

Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan *Maharah Istima* dan *Kalam* Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta

Eka Utari Handayani¹ Nurul Huda²

PBA UIN Sunan Kalijaga

e-mail: ¹alexautary@gmail.com ²nurul.huda@uin-suka.ac.id

Abstract

The background of this research is the low value of istima' maharah scores and kalam in Arabic lessons at MTs Nurul Ummah related to the creativity of teachers' creativity in teaching, there is no training on four language proficiency, teacher development, and methods used by conventional method teachers. The purpose of this study was to study the increase in the value of maharah istima' and kalam with serial whisper games and the difference in values between the experimental class and the control class. This research is field research using quantitative research and experimental methods. The results of this study prove an increase in istima' maharah scores and kalam in the experimental class from pre-action and post-action. Measurement results of istima' maharah pretest and posttest 'Increase the average value of 25.83. On increasing, maharah kalam increased by 25. The results of the analysis can be concluded from the whisper chain game can increase maharah istima' and kalam. Based on the results of the t-test, the value (maharah istima') sig. (2-tailed) = 0.008 so the value of sig. (2-tailed) <0.050 and the value of kalam maharah based on 0,000, so the value of sig (2-tailed) <0.050, which means that it is meant by significant for istima' maharah and kalam maharah after giving assistance with serial whisper media.

Keywords: Bisik Berantai, *Maharah Kalam*, *Maharah Istima'*.

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai *maharah istima'* dan *kalam* pada pelajaran bahasa Arab di MTs Nurul Ummah dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, tidak ada pelatihan terhadap empat kemahiran bahasa Arab, keterbatasan tenaga pengajar serta metode yang digunakan guru metode konvensional. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan nilai *maharah istima* dan *kalam* dengan permainan bisik berantai dan perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai *maharah istima'* dan *kalam* pada kelas eksperimen dari pra tindakan dan pasca tindakan. Hasil pengukuran *pretest* dan *posttest maharah istima'* terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 25.83. Pada *maharah kalam* mengalami peningkatan sebesar 25. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan *maharah istima'* dan *kalam*. Berdasarkan hasil uji t, nilai (*maharah istima'*) sig.(2-tailed) = 0.008 sehingga nilai sig.(2-tailed) <0.050 dan nilai *maharah kalam* yakni 0.000 sehingga nilai sig.(2-tailed)

<0.050 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap *maharah istima*' dan *maharah kalam* setelah dilaksanakannya perlakuan dengan media bisik berantai.

Kata Kunci: Bisik Berantai, *Maharah Kalam*, *Maharah Istima*'.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa asing merupakan sebuah proses kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda bagi setiap orang.¹ Bahasa Arab sekarang telah menjadi bahasa dunia dengan populasi penutur melebihi 422 juta diseluruh dunia bahkan bahasa Arab telah menjadi bahasa utama dunia. Di sekolah, bahasa Arab diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran sebagai penunjang penguasaan materi-materi studi Islam. Sebagai mata pelajaran yang penting, bahasa Arab sudah semestinya mendapatkan perhatian dan penanganan yang sebaik-baiknya.² Namun, sangat disayangkan terkadang kebanyakan siswa merasa pelajaran bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit karena banyaknya perubahan-perubahan kata untuk membuat satu kalimat.

Dalam beberapa pengamatan pembelajaran bahasa Arab, guru terlalu banyak menyuapi atau memberi materi, tetapi kurang aktif dalam menyuruh siswa untuk terampil dalam berbicara, menyimak, menulis serta membaca. Sehingga saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengantuk bahkan sampai tertidur di Kelas. Padahal jikalau dikaji lebih mendalam mempelajari bahasa Arab sangat banyak manfaatnya dan tidak sedikit ilmu yang dapat dipelajari dengan menggunakan bahasa Arab. Sehingga tidak dapat disangkal bahwa strategi pembelajaran dan metode pembelajaran berpengaruh terhadap pembelajaran baik itu secara negatif ataupun positif.³

Pembelajaran hendaknya lebih menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam menguasai empat *maharah* dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu, *maharah istima*', *kalam*, *qiro'ah* dan *kitabah*. Oleh karena itu sangat dibutuhkan pembelajaran yang aktif dengan metode yang bervariasi dan media yang beragam. Namun, dalam praktik pembelajaran bahasa Arab pada umumnya para guru hanya menyampaikannya dengan metode ceramah atau hanya menggunakan satu *maharah* saja dan siswa cenderung bersifat pasif.

Realita menyebutkan, bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab guru hanya menyampaikan hal-hal pokok saja seperti pembelajaran kaidah-kaidah bahasa tanpa adanya praktik terhadap kaidah yang dipelajari terhadap empat *maharah* bahasa

¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 17.

² Nur Hizbullah, "Masalah Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Di Jakarta," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 4, no. 2 (2014): hlm. 190.

³ أوريل بحر الدين, مهارات التدريس نحو إعداد مدرس اللغة العربية الكفاء (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 17.

Arab. Padahal pada hakikatnya bahasa itu tentang belajar berkomunikasi.⁴ Dalam pendekatan *audiolingual* pembelajaran bahasa yang diutamakan menyimak dan berbicara baru kemudian membaca dan menulis.

Dari hasil penelusuran dari beberapa literatur, peneliti menemukan karya ilmiah yang berhubungan dengan tema penelitian penulis, di antaranya: *pertama*, Skripsi yang ditulis oleh Miftahun Ni'am dengan judul " تطبيق طريقة فرقة التحقيق لترقية مهارة (البحث التجريبي لطلاب معهد منهاج التمييز تيموهو بوكياكرتا)". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji "t" nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen menghasilkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 (Ha diterima). Selain itu nilai-nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen menunjukkan peningkatan menjadi 83. Peningkatan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 29,5 point, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan *posttest* sebesar 3 point. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *metod group investigation* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab.⁵

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Zainal Abidin dengan judul "Eksperimentasi Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Bahasa Arab dalam Peningkatan *Maharatu Al-Istima'* di MTsN Sleman Kota". Hasil penelitian itu menunjukkan nilai yang diperoleh pada *posttest* untuk kelas eksperimen sebesar 18.60, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 13.80. Dari rata-rata kemampuan menyimak tersebut, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang tinggi yakni sebesar 6.37, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata peningkatan sebesar 2.57. Dengan penjelasan skor diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak.⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan salah satu guru bahasa Arab Mts Nurul Ummah khususnya kelas VIII beliau mengatakan bahwa untuk mempraktikkan *kalam* sangat susah, dikarenakan setiap siswa memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda bahkan ada beberapa santri baru yang belum bisa membaca Al-Qur'an, kurangnya tenaga *musyrifah* yang dapat membimbing dalam *kalam*, kurangnya variasi dalam strategi dan metode dalam pembelajaran.⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan maharah istima dan kalam siswa dengan menggunakan permainan bisik berantai dan mengetahui perbedaan *maharah istima'* dan *kalam* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Metode Penelitian

⁴ Ahmad Muradi, *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab Dalam Prespektif Komunikatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015), hlm. 17.

⁵ Ahmad Miftahun Ni'am, " تطبيق طريقة فرقة التحقيق لترقية مهارة (البحث التجريبي لطلاب معهد منهاج التمييز تيموهو بوكياكرتا)" (UIN Sunan Kalijaga, n.d.), hlm. 75.

⁶ Zainal Abidin, "Eksperimentasi Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Peningkatan *Maharatu Al-Istima'* Di MTsN Sleman Kota" (UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 90.

⁷ Suwandi, Kepala Sekolah Mts Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta, Wawancara Pribadi Yogyakarta 4 November 2017.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen (*Eksperiment Research*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.⁸

Permainan Bisik Berantai

Permainan bisik berantai merupakan salah satu metode permainan bahasa yang berguna untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan melatih kefokusannya siswa terhadap pelajaran.⁹ Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah kertas yang berisi kalimat atau pesan-pesan singkat.¹

Permainan bahasa ini terdiri atas dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-7 siswa, guru memberikan kertas yang berisi kalimat berbahasa Arab yang diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya siswa yang sudah membaca kalimat bahasa Arab tersebut membisikkan kesiswa dibelakangnya demikian terus hingga siswa yang terakhir. Adapun cara penilaiannya yakni kelompok yang tercepat menuliskan dipapan tulis dan membacakan kalimat bisikan dialah yang jadi pemenangnya. Dalam permainan ini siswa akan belajar kecepatan dalam menangkap informasi dari oranglain dan sekaligus memperhatikan keakuratan dan ketepatan informasi yang diterimanya. Informasi tersebut bisa berupa kata, kalimat, baik kalimat perintah, kalimat berita, kalimat seru, dan lainnya.¹

Dalam permainan bisik berantai ini anak dapat mengembangkan bahasa aktif dan bahasa pasifnya, bahasa pasif dikembangkan ketika anak menyimpan isi pesan yang disampaikan siswa pertama kesiswa yang lainnya, bahasa aktif berkembang saat anak mencoba menyebutkan kembali isi pesan yang disampaikan kesiswa selanjutnya maupun didepan kelas. Pada permainan ini siswa akan antusias karena timbul penasaran pesan apa yang dibisikkan.¹

Langkah-langkah Permainan Bisik Berantai.

1. Guru menjelaskan tentang pelajaran secara singkat dan menjelaskan permainan yang akan dipraktikkan.
2. Kemudian siswa-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 1 satu disetiap kelompok.

⁸ Sugiyono, *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 64.

⁹ Siti Zubaidah, "Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardika Simokerto Surabaya," *E-Journal.Unessa* 2, no. 1 (2013): hlm. 64.

¹ Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 84.

¹ Ibid.

¹ Maskanah and Mas'udâh, "Penggunaan Strategi Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Sacharina PG Gempolkrep," *Jurnalmahasiswa.Unessa* 3, no. 3 (2014).

4. Kemudian anggota nomor 1 disetiap kelompok maju beberapa langkah dari anggota yang lainnya dan membaca serta menghafal kalimat yang terdapat didalam sobekan kertas tersebut selama 5 menit.
5. Lalu anggota kelompok no 2 maju beberapa langkah 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 terkakhir.
7. Kemudian setiap anggota kelompok terakhir (urutan terakhir) maju kedepan kelas untuk menyampaikan kalimat yang ia dengar dan menuliskannya di 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.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama lebih kurang 1 bulan dengan kelas 8A yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas 8B yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen. Sebelum melakukan penelitian, maka peneliti melakukan uji validitas ahli dan validitas konstruksi.

Uji Validitas

Uji validitas konstruksi dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2018 dengan bantuan seorang dosen ahli bahasa Arab. Sedangkan uji validitas konstruksi dilaksanakan dengan cara membagikan lembaran soal untuk kemahiran mendengarkan dan tes lisan untuk kemahiran berbicara. Uji validitas konstruksi dilaksanakan pada tanggal 7 April 2018 dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Kemudian Peneliti menggunakan SPSS 22.0 dalam melakukan uji validitas. Adapun hasil dari uji validitas konstruksi yaitu terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid sedangkan 15 soal lainnya dinyatakan valid serta layak untuk diuji cobakan.

Uji Reabilitas

Untuk mengukur kerealibitan instrumen maka peneliti menggunakan program komputer SPSS 22.0 dengan metode *cronbach's alpha*. Adapun hasil dari uji reabilitas tersebut yaitu:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,755	21

Pelaksanaan pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kelas 8 B dengan jumlah ssiwa sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 8 A dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun uraian pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran Kelas Kontrol

Pertemuan I:

Kelas kontrol merupakan kelas yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan permainan bisik berantai. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 April 2018. Pembelajaran ini berlangsung selama 80 menit dan dilaksanakan pada jam pelajaran bahasa Arab. Pada pertemuan ini peneliti belum melaksanakan pembelajaran namun, peneliti melakukan uji pretest.

Pertemuan II:

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 April 2018 dengan waktu selama 40 menit. Dalam pertemuan kedua ini terdapat 3 siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dalam pertemuan peneliti mengajarkan kosakata yang berhubungan dengan materi التداوي.

Pertemuan III:

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 April 2018 dengan waktu selama 40 menit setelah istirahat pertama. Sebagaimana pada pertemuan sebelumnya, dalam pertemuan kedua ini terdapat 3 siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dalam pertemuan peneliti membahas kosakata yang telah diajarkan oleh peneliti sebelumnya dan membaca bacaan yang terdapat pada buku paket pada materi التداوي.

Pertemuan IV:

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 April 2018 dengan waktu selama 40 menit setelah sholat dzuhur. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya, dalam pertemuan ini peneliti tidak melaksanakan pembelajaran akan tetapi peneliti melaksanakan uji posttest.

Pelaksanaan pembelajaran Kelas Eksperimen

Pertemuan I:

Kelas eksperimen merupakan kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan permainan bisik berantai. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 April 2018 selama 80 menit. Dalam pertemuan ini peneliti belum melaksanakan pembelajaran namun, peneliti melakukan uji pretest.

Pertemuan II:

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 April 2018. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menertibkan kelas terlebih dahulu. Sebelum memulai pembelajaran peneliti melaksanakan permainan bisik berantai. Adapun tata cara permainannya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menjelaskan tata cara permainan bisik berantai dan menjelaskan tentang materi yang akan dibahas.
2. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
3. Peneliti membagikan robekan kertas yang berisikan kalimat kepada siswa nomor 1 dalam setiap kelompok.
4. Kemudian siswa nomor 1 dari setiap kelompok maju beberapa langkah kedepan untuk membaca dan menghapalkan kalimat yang terdapat di dalam kertas robekan tersebut. Masing-masing siswa diberi waktu selama 5 menit.

5. Kemudian anggota kelompok nomor 2 maju beberapa langkah mendekati siswa nomor 1. Siswa nomor 1 membisikkan isi kalimat yang terdapat didalam kertas ke siswa nomor 2. Kemudian siswa nomor 2 membisikkan ke siswa nomor 3, begitu seterusnya sampai siswa nomor 5.
6. Lalu, siswa nomor 5 maju kedepan kelas untuk membacakan kalimat sesuai dengan apa yang ia dengar dan menuliskannya di papan tulis.
7. Kemudian peneliti mengoreksi tulisan dan ucapan yang disampaikan oleh siswa nomor 5.
8. Lalu seluruh siswa diminta untuk duduk kembali secara tertib dan teratur.
Setelah permainan, peneliti memulai pembelajaran dengan khidmat. Kemudian peneliti membacakan kosakata yang berhubungan dengan materi التداوي.

Pertemuan III:

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 April 2018. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menertibkan kelas terlebih dahulu. Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Sebelum memulai pembelajaran peneliti melaksanakan permainan bisik berantai. Kemudian peneliti menanyakan kosakata tentang materi التداوي yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti menanyakan kosakata yang susah. Setelah menuliskan kosakata yang susah di papan tulis, kemudian melafalkan kosakata tersebut bersama-sama. Kemudian peneliti membaca bacaan yang terdapat pada buku paket pada materi التداوي.

Pertemuan IV:

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 April 2018 dengan waktu selama 40 menit pada jam pelajaran keempat. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya, dalam pertemuan ini peneliti tidak melaksanakan pembelajaran akan tetapi peneliti melaksanakan uji posttest.

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa soal dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam uji pre-test pada kemahiran menyimak.

Adapun peningkatan nilai *maharah istima'* kelompok eksperimen yaitu:

Nilai pretest kelompok Eksperimen	Nilai posttest kelompok eksperimen	Peningkatan nilai
61.91	87.75	25.8

Berdasarkan penjelasan pada table diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapt peningkatan pada nilai *maharah istima'* sebanyak 25.8 setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan permainan bisik berantai.

Uji Normalitas *maharah istima'* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Uji normalitas ini berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.0 dengan teknik Shapiro Wilk.

Tabel hasil uji Normalitas *maharah istima'* kelompok eksperimen

Keterangan	Nilai Signifikansi Shapiro Wilk	Keterangan Nilai
Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	0.151	Berdistribusi Normal
Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	0.754	Berdistribusi Normal

Tabel hasil uji Normalitas *maharah istima'* kelompok kontrol

Keterangan	Nilai Signifikansi Shapiro Wilk	Keterangan Nilai
Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	0.242	Berdistribusi Normal
Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	0.112	Berdistribusi Normal

Berdasarkan table diatas maka ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar *maharah istima'* siswa tersebut Berdistribusi Normal.

Adapun peningkatan nilai *maharah kalam'* kelompok eksperimen yaitu :

Nilai pretest kelompok Eskperimen	Nilai posttest kelompok eksperimen	Peningkatan nilai
61.87	86.87	25

Berdasarkan penjelasan pada table diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pada nilai *maharah kalam* sebanyak 25 setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan permainan bisik berantai.

Uji Normalitas *maharah kalam* kelompok eksperimen

Sama halnya dengan *maharah istima'*, Uji normalitas *maharah kalam* juga dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.0 dengan teknik Shapiro Wilk.

Tabel hasil uji Normalitas *maharah istima'* kelompok eksperimen

Keterangan	Nilai Signifikansi Shapiro Wilk	Keterangan Nilai
Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	0.707	Berdistribusi Normal
Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	0.740	Berdistribusi Normal

Berdasarkan table diatas maka ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar *maharah kalam* siswa tersebut Berdistribusi Normal.

Tabel hasil uji Normalitas *maharah kalam* kelompok kontrol

Keterangan	Nilai Signifikansi Shapiro	Keterangan Nilai
------------	----------------------------	------------------

	Wilk	
Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	0.678	Berdistribusi Normal
Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	0.107	Berdistribusi Normal

Berdasarkan table diatas maka ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar *maharah kalam* siswa tersebut Berdistribusi Normal.

Uji Homogenitas *maharah istima'* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan program SPSS 22.0 dengan teknik *Test Homogeneity of Variance*.

Tabel hasil uji Homogenitas *maharah istima'* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	,980	1	45	,327	Homogen

Berdasarkan penjabaran pada table diatas dapat disimpulkan bahwasanya nilai pretest *maharah istima'* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

Adapun hasil uji homogenitas *maharah kalam* adalah sebagai berikut :

Tabel hasil uji Homogenitas *maharah kalam* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Data	LeveneStatistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai posttest antara kelas eksperimen dan control	,376	1	45	,543	Homogen

Berdasarkan penjabaran pada table diatas dapat disimpulkan bahwasanyannya nilai pretest *maharah kalam* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

Analisis Data

Setelah dilakukan uji persyaratan Normalitas dan Homogenitas, selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji sampel bebas (*Independent Sample T-Test*) atau uji "t". Tes ini dilakukan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan diantara dua buah mean sampel yang

diambil secara random yang diambil dari populasi yang sama tidak terdapat perbedaan yang signifikan.¹

Nilai *maharah istima'* kelompok eksperimen:

Adapun hasil uji T pada nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen *maharah istima'* adalah:

Penjelasan Hasil uji T	Sig.(2-tailed)	Penjelasan Nilai
Nilai pretest dan posttest kelompok eskperimen	0.008	Terdapat perbedaan yang signifikan.

Nilai *maharah kalam* kelompok eksperimen:

Adapun hasil uji T pada nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen adalah:

Penjelasan Hasil uji T	Sig.(2-tailed)	Penjelasan Nilai
Nilai pretest dan posttest kelompok eskperimen	0.000	Terdapat perbedaan yang signifikan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Permainan bisik berantai dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan *maharah istima'* dan *kalam* dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini terlihat pada peningkatan nilai *maharah istima'* 61.91 meningkat menjadi 87.75 setelah diberikan perlakuan, yaitu meningkat sebanyak 25.83. Adapun nilai *maharah kalam* sebelum perlakuan 61.87 kemudian setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 86.87, yakni mengalami peningkatan sebanyak 25. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan permainan bisik berantai dan tidak menggunakan permainan bisik berantai. Hal ini terlihat pada hasil uji T pretest dan posttest. Hasil uji T sebelum perlakuan sig.(2-tailed) = 0.190 jika nilai sig.(2-tailed) > 0.050 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat yang signifikan pada nilai *maharah istima'* sebelum perlakuan. Kemudian hasil uji T setelah perlakuan sig.(2-tailed) = 0.008 jika nilai sig.(2-tailed) < 0.050 maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *maharah istima'* sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Demikian juga dengan *maharah kalam*, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Hasil uji T pretest sig.(2-tailed) = 0.122 jika nilai sig.(2-tailed) > 0.050 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat yang signifikan sebelum perlakuan. Kemudian hasil uji T setelah perlakuan sig.(2-tailed) = 0.000 jika nilai sig.(2-tailed) < 0.050 maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *maharah kalam* sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dari hasil penelitian ini adapat

¹ Anas Sudijono, *Pengantar³ Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 264.

disimpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan *maharah istima'* dan *kalam*. Adapun saran dari peneliti bagi setiap guru yang ingin mempraktekkan permainan ini adalah, sebaiknya permainan dilakukan pada pagi hari karena permainan ini membutuhkan kecermatan, pikiran yang fokus dan tenaga yang ekstra. Sehingga apabila dilaksanakan di siang hari siswa tidak terlalu maksimal dalam melakukannya.

Daftar Pustaka

- Abidin, Zainal. "Eksperimentasi Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Peningkatan Maharatu Al-Istima' Di MTsN Sleman Kota." UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Hizbullah, Nur. "Masalah Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Di Jakarta." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 4, no. 2 (2014).
- Maskanah, and Mas'udah. "Penggunaan Strategi Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Sacharina PG Gempolkrep." *Jurnalmahasiswa.Unessa* 3, no. 3 (2014).
- Muradi, Ahmad. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab Dalam Prespektif Komunikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015.
- Ni'am, Ahmad Miftahun. "تطبيق طريقة فرقة التحقيق لترقية مهارة الكلام (البحث التجريبي لطلاب معهد "منهاج التمييز تيموهو بوكياكرنا)" UIN Sunan Kalijaga, n.d.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994.
- Sugiyono. *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Zubaidah, Siti. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardika Simokerto Surabaya." *E-Journal.Unessa* 2, no. 1 (2013).
- الدين, أوريل بحر. *مهارات التدريس نحو إعداد مدرس اللغة العربية الكفاء*. Malang: UIN-Maliki Press, 2011.

