

ABSTRAK

Alifah Kusumawati, *Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Pembelajaran Maharah Istima' Siswa Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024*. (dibimbing oleh Muhammad Syafii Tampubolon dan Yelis Nur Wahidah). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan *maharah istima'* siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bisik berantai dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pembukaan diawal pembelajaran, inti pembelajaran dengan permainan dan penutup. Meskipun dalam permainan bisik berantai sudah sesuai dengan langkah-langkahnya, tetapi masih ada kekurangan dalam implementasi metode permainan bisik berantai diantaranya siswa yang belum terlalu paham kosakata bahasa Arab akan kurang lancar untuk mengucapkan kosakata yang di dengar dan kondisi kelas yang terlalu ramai dan kurang kondusif. Sedangkan beberapa kelebihan dibuktikan dengan meningkatnya antusiasme siswa kelas V salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta dan keaktifan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan metode permainan bisik berantai dalam *maharah istima'*, pelafalan kosakata bahasa arab menjadi lebih tepat, dan memudahkan pengajar dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Implementasi, Metode Permainan Bisik Berantai, Maharah Istima'.*

ABSTRACT

Alifah Kusumawati, *Implementation of the Whispering Chain Game Method in Learning Maharah Istima' Class V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta Academic Year 2023/2024. (Supervised by Muhammad Syafii Tampubolon and Yelis Nur Wahidah).* This study aims to determine the effectiveness of the application of the chain whisper game method in improving *maharah istima'* of class V students of Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the application of the chain whispering game method was carried out in three stages, namely opening at the beginning of learning, core learning with games and closing. Although in the game whispering chains are in accordance with the steps, but there are still shortcomings in the implementation of the whispering chain game method including students who do not really understand Arabic vocabulary will be less fluent to pronounce the vocabulary heard and classroom conditions are too crowded and less conducive. While some of the advantages are evidenced by the increasing enthusiasm of the students of V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta and the high activeness in participating in Arabic language learning with the whispering game method in chains in *maharah istima'*, the pronunciation of Arabic vocabulary becomes more precise, and makes it easier for teachers to assess students who do not understand when learning takes place.

Keywords: *Implementation, Whispering Game Method, Maharah Istima'.*