



Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Yusrika^{1*}, Syahru Ramadan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 4, 2025

Revised August 5, 2025

Accepted August 6, 2025

Available online August 6, 2025

Kata Kunci:

Metode Bisik Berantai,
Menyimak, Madrasah
Ibtidaiyah

Keywords:

Chain Whisper Method,
Listening, Islamic
Elementary School.

This is an open access article under
the

HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#) license.

Copyright © Institut Agama Islam
Negeri Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Experimental Design*, khususnya *Posttest Only Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 40 siswa kelas III MI Darul Hikmah Kabupaten Bone, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (Kelas III B) dan kelas kontrol (Kelas III A), masing-masing berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial (uji hipotesis) dengan bantuan program SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-test* sebesar 0,001 ($\text{sig} < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MI Darul Hikmah Kabupaten Bone.

ABSTRACT

This research aims to analyze the effectiveness of the chain whisper game method on the listening skills of grade III students of Madrasah Ibtidaiyah. The type of research used is experimental research using *Quasi Experimental Design*, especially *Posttest Only Control Group Design*. The research subjects consisted of 40 students in grade III of MI Darul Hikmah Bone Regency, which were divided into two groups, namely the experimental class (Class III B) and the control class (Class III A), each totaling 20 students. The instrument used in this research is in the form of a test. Data analysis used descriptive and inferential statistical analysis (hypothesis test) with the help of the SPSS

program version 27. The results of the research showed that the chain whisper game method was effective on students' listening skills. This is evidenced by the significance value of the hypothesis test using an *Independent Sample T-test* of 0.001 ($\text{sig} < 0.05$), so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the chain whisper game method is effective on the listening skills of third grade students of Madrasah Ibtidaiyah, especially at MI Darul Hikmah, Bone Regency.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020; Mariani & Ramadan, 2023).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada aspek menyimak yang baik, sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan, terutama dalam hal berkomunikasi dan melakukan kegiatan pembelajaran. Seseorang yang memiliki kemampuan menyimak yang baik akan mudah memahami apa yang dibicarakan oleh lawan bicaranya, dan akan mudah pula menanggapi atau merespon apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya tersebut (Munthe, 2023).

Namun, kenyataannya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyimak informasi dengan baik. Berdasarkan kajian literatur, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yaitu kesulitan menyimak. Kesulitan menyimak menjadi hambatan masuknya informasi kepada siswa, yang berdampak langsung kepada keterampilan lainnya. Massitoh (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan menyimak dapat terjadi karena adanya faktor fisik, sikap, psikologis, jenis kelamin, dan faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut yang akan memberikan dampak untuk menentukan keberhasilan kegiatan menyimak. Fakta-fakta tersebut juga ditemukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darul Hikmah, salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Adapun beberapa fakta yang ditemukan, antara lain: (1) rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran; (2) proses pembelajaran siswa yang menggunakan metode ceramah, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung kurang aktif dan siswa kurang memperhatikan pembelajaran; (3) penyajian materi yang kurang variatif dan menyenangkan bagi siswa, siswa sibuk dengan aktivitas lain seperti bercerita dan bermain dengan teman; (4) kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran; serta (5) siswa seringkali mengulang-ulang pertanyaan kepada guru.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan suatu alternatif metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membangkitkan minat menyimak siswa, khususnya dalam materi cerita pendek dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya melalui metode permainan yang dapat membuat siswa-siswi merasa senang. Adapun metode permainan yang dipilih yaitu bisik berantai.

Metode permainan bisik berantai terbukti berpengaruh positif terhadap keterampilan menyimak siswa. Dalam implementasinya, siswa menjadi lebih aktif dan memahami informasi, sehingga memperoleh pembelajaran yang bermakna. Hal itu dilihat pada penelitian Anugrah, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bisik berantai ini dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dalam peningkatan keterampilan siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak di MI Darul Hikmah dengan judul "Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian Kuantitatif, khususnya eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experiment* dengan model *Posttest Only Control Group Design* (Sugiyono, 2015; Lestari & Ramadan, 2025). Dalam rancangan ini, ada dua kelompok sampel, yaitu satu kelompok yang mendapat

perlakuan atau kelompok eksperimen dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Keduanya hanya memperoleh *posttest*.

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Darul Hikmah Kabupaten Bone yang berjumlah 40 siswa. Kemudian sampelnya adalah seluruh siswa kelas III MI Darul Hikmah, yakni kelas III A sebanyak 20 siswa, dan kelas III B sebanyak 20 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel klaster (*sensus*). Sampel klaster adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel dengan jumlah di atas 30 orang (Sugiyono, 2015; Machali, 2021).

Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes yang dimaksud adalah tes keterampilan menyimak dengan mengambil materi pelajaran cerita pendek pada pembelajaran bahasa Indonesia. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji statistik digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini, yaitu metode permainan bisik berantai tidak efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III madrasah ibtidaiyah sebagai H_0 dan metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III madrasah ibtidaiyah sebagai H_1 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

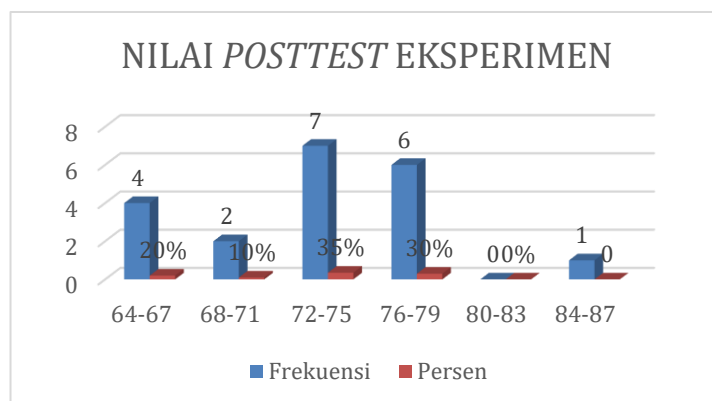
Subjek penelitian ini terbagi dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok kelas yang diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Jumlah siswa kelas eksperimen yang mengikuti *posttest* 20 siswa. Berdasarkan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen didapatkan nilai sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai <i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	20
Rata-rata	72.40
Standar Deviasi	5.642
Skor Minimum	64
Skor Maksimum	84
Persentase Ketuntasan	70%

Berdasarkan tabel 1, diperoleh informasi bahwa nilai hasil *posttest* keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen, yaitu perolehan rata-rata siswa sebesar 72,40. Kemudian, standar deviasinya berada pada nilai 5,642. Adapun skor minimum berada pada nilai 64 dan skor maksimumnya berada pada nilai 84. Kemudian, persentase ketuntasan nilai siswa sebesar 70%.

Selain tabel, hasil *posttest* siswa kelas eksperimen juga divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram. Grafik tersebut dapat dilihat pada bagian berikut ini.



Gambar 1. Histogram *posttest* Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen

Persentase *posttest* berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai (80-83), terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai (84-87), kemudian terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai (68-71), terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai (64-67), terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai (76-79), serta terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai (72-75) yang merupakan frekuensi tertinggi dengan persentase 35%. Jadi total persentase sebesar 100%.

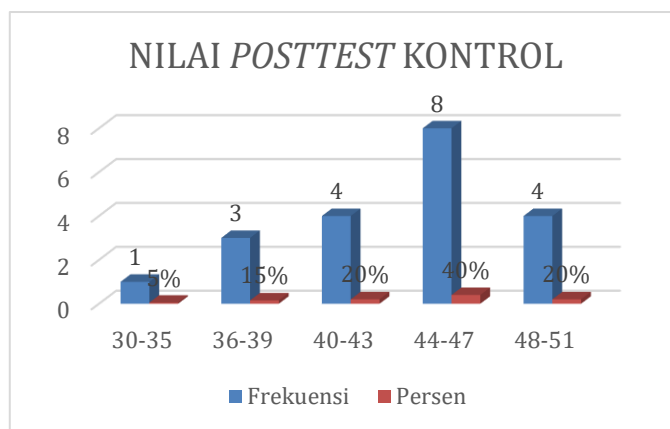
Selain kelompok eksperimen, diperoleh pula informasi statistik deskriptif dari hasil *posttest* kelompok kontrol. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

Statistik	Nilai <i>Post-test</i>
Jumlah Sampel	20
Rata-rata	42.20
Standar Deviasi	5.578
Skor Minumum	32
Skor Maksimum	52
Persentase Ketuntasan	0%

Berdasarkan tabel 2, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa pada kelompok kontrol sebesar 42,20. Kemudian, nilai standar deviasinya sebesar 5,578. Lalu, skor minimumnya sebesar 32 dan skor maksimum sebesar 52. Adapun persentase ketuntasan siswa pada kelas kontrol sebesar 0%.

Adapun data keterampilan menyimak siswa pada *posttest* kelompok kontrol dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Histogram *Posttest* Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol

Persentase *posttest* kelompok kontrol, sesuai dengan gambar 2, menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai (30-35), terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai (36-39), terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai (40-43), terdapat 8 siswa yang memperoleh nilai (44-47), dan terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai (48-51). Kategori frekuensi 8 merupakan frekuensi tertinggi pada interval 44-47 dengan persentase 40%, dan frekuensi 1 merupakan frekuensi terendah pada interval 30-35 dengan persentase 5%.

Setelah menghitung statistik deskriptif dari masing-masing kelas, selanjutnya dilakukan uji statistik inferensial. Uji statistik inferensial yang dilakukan ada beberapa jenis, yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji hipotesis dengan menggunakan uji T (*independent sample T-Test*). Penjelasan masing-masing uji tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan	Kriteria
Kelas Eksperimen	0,064	Asym sig. 2-Tailed > 0,05	Normal
Kelas Kontrol	0,146		

Berdasarkan tabel 3, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi dari *posttest* dua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data hasil tes siswa berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene*, pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan	Kriteria
Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,906	Sig. > 0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,906. Nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 sebagai standar homogenitas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil tes siswa antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji T (*Independent Sample T-test*)

Menyimak Cerita Pendek	F	Sig .	t	df	Sig(2 - tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
	.014	.906	17.023	38	.001	30.200	1.1774	26.609	33.791

Berdasarkan tabel 5, diperoleh informasi bahwa taraf signifikansi dari hasil tes siswa berada pada nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,005 sebagai standar α atau $0,001 < 0,005$. Dengan demikian, dapat diartikan adanya perbedaan kemampuan menyimak cerita pendek antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional (tidak menggunakan metode bisik berantai), sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada di MI Darul Hikmah, Kabupaten Bone.

Pembahasan

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, terlihat adanya perbedaan kegiatan dalam pembelajaran. Kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan bisik berantai mampu menarik perhatian serta menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan. Kondisi berbeda ditemukan pada kelas kontrol, yaitu pada proses pembelajaran siswa cenderung hanya sibuk dengan aktivitas masing-masing, bermain secara sembunyi-sembunyi, dan kurang memperhatikan penyampaian guru. Walaupun terdapat beberapa siswa yang memperhatikan, mereka belum mampu memahami materi yang diajarkan dengan baik. Hal itu disebabkan mereka memiliki kemampuan menangkap dan menyimak yang kurang dalam pembelajaran.

Hasil tes menunjukkan bahwa skor keterampilan menyimak yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi di banding kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan metode permainan bisik berantai memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa, khususnya pada materi pelajaran cerita pendek.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan karena penerapan metode permainan bisik berantai. Berdasarkan analisis uji *Independent Sample T-test* diperoleh nilai $t = 17.023$ dengan signifikan rata-rata sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MI Darul Hikmah, Kabupaten Bone. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil statistik dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* sebesar $0,064$ dan $0,146 > 0,05$. Jadi, dapat dikatakan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mutiah, 2023) yang berjudul “Efektivitas Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II SD Negeri 0501 Hutanopan”. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan bisik berantai bisa meningkatkan keterampilan menyimak siswa, siswa menjadi lebih aktif. Kemudian, ada penelitian dari (Rambe, dkk, 2023) bahwa pembelajaran permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD 010140 yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran, serta dapat membuat para siswa gembira dan semangat dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MI Darul Hikmah Kabupaten Bone. Hal itu dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample T-Test*. Hasilnya adalah *sig (2-tailed)* berada pada nilai $0,001$ yang lebih kecil dari α yaitu $0,005$. Hasil tersebut membuat H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu metode permainan bisik berantai efektif terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III madrasah ibtidaiyah, khususnya di MI Darul Hikmah, Kabupaten Bone.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar*. Pernik, 3(1), 35–44.
- Anugrah, M. F, dkk. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Bermain Bisik Berantai Siswa Kelas V SDI No. 147 Palalakkang, Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Lestari, S. R., & Ramadan, S. (2025). Efektivitas Media E-Majalah dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Madrashah Ibtidaiyah Research Journal*, 3(1), 189–197. <https://doi.org/10.30863/maraja.v3i1.5821>.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan.

- Mariani, S., & Ramadan, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 2(2), 132–138. <https://doi.org/10.30863/maraja.v2i2.5598>.
- Massitoh, E. I. (2021). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 3, 330–333.
- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). *Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56.
- Mutiah, E. (2023). Efektivitas Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD Negeri 0501 Hutanopan. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 73-82. <https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.v3i02.2347>.
- Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140. *TSAQOFAH*, 3(4), 577-584. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1238>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Penerbit Alfabeta.