



PENGARUH PENERAPAN ICEBREAKER GAMES PESAN BERANTAI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB SISWA

Heni Widiya Lestari
Universitas Sunan Giri Surabaya
lestariheniwidiya@gmail.com

Solchan Ghozali
Universitas Sunan Giri Surabaya
solchanghozali99@gmail.com

Abstract: Listening skills are communication activities that aim to receive information from other people with personal interpretation. By practicing listening, students can develop concentration and elements that can develop through subsequent activities such as reading, speaking and writing. It is hoped that the use of chain message ice breaking games, which has become the center of attention in research on listening skills, can be a solution to motivate and encourage students. In this way, they can feel happy following lessons in class and gain knowledge effectively. Quantitative research methods involve the use of data in the form of numbers and the application of statistical analysis. One efficient form of quantitative research design is experimental research, which is used to test hypotheses and control certain variables through treatment. In the context of experimental design, researchers can compare groups of subjects who receive treatment with groups who do not receive treatment. The application of the Chain Message Icebreaker Games to class IV students at MI At-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo was categorized as "Good" based on the average score obtained. It is known that the average score of the control post-test is 69.85, while the average score of the experimental post-test is 75.30, which is included in the "Good" category. The Arabic listening skills of class IV students at MI At-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo are also in the "Good" category. This can be seen from the average score for the experimental group of 60.80, while the control group reached 53.20, with a difference of 7.6 (60.80-53.20).

Keywords: *Icebreaker Games Chain Messages, Listening Skills, Arabic Subject.*

Abstrak: Keterampilan mendengarkan merupakan aktivitas berkomunikasi yang bertujuan untuk Menerima informasi dari orang lain dengan interpretasi pribadi. Dengan mempraktikkan pendengaran, peserta didik dapat mengembangkan konsentrasi dan elemen-elemen yang dapat berkembang melalui aktivitas berikutnya seperti membaca, berbicara, dan menulis. Penggunaan permainan ice breaking pesan berantai, yang menjadi pusat perhatian dalam riset keterampilan mendengarkan, diharapkan bisa menjadi solusi untuk memotivasi dan memberi semangat pada siswa. Dengan cara ini, mereka dapat merasa gembira mengikuti pelajaran di kelas dan memperoleh pengetahuan dengan efektif. Metode penelitian kuantitatif melibatkan penggunaan data berupa angka dan penerapan analisis statistik. Salah satu bentuk desain penelitian kuantitatif yang efisien adalah riset eksperimental, yang digunakan untuk menguji hipotesis dan mengendalikan variabel tertentu melalui perlakuan. Dalam konteks desain eksperimental, peneliti dapat membandingkan kelompok subjek yang menerima perlakuan dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan. Penerapan Icebreaker Games Pesan Berantai pada siswa kelas IV MI At-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo dikategorikan sebagai "Baik" berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh. Diketahui bahwa nilai rata-rata post-test kontrol adalah 69,85, sedangkan nilai rata-rata post-test eksperimen adalah 75,30, yang termasuk dalam kategori "Baik". Keterampilan mendengarkan bahasa Arab siswa kelas IV MI At-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo juga berada dalam kategori "Baik". Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 60,80, sedangkan kelompok kontrol mencapai 53,20, dengan selisih 7,6 (60,80-53,20).

Kata kunci: *Ice Breaker Games Pesan Berantai, Keterampilan menyimak, Bahasa Arab.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok manusia. Tujuan dari proses pendidikan adalah memberdayakan individu melalui pengenalan berbagai situasi, bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk meningkatkan status sosial, dan memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar. Kualitas evaluasi pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk memberikan pengetahuan dan teknologi kepada anak didik, sambil menanamkan nilai-nilai kepribadian sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia. Guru memiliki peran penting sebagai pengatur dan pelaku pembelajaran.

Pentingnya peran pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa tidak bisa diabaikan. Pendidikan adalah upaya untuk mengoptimalkan potensi sumber daya manusia melalui proses pengajaran. Icebreaker diartikan sebagai cara untuk mengatasi kebekuan, baik secara mental maupun fisik pada siswa. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias. Icebreaker, terutama dalam bentuk permainan, dapat mengubah suasana kelas, meningkatkan semangat siswa, dan menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan menyimak siswa. Kemampuan ini diajarkan di tingkat dasar untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Di Madrasah Ibtidaiyah, proses pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada hal tersebut menjadi bagian integral dari upaya mengembangkan keterampilan mendengarkan siswa. Arab diarahkan pada pencapaian kompetensi dasar berbahasa, dengan penekanan khusus pada keterampilan menyimak dan berbicara. Guru memiliki peran kunci dalam merealisasikan tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam keterampilan menyimak, strategi pembelajaran seperti Ice Breaker Games Pesan Berantai dapat diterapkan. Penelitian ini dianggap penting untuk mengembangkan aspek sosial-budaya, terutama dalam penggunaan bahasa Arab, sebagai syarat penting bagi kesuksesan individu menghadapi tantangan zaman global.

METODE PENELITIAN

Riset ini adalah riset eksperimental yang merupakan suatu desain penelitian yang diterapkan bertujuan untuk menguji validitas hipotesis dan mengendalikan variabel tertentu melalui pemberian perlakuan. Dalam desain eksperimental, peneliti memiliki kemampuan untuk Memperbandingkan antara kelompok subjek yang mengalami suatu tindakan dengan kelompok yang tidak mengalami tindakan. Ada berbagai desain eksperimen, dan dalam penelitian ini, diputuskan untuk menggunakan jenis eksperimen sesungguhnya. Keputusan ini diambil karena peneliti memiliki kendali penuh atas semua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen, sehingga menjaga tingkat Keabsahan internal (tingkat keberhasilan implementasi perancangan penelitian) tetap tinggi. Suatu aspek unik dari eksperimen sejati melibatkan penggunaan sampel yang dipilih secara acak dari populasi tertentu, dengan keberadaan kelompok kontrol dan pemilihan sampel secara acak¹. Desain penelitian ini menerapkan pola Desain Kelompok Kontrol Pretest-Posttest.

Desain penelitian kuantitatif melibatkan penggunaan Data dalam bentuk angka dan penggunaan statistik dalam analisisnya dapat dilakukan melalui riset eksperimental, salah satu desain penelitian kuantitatif yang efisien. Rancangan Uji coba ini melibatkan dua kelompok, yakni

¹ Arikunto, Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta



kelompok percobaan (R) dan kelompok kontrol. Kelompok percobaan menerima suatu bentuk perlakuan (X) berupa ice breaker games pesan berantai, sementara kelompok kontrol tidak. Keterampilan menyimak dievaluasi melalui pretest dan post-test (O1, O2, O3, O4). Dalam analisis, Dua kelompok dipilih secara acak dan dikenai pretest untuk menilai perbedaan awal di antara mereka. Keberhasilan pretest diukur dengan tidak adanya perbedaan yang signifikan dalam nilai antara kelompok eksperimen. Uji T-test digunakan untuk mengevaluasi dampak penggunaan Icebreaker Games Pesan Berantai terhadap kemampuan menyimak Bahasa Arab pada siswa kelas IV di MI At Taqwa Kebonagung.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini, menggunakan observasi dan tes. Pendekatan observasional diterapkan untuk melakukan pengamatan secara langsung objek penelitian dengan menggunakan indra penglihatan yang bertujuan untuk mengetahui secara langsung kondisi dilapangan. Tes merujuk pada Alat atau langkah-langkah yang diterapkan untuk mengidentifikasi atau mengukur sesuatu dalam suatu konteks, diselaraskan dengan pedoman dan metode yang telah ditetapkan. Tujuan umum dari pelaksanaan uji coba adalah untuk mengevaluasi dan mengukur prestasi serta pencapaian pembelajaran peserta didik, terutama dalam aspek kognitif yang berkaitan dengan pemahaman materi pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Pengujian ini dilakukan setelah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menjalani perlakuan khusus, seperti penerapan metode resitasi dan metode pembelajaran konvensional. Harapannya adalah mendapatkan data mengenai pencapaian pembelajaran pada materi tersebut, yang selanjutnya akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sebagai metode pengumpulan data sekunder, digunakan untuk meraih data mengenai asal-usul objek penelitian, termasuk sejarah pendirian MI AT-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo, identitas MI AT-Taqwa, tujuan dan cita-cita, informasi mengenai guru dan siswa, serta fasilitas yang dimiliki. Mencakup tes sebagai alat evaluasi yang Secara umum, digunakan untuk mengevaluasi pencapaian Mempelajari peserta didik, khususnya dalam hal kognitif yang terkait dengan pemahaman materi pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.² Penyelenggaraan evaluasi ini dilaksanakan setelah kedua kelas penelitian mengalami perlakuan, baik itu metode resitasi untuk kelas kontrol atau pembelajaran melalui ice breaker games pesan berantai untuk kelas eksperimen. Instrumen penelitian juga melibatkan Pre-Test sebagai pengujian awal untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Sementara itu, Post-Test dilakukan setelah kedua kelas penelitian menerima perlakuan, dan terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda. Post-Test digunakan untuk menilai pengaruh ice breaker games pesan berantai Perbandingan Perbedaan yang mencolok antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Alat pengukur yang umumnya dipakai harus memenuhi dua persyaratan utama, yakni validitas serta reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi *Ice Breaker Games* Pesan Berantai

Asal usul istilah Icebreaker Berakar dari penyatuan dua kata asing, "ice" yang menunjukkan kesan kebekuan, kedinginan, dan keras, serta "breaker" yang mengindikasikan tindakan memecahkan. Secara literal, Icebreaker dapat dimaknai sebagai "penghancur es". Oleh karena itu, Icebreaker dapat diartikan sebagai upaya untuk mengubah atau meredakan suasana yang beku

² Sugiyono, 2016, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, Bandung: Alfabeta



seperti es, sehingga menciptakan aliran yang lebih menyenangkan dan santai.³ M. Said, juga mengemukakan ide serupa, menggambarkan Icebreaker sebagai Permainan atau aktivitas yang memiliki peran dalam mengubah atmosfer yang kaku di dalam suatu kelompok. Poin yang diungkapkan adalah bahwa, meskipun metodenya dapat berbeda-beda, tujuan setiap Icebreaker tetap konsisten, yaitu untuk menghilangkan kekakuan di lingkungan tersebut sehingga proses pelatihan atau pembelajaran dapat berjalan lebih efisien, dengan fokus kembali terarah pada peserta pelatihan atau siswa.⁴ Icebreaker dianggap sebagai sentuhan kegiatan yang efisien dalam menghadapi kebekuan, kekacauan, kejenuhan, dan suasana yang monoton, mengubahnya menjadi lebih santai dan mendukung. Implementasinya dalam lingkungan pembelajaran di kelas dapat membantu siswa kembali ke kondisi yang lebih baik, termasuk semangat, motivasi, dan minat belajar yang lebih tinggi. Atmosfer yang mendukung ini dianggap lebih efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran daripada suasana yang tegang.⁵

Kepentingan Icebreaker dalam pembelajaran sangat terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung dengan serius dan kaku, tanpa adanya nuansa kegembiraan, yang dapat menyebabkan kebosanan. Penelitian menunjukkan bahwa manusia hanya dapat berkonsentrasi secara maksimal selama sekitar 15 menit dalam situasi yang monoton. Setelah itu, perhatian cenderung berpindah ke hal-hal lain yang jauh dari konteks kegiatan yang sedang diikuti. Upaya pemulihan konsentrasi biasanya dilakukan dengan metode keras, seperti meningkatkan intonasi suara atau mengancam, yang sebenarnya dapat memperparah situasi pembelajaran. Oleh karena itu, Icebreaker dianggap sangat penting bagi guru sebagai alat untuk menjaga stamina belajar siswa, memastikan keterlibatan emosional, dan memperpanjang keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.⁶

Games atau permainan merupakan kategori Icebreaker yang sangat efektif untuk membangkitkan semangat siswa. Saat terlibat dalam permainan, siswa akan menunjukkan semangat yang baru dan lebih tinggi. Rasa kantuk menjadi sirna, dan tiba-tiba, sikap apatis bertransformasi menjadi penuh inisiatif. Dengan menggunakan permainan, suasana menjadi lebih tenang, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Tidak hanya itu, permainan juga memiliki potensi untuk memperkuat konsentrasi siswa, mendorong mereka untuk berpikir, bertindak lebih efektif, dan membangun fokus yang lebih baik. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan permainan, konsentrasi mereka dapat dengan mudah dikembalikan, memudahkan pemahaman materi pelajaran.

Langkah-langkahnya adalah Para siswa dikelompokkan menjadi dua bagian, dan Setiap grup mengatur diri dalam susunan garis yang memiliki jarak yang cukup memadai. Guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan dan memberikan informasi secara rahasia kepada dua siswa yang akan bertindak sebagai informan. Siswa pertama menyampaikan pesan kepada siswa di depannya dengan berbisik. Mereka hanya diberi dua kesempatan berbicara, dan siswa kedua diharapkan memperhatikan dengan seksama. Informasi kemudian disampaikan ke siswa berikutnya secara berantai, berpindah dari satu siswa ke siswa berikutnya hingga mencapai siswa paling ujung di barisan. Siswa paling ujung mencatat informasi yang diterimanya. Permainan dapat dijalankan Beberapa kali dengan pesan yang berbeda dan melibatkan kelompok yang lebih luas, kegiatan

³ M, Said, 2010, 80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat, Yogyakarta: Andi Offset,4

⁴ Sunarto, 2012, *Icebreaker dalam pembelajaran aktif*, Surakarta: Cakrawala Media, 2

⁵ M, Said, 2010, 80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat, Yogyakarta: Andi Offset,6

⁶ Sunarto, 2012, *Icebreaker dalam pembelajaran aktif*, Surakarta: Cakrawala Media, 4



tersebut telah diulang berakhir ketika semua kelompok berhasil menyampaikan pesan dengan sukses tepat.

Refleksi: Permainan ini bertujuan melatih siswa untuk dapat berkomunikasi secara efektif. Dengan permainan ini juga melatih siswa untuk belajar mendengarkan dengan baik setiap pembicara orang lain. Permainan ini semakin banyak pesertanya akan mempunyai kesulitan semakin tinggi.

Pengertian Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah tindakan sengaja untuk mengatur dengan seksama Mendengarkan melibatkan aktifitas mengupayakan tingkat perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi yang tinggi. Fokusnya adalah mendapatkan informasi serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Objektif Menyimak

Termasuk dalam cakupan objektif ini adalah mendapatkan informasi, menangkap inti cerita, dan Mengerti arti dari pesan yang disampaikan oleh pembicara tuturan. Diluar dari maksud umum tersebut, ada pula tujuan khusus yang menghasilkan berbagai pendekatan dalam kegiatan menyimak, seperti menganggapnya sebagai tujuan pembelajaran, mencari hiburan dan kesenangan dalam mendengarkan keindahan audial, melakukan penilaian dan evaluasi, menikmati serta menghargai isi yang didengarkan, berkomunikasi ide dan gagasan bagi pembicara, membedakan bunyi atau arti dalam pembelajaran bahasa asing, dan memecahkan masalah., dan mencari serta meyakinkan diri sendiri dalam menjawab permasalahan atau keraguan sebelumnya.

Dapat dijelaskan sebagai upaya yang melibatkan perubahan perilaku secara sadar dan permanen dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan interaksi dan respons siswa secara aktif terhadap guru, teman, dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga diartikan sebagai penerimaan suatu mata pelajaran yang menghasilkan pertumbuhan ketrampilan melalui pengalaman, pelajaran, dan pengajaran. Proses pembelajaran juga merupakan hubungan Hubungan antara siswa dan lingkungannya menciptakan transformasi perilaku yang lebih positif. Dalam situasi ini, pembelajaran diartikan sebagai suatu konstruksi yang dilakukan oleh guru untuk memperkuat pemahaman konsep dan merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menginspirasi adalah memberikan petunjuk yang menekankan pada pengajaran, dan pengalaman sehingga keterampilan tumbuh setelah belajar.

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimental tipe Penelitian ini menggunakan Desain Kontrol Kelompok Pretest-Posttest. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, salah satunya sebagai kelas kontrol (IV B) dengan 33 peserta, dan kelompok lainnya sebagai kelas eksperimen (IV A) dengan jumlah peserta yang sama. Periode penelitian berlangsung dari 6 Maret 2023 hingga 18 Maret 2023, bertujuan untuk menilai dampak penerapan ice breaking games pesan berantai terhadap kemampuan menyimak dalam pelajaran bahasa Arab. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan ice breaking games pesan berantai, sedangkan kelompok kontrol mengikuti model pembelajaran konvensional. Efek dari metode permainan bahasa bisik berantai pada kemampuan menyimak kelas IV diuji melalui uji perbedaan rata-rata. Pretest dan posttest dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda mengenai hasil belajar siswa. Uji instrumen melibatkan 33 siswa dari kelas IV A dan 33 siswa dari kelas IV B di MI At-Taqwa Kebonagung tahun ajaran 2022/2023, mencakup evaluasi validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesulitan soal.



Proses Pembelajaran di kedua kelas memiliki pendekatan yang berbeda. Kelas eksperimen menerapkan ice breaking games pesan berantai, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas mengikuti posttest yang sama, terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Kelas eksperimen (IV A) menjalani pembelajaran bahasa Arab materi *مهنة* dengan ice breaking games pesan berantai sebagai perlakuan. Sebaliknya, kelas kontrol (IV B) mengikuti pembelajaran bahasa Arab tanpa ice breaking games pesan berantai, hanya melalui ceramah konvensional. Sebelum menerima perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk memberikan nilai dasar sebagai ukuran kemajuan peserta didik. Evaluasi akhir dilakukan melalui posttest, yang mencakup hasil pretest dan posttest dari kedua kelas.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Kode	Pre-Test	Post-Test	Kode	Pre-Test	Post-Test
E-1	60	60	K-1	53	60
E-2	53	80	K-2	53	60
E-3	67	73	K-3	67	67
E-4	53	53	K-4	40	53
E-5	60	67	K-5	60	67
E-6	73	80	K-6	73	73
E-7	67	87	K-7	67	67
E-8	60	73	K-8	60	60
E-9	80	80	K-9	80	80
E-10	53	60	K-10	53	60
E-11	60	67	K-11	53	73
E-12	60	80	K-12	60	60
E-13	73	73	K-13	67	73
E-14	87	93	K-14	67	93
E-15	73	80	K-15	67	87
E-16	73	73	K-16	67	73
E-17	73	73	K-17	73	73
E-18	60	67	K-18	53	60
E-19	73	73	K-19	67	73
E-20	73	80	K-20	67	73
E-21	73	80	K-21	67	73
E-22	80	87	K-22	53	80
E-23	73	73	K-23	67	73
E-24	60	73	K-24	60	60
E-25	67	67	K-25	67	67
E-26	80	80	K-26	80	80
E-27	67	73	K-27	60	67
E-28	80	87	K-28	67	80
E-29	73	87	K-29	67	73
E-30	80	87	K-30	73	80
E-31	67	73	K-31	60	67
E-32	60	73	K-32	60	60



E-33	60	73	K-33	60	60
Jumlah	2253	2487	Jumlah	2087	2307
N	33		N	33	
Rata-rata	68,28	75,35	Rata-rata	63,23	69,90

Dari informasi di atas, terlihat hasil Data pretest dan posttest tentang keterampilan menyimak diukur untuk kedua Kelas percobaan dan kelas kontrol. Hasil uji pra menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas tersebut berbeda secara signifikan eksperimen mencapai 68,28, sedangkan kelas kontrol mencapai 63,23. Setelah pemberian pretest, Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Rata-rata nilai posttest dihitung, mencapai 75,35 untuk kelas eksperimen dan 69,90 untuk kelas kontrol. Berikut adalah ikhtisar dari hasil keterampilan mendengarkan untuk kedua kelas tersebut.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

Sumber Variasi	Eksperimen (Pretest)	Kontrol (Pretest)	Eksperimen (Posttest)	Kontrol (Posttest)
Jumlah	2253	2087	2487	2307
N	33	33	33	33
X	68,28	63,23	75,35	69,90
Varians (s)	80,797	71,392	77,468	82,820
Standart deviasi (S)	8,989	8,448	8,802	9,101

Dari Dari hasil posttest di atas, terlihat Nilai posttest pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada pada kelas kontrol. Perbedaan ini dapat terlihat dari rerata kelompok eksperimen yang mencapai 60,80, sedangkan kelas kontrol mencapai 53,20, dengan selisih sebanyak 7,6 (60,80-53,20).

Evaluasi Uji Normalitas

Pengujian normalitas berguna untuk menilai apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Dua pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi apakah residual memiliki distribusi normal dalam pengujian normalitas adalah analisis grafis dan analisis statistik yang diterapkan dalam situasi ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov.⁷ Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi dalam Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk mengevaluasi distribusi normalitas dari residual. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa residual memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat dianggap bahwa residual tidak mengikuti distribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality

⁷ Sudijono, Anas, 2008, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada



Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Keterampilan Menyimak Bahasa Arab	Pre-test_Eksperimen	,188	33	,027	,927	33	,029
	Post-test_Eksperimen	,185	33	,034	,941	33	,071
	Pre-test_Kontrol	,216	33	,031	,921	33	,020
	Post-test_Kontrol	,163	33	,025	,929	33	,034

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pemeriksaan normalitas Kolmogorov-Smirnov, dapat disimpulkan bahwa distribusi data menunjukkan nilai di atas 0,05. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa nilai residual memiliki distribusi yang bersifat normal.

Pengujian Keseragaman

Pengujian keseragaman adalah suatu evaluasi yang dilakukan untuk menentukan apakah dua kelompok data atau lebih berasal dari populasi dengan varians yang sama (keseragaman). Jika nilai tingkat Nilai signifikansi (p) yang lebih besar atau sama dengan 0.05 menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki tingkat variabilitas yang serupa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (p) kurang dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan tingkat variabilitas yang berbeda (tidak seragam).

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Keterampilan an	Based on Mean	,233	3	128	,873
	Based on Median	,311	3	128	,817
Menyimak Bahasa Arab	Based on Median and with adjusted df	,311	3	122,429	,817
	Based on trimmed mean	,231	3	128	,875

Berdasarkan hasil output Di atas, nilai signifikansi (Sig) Berdasarkan Rata-rata sebesar 0,873, yang menunjukkan angka yang Lebih tinggi dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disarankan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen dianggap sama atau homogen.

a. Uji Perbedaan Rata-rata

Dalam studi ini, hipotesis diperiksa melalui analisis perbedaan rerata antara kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Fokusnya adalah mengevaluasi apakah kemampuan mendengarkan cerita dari kelompok eksperimental lebih superior dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil perhitungan menunjukkan perbedaan antara kedua rerata dapat ditemukan dalam Tabel 5.



Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
keterampilan menyimak	Pre-test_Eksperimen	33	68,21	8,989	1,565
	Pre-test_Kontrol	33	63,27	8,449	1,471

Tabel 6. Coba periksa perbedaan dalam nilai rata-rata uji pasca-tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
keterampilan menyimak	Post-test_Eksperimen	33	75,30	8,802	1,532
	Post-test_Kontrol	33	69,85	9,101	1,584

Berdasarkan data dalam tabel, Bisa disimpulkan bahwa nilai rata-rata setelah ujian post-test untuk kelompok kontrol adalah 69,85, sementara kelompok eksperimen mencapai 75,30. Dengan demikian, dari perspektif analisis statistik deskriptif, dapat disarankan bahwa kemampuan menyimak bahasa Arab Kelompok eksperimen menunjukkan keunggulan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

a. Analisis Uji Hipotesis

Penggunaan Sample T-Test dalam pengujian hipotesis dilakukan. Apabila nilai Sig > 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dapat diterima, sementara hipotesis alternatif (H_a) harus ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebaliknya, jika nilai Sig < 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima, mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen..

Tabel 7. Analisis Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	65,74	66	9,007	1,109
	Posttest	72,58	66	9,299	1,145

Dari data yang tertera dalam tabel, Ditemukan bahwa nilai rata-rata pre-test mencapai 65,74, sementara nilai post-test mencapai 72,58. Oleh karena itu, dari segi analisis statistik deskriptif, dapat disarankan Adanya perbedaan dalam nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen telah terdeteksi.



KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan beberapa poin yang bisa menjadi pertimbangan untuk Madrasah Ibtidaiyah, yakni: Implementasi Icebreaker Games Pesan Berantai pada siswa kelas IV MI At-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo dinilai "Baik" berdasarkan nilai rata-rata post-test, dimana kelompok kontrol mencapai 69,85 dan kelompok eksperimen mencapai 75,30, keduanya masuk dalam kategori "Baik." Keterampilan menyimak bahasa Arab pada siswa kelas IV MI At-Taqwa Kebonagung Sukodono Sidoarjo juga berada dalam kategori "Baik," dengan Rata-rata nilai pada kelompok eksperimen mencapai 60,80, sementara kelompok kontrol mencapai 53,20, dengan perbedaan sebesar 7,6 (60,80-53,20). Dari data tersebut, terlihat bahwa Penerapan Icebreaker Games Pesan Berantai memberikan pengaruh signifikan Berbeda dengan versi aslinya, terdapat perubahan signifikan dalam kemampuan mendengarkan siswa kelas IV MI At-Taqwa Kebonagung selama Tahun Pelajaran 2022/2023 dalam mata pelajaran bahasa Arab. Perubahan ini mencakup peningkatan nilai yang dapat diatribusikan kepada perlakuan berbeda yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman, 2012, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Chatib, Munif, 2018, *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa
- Dalyono M, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- E. Mulyasa, 2002, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik Dan Implementasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fakhrurrozi aziz dkk. *Modul Pembelajaran Bahasa Arab*, Jakarta:
- Hamalik, O, 2011, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Karadinata Rahayu, 2012, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia
- Sagala, Saiful, 2006, *Konsep & Makna Pembelajaran*, Bandung: CV.alfabeta
- Said, M, 2010, 80+ *Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, Yogyakarta: Andi Offset
- Sanjaya, Wina, 2005, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sudijono, Anas, 2008, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sunarto, 2012, *Icebreaker dalam pembelajaran aktif*, Surakarta: Cakrawala Media
- Suryosubroto, 2002, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta

