



## PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI MELALUI PERMAINAN KATA DI KELAS VIII PONDOK PESANTREN SALAFIYAH 2 BANGIL

Daniyah Firdausi<sup>1</sup>, Ilmiyatur Rosidah<sup>2</sup>, Sugianti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan, Kota Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan, Kota Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan, Kota Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

Correspondent Email: [daniyahfirdausi270802@gmail.com](mailto:daniyahfirdausi270802@gmail.com)

**ABSTRACT.** *This research aims to improve the ability to write explanatory texts for class VIII students through the word game method in PP. Salafiyah 2 Bangil. The background to this research is students' low understanding of explanatory texts caused by internal and external factors, such as lack of respect for teachers and the use of monotonous lecture methods. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with two cycles. In each cycle, planning, implementation, observation and reflection are carried out. Word games are applied as a learning strategy to make the learning process more interesting and interactive. The results of the research show that the word game method is effective in improving students' ability to write explanatory text. In the first cycle, there was an increase in the number of students who achieved a minimum score of 90 from 12 students in the pre-cycle to 16 students. In the second cycle, this number increased again to 23 students with a minimum score of 95. These findings show that word games not only make learning more fun but also improve student learning outcomes significantly. Therefore, the use of word games is recommended as an alternative learning method to improve explanatory text writing skills.*

**Keywords:** *explanatory text, Writing Skill, Word Game, CAR*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII melalui metode permainan kata di PP. Salafiyah 2 Bangil. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal, seperti kurangnya penghargaan terhadap guru dan penggunaan metode ceramah yang monoton. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Pada setiap siklus, dilakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Permainan kata diterapkan sebagai strategi pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan kata efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 90 dari 12 siswa pada pra siklus menjadi 16 siswa. Pada siklus kedua, jumlah ini meningkat lagi menjadi 23 siswa dengan nilai minimal 95. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan kata tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan permainan kata direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi.

**Kata Kunci:** Teks Eksplanasi, Kemampuan Menulis, Permainan Kata, Penelitian Tindakan Kelas

### Article History

Received : 02-10-2024

Accepted : 21-10-2024

Revision : 20-10-2024

Published : 21-10-2024

How to cite: Firdausi, D., Rosidah, I & Sugianti. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Melalui Permainan Kata di Kelas VIII Pondok Pesantren Salafiyah 2 Bangil. *Jitera-Journal in Teaching and Education Area*, 1 (3), 353-362

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah awal untuk meningkatkan sumber daya manusia serta tempat untuk mengembangkan potensi peserta didik agar berkembang dan bermanfaat bagi diri



sendiri dan lingkungan. Guru perlu memiliki kemampuan dan pengetahuan dalam mengajar untuk mewujudkan tujuan belajar yang optimal. Pendidikan bertujuan tidak hanya untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan tetapi juga untuk membentuk karakter peserta didik (Rahman & Nasryah, 2019; Widiyanto, 2018; Zainal, 2012).

Didalam pembelajaran disekolah, Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan di Indonesia dan diajarkan di semua jenjang pendidikan. Pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), salah satu elemen penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis. Kemampuan menulis adalah keterampilan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulisan dengan fasih, akurat, dan bertanggung jawab. Dalam kurikulum kelas VIII SMP, terdapat materi teks eksplanasi yang bertujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman kepada pembaca tentang fenomena alam atau sosial, termasuk proses, sebab, dan akibat suatu kejadian.

Dari mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, didapatkan masalah yang terjadi di kelas VIII Pondok Pesantren Salafiyah 2 Bangil adalah rendahnya kemampuan menulis teks eksplanasi. Ini disebabkan oleh beberapa faktor, baik internal seperti kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, maupun eksternal seperti pemilihan strategi dan pendekatan yang kurang efektif oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan model pembelajaran permainan kata "bisik berantai" untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Dari permasalahan tersebut, tim peneliti ingin menerapkan model permainan kata "bisik berantai" dilakukan dengan cara setiap siswa harus membisikkan suatu kata atau kalimat kepada pemain berikutnya hingga pemain terakhir yang harus mengatakan isi kata atau kalimat yang dibisikkan. Permainan ini melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan serta meningkatkan keterampilan menulis siswa (Afsan et al., n.d.; Muhammad Majdi & Ahmad Shofiyuddin Ichsan, 2019; Noor, 2020; Putri & Oktaria, 2020; Suparti et al., 2023). Dengan diterapkannya model permainan ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII melalui model pembelajaran permainan kata "bisik berantai."



Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Pada setiap siklus dilakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa dengan penggunaan model permainan kata ini.

Berdasarkan dari berbagai penelitian sejenis telah dilakukan sebelumnya, misalnya oleh (Elvina & Putri, 2022) yang menggunakan permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan menulis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model, dan hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis siswa. Penelitian lain oleh (Afsan et al., n.d.; Era Mutiah, 2023) menggunakan permainan bisik kata untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini peningkatan motivasi dan kemampuan menyimak siswa. Penelitian oleh (Fajriah, 2022) menggunakan permainan kata untuk meningkatkan partisipasi didalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan kemampuan menulis siswa dengan penggunaan permainan kata dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, fokus pada keberhasilan media pembelajaran yang digunakan menunjukkan peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi. Namun, penelitian kali ini tidak hanya berfokus pada media pembelajaran tetapi juga pada bagaimana siswa dapat menulis teks eksplanasi dengan benar, tepat, dan sesuai dengan struktur teks eksplanasi. Sebelum menerapkan model permainan kata "bisik berantai," peneliti akan menjelaskan secara detail cara menulis teks eksplanasi yang benar sehingga siswa memahami struktur teks eksplanasi sebelum memulai permainan.

Dengan demikian, penggunaan model permainan kata "bisik berantai" diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPN 1 Pasrepan, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran.

## **METODE**



Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII di PP Salafiyah 2 Bangil melalui permainan kata bisik berantai. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti yang juga berperan sebagai guru Bahasa Indonesia. Desain PTK ini mengikuti model spiral dari Kemmis dan Taggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Check & Schutt, 2012; Lodico, 2010; Louis et al., 2018; Rukminingsih et al., 2020).

#### *Lokasi dan Subjek Penelitian*

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Salafiyah 2 Bangil dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas VIII. Pengumpulan data dilakukan dari tanggal 08 Juli 2024 hingga 22 Juli 2024. Siswa memiliki kemampuan yang bervariasi dari sedang hingga sangat rendah.

#### *Instrumen Penelitian*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa tes tertulis dalam bentuk essay untuk mengukur kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan kata bisik berantai. Instrumen non-tes meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data deskriptif dan mendalam tentang proses pembelajaran dan perubahan kemampuan siswa.

#### *Prosedur Penelitian*

Penelitian ini dimulai dengan tahap perencanaan yang mencakup identifikasi masalah, perumusan tujuan, dan penyusunan strategi pembelajaran serta instrumen pengumpulan data. Peneliti merancang pembelajaran yang mencakup metode ceramah dan permainan kata bisik berantai, serta menyusun silabus, RPP, penilaian, dan LKS.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan di mana strategi pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar. Peneliti melakukan observasi secara sistematis terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung, menggunakan alat perekam dan pedoman pengamatan.



Tahap ketiga adalah observasi, yang melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, kuesioner, dan tes.

Tahap terakhir adalah refleksi, di mana data yang telah dikumpulkan dianalisis dan dievaluasi untuk menilai keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Jika tindakan belum optimal, maka dilakukan revisi terhadap rencana tindakan dan siklus penelitian diulangi.

#### *Teknik dan Alat Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes untuk mengukur keterampilan menulis teks eksplanasi siswa dan instrumen non-tes seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran dan interaksi siswa, sedangkan wawancara dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang lebih mendalam tentang sikap dan persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa dalam menulis teks eksplanasi, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 72 dan standar ketuntasan klasikal sebesar 75%. Hasil belajar diukur melalui penilaian proses dan penilaian hasil di akhir pembelajaran.

#### *Alat Pengumpulan Data*

1. Pedoman Observasi: Digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
2. Hasil Belajar: Diukur melalui tes tertulis yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penerapan metode permainan kata bisik berantai.
3. Dokumentasi: Berupa catatan, laporan, foto, dan video yang berhubungan dengan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## **HASIL**



Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, tim peneliti mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

### *Pra-Siklus*

Pada tahap pra-siklus, penelitian dimulai pada 8 Juli 2024 dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks eksplanasi sebelum diterapkannya metode permainan kata. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 80.

### *Siklus I*

Pada siklus I, penelitian difokuskan pada penerapan metode permainan kata untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Pelaksanaan siklus I dimulai dengan tahap perencanaan, yang melibatkan penyusunan lembar observasi, pedoman wawancara, dan penilaian hasil belajar. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas dan motivasi siswa, sementara wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam pengalaman dan pandangan siswa mengenai pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Selama pelaksanaan siklus I, metode permainan kata diterapkan dalam tiga tahapan kegiatan: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap kegiatan awal, guru memberikan pengantar tentang materi teks eksplanasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Tahap kegiatan inti melibatkan aktivitas permainan kata yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif baik dalam kerja kelompok maupun individu. Pada tahap penutup, dilakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Hasil dari siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 16 siswa dengan nilai tertinggi 90. Metode permainan kata berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif serta termotivasi untuk belajar.

### *Siklus II*



Pada siklus II, metode permainan kata tetap digunakan dengan penekanan pada peningkatan kondusivitas dan partisipasi aktif siswa. Pelaksanaan siklus II juga melibatkan tiga tahapan kegiatan yang sama seperti pada siklus I: perencanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan.

Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus I. Sebanyak 21 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100. Grafik perbandingan hasil penelitian dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar serta nilai tertinggi yang dicapai siswa.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II disebabkan oleh penerapan metode permainan kata yang efektif dalam mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang memerlukan kreativitas dan kerja sama. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, serta meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode permainan kata dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi di kelas VIII PP. Salafiyah 2 Bangil menunjukkan hasil yang positif. Kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

## **PEMBAHASAN**

Peningkatan yang terlihat pada siklus I dan II menunjukkan bahwa metode permainan kata efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi. Metode ini telah terbukti menjadi strategi yang sangat efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran menulis. Pada tahap awal penerapan metode ini, terutama pada pra-siklus, siswa masih menunjukkan kecenderungan pasif dalam proses pembelajaran. Mereka sering kali tidak terlibat secara aktif dalam diskusi atau aktivitas yang diberikan, yang mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman dan pencapaian akademis mereka. Pada fase ini, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah yang hanya mengandalkan penyampaian informasi secara satu arah. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam materi pelajaran menjadi terbatas, dan hasil belajar mereka tidak memuaskan.



Namun, perubahan signifikan terjadi dengan penerapan metode permainan kata. Metode ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui berbagai permainan yang melibatkan penggunaan kata-kata dan frase secara kreatif, siswa diajak untuk berpikir lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari. Permainan kata tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam belajar, tetapi juga merangsang kreativitas mereka. Misalnya, permainan seperti teka-teki silang, anagram, atau permainan asosiasi kata memaksa siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan berbagai konsep dengan cara yang inovatif. Dengan cara ini, siswa menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan kata juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dinamis. Siswa yang sebelumnya mungkin merasa bosan atau tidak tertarik dengan materi pelajaran kini lebih terlibat secara aktif. Mereka tidak hanya belajar untuk memenuhi kewajiban akademis tetapi juga menikmati proses tersebut. Keterlibatan aktif ini terbukti meningkatkan pemahaman materi, serta kemampuan mereka dalam menulis teks eksplanasi yang lebih baik. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami dan menerapkannya dengan cara yang lebih praktis dan kreatif.

Hasil belajar siswa juga menunjukkan perkembangan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, ketika metode ceramah masih digunakan, hanya 12 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 80. Data ini menunjukkan bahwa metode tersebut tidak cukup efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Namun, dengan penerapan metode permainan kata pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 16 siswa dengan nilai tertinggi 90. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode permainan kata mulai memberikan dampak positif pada pemahaman dan kemampuan menulis siswa.

Perubahan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II. Pada tahap ini, sebanyak 21 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode permainan kata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, metode permainan kata tidak hanya



meningkatkan motivasi siswa tetapi juga kemampuan mereka dalam menulis teks eksplanasi secara keseluruhan. Pencapaian ini menunjukkan bahwa metode permainan kata dapat menjadi alternatif yang sangat baik untuk meningkatkan keterampilan menulis dan pemahaman materi secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil ini membuktikan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti metode permainan kata, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penerapan metode ini memberikan dampak positif yang jelas, baik dalam hal motivasi siswa maupun pencapaian akademis mereka.

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku kurangnya kemampuan menulis Teks Eksplanasi adalah masalah yang sangat spesifik. Penelitian ini menemukan bahwa menggunakan permainan kata dalam pembelajaran membantu siswa dalam jangka waktu yang cepat, karena siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menulis Teks Eksplanasi. Hasil belajar siswa terus meningkat dari pra siklus hingga siklus 2. Pada pra siklus, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, dan hanya 12 siswa yang dapat menyelesaikan pelajaran, dengan nilai tertinggi 80. Pada siklus pertama, peneliti menggunakan permainan kata, dan hasilnya adalah 16 siswa yang menyelesaikan pelajaran, dengan nilai tertinggi 90. Siklus kedua melibatkan permainan kata; hasilnya menunjukkan bahwa 23 siswa mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai tertinggi 95; kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan kata di Kelas 8 PP Salafiyah 2 Bangil pada tahun pelajaran 2023/2024 dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yakni pertama, Kedua orang tua yang selalu memberikan support serta doa. Kedua, dosen pembimbing Ilmiyatur Rosidah, M.Pd. dan Sugianti, M.Pd. yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi hingga selesai. Ketiga, teman-teman yang menjadi saksi terselesainya skripsi ini yakni Farras Athallah, Kharisma Putri Sulas Nur Kencono, Herman Sugiono, dan Amalia Riski Salsabillah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afsan, M. F., Anggreyani, R., Hestiana, S. D., Syahrial, & Noviyanti, S. (n.d.). Strategi Guru Dalam Penerapan Metode Bisik Berantai Untuk Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sdn 195 Pematang Kancil. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan: ISLAMIKA*, 4(April 2022), 119–133.
- Check, J., & Schutt, R. K. (2012). *Research Methods in Education*. Sage Publication.
- Elvina, & Putri, D. (2022). Penggunaan Teknik Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa SD Negeri 004 Rambah Samo. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 3(1), 188–193. <https://doi.org/10.56313/jmnr.v3i1.112>
- Era Mutiah. (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/ihtirafiah.v3i02.2347>
- Fajriah, N. (2022). Penerapan Strategi Partisipatif Teaching and Learning Melalui Permainan Bisik Berantai (Al Asrar Al Mutasalsil) Dalam Pembelajaran. *Seulanga*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.47655/seulanga.v1i1.4>
- Lodico, M. . S. D. & V. K. (2010). Methods in Educational Research: From Theory to Practice, 2nd Edition. In *The Canadian Journal of Action Research* (Issue 3).
- Louis, C., Lawrence, M., & Morrison, K. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (Eighth Edi). Sage Publication.
- Muhammad Majdi, & Ahmad Shofiyuddin Ichsan. (2019). Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas 1 MI dalam Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 264–272. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.3.2019.83>
- Noor, A. W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Eksplanasi Melalui Permainan Kata Di Kelas Xi Iis Sman 2 Paringin Tahun Pelajaran 2019/2020. *Laporan Penelitian Tindakan Kelas*, 1–87.
- Putri, A. K., & Oktaria, R. (2020). Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98–103. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22274>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Suparti, Suharto, V. T., & Ricahyono, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SDN Milangsari 2 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner: Wewarah*, 2(January), 1–11. <https://doi.org/10.25273/The>
- Widiyanto, J. (2018). Evaluasi Model Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Zainal, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*.