



AL-FASHAHAH: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION, LINGUISTICS, AND LITERATURE

EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM MAHARAH ISTIMA' SISWA KELAS VIII MTS ATTAUFIQ PADAELO KABUPATEN BARRU

¹Ani Amiruddin,²Misnah Mannahali, ³Siti Muthmainnah

¹²³Universitas Negeri Makassar

¹ani.amiruddin99@gmail.com,²misnah_mannahali@yahoo.co.id,

³sitti.muthmainnah@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimental Design* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode permainan bisik berantai dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode permainan bisik berantai, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah *maharah istima'*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru yang berjumlah 71 orang, adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten barru sebanyak 48 orang yang terdiri dari kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 24 orang dan kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 24 orang yang dipilih dengan teknik sampel acak (*random sampling*). Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* tertulis pada materi "Olahraga". Hasil perhitungan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} 4,919 > t_{tabel} 2,013$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan bisik berantai efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru.

Kata Kunci: *keefektifan, Permainan bisik berantai, maharah istima'*.

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, manusia dapat berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Bahasa juga merupakan alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Di dunia, manusia berbicara dalam berbagai bahasa, salah satunya adalah bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah bahasa yang terkenal di dunia dan merupakan bahasa tertua dan paling banyak digunakan. Bahasa ini resmi digunakan di sekitar dua puluh negara, terutama di kawasan Arab seperti Timur Tengah, Afrika dan juga di beberapa negara di Asia dan Eropa. Keistimewaan dari bahasa Arab adalah sebagai bahasa abadi karena bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an. Bahasa Arab juga merupakan salah satu bahasa yang digunakan untuk sastra dan ibadah bagi umat Islam.

Pembelajaran bahasa sangat penting bagi seseorang untuk dapat berkomunikasi, baik secara lisan dan tertulis dengan satu sama lain dan lingkungan sekitarnya. Tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah untuk memperoleh kemampuan berbahasa dan kemampuan bahasa Arab guna memperoleh kemampuan berbahasa yang meliputi empat aspek, yaitu: kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang tidak kalah pentingnya dengan kemampuan berbahasa lainnya, yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Dengan menyimak, seseorang bisa mendapatkan informasi yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Menurut Saddhono & Slamet (2014:6) mengatakan bahwa kemampuan menyimak adalah proses paling dasar dari belajar bahasa. Kegiatan menyimak dimulai dengan mendengarkan dan diakhiri dengan memahami apa yang telah didengarkannya. Secara berurut, belajar kemampuan berbahasa dimulai dengan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sedangkan Nurjamal (2011:3), menjelaskan bahwa menyimak merupakan kebutuhan mutlak bagi kita untuk memperoleh informasi, bahkan untuk menguasai suatu ilmu pengetahuan dimulai dengan kemauan dan kemampuan menyimak dengan bersungguh-sungguh. Tujuan penelitian ini adalah membekali siswa dengan kemampuan menyimak pembicaraan, sehingga dapat memahami isi pembicaraan secara kritis, menceritakan kembali isi percakapan, dan mampu menarik kesimpulan.

Seiring perkembangan, banyak sekolah di Indonesia mulai mengajarkan bahasa Arab kepada siswa. Namun, perkembangan metode pengajaran bahasa Arab di Indonesia dan negara-negara Arab masih jauh tertinggal dari metode pengajaran bahasa asing lainnya, dan penggunaan metode pembelajaran masih sangat sedikit. Hal ini disebabkan oleh dominasi penggunaan metode tata bahasa dan metode penerjemahan serta anggapan siswa bahwa belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing hanya dapat dilakukan secara aktif di negara Arab. Sehingga siswa memiliki pandangan negatif terhadap bahasa arab sebagai bahasa yang sulit, menakutkan, dan dianggap salah satu penyebabnya adalah kesalahan guru atau dosen dalam mengajar.

Selain itu, terdapat beberapa kendala mendasar yaitu waktu belajar di sekolah lebih sempit dan terbatas pada pemahaman siswa akan bahasa Arab, guru banyak memberi materi, namun kurang aktif dalam menugaskan siswa untuk terampil dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Penyampaian materi terkadang tidak terlalu menarik, sehingga pada saat pembelajaran banyak siswa yang mengantuk bahkan tertidur di dalam kelas.

Dari kondisi tersebut perlu dilakukan perbaikan dengan metode yang inovatif. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode permainan bahasa. Rosyidi (2009:97), menyampaikan bahwa Permainan adalah strategi baru yang diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Arab dan memperoleh hasil dengan dampak positif pada kemampuan belajar bahasa siswa. Hal ini juga memungkinkan untuk mengeksplorasi potensi dalam diri siswa secara maksimal dalam kelas pelajaran bahasa karena siswa memiliki jiwa untuk bersaing dan berkompetisi. Pendapat lain dikemukakan oleh Halim, (2021:17), bahwa permainan bahasa sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam keterampilan berbahasa. Permainan bahasa merupakan cara mempelajari bahasa melalui sebuah permainan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan sehingga dapat menarik minat belajar dan mengasah kemampuan siswa.

Metode permainan bisik berantai merupakan salah satu metode pembelajaran untuk kemampuan menyimak, yaitu siswa bermain sambil belajar dengan membisikkan

pesan ke teman mereka dan kemudian teman yang terakhir menyampaikan pesan yang disimakinya dengan benar dan tepat. Menurut Mardiyatmo (2010:60), mengemukakan bahwa permainan bisik berantai itu adalah jenis kegiatan permainan bahasa yang dirancang untuk menerjemahkan pengalaman menjadi pesan bisikan. Dalam permainan ini, anak membisikkan pesan kepada temannya. Sedangkan menurut Budinuryanta (2008:29) mengatakan bahwa Permainan bisik berantai adalah ketika seorang guru membisikkan sebuah pesan atau informasi kepada siswa. Siswa membisikkan pesan atau informasi kepada siswa lain. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga dan seterusnya, kemudian siswa terakhir mengucapkan pesan yang telah didengarnya dengan lantang di depan kelas. Selain membangun kognitif siswa, juga membangun nilai afektif siswa dari rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain. Selain itu, permainan bisik berantai merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami suatu pelajaran dengan lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih bermakna dan lebih efektif.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2019:63) menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan menyimak siswa pada materi الدورات المدرسية setelah menggunakan metode permainan bisik berantai pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen 62,80 dan kelas kontrol 56,40 meningkat menjadi kelas eksperimen 78,40 dan kelas kontrol 56,40.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Sapitri (2021:1) menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai memiliki pengaruh terhadap kemampuan menyimak kalimat siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol, yaitu 56–80 > 46–66.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Safi'ah (2012:1) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode permainan bisik berantai dan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran bahasa Arab kelas V semester II di SD Islam Hidayatullah Semarang tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan bisik berantai adalah 81,85 sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah 73,36.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu, keefektifan metode permainan bisik berantai dianggap memungkinkan untuk diteliti. Maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai dalam Maharah Istima' Siswa Kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru”**.

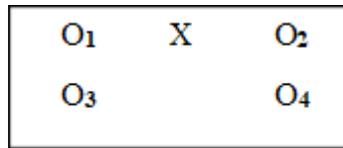
Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode permainan bisik berantai efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi-Experimental Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setiap kelompok dianggap memiliki karakteristik yang sama dalam segala hal, hanya berbeda dari perlakuan yang diberikan. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan metode permainan bisik berantai, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode

Ani Amiruddin, Misnah Mannahali, dan Siti Muthmainnah: Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai dalam *Maharah Istima* ' Siswa Kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru

konvensional. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode permainan bisik berantai dalam *maharah istima* ' siswa VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru. Desain penelitian yang digunakan adalah *the non-equivalent control group* dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2019:13)

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo yang berjumlah 71 siswa yang terbagi dalam 3 (tiga) kelas yaitu kelas VIII 1, VIII 2 dan kelas VIII 3. Berdasarkan data yang diperoleh, diambil sampel dua kelas dari tiga kelas VIII yang merupakan populasi penelitian. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 24 siswa yang diperoleh secara acak (*random sampling*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk menilai dan mengukur kemampuan bahasa Arab siswa, khususnya kemampuan menyimak yang berkaitan dengan penguasaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum menerima perlakuan (*treatment*) yaitu metode permainan bisik berantai pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol selanjutnya, tes akhir (*post-test*) diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan (*treatment*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua jenis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi dengan cara mendeskripsikan atau menjelaskan data yang terkumpul untuk menarik kesimpulan dengan menghitung rata-rata (*mean*), menghitung persentase (%), simpang baku, serta varians dan statistik inferensial digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk mendapatkan hasil analisis inferensial terlebih dahulu dilakukan beberapa pengujian persyaratan analisis, antara lain: uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis.

Uji normalitas merupakan suatu teknik pengujian untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebelum dilakukannya pengujian hipotesis atau uji-t. Pada penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan *Z-score* dan uji *chi-square*, dengan kriteria pengujian:

- Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka **data normal** dan
- Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka **data tidak normal**.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) homogen atau tidak. Uji homogenitas varians data menggunakan rumus uji F.

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka **data homogen** dan
- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka **data tidak homogen**.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan *maharah istima* ' siswa pada kelas eksperimen (VIII 2) dan kelas kontrol (VIII 1) siswa MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru yang berjumlah 48 orang sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Hipotesis H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan
- Hipotesis H_1 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan analisis data penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan *pre-test* dengan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan dalam *maharah istima'* siswa. Setelah pelaksanaan *pre-test*, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan berupa metode permainan bisik berantai, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Distribusi frekuensi dan persentase data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

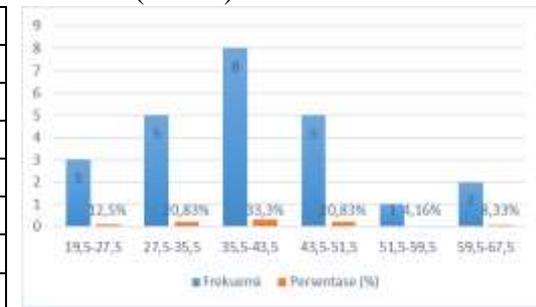
Tabel 4.1 Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen (VIII 2)

NO.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	13-20	7	29,16
2.	21-28	5	20,83
3.	29-36	4	16,66
4.	37-44	5	20,83
5.	45-52	1	4,16
6.	53-60	2	8,33
Jumlah		24	100



Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol (VIII 1)

NO.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	20-27	3	12,5
2.	28-35	5	20,83
3.	36-43	8	33,33
4.	44-51	5	20,83
5.	52-59	1	4,16
6.	60-67	2	8,33
Jumlah		24	100



Nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* siswa pada kelas eksperimen (VIII 2) adalah 30,5 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 13,3, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* siswa pada kelas kontrol (VIII 1) adalah 40,16 dengan nilai tertinggi 66,6 dan nilai terendah 20. Perbedaan nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 9,66.

Pengujian data *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah kelas interval = 6 dan rentangan = 8 dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\
 &= (4,071) + (0,022) + (0,543) + (0,096) + (0,721) + (1,800) \\
 &= 7,255
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\
 &= (0,215) + (0,0003) + (0,237) + (0,041) + (1,079) + (1,697) \\
 &= 3,270
 \end{aligned}$$

Hasil uji normalitas data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki *chi-square* hitung masing-masing lebih kecil dari tabel harga *chi-square*, yaitu untuk kelas eksperimen $X^2_{hitung} (7,225) < X^2_{tabel} (11,070)$ begitupun dengan kelas kontrol $X^2_{hitung} (3,270) < X^2_{tabel} (11,070)$. Oleh karena itu, hasil uji normalitas pada data *pre-test* kedua kelas dinyatakan normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) homogen atau tidak. Uji homogenitas varians data menggunakan rumus uji F.

$$F = \frac{\text{Variabel terbesar}}{\text{Variabel terkecil}}$$

$$= \frac{162.782}{122.337}$$

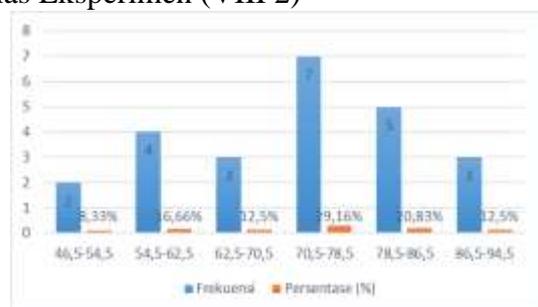
$$= 1,330$$

Hasil uji homogenitas data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yaitu $F_{hitung} = 1,330 < F_{tabel} = 5,050$. Oleh karena itu, hasil uji homogenitas pada data *pre-test* dinyatakan homogen. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan.

Pemberian *post-test* pada penelitian ini merupakan kegiatan akhir yang dilakukan setelah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan bisik berantai, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Distribusi frekuensi dan persentase data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen (VIII 2)

NO.	Interval	Frekuensi	Persentase(%)
1.	47-54	2	8,33
2.	55-62	4	16,66
3.	63-70	3	12,5
4.	71-78	7	29,16
5.	79-86	5	20,83
6.	87-94	3	12,5
Jumlah		24	100



Tabel 4.4 Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol (VIII 1)

NO.	Interval	Frekuensi	Persentase(%)
1.	40-45	1	4,16
2.	46-51	6	25
3.	52-57	5	20,83
4.	58-63	6	25
5.	64-69	3	12,5
6.	70-75	3	12,5
Jumlah		24	100



Nilai rata-rata (*mean*) *post-test* pada kelas eksperimen adalah 72,5 dengan nilai tertinggi 93,3 dan nilai terendah 46,6. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* pada kelas kontrol adalah 57,75 dengan nilai tertinggi 73,3 dan nilai terendah 40. Perbedaan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 14,75.

Hasil analisis di atas dilanjutkan dengan uji-t. Hasil uji-t pada penelitian ini adalah $t_{hitung} 4,919 > t_{tabel} 2,013$ dengan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis yaitu H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, sedangkan H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 dalam penelitian ini yang berbunyi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai tidak efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru dinyatakan **ditolak** karena $t_{hitung} 4,919 > t_{tabel} 2,013$. Sehingga H_1 yang berbunyi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru dinyatakan **diterima** karena $t_{hitung} 4,919 > t_{tabel} 2,013$. Dengan diterimanya H_1 , maka dapat dikatakan penggunaan metode permainan bisik berantai efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru.

Terdapat perbedaan *maharah istima'* siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan bisik berantai dalam proses pembelajaran lebih tinggi yaitu nilai rata-rata 30,5 (*pre-test*) menjadi 72,5 (*post-test*), maka peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 42. Dibandingkan nilai siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan metode permainan bisik berantai dalam proses pembelajaran yaitu nilai rata-rata 40,16 (*pre-test*) menjadi 57,75 (*post-test*), maka peningkatan nilai rata-rata kelas kontrol hanya sebesar 17,59. Kedua kelas tersebut memiliki peningkatan nilai yang signifikan, akan tetapi nilai rata-rata eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan bisik berantai lebih efektif dalam *Maharah istima'* dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, uji hipotesis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan bisik berantai efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan hasil uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 4,919 > t_{tabel} 2,013$ dengan taraf signifikan 0.05 sehingga dinyatakan H_1 diterima yang berbunyi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru dan H_0 dinyatakan ditolak yang berbunyi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai tidak efektif dalam *maharah istima'* siswa kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru.

REFERENSI

- Halim, M. J., Mariah, E., & Usman, M. 2021. Peningkatan Maharah Al Kitabah melalui Media Pembelajaran Permainan Tartibul Jumlah Siswa Kelas XI MIA 2 MA Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap. *Al-Fashahah : Journal of Arabic Education , Linguistics , and Literature*. Vol.1, No.1, : 1–15.
- Budinuryanta. 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khasanah, R. 2019. Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi الادوات المدرسية Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi di UIN*

Ani Amiruddin, Misnah Mannahali, dan Siti Muthmainnah: Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai dalam Maharah Istima' Siswa Kelas VIII MTs Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru

Walisongo Semarang.

- Mardiyatmo, E. U. 2010. *Kumpulan Permainan Seru*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurjamal, D, dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media pembelajaran bahasa Arab*. UIN-Maliki Press.
- Saddhono, K., & Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Safi'ah, I. 2012. Studi Eksperimen Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V SD Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi di IAIN Walisongo*.
- Sapitri, D. P. 2021. Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat pada Siswa Kelas IV SDIT IQRA'2 Kota Bengkulu. *Skripsi di IAIN Bengkulu*.
- Sugiyono, D. R. (2009). Metodologi penelitian pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.