, dengan peningkatan skor 42.60 poin. Uji *T-Test* menghasilkan nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $\text{sig} < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil uji efektivitas menggunakan *N-Gain*

menunjukkan nilai rata-rata skor *N-Gain* sebesar adalah 0.8829 dan nilai rata-rata (mean) dalam bentuk persen adalah 74.1616% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran bahasa arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, diharapkan pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif seperti *game* bisik berantai. Penggunaan metode yang tepat dapat meningkatkan keaktifan belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, lebih termotivasi dan berani berpartisipasi serta mampu memahami materi dengan lebih baik.
2. Penerapan *game* bisik berantai dalam pembelajaran bahasa arab terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Oleh karena itu, metode ini disarankan menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran bahasa arab, terutama untuk mendorong partisipasi aktif dan keberanian peserta didik dalam berbicara pada saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Aatawa Ketut et al., *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian untuk Mahasiswa D4/S1 Terapan*, Suraya: Eureka Media Aksara, 2023.

Asmawati, et al., 'Implementasi Pemanfaatan Permainan dalam Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar' *jurnal pengabdian masyarakat cendakia*, 2023.

Alfarisi, Salman, dan Ari Septiawati, 'Kesesuaian Pencapaian Pembelajaran Maharah Kalam Pada Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab JSIT Dengan CEFR', Al-Hikmah: *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 19.2 (2022).

Amin, Nur Fadilah, et al., 'Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian', *Jurnal Pilar*, 14.1 (2023).

Amin et al., "*Model Pembelajaran Kontemporer*" Pusat Penerbitan LPPM, 2022.

Anafiah, Siti, 'Permainan Bahasa Sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2.1 (2020).

Baroroh, R. Umi, dan Fauziyah Nur Rahmawati, 'Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif', *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 9.2 (2020).

Diba, Hopipah Yuniana, et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Yang Dilengkapi dengan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 2019.

Fahrur Rosikh, et al., 'Pengaruh Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah Terhadap Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa', *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 1.2 (2021).

Fajrin, Ria Meri, et al., 'Penerapan Metode Langsung dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya, 10.2 (2021).

Fikri et al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare*, 2023.

Hamzah, dan Nurdin Mohammad, 'Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan Kreatif, Efektif dan menarik' Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Handayani, Eka Utari, dan 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*, 4.1 (2019).

- Hariato, Erwin, 'Metode Bertukar Gagasan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9.4 (2020).
- Hendra Prasetyo Adi and Nabila Fitria Ramadhani, 'Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Minat Dan Motivasi Belajar', *Journals of Indonesian Multidisciplinary Research Cemerlang Public*, 2025.
- Hidayat, et al., 'Efektivitas dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan Pasca Covid-19', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.2 (2019).
- Ibrahim, Muhammad Maulana et al., 'Efektivitas Penggunaan Metode Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Padang Jaya Bengkulu Utara', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab*, 2.2 (2024).
- Ien, Dewi Lyien, 'Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyima' Siswi Kursusan Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2021/2022', *Braz Dent J.*, 33.1 (2022).
- Irwan, Muhammad, 'Penerapan Al-Tariqah Al-Mubasyarah dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab', *Dirasah Al-Lughah Al-Arabiyyah Penerapan*, 2024.
- Istiqomah, Himatul, 'Tathbiq Al Lu'Batain "Hims Al Fi'L" Wa "Al 'Idd Wa Al Tashfiq" Fi Smp Plus Cordova Banyuwangi', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2020).
- Jannah, 'Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Istimah' Di Kelas Viii Mts Assunniyyah Kencong Jember', *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2023).
- Magdalena, Ina, et al., 'Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Mi. Roudhotul Jannah Kota Tangerang', *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3.2 (2021).
- Mahagiyani, dan Sugiono, '*Buku Ajar*' Yogyakarta: Poltek LPP Press, 2024.
- Mansyur, Madaliyah Izah, 'Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Randugarut', *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1.4 (2024).
- Mardiah, 'Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah', *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1.1 (2020).
- Matsna dan Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab* (Tangerang: Al- Kitabah, 2015).
- Mauliddiyah, Nurul L, 'Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian', *jurnal*

pendidikan dan ilmu sosial 2021.

- Mirawati, dan Rini Nugraha, 'Permainan Huruf dan Kata Sebagai Upaya Stimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Taman Kanak-Kanak', *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3.2 (2020).
- Morissan, *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: kencana(2017).
- Muqmin, Nurul Atira, dan Sitti Mutmainnah, 'Problematika Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Di Kabupaten Maros', *Jurnal Of ART, Humanity and Social Studies* (2024).
- Najmi Aulia, "Konsep Profesionalisme Guru dalam Pendidikan" *Jurnal Seri Publikasi Pembelajaran*, 2021.
- Nasihudin, dan Hariyadin, 'Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.4 (2021).
- Nidyawati, 'Pengaruh Sikap dan Keterampilan Terhadap Kualitas Kerja Pegawai Bagian Perlengkapan Setda Kabupaten Lahat', *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10.1 (2022).
- Parihin, 'Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri', *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1.2 (2023).
- Purnomo, Indu Indah, 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11.2 (2020).
- Rifda Haniefa, 'Implementasi Model Penilaian HOTS Pada Penilaian Keterampilan Berbahasa Arab', *Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 1.1 (2022).
- Rodríguez, Velastequí, Maldonado, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Materi Fi Maktabah Al - Madrasah Menggunakan Model Pembelajaran Time Token Siswa Kelas 5 Mi Darun Najah Klopsepuluh Sukodono', (Skripsi Sarjana: PGMI: Surabaya, 2019).
- Rukli, 'Pengaruh Metode Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Speech Delay', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2023.
- Sartika, Meli 'Teori Belajar Humanistik' Invention: *Journal Research and Education Studies*, (2025).
- Satrio, 'Redesain Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Madrasah Aliyah Negeri', *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 22.1 (2021).
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi

Media Publishing, 2015).

Suparlan, 'Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran' Islamika : *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2019.

Supriadi et al., 'Peran Guru dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Hikmah Haurgeulis', *Journal on Education*, 05.03 (2023).

Ulhaq, Nadia, dan Lahmuddin Lubis, 'Penyusunan Materi Ajar dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa', *Journal of Education Research*, 4.3 (2023).

Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati, 'Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Shaut Al Arabiyyah*, 7.1 (2019).

Utama, Fajar Tresna et al., 'Pelatihan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab (Maharah Kalam) Melalui Program Yaumul 'Arabiyah Bagi Guru dan Karyawan di Pondok Pesantren Adzkiya Tanjungpinang', *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 3 (2023).

Vandayo, Thufeyl, dan Danial Hilmi, 'Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5.2 (2020).

Wahyuni Sri et al. 'Bahasa Arab Pariwisata': Ahlimedia Book, 2022.

Windawati, Ririn, dan Henny Dewi Koeswanti, 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021).

Zulvikar, "Penggunaan Teknik Al'ab Lughawiyah dalam Pembelajaran Mufrodat untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Batang Kabung", jurusan Sarjana: Pendidikan Bahasa Arab, 2022.



Lampiran 1. Rencana Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku
Kelas/ Semester	: VIII/ ganjil
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit (2 kali pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pembelajaran kosa kata (المفردات), Peserta didik mampu melafalkan kosa kata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الساعة dengan benar.
2. Dengan mempelajari الحوار (percakapan), peserta didik mampu menganalisis teks tersebut yang berkaitan dengan tema الساعة dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
3. Dengan mempelajari الحوار (percakapan), peserta didik mampu menerjemahkan teks tersebut yang berkaitan dengan tema الساعة dengan baik.

B. Media, alat, metode pembelajaran, dan sumber belajar

1. Media : Papan tulis dan spidol
2. Alat : kertas yang berisi kalimat sederhana
3. Metode pembelajaran : Bisik berantai
4. Sumber belajar : Buku bahasa arab kelas VIII

C. Materi Pembelajaran

- kosa kata (المفردات) yang berkaitan dengan tema الساعة
- percakapan (الحوار) yang berkaitan dengan tema الساعة

D. Langkah-langkah Pembelajaran

PENDAHULUAN

Melakukan pembukaan dengan salam pembukaan dengan berdoa untuk memulai pembelajaran, menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat pembelajaran) dari materi yang akan dipelajari.

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, serta kompetensi yang akan dicapai.

KEGIATAN INTI

1. PERTEMUAN 1: kosa kata (المفردات)

- Guru menyampaikan materi kosa kata (المفردات) yang berkaitan dengan tema الساعة.
- Guru membagi peserta kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang.
- Setelah bergabung dengan kelompok masing-masing, guru memperlihatkan kalimat sederhana berbahasa arab seperti الساعة الرابعة و النصف (jam 4 lewat 30 menit) kepada peserta didik pertama, kemudian peserta didik pertama akan membisikkan kalimat tersebut kepada peserta didik kedua dan begitu seterusnya hingga peserta didik terakhir secara berantai.
- Peserta didik terakhir diminta untuk menyampaikan kalimat yang didengar, begitupun dengan peserta didik selanjutnya sampai kepada peserta didik pertama untuk mencocokkan apakah kalimat yang disampaikan sesuai dengan kalimat bahasa arab yang diberikan sebelumnya.
- Guru menanyakan arti dari kalimat yang disampaikan kepada setiap kelompok untuk melihat pemahaman mereka

- Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan singkat seperti كم الساعة؟ (jam berapa sekarang?) dan peserta didik menjawab sesuai dengan angka yang dituliskan dipapan tulis.

- PERTEMUAN 2: الحوار (percakapan)
- Guru menyampaikan materi tentang الحوار (percakapan) yang berkaitan dengan tema الساعة.
- Guru meminta peserta didik secara berpasangan untuk naik membacakan الحوار (percakapan) tersebut secara bergantian.
- Guru melanjutkan dengan membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang.
- Setelah bergabung dengan kelompok masing-masing, guru memperlihatkan kalimat sederhana berbahasa arab yang diambil dari الحوار tersebut seperti عَفْوَ، كم الساعة الآن (permisi, jam berapa sekarang) kepada peserta didik pertama, kemudian peserta didik pertama akan membisikkan kalimat tersebut kepada peserta didik kedua dan begitu seterusnya hingga peserta didik terakhir secara berantai.
- Peserta didik terakhir diminta untuk menyampaikan kalimat yang didengar, begitupun dengan peserta didik selanjutnya sampai kepada peserta didik pertama untuk mencocokkan apakah kalimat yang disampaikan sesuai dengan kalimat bahasa arab yang diberikan sebelumnya.
- Guru menanyakan arti dari kalimat yang disampaikan kepada setiap kelompok untuk melihat pemahaman mereka

PENUTUP

Guru memberikan pertanyaan lisan atau soal kepada peserta didik

Guru memberikan penjelasan atau memberikan pelurusan konsep jika ada yang kurang tepat.

Guru memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung meliputi: kelemahan dan kelebihan, perasaan dan kesulitan yang dihadapi peserta didik. Serta menyampaikan materi yang akan dibahas dipertemuan selanjutnya.

Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Polewali, 05 Agustus 2025

Guru Mata Pelajaran



Nur. Hikmah, S.Pd.

Peneliti



Mutmainna

2120203888204046

PAREPARE

Lampiran 2. Instrumen Penelitian Sebelum Diuji Cobakan

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307 VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI
---	---

NAMA MAHASISSWA : MUTMAINNA
 NIM : 2120203888204046
 FAKULTAS : TARBIYAH
 PRODI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
 JUDUL : EFEKTIVITAS GAME CERITA BERANTAI
 DALAM MENINGKATKAN
 KETERAMPILAN BELAJAR PESERTA
 DIDIK DI MTS AINUN SAHAB PAKU
 KABUPATEN POLEWALI MANDAR

A. Lengkapi kalimat dibawah ini secara lisan

- (١) يَبْدَأُ الدَّرْسُ فِي.....
- (٢) الدَّرْسُ سَاعَتَيْنِ.....
- (٣) يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ
- (٤) سَوْفَ نَرْجِعُ إِلَى فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ ظَهْرًا

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ!

(٥) مَتَى يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟.....

(٦) مَتَى يَنْتَهِي الدَّرْسُ؟.....

(٧) كَمْ سَاعَةً يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ؟.....

(٨) هَلْ يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدِّرَاسَةِ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ؟.....

(٩) فِي أَيِّ سَاعَةٍ يَذْهَبُ الطُّلَّابُ إِلَى بُيُوتِهِمْ؟.....

B. Ucapkan ke dalam bahasa Arab kalimat di bawah ini

أَجْرُ الْحَوَارِ مَعَ رَمِيكَ

١. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (09:15)

٢. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (08:00)

٣. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (05:15)

٤. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (10:30)

٥. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (12:00)

٦. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (03:00)

٧. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (05:30)

٨. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: (02:15)

٩. أ: كم الساعة؟
ب: (07:00)

Parepare, 11 Maret 2025
Mengetahui
Pembimbing


Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I.
NIP.19850121202321100



Lampiran 3. materi Pembelajaran



١. كم السَّاعَةُ؟ السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ وَالنِّصْفُ
٢. كم السَّاعَةُ؟ السَّاعَةُ الثَّامِنَةُ وَالرُّبْعُ
٣. كم السَّاعَةُ؟ السَّاعَةُ الْعَاشِرَةُ وَالثَّلْثُ
٤. كم السَّاعَةُ؟ السَّاعَةُ النَّاسِيعَةُ إِلَّا الرُّبْعُ
٥. كم السَّاعَةُ؟ السَّاعَةُ الْخَامِسَةُ إِلَّا الثَّلْثُ
٦. في أَيِّ سَاعَةٍ تُصَلِّي الصُّبْحُ؟ أُصَلِّي الصُّبْحُ فِي السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ تَقْرِيْبًا
٧. في أَيِّ سَاعَةٍ تُصَلِّي الظُّهْرُ؟ أُصَلِّي الظُّهْرُ فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ عَشْرَةَ تَقْرِيْبًا

٨. في أي ساعة تُصَلِّي العَصْر؟ أَصَلِّي العَصْرَ في السَّاعَةِ الثَّالِثَةِ مَسَاءً تَقْرِيْبًا

٩. في أي ساعة تُصَلِّي المَغْرِب؟ أَصَلِّي المَغْرِبَ في السَّاعَةِ السَّادِسَةِ تَقْرِيْبًا

١٠. في أي ساعة تُصَلِّي العِشَاء؟ أَصَلِّي العِشَاءَ في السَّاعَةِ السَّابِعَةِ تَقْرِيْبًا

حوار بين طالبين

فاطمة: عِنْدَنَا اسْتِرَاحَةٌ مِنَ التَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ

إِلَى العَاشِرَةِ وَسَوْفَ نَرْجِعُ إِلَى

الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدِّرَاسَةِ

هاشم: في أي ساعة تنتهي الحصة الأخيرة؟

فاطمة: في الساعة الثانية ظهرا

هاشم: شكرا كثيرا

فاطمة: لا شكر على واجب



هاشم: عَفْوًا، كَمْ السَّاعَةُ الآن؟

فاطمة: السَّاعَةُ السَّادِسَةُ وَالنِّصْفِ

هاشم: في أي ساعة يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟

فاطمة: يَبْدَأُ في السَّابِعَةِ

هاشم: وَمَتَى يَنْتَهِي؟

فاطمة: يَنْتَهِي في التَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ.

هاشم: اِذْنِ، يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ سَاعَتَيْنِ

وَنِصْفًا. وَمَاذَا تَفْعَلُ بَعْدَ ذَلِكَ؟

١. عَفْوًا، كَمْ السَّاعَةُ الآن؟

٢. السَّاعَةُ السَّادِسَةُ وَالنِّصْفِ

٣. في أي ساعة يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟

٤. يَبْدَأُ في السَّابِعَةِ

٥. يَنْتَهِي في التَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ

٦. يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ سَاعَتَيْنِ وَنِصْفًا

٧. عِنْدَنَا اسْتِرَاحَةٌ مِنَ التَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ

٨. سَوْفَ نَرْجِعُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً

٩. في أي ساعة تَنْتَهِي الحِصَّةُ الْآخِرَةُ

١٠. في السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ ظَهْرًا

Jawablah pertanyaan berikut!

أجب عن الأسئلة الآتية!

١. متى يبدأ الدرس؟
٢. متى ينتهي الدرس؟
٣. كم ساعة يستغرق الدرس؟
٤. هل يرجع الطلاب إلى الصف مرة ثانية للدراسة بعد الاستراحة؟
٥. في أي ساعة يذهب الطلاب إلى بيوتهم؟

املا الفراغات بكلمة مناسبة مما يأتي!

١. يبدأ الدرس في
٢. الدرس الأول في التاسعة والنصف
٣. الدرس ساعتين
٤. يرجع الطلاب إلى بعد الاستراحة
٥. سوف نرجع إلى في الساعة الثانية ظهرا

Lakukan percakapan dengan temanmu!

أجر الحوار مع زميلك!

08:00

كم الساعة؟

09:45

كم الساعة؟

06:30

كم الساعة؟
السادسة والنصف

12:00

كم الساعة؟

10:30

كم الساعة؟

05:45

كم الساعة؟
السادسة إلا الربع

Lampiran 4. Uji Validitas Instrumen

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,526	0,514	Valid
2	0,281	0,514	Tidak Valid
3	0,604	0,514	Valid
4	0,542	0,514	Valid
5	0,740	0,514	Valid
6	0,603	0,514	Valid
7	0,615	0,514	Valid
8	0,526	0,514	Valid
9	0,566	0,514	Valid
10	0,602	0,514	Valid
11	0,063	0,514	Tidak Valid
12	0,527	0,514	Valid
13	0,575	0,514	Valid
14	0,557	0,514	Valid
15	0,633	0,514	Valid
16	0,550	0,514	Valid
17	0,623	0,514	Valid
18	0,566	0,514	Valid
19	0,564	0,514	Valid
20	0,531	0,514	Valid

Lampiran 5. Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	20

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



Lampiran 6. Instrumen penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307 VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI
---	---

A. Lengkapi kalimat dibawah ini secara lisan

- (١) يَبْدَأُ الدَّرْسُ فِي.....
- (٢) الدَّرْسُ سَاعَتَيْنِ.....
- (٣) يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ
- (٤) سَوْفَ نَرْجِعُ إِلَى فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ طَهْرًا
- (٥) الدَّرْسُ الْأَوَّلُ فِي الثَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ
- أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ!
- (٦) مَتَى يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟.....
- (٧) مَتَى يَنْتَهِي الدَّرْسُ؟.....
- (٨) كَمْ سَاعَةً يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ؟.....
- (٩) هَلْ يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدَّرَاسَةِ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ؟.....
- (١٠) فِي أَيِّ سَاعَةٍ يَذْهَبُ الطُّلَّابُ إِلَى بُيُوتِهِمْ؟.....

B. Ucapkan ke dalam bahasa Arab kalimat di bawah ini

أَجْرِ الْحَوَارَ مَعَ زَمِيلِكَ

١. أ: كم الساعة؟
ب: (09:15)

٢. أ: كم الساعة؟
ب: (08:00)

٣. أ: كم الساعة؟
ب: (05:15)

٤. أ: كم الساعة؟
ب: (10:30)

٥. أ: كم الساعة؟
ب: (12:00)

٦. أ: كم الساعة؟
ب: (03:00)

٧. أ: كم الساعة؟
ب: (05:30)

٨. أ: كم الساعة؟
ب: (02:15)

٩. أ: كم الساعة؟
ب: (07:00)

١٠. أ: كم الساعة؟
ب: (02:00)



Lampiran 7. Jawaban Instrumen penelitian

A. Lengkapi kalimat dibawah ini secara lisan

- (١) يَبْدَأُ الدَّرْسُ فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ
- (٢) يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ سَاعَتَيْنِ
- (٣) يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى الصَّفِّ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ
- (٤) سَوْفَ نَرْجِعُ إِلَى بُيُوتِهِمْ فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ ظَهْرًا
- (٥) يَنْتَهِي الدَّرْسُ الْأَوَّلُ فِي الثَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ!

- (٦) مَتَى يَبْدَأُ الدَّرْسُ؟
يَبْدَأُ الدَّرْسُ فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ
- (٧) مَتَى يَنْتَهِي الدَّرْسُ؟
يَنْتَهِي الدَّرْسُ فِي السَّاعَةِ الثَّاسِعَةِ وَالنِّصْفِ
- (٨) كَمْ سَاعَةً يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ؟
يَسْتَعْرِقُ الدَّرْسُ السَّاعَتَيْنِ وَنِصْفًا
- (٩) هَلْ يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدِّرَاسَةِ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ؟
نَعَمْ، يَرْجِعُ الطُّلَّابُ إِلَى الصَّفِّ مَرَّةً ثَانِيَةً لِلدِّرَاسَةِ بَعْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ
- (١٠) فِي أَيِّ سَاعَةٍ يَذْهَبُ الطُّلَّابُ إِلَى بُيُوتِهِمْ؟
فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ ظَهْرًا

B. Ucapkan kedalam bahasa arab kalimat dibawah ini

١. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الثَّاسِعَةُ وَالرُّبْعُ
٢. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الثَّامِنَةُ تَمَامًا
٣. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الْخَامِسَةُ وَالرُّبْعُ
٤. أ: كَمْ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الْعَاشِرَةُ وَالنِّصْفُ

٥. أ: كَمِ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الثَّانِيَّةُ عَشْرَةَ تَمَامًا

٦. أ: كَمِ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الثَّالِثَةُ تَمَامًا

٧. أ: كَمِ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الْخَامِسَةُ وَالْيَصْفُ

٨. أ: كَمِ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الثَّانِيَّةُ وَالرُّبْعُ

٩. أ: كَمِ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ السَّابِعَةُ تَمَامًا

١٠. أ: كَمِ السَّاعَةُ؟
ب: السَّاعَةُ الثَّانِيَّةُ تَمَامًا



Lampiran 8. Tabulasi Nilai *Pre-test* dan *Post test*

Nilai *pre-test*

Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	total
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	50
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	50
2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	1	1	2	2	40
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	1	40
2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	50
3	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	30
2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	25
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	35
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	50
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	20
3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	25
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	40

Nilai *Post-test*

Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	total
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	84
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	70
5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	80
4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	75
4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	77
5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	78
5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	80
4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	75
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	84
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	83
5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	78
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	70
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	82

Lampiran 9. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi



DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
NOMOR : B-3485/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

- Menimbang
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBİYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2023 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun -0001, tanggal tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
 - Menunjuk saudara: **Muhammad Irwan, M.Pd.I**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : MUTMAINNA
NIM : 212020388204046
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Penelitian : Efektifitas penggunaan Game cerita berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik di MTs Ainun Sahab Paku Kab. Polewali Mandar
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare

Pada tanggal 14 September 2024

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Lampiran 10. Surat Permohonan Izin Meneliti Dari IAIN Parepare



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2858/In.39/FTAR.01/PP.00.9/08/2025

05 Agustus 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI POLEWALI MANDAR

Cq. Kepala Dinas Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
di

KAB. POLEWALI MANDAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : MUTMAINNA
Tempat/Tgl. Lahir : PAKU, 29 September 2003
NIM : 2120203888204046
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : JLN.POROS POLMAN PINRANG KM.10 DESA PAKU KEC. BINUANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI POLEWALI MANDAR dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

EFEKTIVITAS GAME BISIK BERANTAI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK MTS. AINUN SAHAB PAKU KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 05 Agustus 2025 sampai dengan tanggal 05 September 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 11. Surat Izin Meneliti dari Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jln. Manunggal No.11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
Website: dpmtsp.polmankab.go.id Email: dpmtsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN NOMOR: 500.16.7.2 /0782/IPL/DPMTSP/VIII/2025

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan:
 - a. Surat permohonan sdr MUTMAINNA
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor: B0782/Kesbangpol/B.1/410.7/VIII/2025, Tgl. 06-08-2025

MEMBERIKAN IZIN

Kepada :

Nama	: MUTMAINNA
NIM/NIDN/NIP/NPn	: 2120203888204046
Asal Perguruan Tinggi	: IAIN PARE-PARE
Fakultas	: TARBIYAH
Jurusan	: PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Alamat	: PAKU KEC. BINUANG KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di MTS. Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Agustus s/d September 2025 dengan Proposal berjudul "EFEKTIVITAS GAME BISIK BERANTAI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK MTS. AINUN SAHAB PAKU KABUPATEN POLEWALI MANDAR"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,
Pada tanggal 7 Agustus 2025
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu,



I NENGAH TRI SUMADANA, AP, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 197605221994121001

Tembusan :
1. Unsur forkopin di tempat

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 12. Surat Keterangan Selesai Meneliti dari MTs. Ainun Sahab Paku



YAYASAN PENDIDIKAN AL-CHAERIYAH
MADRASAH TSANAWIYAH AINUN SAHAB
KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Jl. Poros Pinrang-Polman Desa Paku Kec. Binuang Kab. Polman

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: B-048/MTs.31.03.034/PP.005/09/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Agus, S. Ag
NIP : 197801072007101001
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa ini:

Nama : Mutmainna
NIM : 2120203888204046
TTL : Paku, 29 September 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Dusun Passubbe Desa Paku Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Telah melaksanakan Penelitian di Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku dengan judul
"Efektivitas Game Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta
Didik MTs. Ainun Sahab Paku Kabupaten Polewali Mandar"

Demikian surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Paku, 08 September 2025

Kepala MTs Ainun Sahab



M. Agus, S. Ag

Nip. 197801072007101001

Lampiran 13. Dokumentasi



Gambar 1: pengenalan antara peneliti dan peserta didik serta menjelaskan materi yang berkaitan dengan tema الساعة



Gambar 2: penerapan game bisik berantai



Gambar 3: penerapan game bisik berantai



Gambar 4: gedung sekolah

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Mutmainna lahir di Paku, pada tanggal 29 September 2003. Merupakan anak ke dua dari lima bersaudara. Penulis lahir dari pasangan bapak Musa dan ibu Suriani. Perjalanan pendidikan formal dimulai ketika penulis masuk di SDN 035 Paku dan diselesaikan pada tahun 2014, kemudian memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Ainun Sahab Paku dan lulus pada tahun 2018, dan setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Izzatul Ma'Arif Tappina dan diselesaikan pada tahun 2021. Setelah menyelesaikan pendidikan di tingkat Madrasah Aliyah, penulis melanjutkan studinya ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri Parepare pada program sarjana strata satu (S1). Penulis memilih Fakultas Tarbiyah dengan mengambil program studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Saat ini penulis berada ditahap akhir menyelesaikan pendidikan sarjana di IAIN Parepare dengan judul skripsi **“Efektivitas *Game* Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Mts. Ainun Sahab Paku Kab. Polewali Mandar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).