



## Peningkatan Maharah Al Istima' Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsil Siswa Pesantren di Kabupaten Sidrap

(Increasing Maharah Al Istima' Through Game-Based Learning Media Al-Asrar Al-Mutasalsil for Islamic Boarding School Students in Sidrap Regency)

Irma Juliana Hasbullah\*, Fauziah Bachtiar, Misnah Mannahali

Department of Foreign Languages., Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Corresponding Author: [iyrmhajuliana024@gmail.com](mailto:iyrmhajuliana024@gmail.com)

### Abstract

*This research aims to understand the planning, implementation, and outcomes of improving the al-istima' (listening skills) proficiency of students using the al-asrar al-mutasalsil (whisper chain) game in the 10th-grade class of Madrasah Aliyah at Al Urwatul Wutsqaa Islamic Boarding School in Benteng Sidrap. The research employed the Classroom Action Research method with 18 students in class X2 as the research subjects. Data were collected through tests and observations, and analyzed descriptively both quantitatively and qualitatively. The research was conducted in two cycles, each consisting of two sessions. The results showed that the average scores of students in Cycle I were 64.8 and increased to 89.5 in Cycle II. This data indicates an improvement in students' al-istima' proficiency when using the al-asrar al-mutasalsil game. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the al-asrar al-mutasalsil game is effective in enhancing students' listening skills. These positive results contribute to the development of more interactive and enjoyable teaching methods, particularly in the context of Arabic language learning in the Islamic boarding school environment.*

**Keywords:** Al-Asrar Al-Mutasalsil, Maharah Al Istima', Language Games

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil peningkatan maharah al-istima' (kemampuan menyimak) siswa menggunakan media permainan al-asrar al-mutasalsil (bisik berantai) di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas X2. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 64,8 dan meningkat pada siklus II menjadi 89,5. Data ini mengindikasikan peningkatan maharah al-istima' siswa ketika menggunakan media permainan al-asrar al-mutasalsil. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan al-asrar al-mutasalsil efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Hasil positif ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pendidikan pesantren.

**Kata Kunci:** Al-Asrar Al-Mutasalsil, Maharah Al Istima', Permainan Bahasa



## 1. PENDAHULUAN

Salah satu aspek kehidupan yang penting bagi manusia adalah bahasa. Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Sejak awal, manusia sudah dibekali dengan kemampuan berbahasa dan kemampuan tersebut akan terus berubah seiring dengan perkembangan dan kondisi manusia. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia. Bahasa ini digunakan secara resmi oleh beberapa negara. Oleh karena itu, bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci al-Qur'an dan menjadi bahasa tuntunan bagi umat Islam. Secara universal bahasa Arab banyak digunakan di Timur Tengah dan sebagian besar belahan benua Afrika sehingga tak heran bahasa Arab menjadi bahasa Internasional. Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada empat keterampilan yang harus dipelajari oleh setiap pembelajar bahasa, yaitu kemampuan menyimak (*Maharah al-Istima'*), keterampilan berbicara (*Maharah al-Kalam*), kemampuan membaca (*Maharah al-Qiroah*), keterampilan menulis (*Maharah al-Kitabah*). Setiap keterampilan ini memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri, sehingga setiap keterampilan ini menuntut adanya proses latihan dan pembiasaan, dan tentunya memerlukan strategi yang tepat dalam proses pembelajarannya yang sesuai dengan teori pembelajaran bahasa Arab (Bachtiar et al., 2023).

Fokus pada penelitian ini adalah kemampuan menyimak (*maharah istima'*) karena kemampuan menyimak merupakan suatu indikator terpenting terhadap keberhasilan siswa dalam belajar bahasa khususnya bahasa Arab karena semakin banyak dan sering menyimak baik berupa kosakata atau kalimat bahasa Arab, maka akan semakin berkembang pula keterampilan berbicara. Untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Arab, siswa harus mampu memahami dan merraksi apa yang harus dikatakan. Siswa dapat memperoleh kosakata dan kalimat serta pengucapan yang baik dengan kemampuan menyimak.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa, yang memungkinkan seorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan, tanpa kemampuan menyimak yang baik, akan terjadi banyak kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Kemampuan ini dapat dicapai dengan latihan secara terus menerus untuk mendengarkan perbedaan- perbedaan bunyi unsur kata dengan unsur lainnya menurut *makhraj* huruf yang benar, baik langsung dari penutur asli maupun rekaman.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Juni 2023 diketahui bahwa latihan menyimak untuk siswa masih kurang. Siswa masih sangat minim dalam menyimak sesuatu yang diperdengarkan berupa kalimat dalam bahasa Arab. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya implementasi dalam melatih dan mengasah kemampuan siswa dalam hal menyimak.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Amiruddin (2022) (Bachtiar et al., 2023) yang meneliti tentang Efektivitas metode permainan bisik berantai dalam maharah al istima' siswa kelas VII MTs Attaufik Padaelo Kabupaten Barru" menyimpulkan bahwa metode permainan bisik berantai efektif dalam kemampuan menyimak (maharah istima') siswa. Hal ini terbukti dari hasil pre-test yang menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, keduanya sama-sama kurang dalam kemampuan menyimak. Namun, setelah pemberian metode permainan bisik berantai pada kelas

eksperimen, terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan ini sangat menunjang peningkatan maharah istima' siswa. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Kokomaking (2020) yang meneliti tentang Peningkatan kemampuan menyimak melalui Teknik bisik berantai siswa kelas XI Bahasa SMA PGRI Gelekat Lewo Boru Kabupaten Flores Timur NTT” menyimpulkan bahwa kemampuan menyimak kalimat prasens melalui teknik bisik berantai dapat dikatakan meningkat. Peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari antusiasme dan semangat belajar siswa yang meningkat setiap pertemuan. Hal ini dikarenakan prosedur pembelajaran teknik bisik berantai diketahui oleh siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai harapan. Penelitian lain dilakukan oleh Ali (2019) (Sanusi et al., 2020) tentang Permainan sebagai strategi aktif *learning* dalam pembelajaran bahasa Arab” menyimpulkan bahwa penggunaan permainan kebahasaan merupakan salah satu strategi aktif (*active learning*) dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan memberikan pendekatan pembelajaran melalui permainan bahasa. Menerapkan berbagai permainan kebahasaan akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih hidup, berkesan, dan penuh dengan kegembiraan (*full enjoy*).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai penerapan permainan al-asrar al-mutasalsil (bisik berantai) di tempat yang berbeda, yaitu MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap dengan judul “Peningkatan Maharah *Al Istima'* Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Al-Asrar Al-Mutasalsil* Siswa Kelas X MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap”.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Tarigan (2015:31) menyimak merupakan suatu kegiatan dari proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh ketertarikan, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk menangkap isi atau pesan, memperoleh informasi serta memahami makna komunikasi melalui ujaran atau bahasa lisan yang telah disampaikan pembicara. Kemudian menurut Lexy (2009:93) menyimak bukan hanya sebatas mendengar (*hearing*) tetapi memerlukan kegiatan lainnya yakni memahami (*understanding*) isi pembicaraan yang disampaikan oleh si pembicara. Pendapat lain dikemukakan oleh Targhan (dalam Saddhono 2014:22) Hakikat menyimak adalah mendengarkan dan memahami isi bahan simakan. Adapun tujuan menyimak adalah menangkap, memahami atau menghayati pesan atau gagasan yang tersirat dalam bahan simakan tersebut. Selain itu, Effendy (2017:114) mengemukakan bahwa menyimak adalah sarana pertama yang digunakan manusia untuk berhubungan dengan sesama manusia dalam tahapan-tahapan tertentu, melalui menyimak kita mengenal mufrodat, bentuk-bentuk jumlah dan tarakib.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak adalah proses mendengarkan informasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Saddhono dan Slamet (2014: 21) adalah sebagai berikut: 1) menunjang landasan berbahasa, 2) penunjang keterampilan berbicara, membaca dan menulis, 3) pelancar komunikasi lisan, dan 4) menambah informasi. Selain itu Izzan (2015:134) menjelaskan bahwa tujuan utama kemahiran menyimak adalah agar pelajar memiliki keterampilan untuk menyimak pembicaraan sehingga mampu

memahami isi pembicaraan, mampu menangkap pembicaraan itu secara kritis, dan mampu menyimpulkan pokok-pokoknya. Pendapat lain dikemukakan oleh Sutari (dalam Rosdiana, 2016) menyimak berdasarkan tujuan memiliki banyak jenis bergantung dengan apa yang ingin dicapai dari kegiatan menyimak tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak adalah agar siswa dapat memiliki keterampilan untuk menyimak pembicaraan sehingga mampu memahami isi pembicaraan, mampu menangkap pembicaraan itu secara kritis, serta memahami makna dan menyimpulkan pokok- pokoknya.

Secara umum, media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan materi pelajaran dari dosen kepada mahasiswa untuk meningkatkan dan membuka wawasan berpikir, perasaan, serta meningkatkan minat belajar mahasiswa. Menurut Ramlie (2012:31-32) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan menyalurkan pesan atau materi pelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Amesti dan Hamid (2015:14) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah yang dapat dipahami dari segala sesuatu untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan materi pelajaran dan membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Permainan bahasa bukan hanya sekedar permainan semata akan tetapi juga untuk pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemampuan bahasa Arab yang telah dipelajari siswa.

Permainan bahasa menurut G. Gibbs dalam Arifin (2017:307-308) adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik yang bersifat saling membantu atau saling berlomba untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan ketentuan- ketentuan tertentu. Soeparno dalam Albaburrahim (2019:4) memberikan penjelasan pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara menggembirakan.

Sedangkan menurut Ali (2016:3-4) permainan bahasa adalah untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan dengan kata lain permainan bahasa adalah cara mempelajari suatu bahasa dengan tujuan memberikan wadah untuk siswa dalam mengekspresikan dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa adalah suatu aktivitas dalam proses pembelajaran bahasa dengan melibatkan permainan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dengan cara yang kreatif dan inovatif serta menggembirakan.

*Al-Asrar Al-Mutasalsil* atau biasa disebut bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menyampaikan pesan atau kalimat secara berantai. Menurut Zubaidah (2016:63) bahwa permainan bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam

pesan yang dibisikkan. Bisik berantai merupakan salah satu metode permainan bahasa yang berguna untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan melatih kefokusannya siswa dalam menerima pelajaran. Selain itu, dalam permainan ini, siswa juga dapat mengembangkan bahasa aktif dan bahasa pasifnya. Bahasa pasif dikembangkan ketika anak menyampaikan isi pesan yang disampaikan oleh siswa ke siswa lainnya. Sedangkan bahasa aktif dikembangkan ketika anak mencoba untuk menyampaikan dan mengutarakan apa yang didengar dan mencoba menyebutkan ke siswa lainnya atau di depan kelas. Berikut ini langkah-langkah permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) menurut Malahayati dan Murti (dalam Dewi, 2017:319) 1) Permainan pesan berantai terdiri atas minimal dua kelompok, 2) Masing-masing kelompok terdiri dari minimal 3-4 orang, 3) Guru membisikkan pesan kosakata atau kalimat yang dibisikkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, 4) Kosakata tersebut selanjutnya dibisikkan kepada siswa dibelakangnya demikian pada siswa yang terakhir, 5) Kelompok yang tercepat dan benar maka dialah yang menjadi pemenangnya. Sedangkan menurut Zubaidah (2013:64) langkah-langkah permainan bisik berantai sebagai berikut: 1) Guru menjelaskan tentang pelajaran singkat dan menjelaskan permainan yang akan dipraktikkan, 2) Kemudian siswa dibagi dalam empat kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa, 3) Guru membagikan sobekan kertas yang didalamnya terdapat kalimat berbahasa Arab ke anggota nomor satu disetiap kelompok, 4) Kemudian anggota nomor 1 disetiap kelompok maju beberapa langkah dari anggota lainnya dan membaca serta menghafal kalimat yang terdapat didalam sobekan kertas tersebut selama 5 menit, 5) Lalu anggota kelompok nomor 2 maju beberapa langkah untuk mendekati anggota no 1 dan anggota no 1 membisikkan isi sobekan kertas tersebut, 6) Kemudian anggota no 2 membisikkan ke anggota no 3 begitu seterusnya sampai anggota terakhir, 7) Kemudian setiap anggota kelompok terakhir (urutan terakhir) maju kedepan kelas untuk menyampaikan kalimat yang ia dengar dan menuliskannya ke papan tulis, 8) Kemudian guru mengoreksi dan membahas tulisan yang terdapat di papan tulis, 9) Semua siswa diminta untuk kembali ke tempat duduknya dengan tertib.

Adapun kelebihan permainan ini adalah sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa bukan hanya fisik tapi juga mental selain itu permainan ini juga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar serta memupuk rasa solidaritas dan kerja sama. Selain memiliki kelebihan, permainan ini pun juga memiliki kekurangan diantaranya permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya dan tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan serta kurangnya daya konsentrasi siswa.

### 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri atas dua siklus dan di setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Tanggart yang terdiri atas beberapa komponen dalam satu siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam implementasinya, model Kemmis dan Mc Tanggart menggabungkan antara tindakan dan observasi karena kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober – 19 Oktober 2023 di kelas X<sub>2</sub> MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap terletak di Jalan Pesantren No.1 Kelurahan Benteng, Kecamatan Baranti, Kabupaten Sidrap. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes hasil belajar siswa untuk mengukur peningkatan kemampuan menyimak siswa setelah penerapan permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai). Penelitian Tindakan kelas ini

dilaksanakan dalam dua siklus dan dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas dan setiap siklus dilaksanakan dua pertemuan yang terdiri atas satu kali pembahasan materi dan satu kali tes.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Pada bagian hasil pembahasan penelitian ini diuraikan data hasil penelitian yaitu observasi dan hasil tes.

- **Hasil Tes**

- **Evaluasi Akhir Siklus I**

Evaluasi ini dilaksanakan pada akhir siklus I pada hari Kamis 12 Oktober 2023. Guru memberikan evaluasi atau tes untuk mengetahui *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) siswa setelah mempelajari materi terkait dan penerapan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai).

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 64,8 dengan jumlah siswa 18 orang. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada evaluasi ini sebesar 87 sedangkan skor terendah sebesar 40. Terdapat 11 orang yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

- **Evaluasi Akhir Siklus II**

Evaluasi ini dilaksanakan pada akhir siklus II pada hari Kamis, 19 Oktober 2023. Guru memberikan evaluasi atau tes untuk mengetahui *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) siswa setelah mengikuti siklus II dan mempelajari materi terkait.

Berdasarkan hasil yang diperoleh evaluasi akhir siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 89,5 dengan jumlah siswa 18 orang. Adapun skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 53. Pada evaluasi ini, terdapat 17 siswa telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 1 orang yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

- **Hasil Observasi**

- **Hasil Observasi Guru**

Hasil Observasi aktivitas guru selama kegiatan berlangsung di siklus I tidak sesuai dengan perencanaan. Pada pertemuan pertama guru hanya mampu melaksanakan beberapa aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak memberikan motivasi dan tidak memulai serta menerapkan media pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai). Hal ini disebabkan keterlambatan proses pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi pembelajaran yang terkait. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I guru mulai menerapkan media pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) yang tidak sempat terlaksana pada pertemuan sebelumnya.

Adapun hasil observasi aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran siklus II telah terlaksana sesuai perencanaan. Pada siklus II guru telah memberikan motivasi serta menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran yang sebelumnya tidak terlaksana. Sedangkan penerapan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) terlaksanaan di siklus II. Hal ini

disebabkan karena guru telah mengevaluasi siklus I sebagai bahan pertimbangan. Dua pertemuan pada siklus II telah terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan.

○ **Hasil Observasi Siswa**

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan siswa pada siklus I telah diperoleh data bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan kisi lembar observasi yang telah disediakan, pasalnya siswa banyak yang terlambat masuk kelas sehingga proses pembelajaran berjalan tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan. Siswa tidak aktif berdiskusi hal ini disebabkan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) belum terlaksana. Selain itu, terdapat beberapa siswa tidak tenang dan kehilangan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I guru mengamati masih ada 5 siswa yang terlambat mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan guru memberikan evaluasi dan mengingatkan siswa mengenai apa yang kurang dari siklus I sebagai bahan pertimbangan. Guru mengamati keaktifan siswa dalam berdiskusi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan perhatian dan kedisiplinan, guru menilai dan mengamati bahwa siswa mengikuti arahan dan menerima bahan evaluasi dari siklus I sehingga aktivitas siswa meningkat pada saat pembelajaran berlangsung.

#### 4.2. Pembahasan

Penelitian Tindakan kelas dilaksanakan di kelas X<sub>2</sub> MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap yang diikuti oleh 18 siswa pada pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) dengan menggunakan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) mengalami peningkatan. Hasil ini diketahui dari proses pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) yang dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang dapat dilihat dari hasil tes dan observasi siswa.

Hasil evaluasi akhir siklus I yang dilaksanakan setelah siswa menerima materi pembelajaran dengan menerapkan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan yaitu 1.167 dengan nilai rata-rata 64,8. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa aktif mengikuti pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) dengan menerapkan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai). Dari total 18 siswa yang mengikuti evaluasi akhir siklus I terdapat 11 orang yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sedangkan hasil akhir dari evaluasi siklus II nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan yaitu 1.611 dengan nilai rata-rata 89,5. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pertemuan yang diikuti siswa, maka semakin termotivasi untuk belajar. Jika diperhatikan dari awal pertemuan siklus I sampai akhir pertemuan siklus II nilai yang diperoleh siswa sangat menjanjikan dan meningkat pesat. Total 18 siswa yang mengikuti evaluasi akhir siklus II terdapat 1 orang yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sedangkan 17 siswa lainnya telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian data hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) dapat meningkatkan *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) siswa kelas X<sub>2</sub> MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap.

Hasil observasi siswa yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) dengan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) memberikan dampak terhadap siswa. Dapat dilihat dari awal pertemuan siswa sering kali terlambat untuk mengikuti proses pembelajaran namun setelah beberapa pertemuan yang diikuti siswa lebih senang dan tertarik mengikuti proses pembelajaran itu sendiri. Sehingga dampak permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) dalam pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) memberikan semangat dan motivasi belajar siswa.

Sedangkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru adalah peneliti sering kali mendapatkan beberapa kekurangan dari setiap pertemuan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Seperti halnya guru sering kali lupa memberikan wejangan atau motivasi kepada siswa di awal pertemuan. Kemudian guru juga terkadang lupa menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang dicapai dalam pembelajaran. Sehingga pada pertemuan selanjutnya guru memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) dapat meningkatkan *maharah al istima'* (kemampuan menyimak). Adanya media permainan ini dapat membantu siswa untuk menambah semangat dan motivasi siswa dalam belajar terkhusus pada pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak).

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap kegiatan siswa pada siklus I telah diperoleh data bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan kisi lembar observasi yang telah disediakan. Sedangkan di siklus II sudah berjalan sesuai perencanaan. Adapun hasil observasi aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran siklus II telah terlaksana sesuai perencanaan. Pada siklus II guru telah memberikan motivasi serta menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran yang sebelumnya tidak terlaksana. Sedangkan penerapan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) terlaksana di siklus II. Hal ini disebabkan karena guru telah mengevaluasi siklus I sebagai bahan pertimbangan. Dua pertemuan pada siklus II telah terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat peningkatan *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) siswa dengan menggunakan media permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) siswa kelas X<sub>2</sub> MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 64,8, sedangkan pada siklus II yaitu 89,5. Dilihat dari hasil evaluasi setiap akhir siklus, nilai yang diperoleh siswa setiap siklus meningkat. Permainan *al-asrar al-mutasalsil* (bisik berantai) memberikan dampak terhadap *maharah al istima'* (kemampuan menyimak) siswa, karena memicu keaktifan inovasi dalam mengikuti pembelajaran *maharah al istima'* (kemampuan menyimak).

## DAFTAR PUSTAKA

- Albaburrahim. (2019). *Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Akademik*. Malang. CV. Madza Media.
- Ali, Juhan, *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan Press 2016), hlm 3-4.
- Amesti, N., & Hamid. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Hal. 14.
- Amiruddin, Ani. 2022 "Efektifitas Metode Permainan Bisik Berantai dalam Mharah Istima' Siswa Kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru." *Skripsi*
- Arifin A. W. (2017). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press. Hal.81 dan Hal. 313-314.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pres.
- Atikah, I., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2017). Penerapan Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) dengan Permainan "Pos Pelangi" untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimpulkan Isi Cerita Anak yang Dibaca. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 2 No.1 : 31-40.
- Bachtiar, F., Al Mardhi, M. R., & Syamsuddin, M. B. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Sultan Hasanuddin Limbung Gowa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 173–183.
- Dewi, N. L. P. P., Sujana, I. W., Tirtayani, L.A., & Psi, S. (2017). Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai terhadap Kemampuan Menyimak pada Anak Kelompok B di TK Gugus Sandat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undikhsa*. Vol. 5, No. 3:315-324.
- Djumingin, S. 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Effendy. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN Maliki Press. Hal.114.
- Halim, Muh. Juwaini. 2020 "Peningkatan Maharah Al Kitabah melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tartibul Jumlah siswa Kelas XI MIA 2 MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa, Benteng Sidrap." *Skripsi*.
- Izzan. H. A. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Humoniora Utama Press. Hal. 134.
- Lexy, M. J. (2009). *Metodologi Pendidikan Kualitas*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal.93
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. (*Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*).
- Ramlie, M. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. Hal.30-31.
- Rosdiana. (2016). Peningkatan Kemampuan Menyimak melalui Metode Mendongeng Siswa kelas VI SDN Sese. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol.4, No.8 : 250-267.
- Rosyidi, Abdul.W. (2017). *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers
- Saddono, K., & Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanusi, Y. H., Mannahali, M., & Anwar, M. (2020). Keefektifan Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dalam Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIPA SMA NEGERI 1 BARRU. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(1), 47–54.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Ukkasyah, Said Abu, (2017). *Tafsir Ibnu Katsir*. Keistimewaan bahasa Arab. Zubaidah, Siti, "Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardika Simokerto Surabaya," *E-Journal. Unessa 2*, no. 1(2013): hlm.63-64.