

Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Afrizal Refo

Institut Agama Islam Negeri Langsa, Indonesia

Corresponding Author : afrizal@iainlangsa.ac.id

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received
12 December 2022
Revised
21 December 2022
Accepted
26 December 2022

This research is based on the fact that in PAI learning teachers still do not maximize the use of methods, students' interest in learning in Islamic Religious Education subjects is still low. This research aims to find out how to increase students' interest in learning using the chain whisper game method on the material on faith in Qada and Qadar class VII.I MTs MIM Langsa. This research is classroom action research (PTK), this classroom action research was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects in this research were class VII.I students at MTs MIM Langsa. The data collection technique is in the form of data from observations of students' learning interest during the learning process using the chain whisper game method, the use of tests for student learning outcomes and also documentation. The results of this research indicate that there is an increase in students' interest in learning. This is proven by the results of observations that there was an increase in student interest seen in the pre-cycle, with an average of 31.24%. Then there was an increase in cycle I, namely 57.30%, then there was another increase in cycle II, namely 93.05%. Furthermore, the increase in student learning outcomes was proven by the sum of the pre-cycle scores of 12 students, only 1 student achieved kkm with a score percentage of 27%. The increase occurred in cycle I with 8 students completing and getting a percentage score of 75%. Results continued to increase in cycle II by 85% with 15 students completing.

Kata Kunci

Chain Whisper Game Method, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya dalam mengembangkan kemampuan manusia terutama peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada pendidikan formal, mulai dari pendidikan taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi adalah Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam merupakan sebab yang sungguh berguna buat menjamin menyelamatkan anak-anak, remaja atau orang berumur dari wibawa tidak baik pikiran asing yang sebaliknya dengan pikiran Islam yang masa ini telah banyak pengaruhi bangsa Indonesia, lebih-lebih turunan belia. Oleh karena itu, guru memiliki peranan penting di sekolah, terutama guru Pendidikan Agama Islam yang yakni tutor serta bertanggung jawab langsung kepada pembinaan kelakuan serta penanaman norma hukum mengenai bagus

jelek dan juga tanggung jawab seorang pada seluruh kegiatan baik di dunia dan maupun di akhirat.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh metode mengajar, metode mengajar yang kurang tepat akan berdampak kurang optimal serta ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas juga berkurang. Maka dari itu semestinya guru memiliki kreasi dan inovasi dalam mengembangkan model, metode serta media dalam pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran PAI di dalam kelas dilakukan secara konvensional yaitu dalam penyampaian materi masih berupa ceramah atau berpusat pada guru, inilah penyebab kebosanan siswa dalam belajar PAI mereka hanya terus mendengar tanpa terlibat langsung. Pembelajaran konvensional seperti ini masih ditemui di MTs MIM Langsa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada MTs MIM Langsa, terdapat permasalahan pada minat belajar siswa, dalam proses pembelajaran minat belajar siswa masih rendah. Rendahnya minat belajar siswa dilihat dari aspek indikator minat belajar yang belum terpenuhi, yaitu siswa tidak terlibat aktif pada pembelajaran dikarenakan pembelajaran masih bersifat teacher centered, siswa tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran, ketika guru sedang menjelaskan mereka melakukan aktifitas lain seperti bermain kertas, mengobrol, bermain dengan benda-benda yang berada di atas meja, dan kurangnya semangat siswa dalam proses belajar mengajar, hal ini terlihat dari kebiasaan siswa yang sering diam, ada pula yang tertidur dalam pembelajaran berlangsung.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa permasalahan kegiatan belajar mengajar terletak pada rendahnya minat belajar yang disebabkan oleh siswa yang tidak di libatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional sehingga membuat siswa menjadi pasif dan bosan, hal tersebut yang menjadikan rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang, dorongan melakukan aktivitas terhadap kegiatan belajar. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Maka dari itu siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada dasarnya siswa MTs MIM Langsa adalah siswa yang kinestetik, mereka sangat senang bermain, khususnya pada siswa kelas VII.I mereka sangat antusias apabila guru mengajak bermain seperti melakukan ice breaking,

maka dari itu diperlukan adanya metode pembelajaran yang menyenangkan, yaitu belajar sambil bermain sehingga dengan adanya metode tersebut, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat di terapkan adalah metode permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai yaitu sesuatu game yang dilakoni dengan cara bersatu, dengan teknik membisikan moral dengan cara berantai dengan menjejaki aturan-aturan yang sudah diputuskan bersama. Permainan bisik berantai ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan metodenya yang menyenangkan tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, selain itu dengan sifatnya yang menjadi penguatan dalam materi yang telah di pelajari metode permainan bisik berantai juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Permainan bisik berantai ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan metodenya yang menyenangkan tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, selain itu dengan sifatnya yang menjadi penguatan dalam materi yang telah di pelajari metode permainan bisik berantai juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka proses studi ini serupa dengan proses studi aksi golongan yang dijalani dalam sistem siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan studi yang bertabiat reflektif, maksudnya kalau dalam sistem studi ini guru selaku pengamat kerap merenungkan apa serta kenapa sesuatu akibat kegiatan berlangsung dikelasnya. seterusnya pengamat mencari penggarapan kasus berasas pikiran tersebut lewat tindakan-tindakan penerimaan terpilih biar bisa meninggikan praktik-praktik penerimaan dikelas selaku lebih professional. Tindakan yang diambil dalam penelitian ini berupa pelaksanaan metode permainan bisik berantai untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Yang menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

a. Perencanaan

Pada tahap ini hal-hal yang perlu disiapkan adalah sebagai berikut: 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan

metode pembelajaran yaitu metode permainan bisik berantai, 2) Menyusun instrumen tes yang akan diberikan di akhir setiap pertemuan, 3) Menyusun lembar observasi siswa untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa menggunakan metode permainan bisik berantai, 4) Menyiapkan lembar kerja siswa dan kunci jawaban.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut;1) mengucapkansalam dan mengecek kehadiran siswa, 2) menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, 3) menyampaikan materi pembelajaran, 4) mengimplementasikan metode permainan bisik berantai, 5) memberi kesempatan siswa untuk bertanya, 6) membagikan lembar soal kepada siswa, 7) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, 8) Menutup pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan

Kegiatan peninjauan di lakukan dengan cara bersambung-sambung tiap kali penelaahan berjalan dalam penerapan kegiatan dengan meninjau kegiatan guru serta aktivitas murid.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti bersama teman sejawat bertindak sebagai observer, mengkaji kekurangan dan tindakan yang telah di berikan. Jika refleksi menunjukkan bahwa belum terpenuhinya indikator minat belajar siswa maka harus dilakukan siklus berikutnya.

Pada penelitian kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII.I, MTs MIM Langsa dengan jumlah siswa 25 orang. Penelitian ini dilakukan di siswa kelas VII.I MTs MIM Langsa yang beralamat di Jl. Ahmad Yani, Paya Bujok Seulemak, Kec. Langsa Baro, Kota Langsa. Sedangkan waktu pelaksanaan dalam penelitian ini pada tanggal 20 Januari - 01 Februari 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data yang dijalani hingga didapat data apabila pada penerapan pra-siklus dari hasil penelitian yang dijalani sepanjang metode penelaahan membuktikan melatih diri serta hasil melatih diri siswa yang belum selesai.

Adapun hasil observasi terhadap minat belajar siswa yang diperoleh pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

Tabel 1.
Data Rata-Rata Minat Belajar Siswa Pada Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Indikator Yang Diamati	Siklus			Peningkatan
		Pra-Siklus	I	II	
1.	Perasaan Senang	25%	69.23%	94.44%	69.44%
2.	Ketertarikan Siswa	33.33%	61.53%	94.44%	61.11%
3.	Perhatian Siswa	41.66%	69.23%	88.88%	47.22%
4.	Keterlibatan Siswa	25%	69.23%	94.44%	69.44%
Jumlah		124.99	229.22	372.2	268.99
Rata-rata		31.24%	57.30%	93.05%	67.24%

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Perasaan senang

Perasaan senang yang ditunjukkan peserta didik dari pra-siklus sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 69.44%, yakni pada pra-siklus diperoleh rata-rata sebesar 25%, pada siklus I memperoleh 69.23% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 94.44%.

Hal yang terlihat pada pembelajaran pada kegiatan pra siklus adalah sikap siswa yang menunjukkan tidak adanya perasaan senang dalam proses pembelajaran, dimana tidak adanya keaktifan siswa dalam belajar, siswa cenderung menunjukkan raut wajah yang bosan dan mengantuk. Pada pertemuan selanjutnya pada siklus I menggunakan metode permainan bisik berantai, adanya peningkatan dimana siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti permainan namun terdapat beberapa siswa yang awalnya enggan mengikuti permainan dikarenakan belum lancar dalam membaca sehingga membuat ia takut mengikuti permainan, terdapat beberapa siswa yang mengungkapkan kesal dan saling menyalahkan karna siswa belakang dan pertengahan tidak menyampaikan kalimat dengan sesuai dan siswa paling depan tidak bisa menulis dengan cepat dan tepat, dan terdapat kelompok yang sudah mengalami penurunan rasa semangat dikarenakan melihat skor yang telah rendah dibandingkan kelompok lain dan pemenang permainan hanya diambil 1 kelompok.

Dengan kekurangan tersebut menjadi refleksi bagi guru sehingga pada pertemuan selanjutnya pada siklus II, guru mengubah peraturan permainan dimana guru yang membisikkan kalimat dan setiap pergantian kalimat, urutan siswa berdiri di ubah kembali agar semua merasakan

berdiri di belakang, tengah, dan juga depan, dan juga adanya pemenang kategori paling antusias dan tertib. Pada siklus II ini terjadi peningkatan yang signifikan pada perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan indikator perasaan senang dari pra-siklus ke siklus II.

b) Ketertarikan peserta didik

Peningkatan minat belajar peserta didik mengikuti proses pembelajaran ini ditunjukkan bahwa pada pra-siklus, siklus I dan siklus II untuk indikator ketertarikan peserta didik mengalami peningkatan sebesar 61.11% yakni diperoleh hasil pada pra siklus 33.33%, siklus I yaitu sebesar 61.53% dan pada siklus II sebesar 94.44%.

c) Perhatian Siswa

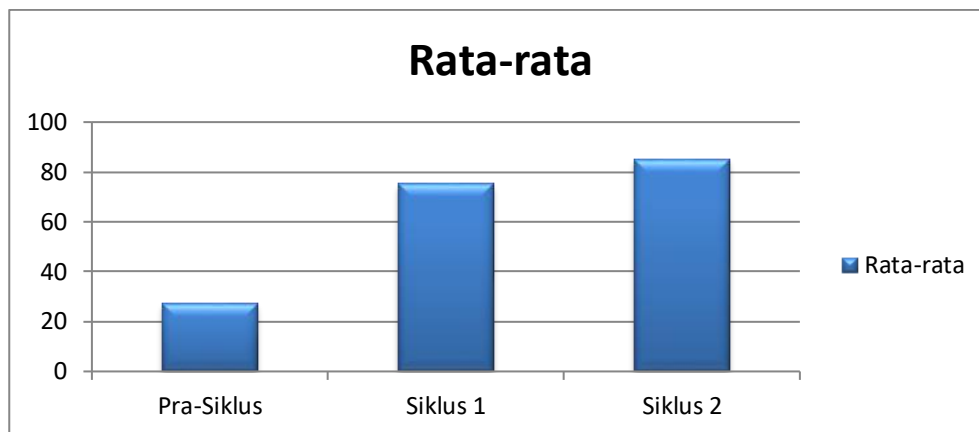
Peningkatan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya peningkatan perhatian siswa sebesar 47.22% yakni diperoleh hasil pada pra-siklus yaitu 41.66%, siklus I sebesar 69.23% dan pada siklus II sebesar 88.88%. Jika siswa memperhatikan dengan seksama saat proses pembelajaran tentunya mereka dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini telah terbukti dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

d) Keterlibatan Siswa

Dapat dilihat pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II indikator keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 69.44%, yakni pada pra-siklus sebesar 25%, pada siklus I 69.23%, dan pada siklus II sebesar 94,44%. Jadi, untuk indikator keterlibatan peserta didik telah tercapai rata-rata minat belajar peserta didik meningkat pada pra-siklus hingga siklus II.

Hal tersebut dikarenakan oleh guru yang memakai cara games bisik berantai. tidak cuma itu guru juga memberikan reward berbentuk bintang pada pengikut asuh. pengikut asuh yang menerima bintang paling banyak guru memberikan reward berbentuk coklat serta bonus ponten.

Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II, Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes tertulis, yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Adapun persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik batang sebagai berikut:



Grafik 1.

Rata-rata Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I terlihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan yaitu pada tes pra-siklus terlihat bahwa dari 12 orang jumlah siswa/siswi kelas VII.I MTs MIM Langsa hanya 1 orang siswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai KKM (75) adapun 11 orang siswa tidak tuntas, sehingga menghasilkan rata-rata 27%. Setelah dilakukan tindakan siklus I nilai belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari 13 orang jumlah siswa/siswi terdapat 8 orang siswa yang tuntas atau mencapai KKM (75) sedangkan 4 orang lainnya siswa tidak tuntas, dan menghasilkan rata-rata 75%.

Berdasarkan hasil tes pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari tes siklus 1 yang tuntas hanya 8 orang menjadi 15 orang siswa dari 18 orang siswa, dengan rata-rata 85%. Dengan demikian hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dari pra-siklus, siklus I ke siklus II sebanyak 58% sehingga sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu apabila hasil belajar siswa telah mencapai 75%, maka dikatakan berhasil dan peneliti tidak perlu melanjutkan tindakan ke siklus III.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar tentu saja disebabkan karena penerapan metode pembelajaran dengan tepat sehingga pembelajaran berlangsung dengan menarik terlihat pada saat proses pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa yaitu rasa antusias (aktif) siswa dalam pembelajaran. Metode bisik berantai mengandung unsur permainan tetapi masih tetap diarahkan dalam proses belajar sehingga dapat mengatasi kejenuhan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan menggunakan metode permainan bisik berantai yang telah dilakukan di MTs MIM Langsa, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan minat siswa yang terlihat pada pra-siklus, perasaan senang siswa memperoleh 25%, ketertarikan siswa memperoleh 33.33%, perhatian siswa memperoleh 41.66%, keterlibatan siswa memperoleh 25%, dan rata-rata yang diperoleh pada pra-siklus yaitu 31.24%. Kemudian adanya peningkatan pada siklus I yaitu pada perasaan senang memperoleh 69.23%, ketertarikan 61.53%, perhatian 69.23%, keterlibatan 69.23% dan rata-rata yang diperoleh pada pra-siklus yaitu sebesar 57.30%, Selanjutnya terjadi lagi peningkatan pada siklus II yaitu pada perasaan senang memperoleh 94.44%, ketertarikan memperoleh 94.44%, perhatian memperoleh 88.88%, keterlibatan memperoleh 94.44%, dan rata-rata yang diperoleh pada pra-siklus yaitu sebesar 93.05%.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat pada pra-siklus nilai terendah ialah 0, nilai tertinggi 80, hanya ada satu siswa yang tuntas, 11 siswa tidak tuntas dan memperoleh rata-rata 27%, lalu adanya peningkatan pada siklus I yaitu nilai terendah adalah 10, nilai tertinggi 80, terdapat 8 siswa tuntas, 5 siswa tidak tuntas dan memperoleh rata-rata sebesar 75%. Selanjutnya terjadi lagi peningkatan pada siklus II yaitu nilai terendah yaitu 30, nilai tertinggi 100, terdapat 15 orang siswa tuntas, 3 siswa mengalami tidak tuntas, dan memperoleh rata-rata 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Zaenal Mutaqin, Oleh, Eky Ayu Sundari, Dani Setiawan, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, and Sekolah Tinggi Agama Islam Riyadhul Jannah Subang. "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, January 28, 2024. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/7349>.
- Anggi Nurul Baiy, and Putri Kholida Faiqoh. "Optimizing Arabic Learning for University Students through 4C Skills of 21st Century." *Kilmatusna: Journal Of Arabic Education* 2, no. 2 (October 1, 2022): 281-92. <https://doi.org/10.55352/PBA.V2I2.79>.
- Arikunto, S. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bandung: Bumi Aksara, 2021.
- Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo, 2008.

- Hamidah, Nisrina Fatin, Syarifah Fatimah Al-Ilmullah, and Arief Fiddienika. "Application of the Whisper Chain Game in Improving the Arabic Listening Ability of Integrated Islamic Elementary School Students." *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies* 4, no. 2 (March 6, 2024): 345–51. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJAHSS/article/view/1578>.
- Hanifah, Nida, Sofyan Sauri, and Yusuf Ali Tantowi. "Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dan Media Canva Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat." *PeTeKa* 6, no. 2 (April 13, 2023): 276–86. <https://doi.org/10.31604/PTK.V6I2.276-286>.
- Neliwati, Fawziyah Tansyah Siregar, Ali Akbar Siregar, and Helfinasyam Batubara. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (April 27, 2023): 297–306. <https://doi.org/10.31538/MUNADDHOMAH.V4I2.351>.
- Nurjanah Institut Agama Islam Al-Falah Assunniyyah Kencong Jember Jawa Timur Indonesia, Siti, Madrasah Aliyah Negeri, and Jember Jawa Timur Indonesia. "Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Istimaâ€™m Di Kelas VIII MTS Assunniyyah Kencong Jember." *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (June 9, 2023): 57–66. <https://doi.org/10.53515/LAN.V4I2.5426>.
- Rahayu, Zunika Agung, and Ngatmini. "Penerapan Metode Permainan Kalimat Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 1 (February 26, 2024): 1039–48. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V10I1.2472>.
- Rahmadania, Anisyah, and Qolbi Khoiri. "Problem Dan Pengembangan Pendidikan Islam Di Indonesia." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 23, 2023): 4179–90. <https://doi.org/10.31004/JOE.V5I2.1117>.
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, and Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (January 12, 2023): 72–77. <https://doi.org/10.56248/EDUCATIVO.V2I1.111>.
- Ulfah, Yeniati, Anyes Lathifatul Insaniyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo, and Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi. "Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Zainul Hasan Genggong." *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (January 30, 2023): 79–92. <https://doi.org/10.30739/ARABIYAT.V3I1.1824>.
-

Copyright Holder :

© Afrizal. (2022).

First Publication Right :

© ALACRITY : Journal Of Education

This article is under:



[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)