

Penerapan Strategi Permainan Bisik Kalimat Berantai dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Kota Bima

Muhammad Fadiel Rohmani¹, Muslimin², Muh. Zulkarnain³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bima

fadielrohmani5@gmail.com¹, musliminm679@gmail.com²

muhzulkarnain@umbima.ac.id³

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of the whisper chain sentence game strategy in improving students' learning interest in Arabic language learning at MA Darul Hikmah Kota Bima. This research employed the Classroom Action Research (CAR) method based on the Hopkins model, which was conducted in one cycle, namely Cycle I. The participants of this study consisted of 12 students of class X-B. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Furthermore, the data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques by calculating the class percentage scores and the level of improvement in students' learning interest at each stage of the research. The findings revealed that the implementation of the whisper chain sentence game strategy successfully improved students' learning interest in Arabic language learning. In the pre-cycle stage, the total score obtained by the students was 377 with a learning interest percentage of 65.45%, which was categorized as sufficient. After the implementation of the strategy in Cycle I, the total score increased to 505 with a percentage of 87.67%, which was categorized as very good. The improvement was reflected in students' increased attention, enthusiasm, participation, and active involvement during the learning process. Therefore, the whisper chain sentence game strategy can be used as an effective, interactive, and enjoyable alternative learning strategy to improve students' learning interest in Arabic language learning.

Keywords : *game strategy, whisper chain sentence game, learning interest, Arabic language learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi permainan bisik kalimat berantai dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Kota Bima. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Hopkins yang dilaksanakan dalam satu siklus, yaitu Siklus I. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa kelas X-B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menghitung persentase kelas dan tingkat peningkatan minat belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi permainan bisik kalimat berantai mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pada tahap pra-siklus, skor keseluruhan yang diperoleh siswa mencapai 377 dengan persentase minat belajar sebesar 65,45% yang berada pada kategori cukup. Setelah tindakan diterapkan pada Siklus I, skor keseluruhan siswa meningkat menjadi 505 dengan persentase sebesar 87,67% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari meningkatnya perhatian, antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, strategi permainan bisik kalimat berantai dapat dijadikan

sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab.

Kata kunci : strategi permainan, bisik kalimat berantai, minat belajar, pembelajaran Bahasa Arab.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehingga pengelolaannya menjadi tanggung jawab pemerintah. Di Indonesia, pendidikan diarahkan untuk membentuk karakter warga negara agar menjadi pribadi yang berakhlak, berkualitas, dan mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, generasi penerus diharapkan dapat dibina dengan menanamkan nilai-nilai luhur serta kemampuan yang mendukung terciptanya sumber daya manusia yang unggul, sehingga Indonesia mampu bersaing dengan negara-negara lain.

Bahasa, termasuk Bahasa Arab, berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan manusia untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan. Pemerolehan bahasa merupakan proses yang dialami setiap individu dalam memahami, menghasilkan, dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa, termasuk Bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keempat keterampilan tersebut didukung oleh dua unsur kebahasaan penting, yaitu penguasaan kosakata (*mufrodah*) dan tata bahasa (*qawa'id*). Seluruh keterampilan dan unsur kebahasaan tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang terpadu dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam memahami, menyusun, dan menggunakan kalimat secara komunikatif. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian, antusiasme, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, penguasaan materi pembelajaran belum mencapai hasil yang optimal, terutama dalam kemampuan menyusun kalimat Bahasa Arab dengan benar. Selain itu, sebagian siswa masih menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mereka kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab, guru dituntut untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan serupa juga ditemukan di MA Darul Hikmah Kota Bima berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti. Siswa terlihat pasif, kurang memberikan respons terhadap penjelasan guru, dan jarang terlibat dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan latihan individual menyebabkan suasana kelas kurang hidup sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan minat belajar siswa adalah strategi permainan, khususnya permainan Bisik Kalimat Berantai atau *Telephone Sentence Chain Game*. Permainan ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan menyusun, menyampaikan, dan meneruskan kalimat secara berantai. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, strategi ini juga dapat melatih konsentrasi, meningkatkan keterampilan berbahasa, menumbuhkan kerja sama, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai menjadi hal penting bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Salah satu pendekatan yang relevan diterapkan pada jenjang Madrasah Aliyah adalah metode bermain yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik dan prinsip pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam penelitian ini, metode permainan dipilih sebagai strategi utama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Kota Bima, diterapkan strategi permainan Bisik Kalimat Berantai.

Penerapan permainan Bisik Kalimat Berantai diyakini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menciptakan suasana kompetisi yang sehat, serta memperkuat interaksi antarsiswa. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi alternatif strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, strategi ini juga membantu siswa memahami struktur kalimat, memperkaya kosakata, dan meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, siswa mendengarkan pesan atau kalimat yang disampaikan guru, kemudian menyampaikan kembali pesan tersebut secara berbisik kepada teman lainnya secara berurutan. Permainan ini melatih keterampilan menyimak, kemampuan mendengar, kemampuan berbahasa, konsentrasi, daya ingat, serta meningkatkan interaksi sosial siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar berkomunikasi dengan cara mendengar, mengingat instruksi, dan memahami pesan sederhana dalam kelompok permainan.

Penerapan metode bermain melalui permainan Bisik Kalimat Berantai dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan minat serta motivasi siswa. Selain itu, permainan ini

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri secara lebih bebas dalam proses pembelajaran. Di samping itu, permainan pesan berantai juga berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional peserta didik. Dalam penerapannya, siswa dituntut untuk lebih cermat saat menyampaikan pesan kepada teman sekelompoknya sehingga kemampuan bekerja sama, empati, dan pengendalian diri dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang bahwa penerapan strategi permainan Bisik Kalimat Berantai sangat relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan strategi tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Permainan Bisik Kalimat Berantai dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Kota Bima.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan melalui dua siklus pembelajaran, di mana setiap siklus merupakan satu rangkaian kegiatan yang saling berkaitan (haris, 2025). Penelitian ini dilaksanakan di MA Darul Hikmah kota bima. Dalam penelitian ini, pelaksanaan tindakan dibagi ke dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-B yang berjumlah 12 orang siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 1 siklus pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi.

Pada tahap perencanaan, guru merancang secara cermat seluruh langkah tindakan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan perencanaan diawali dengan penyusunan **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)** yang memuat penerapan strategi permainan bisik kalimat berantai dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap pelaksanaan tindakan, Pada tahap ini, guru menerapkan strategi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, yaitu permainan bisik kalimat berantai sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti dan/atau guru secara langsung mengamati **aktivitas guru dan siswa** selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap observasi, tahap Observasi ini bertujuan untuk memperoleh **informasi yang valid** mengenai tingkat partisipasi, respons siswa, serta perkembangan keterampilan berbicara mereka, yang selanjutnya digunakan sebagai **bahan evaluasi dan dasar perbaikan** untuk pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya (Muhammad ikhsan, 2024). Tahap

refleksi, pada tahap refleksi ini peneliti bersama guru menelaah **data hasil observasi, catatan lapangan, dan penilaian peningkatan minat belajar siswa** untuk menilai sejauh mana strategi pembelajaran yang diterapkan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Isropil siregar,at.al. 2024). Data yang di peroleh kemudian di analisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. analisis ini di lakukan dengan menghitung nilai presentase kelas pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, analisis juga di lakukan untuk mengetahui presentase peningkatan minat belajar siswa . Analisis ini bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata, presentase, serta peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan minat belajar siswa menggunakan rumus berikut:

Rumus persentase kelas

Rumus Persentase Kelas digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian seluruh siswa dibandingkan dengan skor maksimal yang dapat diperoleh dalam satu kelas.

Rumus :

$$\text{Persentase Kelas} = \frac{\text{Total skor seluruh siswa}}{\text{Total skor maksimal seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penjelasan rumus:

Total skor seluruh siswa

Merupakan jumlah seluruh nilai yang diperoleh siswa dalam kelas.

Total skor maksimal seluruh siswa

Dihitung dari nilai maksimum yang mungkin diperoleh setiap siswa dikalikan jumlah siswa.

Contoh: jika nilai maksimal setiap siswa adalah 100 dan jumlah siswa 20 orang, maka:

$$100 \times 20 = 2000 \times 100\%$$

Digunakan untuk mengubah hasil perhitungan menjadi bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 1 siklus dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas X-B di MA Darul Hikmah Kota Bima melalui penerapan permainan bisik kalimat berantai. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti dan guru dalam mempersiapkan seluruh kegiatan pembelajaran secara sistematis. Pada tahap ini, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat penerapan permainan bisik kailmat berantai sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, guru juga menyiapkan materi berupa kalimat pendek yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tingkat kemampuan siswa kelas X (Aiman Faiz et al., 2024).

Selanjutnya, guru menentukan jenis permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, seperti permainan bisik kalimat berantai. Permainan tersebut dirancang untuk mendorong keaktifan, keberanian, keterlibatan siswa dalam permainan tersebut. Di samping itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan inti dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu tahap penerapan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya ke dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, guru menerapkan strategi pembelajaran melalui permainan bisil kalimat berantai sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengondisikan kelas agar siap menerima pembelajaran, dan mengajak siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, guru melakukan absensi kehadiran siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan bisik kalimat berantai. Guru juga menjelaskan kompetensi pembelajaran dan manfaat materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi permainan yang akan dipelajari serta memberikan contoh penggunaan permainan bisik kalimat berantai dalam pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti kegiatan permainan yang telah dirancang. Dalam proses tersebut, guru membimbing, mengarahkan, dan memberikan umpan balik kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Melalui permainan kata, siswa dilatih untuk lebih aktif berbicara, berani mengemukakan pendapat, serta mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa yang dipelajari.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan penguatan terhadap hasil pembelajaran dan motivasi kepada siswa agar terus meningkatkan minat belajar mereka dan terus aktif pada pelajaran.

Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data yang akurat mengenai tingkat partisipasi, respons, dan perkembangan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Muhammad Iksan et al., 2024).

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan pada tahap perencanaan, seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat berbagai aspek selama pembelajaran berlangsung, di antaranya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, kemampuan siswa dalam menerapkan permainan bisik kalimat, interaksi antarsiswa, serta kemampuan komunikasi yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru menelaah hasil observasi, catatan lapangan, dan penilaian berupa angket yang mana ditujukan untuk mengetahui sejauh mana strategi pembelajaran yang diterapkan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan keberhasilan tindakan dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai presentase kelas pada tahap pra-siklus, dan siklus I yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara bertahap.

Penerapan Strategi Permainan Bisik Kalimat Berantai

Penerapan strategi permainan bisik kalimat berantai dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Guru membisikkan kalimat Bahasa Arab kepada siswa pertama dalam setiap kelompok, kemudian pesan tersebut diteruskan secara berantai hingga siswa terakhir menyampaikan kembali pesan yang diterima.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan

menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah.

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya strategi permainan bisik kalimat berantai. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, serta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang belajar menggunakan permainan bisik kalimat berantai. Persentase rata-rata minat belajar siswa mencapai 87% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan minat belajar siswa terlihat melalui beberapa indikator berikut:

1. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan berlangsung.
3. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.
4. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
5. Siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran berikutnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi permainan bisik kalimat berantai efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

Tabel 1.1 data minat belajar siswa pra-penelitian

No.	NAMA	SS	S	TS	STS	Skor	%
1.	Julsofiani	1	4	5	2	32	66
2.	Firdasari	3	5	4	-	25	52
3.	Putri ayu	3	6	1	2	26	54
4.	Layla luthfiani	1	2	6	3	35	72
5.	Nurul fadhilah	3	3	2	4	31	64
6.	Fera lila setiawati	4	2	3	3	29	60
7.	Mutmainnah	-	4	6	2	34	70
8.	Arina trisaskia	-	5	2	5	36	75
9.	Rahmawati	2	-	10	-	32	66
10.	Aqilla istiqomah	2	1	9	-	31	64
11.	Wajihan ukhairah	1	4	7	-	30	62
12.	Nada cinta	-	5	2	5	36	75
Skor keseluruhan						377	65%

Keterangan :

Total skor seluruh siswa : 377

Total skor maksimal seluruh siswa: 576

Total skor maksimal per individu : 48

Rumus persentase kelas :

$$\text{Persentase Kelas} = \frac{\text{Total skor seluruh siswa}}{\text{Total skor maksimal seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rumus :

$$\frac{377}{576} \times 100\% = 65,45\%$$

576

Tabel 1.2 data peningkatan minat belajar siswa pasca penelitian siklus I

No.	NAMA	SS	S	TS	STS	Skor	%
1.	Julsofiani	5	6	1	-	40	83
2.	Firdasari	10	2	-	-	46	95
3.	Putri ayu	7	5	-	-	36	75
4.	Layla luthfiani	6	6	-	-	42	87
5.	Nurul fadhilah	5	7	-	-	41	85
6.	Fera lila setiawati	7	5	-	-	43	89
7.	Mutmainnah	12	-	-	-	48	100
8.	Arina trisaskia	12	-	-	-	48	100
9.	Rahmawati	4	8	-	-	40	83
10.	Aqilla istiqomah	3	9	-	-	39	81
11.	Wajihan ukhairah	4	8	-	-	40	83
12.	Nada cinta	6	6	-	-	42	87
Skor keseluruhan						505	87%

Keterangan :

Total skor seluruh siswa : 505

Total skor maksimal seluruh siswa: 576

Total skor maksimal per individu : 48

Rumus persentase kelas :

$$\text{Persentase Kelas} = \frac{\text{Total skor seluruh siswa}}{\text{Total skor maksimal seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rumus :

$$\frac{505}{576} \times 100\% = 87,67\%$$

576

Jadi presentase pada peningkatan minat belajar siswa pada siklus I adalah 87,67%

Berdasarkan hasil daripada angket yang di lakukan pada pra penelitian, di peroleh jumlah nilai seluruh siswa sebesar 377 dengan jumlah siswa 12 orang, sehingga di peroleh nilai persentase kelas sebesar 65,45%. Nilai persentase kelas tersebut menunjukan bahwa minat belajar siswa mulai mengalami peningkatan meskipun sedikit, namun hasil yang diperoleh masih perlu ditingkatkan melalui perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada siklus I, berdasarkan angket yang diperoleh, jumlah nilai seluruh siswa meningkat menjadi 505 dengan jumlah siswa 12 orang, sehingga diperoleh nilai persentase kelas sebesar 87,67%. Hasil ini menunjukan bahwa terjadi peningkatan nilai persentase pada minat belajar siswa di bandingkan dengan pra-penelitian. berdasarkan angket yang diperoleh melalui permainan bisik kalimat berantai terjadi

peningkatan pada minat belajar siswa dari pra siklus hingga siklus I. Pada tahap pra siklus, jumlah nilai seluruh siswa adalah 377 dengan persentase 65,45%. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah.

Setelah di lakukan tindakan pembelajaran menggunakan permainan bisik kalimat berantai pada siklus I, jumlah nilai siswa meningkat menjadi 505 dengan persentase kelas 87,67%.

Peningkatan nilai presentase kekas tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik kalimat berantai sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa .

Tabel 1.3 skor keseluruhan nilai siswa dan presentase minat belajar siswa

Tahap	skor keseluruhan nilai siswa	presentase minat belajar siswa
Pra siklus	377	65,45%
Siklus I	505	87,67%

(sumber: data penelitian, 2026)

Berdasarkan tabel 3, dapat di ketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap pra siklus, skor keseluruhan nilai siswa 377. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Maka dari itu diterapkannya permainan bisik pada pra-siklus dan siklus I, skor keseluruhan nilai siswa 377 dengan presentase 65,45%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik kalimat berantai mulai memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Meskipun hasil yang di peroleh masih belum mencapai indikator keberhasilan yang di harapkan. Selanjutnya pada siklus I skor keseluruhan nilai siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 505 dengan presentase 87,67. Hasil tersebut menunjukan bahwa penerapan permainan bisik kalimat berantai dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan bisik kalimat berantai dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Kota Bima. Strategi ini mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penerapan strategi permainan bisik kalimat berantai juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi Bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

- Ekarini, Diah, Asih Budi Kurniawati, dan Renti Oktaria. "Efektivitas Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 5–6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 1 (2023): 113–121.
- Hopkins, David. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press, 1993.
- Kokomaking, Yeherlina Ohe, dan Misnawaty Usman. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Teknik Bisik." 2021.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Wael, Ahmad, Hayat Marwan Ohorella, dan Dian Saputra. "Meningkatkan Keterampilan Mendengarkan Siswa Menggunakan Permainan Bisik Berantai." 2023.