

## Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Game Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Di MTs Al-Amin Jenu

Rohmatin Anzelina Fitri<sup>1</sup>, Alfiatin Ni'mah<sup>2</sup>  
Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis *game* bisik berantai dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas VII MTs Al-Amin Jenu. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test* dengan pendekatan *Pre-Experimental* yang melibatkan satu kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest-posttest dan dianalisis menggunakan Uji-t Sampel Berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor daya ingat siswa, dibuktikan melalui nilai  $t = -12,717$  pada  $df = 11$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bisik berantai mampu meningkatkan fokus serta proses *working memory* siswa melalui keterlibatan aktif dalam penyimakan, pengolahan, dan reproduksi informasi. Efektivitas metode ini juga dipengaruhi oleh suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan sebagaimana pada metode konvensional. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis *game* bisik berantai dapat dijadikan solusi pedagogis yang inovatif untuk memperkuat aspek kognitif siswa, khususnya daya ingat, sekaligus memberi dampak positif terhadap dinamika pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** game bisik berantai, daya ingat, *game-based learning*

### PENDAHULUAN

Daya ingat merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik, terutama pada usia sekolah yang menjadi masa ideal untuk membangun kemampuan kognitif. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan mengingat informasi pembelajaran akibat metode ceramah yang monoton, kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik, serta pola pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga membuat siswa pasif dan menghambat pencapaian tujuan belajar.<sup>3</sup> Hasil pra-riset di MTs Al-Amin Jenu juga menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan mengingat materi dalam waktu lama, yang terlihat dari kurangnya fokus saat guru menjelaskan, mudah terdistraksi, serta rendahnya partisipasi aktif. Kondisi ini dipicu oleh metode pembelajaran yang minim interaksi, sehingga daya serap dan kemampuan mengingat siswa terhadap materi menjadi rendah dan berdampak pada menurunnya indikator keberhasilan pembelajaran.

Mengingat daya ingat merupakan kemampuan kognitif dasar yang menentukan efektivitas pemrosesan informasi menuju memori jangka Panjang, maka diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif agar proses

---

<sup>1</sup> Rohmatin Anzelina Fitri, Email: [anzelfitri001@gmail.com](mailto:anzelfitri001@gmail.com)

<sup>2</sup> Alfiatin Ni'mah, Email: [alftnmh30@gmail.com](mailto:alftnmh30@gmail.com)

<sup>3</sup> Riinawati Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (2021): 2305–12, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>.

pendidikan menjadi lebih efektif dan mampu membentuk generasi yang kompeten serta kreatif.<sup>4</sup>

Salah satu metode pembelajaran yang diindikasikan efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa salah satunya adalah *Game-based learning* (GBL). GBL mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Salah satu bentuk GBL yang potensial adalah permainan bisik berantai, yang melatih fokus, pendengaran aktif, kerja sama, serta ketepatan dalam mengingat dan menyampaikan informasi. Penelitian sebelumnya, seperti Utami (2024), juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memperbaiki kerja sama, dan memori karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang menuntut perhatian.<sup>5</sup> Di Indonesia, penggunaan permainan sederhana di kelas dinilai relevan karena mudah diterapkan tanpa fasilitas kompleks namun tetap berdampak positif pada hasil belajar.<sup>6</sup>

Metode pembelajaran berbasis game bisik berantai telah banyak diteliti dan terbukti memberi dampak positif. Penelitian Yusfian dan Arifin (2025) menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan istima' siswa SMP.<sup>7</sup> sementara Ritonga & Maiza (2023) menemukan pengaruhnya terhadap keterampilan menyimak.<sup>8</sup> Studi Suaidi (2024) juga membuktikan keberhasilannya dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>9</sup> Meskipun telah banyak penelitian yang mengeksplor terkait metode pembelajaran berbasis game bisik berantai dalam fokus tertentu, ternyata peneliti belum menemukan studi dengan fokus penelitian peningkatan daya ingat melalui metode game bisik berantai. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan berupa pengembangan penerapan game bisik berantai sebagai metode untuk meningkatkan daya ingat, bukan hanya keterampilan bahasa.

Penelitian ini menekankan pentingnya daya ingat dalam keberhasilan belajar yang kerap menurun akibat pembelajaran monoton, sehingga metode game bisik berantai ditawarkan sebagai pendekatan interaktif untuk meningkatkan fokus dan memori siswa. Penelitian ini bertujuan membuktikan efektivitas metode tersebut pada siswa

---

<sup>4</sup> Pinka Anisatu Itsar et al., "Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika," *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 9, no. 0 (2023), <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6439>.

<sup>5</sup> Quini Utami et al., "Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi," *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion* 1, no. 2 (2024): 552–61, <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038>.

<sup>6</sup> Umi Latifatun Nafisah and Dhinuk Puspita Kirana, "Penerapan Reward Untuk Meningkatkan Disiplin Anak Dalam Belajar," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 14–26, <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3612>.

<sup>7</sup> Fiqih Dwiky Yusfian and Moch Bahak Udin By Arifin, "EFEKTIVITAS PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ISTIMA' DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA SMP MALANG," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 9, no. 2 (2025): 589–604, <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i2.5910>.

<sup>8</sup> Adelia Priscila Ritonga et al., "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–48.

<sup>9</sup> Shafura Shafura et al., "IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK BERANTAI PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB METODE ISTIMA' KELAS VII DI MTS AL WASHLIYAH KM 6 BRAYAN MEDAN," *HIBRUL ULAMA* 6, no. 1 (2024): 98–103, <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v6i1.766>.

kelas VII MTs Al-Amin Jenu serta merumuskan implementasi dan pengaruhnya terhadap peningkatan daya ingat.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental tipe One Group Pre-test Post-test* pada siswa kelas VII MTs Al-Amin Jenu. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta angket daya ingat pada *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis berupa Uji-T berbantuan SPSS 21 untuk mengetahui pengaruh metode game bisik berantai terhadap kemampuan daya ingat siswa dalam pembelajaran fikih.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Game Bisik Berantai**

*Game* Bisik Berantai diimplementasikan melalui pembagian siswa kelas VII menjadi dua kelompok beranggotakan enam orang, dengan setiap siswa berperan sebagai mata rantai transfer informasi. Pesan dari guru dibisikkan secara estafet hingga siswa terakhir menuliskannya kembali, dan ketepatan pesan menjadi indikator keberhasilan kelompok. Untuk meningkatkan motivasi, guru menambahkan *reward* bagi kelompok yang paling akurat dan cepat.

### **B. Tahapan Implementasi Game Bisik Berantai**

1. Pembagian soal *pre-test* kepada siswa kelas VII di MTs Al-Amin.
2. Memberikan materi tentang Thoharoh secara ringkas.
3. selanjutnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa dengan berbaris kebelakang sesuai jumlah anggota.
4. Setelah siswa siap pada masing-masing kelompok kemudian guru memberikan kalimat kepada siswa pertama dari kedua kelompok tersebut.
5. Langkah berikutnya siswa membisikkan pesan ke siswa kedua, siswa kedua ke siswa ketiga, dan seterusnya hingga siswa terakhir.
6. Siswa terakhir menyampaikan pesan versi mereka (secara lisan atau ditulis).
7. Kemudian peneliti membandingkan dengan pesan asli lalu peneliti menjelaskan bagian yang salah dan meluruskan materi Thoharoh yang benar.
8. Peneliti memberikan contoh tambahan atau ringkasan materi agar pemahaman siswa semakin kuat.
9. Peneliti memberikan kesimpulan dan apresiasi kepada siswa atau kelompok dengan pesan paling tepat.
10. Setelah permainan selesai, peneliti membagikan *post-test* kepada siswa di MTs Al-Amin kelas VII.

Pemberian *reward* oleh guru bertujuan memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi dan disiplin belajar, sehingga mereka lebih tekun, rajin, dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. *Reward* juga menciptakan efek inspirasi antar siswa, mendorong mereka untuk memperbaiki cara belajar dan menjadi lebih aktif di kelas, seperti saat mengerjakan tugas di papan tulis. Akibatnya, proses pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan dengan partisipasi yang tinggi. Bentuk *reward* umum meliputi pujian lisan dan tepuk tangan dari guru serta teman sekelas.

Permainan ini berkorelasi langsung dengan peningkatan daya ingat karena melatih memori kerja melalui aktivitas menyimpan dan mereproduksi informasi secara cepat, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif serta dapat dimanfaatkan sebagai evaluasi informal. Namun, agar tetap efektif, Game Bisik Berantai perlu diterapkan secara bervariasi dan tidak berlebihan, sehingga berfungsi sebagai penyegar pembelajaran, menjaga kebaruan metode, dan mempertahankan motivasi serta antusiasme siswa.

**Table 1. Descriptive Statistics pre-test post-test**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE	12	65	85	74,17	7,069
POST	12	65	90	78,75	6,837
Valid N (listwise)	12				

Tabel *Descriptive Statistics* tersebut memberikan gambaran umum mengenai nilai Pre dan Post pada 12 siswa yang menjadi sampel penelitian. Nilai Pre memiliki rentang antara 65 hingga 85 dengan rata-rata 74,17 dan standar deviasi 7,069, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa bervariasi namun masih berada pada kategori sedang. Sementara itu, nilai *Post Test* berada pada rentang 65 hingga 90 dengan rata-rata meningkat menjadi 78,75 dan standar deviasi 6,837. Peningkatan rata-rata dari *Pre Post* ke *Post Test* menunjukkan adanya perbaikan kemampuan daya ingat setelah diberi perlakuan (metode game bisik berantai). Selain itu, seluruh data valid (N = 12) tanpa ada data yang hilang, sehingga hasil analisis dapat dianggap akurat dan mewakili kondisi sebenarnya. Tabel ini mengonfirmasi bahwa terjadi peningkatan nilai secara keseluruhan, baik dari sisi rata-rata maupun nilai maksimum, setelah perlakuan diberikan.

### C. Uji Normalitas

Normalitas untuk memenuhi asumsi dasar yang disyaratkan oleh metode statistik parametrik, yaitu Uji-T Sampel berpasangan yang digunakan dalam penelitian ini yang dilakukan untuk memastikan apakah data tersebar dengan cara yang normal atau tidak. Secara fundamental, uji normalitas (melalui *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*) dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 21. Berikut hasil uji normalitas yang dijelaskan dalam tabel berikut:

**Table 1. Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Bisik berantai	,150	12	,200*	,972	12	,930
dayaingat	,156	12	,200*	,968	12	,894
pretest_posttest	,150	12	,200*	,972	12	,930

Keterangan: Jika nilai Sig lebih besar dari 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi.

Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 21 dengan N = 12 menunjukkan bahwa variabel Bisik Berantai (X) dan daya ingat (Y) berdistribusi normal, ditandai nilai

signifikansi masing-masing sebesar 0,894 dan 0,930 ( $> 0,05$ ). Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, data layak dianalisis menggunakan statistik parametrik, khususnya Uji-t Sampel Berpasangan, untuk menguji peningkatan skor posttest dibandingkan pretest sebagai indikator efektivitas perlakuan.

**D. Uji Hipotesis Paired-Samples T-Test**

Uji keefektifan perlakuan dianalisis menggunakan Uji-t Sampel Berpasangan untuk membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada subjek yang sama. Uji ini menguji  $H_0$  (tidak ada perbedaan signifikan) dan  $H_a$  (ada perbedaan signifikan), sehingga dapat menentukan apakah perubahan skor setelah intervensi menunjukkan pengaruh perlakuan yang signifikan.

**Tabel 2. Hasil Uji-T**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-13,417	3,655	1,055	-15,739	-11,095	-12,717	11	,000

Keterangan:  $H_0$  ditolak, jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ ,  $H_a$  diterima, jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai  $t = -12,717$  pada  $df=11$  dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $= 0,000$ . Karena nilai Sig. tersebut jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi  $0,05$  ( $p < 0,05$ ), maka sesuai kaidah pengujian hipotesis diputuskan bahwa  $H_0$  dinyatakan ditolak dan  $H_a$  diterima. Keputusan ini diperkuat oleh nilai *Mean Difference* sebesar  $-13,417$ , yang secara statistik menunjukkan bahwa skor rata-rata posttest meningkat secara signifikan dibandingkan skor rata-rata pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian efektif dalam meningkatkan variabel yang diukur.

**E. PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode game bisik berantai secara signifikan meningkatkan daya ingat siswa MTs Al Amin, ditandai oleh peningkatan skor pretest dan posttest pada aspek ketepatan mengingat informasi, kecepatan merespons, dan kemampuan mempertahankan fokus belajar. Selama proses eksperimen, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu mengikuti alur permainan tanpa kehilangan perhatian, sehingga aktivitas belajar berlangsung lebih dinamis dan terarah. Peningkatan daya ingat terjadi karena game bisik berantai melibatkan aktivitas belajar yang aktif dan menarik, di mana siswa menyimak, mengolah, dan menyampaikan informasi secara berulang dalam *working memory*. Proses ini, didukung suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan fokus siswa serta memperkuat memori jangka pendek dan jangka panjang.

Temuan ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Dalam konteks *game* bisik berantai, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mengonstruksi pemahamannya melalui kegiatan menyimak, mengingat, dan menyampaikan kembali pesan secara berurutan. Proses ini menuntut keterlibatan kognitif yang tinggi sehingga secara alami melatih daya ingat jangka pendek maupun jangka panjang serta mengembangkan konsentrasi melalui aktivitas yang menuntut ketelitian.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan beberapa studi sebelumnya. Penelitian yang diterbitkan oleh Mubarokah menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan fokus dan retensi informasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.<sup>11</sup> Penelitian lain oleh Wael juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan memori kerja siswa melalui aktivitas berulang.<sup>12</sup> Keselarasan antara hasil penelitian ini dan temuan terdahulu memperkuat argumentasi bahwa metode *game* bisik berantai merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan daya ingat, khususnya pada siswa tingkat menengah pertama.

Secara keseluruhan, pembelajaran melalui *game* bisik berantai terbukti tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sesuai dengan pendekatan konstruktivisme dan didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Temuan ini menegaskan bahwa pengintegrasian aktivitas berbasis permainan dapat menjadi strategi pedagogis yang relevan untuk mata pelajaran yang membutuhkan ketelitian, fokus, dan kemampuan mengingat secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *game* bisik berantai efektif meningkatkan daya ingat siswa, ditandai kenaikan rata-rata nilai dari 74,17 pada *pre-test* menjadi 78,75 pada *post-test* (peningkatan 6,18%) serta perbedaan yang signifikan secara statistik ( $t = -12,717$ ;  $p < 0,05$ ). Meski demikian, penelitian ini terbatas pada satu kelas dan waktu perlakuan yang singkat, sehingga disarankan penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas, durasi lebih panjang, serta pengembangan variasi dan digitalisasi *game* agar penerapannya semakin optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Do, Hai-Ninh, Bich Ngoc Do, and Minh Hue Nguyen. "3How Do Constructivism Learning Environments Generate Better Motivation and Learning Strategies? The

---

<sup>10</sup> Hai-Ninh Do et al., "3How Do Constructivism Learning Environments Generate Better Motivation and Learning Strategies? The Design Science Approach," *Helion* 9, no. 12 (2023): e22862, <https://doi.org/10.1016/j.helion.2023.e22862>.

<sup>11</sup> In Mubarokah, "Efektivitas Permainan Bisik Berantai Terhadap Mahārah Istimā' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts N 6 Kebumen." (Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2025).

<sup>12</sup> Ahmad Wael et al., "Improving Students' Listening Skill Using Chain Whispers Game," *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan* 12, no. 2 (2023): 59–64, <https://doi.org/10.33506/jq.v12i2.2836>.

- Design Science Approach.” *Heliyon* 9, no. 12 (2023): e22862.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22862>.
- Itsar, Pinka Anisatu, Nasya Rasya Afifah, and Meina Risma Purrani. “Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika.” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 9, no. 0 (2023).  
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6439>.
- Mubarokah, Iin. “Efektivitas Permainan Bisik Berantai Terhadap Mahārah Istimā’ Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts N 6 Kebumen.” Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2025.
- Nafisah, Umi Latifatun, and Dhinuk Puspita Kirana. “Penerapan Reward Untuk Meningkatkan Disiplin Anak Dalam Belajar.” *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 14–26.  
<https://doi.org/10.19105/kidido.v2i1.3612>.
- Riinawati, Riinawati. “Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (2021): 2305–12.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>.
- Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah. “Pengembangan Bahan Ajaran Media.” *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–48.
- Shafura, Shafura, Pan Suaidi, Syari’ah Hafizhoh, and Khairul Anwar. “IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK BERANTAI PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB METODE ISTIMA’ KELAS VII DI MTS AL WASHLIYAH KM 6 BRAYAN MEDAN.” *HIBRUL ULAMA* 6, no. 1 (2024): 98–103.  
<https://doi.org/10.47662/hibrululama.v6i1.766>.
- Utami, Quini, Kailla Cahaya Islami, Mirna Aulia Sari, and Rinaldi Yusup. “Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi.” *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion* 1, no. 2 (2024): 552–61.  
<https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038>.
- Wael, Ahmad, Rezkiah Hartanti, Hayat Marwan Ohorella, Ruslan, and Dian Saputra. “Improving Students’ Listening Skill Using Chain Whispers Game.” *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan* 12, no. 2 (2023): 59–64.  
<https://doi.org/10.33506/jq.v12i2.2836>.
- Yusfian, Fiqih Dwiky, and Moch Bahak Udin By Arifin. “EFEKTIVITAS PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ISTIMA’ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA SMP MALANG.” *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 9, no. 2 (2025): 589–604.  
<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i2.5910>.