

## *Educational Chain Whisper Game for Improving Listening and Memory Based on Local Wisdom*

### **Permainan Edukatif Berbisik Berantai dalam Rangka Peningkatan Menyimak dan Daya Ingat Berbasis Kearifan Lokal**

<sup>1\*</sup>Ahsanurrijal, <sup>2</sup>Fadly Akbar, <sup>3</sup>Ahmad, <sup>4</sup>Ahmad Rizal Abdullah, <sup>5</sup>Aswadi Ramli

<sup>1,2</sup> Universitas Sawerigading, Indonesia

<sup>3,4</sup> Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>5</sup> Universitas Kurnia Jaya Persada, Indonesia

#### ARTICLE INFO

##### Article History

Received: Juli 22, 2025

Revised: Agustus 30, 2025

Accepted: September 30, 2025

##### Corresponding author:

Email: [ahsanurrijal20@gmail.com](mailto:ahsanurrijal20@gmail.com)

DOI: [doi.org/10.61220/sipakatau](https://doi.org/10.61220/sipakatau)

Copyright © 2025 The Authors



*This is an open access article under the CC BY-SA license*

#### ABSTRACT

*This community service is focused on improving students' listening and memory skills through the implementation of an educational "chain whisper" game integrated with local wisdom. The background for this activity is the urgent need to strengthen students' listening and memory abilities amidst a lack of interactive learning methods that are relevant to the cultural context. It uses a participatory and educational approach in several stages: preparation, implementation, and evaluation. The main results show that this approach successfully generated student enthusiasm, encouraged active participation, and significantly improved their ability to listen for details and their memory for the information conveyed. In addition, this activity also helped foster students' appreciation for local cultural heritage and noble values. It is concluded that the chain whisper game rooted in local wisdom is an effective and enjoyable method for developing students' listening and memory skills while also preserving culture.*

**Keywords:** educational game, chain whisper, local wisdom, listening, memory

#### ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini berfokus pada peningkatan keterampilan menyimak dan daya ingat siswa melalui implementasi permainan edukatif berbisik berantai yang diintegrasikan dengan kearifan lokal. Latar belakang kegiatan ini adalah urgensi penguatan kemampuan menyimak dan mengingat pada siswa di tengah minimnya metode pembelajaran interaktif yang relevan dengan konteks budaya. menggunakan metode pendekatan partisipatif dan edukatif dalam beberapa tahapan yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil utama menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil membangkitkan antusiasme siswa, mendorong partisipasi aktif, serta secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak detail dan daya ingat mereka terhadap informasi yang disampaikan. Selain itu, kegiatan ini juga turut menumbuhkan apresiasi siswa terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur lokal. Disimpulkan bahwa permainan berbisik berantai yang berakar pada kearifan lokal merupakan metode efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan menyimak dan daya ingat siswa sekaligus melestarikan budaya.

**Kata kunci:** permainan edukatif, berbisik berantai, kearifan lokal, menyimak, daya ingat

## 1. PENDAHULUAN

Menyimak merupakan dasar penguasaan bahasa, sehingga kemampuan menyimak merupakan komponen kompetensi berbahasa yang sangat penting. Usman, dkk (2019:174) mengemukakan: "Menyimak merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan umumnya ketika berinteraksi dengan orang lain, dimana ketika berkomunikasi, seseorang tentu perlu menyimak dengan baik apa yang sedang diperbincangkan agar terjadi komunikasi". Tujuan menyimak adalah untuk mendapatkan informasi dan pesan yang diungkapkan secara lisan, mendapatkan informasi, mendapatkan konten, dan memahami komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran mereka. Sementara itu, Menurut kamus lengkap psikologi, daya ingat berarti kemampuan seseorang untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari atau alami di masa lalu. Daya ingat biasanya dianggap hanya sebagai kemampuan menghafal, tetapi itu memiliki peran yang jauh lebih mendalam dan penting dalam perjalanan pendidikan seorang siswa. Daya ingat membantu siswa memahami, menerapkan, dan bahkan mengembangkan pemikiran kritis.

Keterampilan menyimak dan daya ingat sangat penting bagi peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di era globalisasi yang serba cepat yang didominasi oleh informasi digital. Menyimak adalah gerbang utama

menuju pembelajaran yang efektif. Keterampilan menyimak saat ini merupakan keterampilan yang sangat penting, dan pendidik harus memperhatikannya. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Rankin (dalam Haryadi dan Zamzami, 1996) menemukan bahwa aktivitas berbahasa memiliki kadar yang berbeda-beda: menyimak sebanyak 45%, berbicara sebanyak 30%, membaca sebanyak 16%, dan menulis sebanyak 9%. Ini menunjukkan bahwa menyimak lebih kompleks daripada keterampilan berbahasa lainnya.

Kemampuan menyimak yang baik memungkinkan siswa untuk menangkap instruksi, memahami materi pelajaran, dan mengolah informasi dari berbagai sumber, baik audio maupun visual. Selain itu, daya ingat yang kuat sangat penting untuk mempertahankan pengetahuan, memecahkan masalah, dan menggunakan ide-ide dalam kehidupan sehari-hari dan akademik. Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya aspek menyimak dan daya ingat, seringkali menghadapi masalah untuk menjaga minat siswa. Pendekatan yang lebih kreatif dan menarik diperlukan karena metode pembelajaran konvensional kadang-kadang tidak dapat bersaing dengan distraksi yang ditawarkan oleh perangkat digital.

Permainan edukatif hadir sebagai pendekatan pembelajaran yang prospektif dalam situasi ini. Sifat-sifatnya yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif terbukti meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, konsentrasi mereka, dan pemahaman mereka. Lebih penting lagi untuk memasukkan kearifan lokal ke dalam pendidikan. Kearifan lokal, yang mencakup nilai-nilai luhur, tradisi, cerita, dan praktik hidup masyarakat setempat, tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya siswa tetapi juga sangat penting untuk membangun karakter, identitas bangsa, dan kecintaan terhadap warisan budaya. Untuk tujuan ini, salah satu permainan berbisik berantai adalah yang tepat. Kemampuan menyimak dan daya ingat sangat dibantu oleh sifat interaktif dan komunikatifnya, terutama ketika pesan diintegrasikan dengan elemen kearifan lokal.

Di tengah arus informasi yang masif dan cepat di era digital, kemampuan menyimak aktif dan daya ingat menjadi sangat penting. Peserta didik diharuskan tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproses dan menyimpannya dengan cepat. Berdasarkan analisis situasi tersebut, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan daya ingat peserta didik, di pandang perlu untuk dilakukan sebuah program pengabdian kepada masyarakat yakni “Permainan Edukatif Berbisik Berantai dalam Rangka Peningkatan Menyimak dan Daya Ingat Berbasis Kearifan Lokal”.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim Pengabdian Masyarakat di UPT SPF SMAS Bukit Tinggi Maros, Sabtu 24 Mei 2025, menggunakan metode pendekatan partisipatif dan edukatif, dengan melibatkan secara aktif siswa dan guru sebagai subjek sekaligus mitra. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan adaptif, sehingga dampak yang dihasilkan lebih berkelanjutan. Penerapan permainan berbisik berantai diambil dari cerita rakyat, peribahasa, atau nama-nama objek budaya lokal dengan menggunakan beberapa tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

### 2.1. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan survei atau wawancara awal dengan guru dan perwakilan siswa untuk memahami tantangan spesifik dalam menyimak dan daya ingat, serta potensi kearifan lokal yang relevan di daerah tersebut.
- 2) Mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah (kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru Bahasa Indonesia) untuk mendapatkan izin, menjelaskan tujuan, dan menyusun jadwal kegiatan.
- 3) Mendesain variasi pesan untuk permainan berbisik berantai yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal (contoh: cerita rakyat, peribahasa, nama-nama pahlawan daerah, deskripsi tempat bersejarah, pantun, atau bahkan istilah-istilah unik daerah). Pesan-pesan ini akan disesuaikan dengan tingkat kompleksitas bahasa dan daya ingat siswa SMA.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan (kertas untuk mencatat pesan, peluit, spidol, dll.).

### 2.2. Tahap Pelaksanaan

- 1) Memberikan pengenalan singkat kepada siswa dan guru tentang tujuan dan manfaat permainan berbisik berantai, khususnya kaitannya dengan menyimak, daya ingat, dan kearifan lokal.

- 2) Memberikan pelatihan praktis kepada guru mengenai cara memfasilitasi permainan berbisik berantai secara efektif.
- 3) Sesi Permainan Berbisik Berantai:
  - a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (sesuai jumlah peserta dan optimalisasi permainan).
  - b. Setiap sesi akan dimulai dengan penjelasan aturan dan pesan awal yang mengandung unsur kearifan lokal.
  - c. Permainan dilakukan secara berulang dengan variasi tingkat kesulitan pesan (misalnya, panjang kalimat, kompleksitas kata, kecepatan pembisikan).
  - d. Setelah setiap putaran, pesan akhir yang diterima akan diumumkan dan dibandingkan dengan pesan asli untuk menganalisis distorsi serta memicu diskusi mengenai pentingnya menyimak detail.
  - e. Diskusi singkat akan dilakukan setelah setiap sesi untuk merefleksikan pengalaman, membahas pesan kearifan lokal yang digunakan, dan mengaitkannya dengan keterampilan menyimak dan daya ingat.

### 2.3. Tahap Evaluasi

- 1) Mengamati tingkat antusiasme, konsentrasi, dan interaksi siswa selama permainan.
- 2) Menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka tentang permainan, apakah menyenangkan, efektif dalam membantu menyimak dan daya ingat, serta pandangan mereka tentang integrasi kearifan lokal.
- 3) Melakukan wawancara dengan guru fasilitator untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas metode, tantangan yang dihadapi, dan potensi keberlanjutan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat di UPT SPF SMAS Bukit Tinggi Maros dengan judul “Permainan Edukatif Berbisik Berantai dalam Rangka Peningkatan Menyimak dan Daya Ingat Berbasis Kearifan Lokal”, ini dilaksanakan sesuai rencana selama satu hari yakni pada hari Sabtu, 24 Mei 2025. Kegiatan ini diawali dengan penerimaan Tim PKM oleh Kepala UPT SPF SMAS Bukit Tinggi Maros. Selama kegiatan berlangsung, para peserta sangat antusias dan hal ini tampak pada keberadaan peserta dari awal sampai akhir.

### 3.1. Hasil

Hasil kegiatan pengabdian untuk meningkatkan kegiatan menyimak dan daya ingat dengan menggunakan program "Permainan Edukatif Berbisik Berantai" menunjukkan hasil yang sangat positif:

- 1) **Peningkatan Kemampuan Menyimak:** Sebagian besar anak menunjukkan peningkatan fokus dan konsentrasi saat mendengarkan pesan. Mereka menjadi lebih cermat dalam memahami setiap kata, yang terlihat dari berkurangnya kesalahan dalam menyampaikan pesan di akhir barisan.
- 2) **Penguatan Daya Ingat:** Pengulangan pesan secara berantai melatih memori jangka pendek anak. Melalui permainan ini, mereka tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami makna dari pesan yang disampaikan, terutama karena pesan tersebut relevan dengan konteks kearifan lokal.
- 3) **Pelestarian Kearifan Lokal:** Penggunaan cerita rakyat, peribahasa, dan pantun lokal berhasil menumbuhkan rasa cinta dan apresiasi anak terhadap budaya sendiri. Permainan ini menjadi media yang menyenangkan untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai luhur yang mungkin mulai terlupakan.
- 4) **Peningkatan Interaksi Sosial:** Permainan ini juga mendorong interaksi positif antar anak. Mereka belajar bekerja sama, bersabar, dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok.

### 3.2. Pembahasan

#### 3.2.1. Urgensi Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak adalah keterampilan kognitif aktif yang penting untuk memahami, menafsirkan, dan merespons informasi secara efektif. Namun, seringkali disalahartikan sebagai proses pasif semata. Kemampuan untuk menyimak dengan cermat sangat penting bagi siswa sekolah menengah yang menghadapi lonjakan informasi dari berbagai sumber, baik di sekolah maupun melalui media digital. Hasil, seperti yang terlihat dari penurunan distorsi pesan dalam permainan bisik berantai, menggarisbawahi bagaimana latihan sederhana dapat meningkatkan kualitas menyimak, yang berdampak besar pada kemampuan untuk fokus dan konsentrasi, serta pemahaman akan perbedaan dengan komunikasi digital.

Pertama, fokus dan konsentrasi meningkat. Permainan bisik berantai secara alami menuntut setiap pemain untuk benar-benar berkonsentrasi pada apa yang dibisikkan teman mereka. Dalam situasi yang sangat bising atau penuh gangguan, salah satu huruf yang salah dapat mengubah pesan secara signifikan di akhir barisan. Tantangan inilah yang secara tidak langsung membantu siswa memperoleh konsentrasi yang lebih baik. Mereka belajar menyaring gangguan atau suara di sekitar mereka dan fokus pada sumber suara tertentu. Meskipun terlihat mudah, jenis latihan berulang ini adalah jenis pelatihan kognitif yang intensif. Ini membantu siswa memperoleh kekuatan

mental yang diperlukan untuk tetap fokus selama pelajaran di kelas, mendengarkan presentasi, atau mencerna instruksi yang kompleks. Keterampilan ini sangat penting untuk keberhasilan akademis.

Penting untuk memahami perbedaan dengan komunikasi digital yang mendominasi kehidupan remaja saat ini. Komunikasi digital, seperti chat instan, video pendek, dan media sosial, seringkali bersifat satu arah dan cepat, sehingga menghasilkan konsumsi informasi yang pasif dan fragmentaris. Karena informasi dapat diulang atau diakses kembali dengan mudah, orang jarang dituntut untuk menyimak secara mendalam atau mengingat detail secara akurat. Berbeda dengan itu, permainan bisik berantai menciptakan lingkungan di mana orang dapat berbicara satu sama lain secara interaktif, yang mengharuskan orang untuk bertanggung jawab secara pribadi dan kolektif. Setiap anak menjadi bagian penting dari rantai, dan mereka menyadari bahwa kepekaan menyimak masing-masing individu sangat menentukan keakuratan pesan. Kesadaran ini mendorong mereka untuk menyimak lebih cermat karena kegagalan memiliki konsekuensi langsung, yaitu pesan yang salah. Mereka belajar pentingnya komunikasi tatap muka yang akurat dan pentingnya kehadiran penuh dalam setiap interaksi melalui pengalaman ini, sebuah pelajaran yang sangat berharga di era di mana interaksi digital sering kali kurang menuntut.

Oleh karena itu, permainan edukatif seperti bisik berantai bukan hanya hiburan; mereka adalah alat yang efektif untuk mengajar. Ia tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa SMA untuk menyimak melalui latihan konsentrasi dan fokus, tetapi juga memberi mereka pemahaman kritis tentang pentingnya menyimak secara aktif dalam kontras dengan pola komunikasi digital yang semakin meningkat. Di masa depan, kemampuan ini akan sangat bermanfaat bagi mereka dalam perjalanan akademik, sosial, dan profesional.

### 3.2.2. Urgensi Penguatan Daya Ingat

Daya ingat merupakan fungsi kognitif penting yang memungkinkan orang untuk menyimpan, mempertahankan, dan mengingat kembali informasi. Penguatan daya ingat siswa SMA sangat penting untuk menguasai materi pelajaran yang kian kompleks. Penguatan daya ingat melibatkan pemahaman kontekstual yang mendalam, bukan hanya menghafal fakta atau kata-kata tanpa makna. Daya ingat berkembang dari sekadar mengingat kembali menjadi penerimaan informasi yang mendalam dan bermakna. Ini dicapai melalui penggunaan kearifan lokal seperti pantun, peribahasa, atau cerita rakyat dalam pesan yang dibisikkan, seperti dalam permainan berbisik berantai.

Permainan bisik berantai memainkan peran penting dalam melatih memori jangka pendek. Dalam permainan ini, setiap anak diminta untuk mengingat struktur kalimat dan urutan kata yang baru saja dibisikkan oleh teman mereka di depannya dalam waktu yang sangat singkat sebelum mengirimkannya kembali kepada mereka. Kapasitas memori jangka pendek dapat dilatih dengan baik melalui proses pengulangan pesan berantai ini. Otak siswa terlibat secara aktif dalam proses penyandian (encoding) dan pemeliharaan (maintenance) informasi auditori dalam ingatan kerja mereka selama beberapa detik. Latihan berulang ini, yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak formal, secara tidak langsung meningkatkan rentang memori jangka pendek mereka. Ini adalah dasar penting untuk kemampuan mengikuti instruksi, mengingat detail percakapan, dan mengolah informasi verbal dengan kecepatan tinggi.

Selain itu, dengan memahami konteks, permainan ini membantu transisi data dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Pesan yang dibisikkan lebih mudah diingat jika memiliki makna yang terkait dengan budaya atau kehidupan sehari-hari siswa, seperti cerita rakyat atau peribahasa tentang gotong royong. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa otak manusia memiliki kemampuan yang lebih baik untuk menyimpan data yang memiliki hubungan emosional atau makna yang mendalam. Sekarang pesan adalah kisah, nilai, atau ide yang terkait dengan apa yang mereka ketahui sebelumnya. Mereka bukan lagi sekadar kumpulan kata yang tidak terkait. Proses ini, yang disebut pengulangan elaboratif atau rehearsal elaboratif, membantu memperkuat data dalam memori jangka panjang. Ketika siswa dapat menghubungkan pesan baru dengan skema kognitif mereka yang sudah ada, informasi menjadi lebih mudah diakses dan diingat kembali di kemudian hari, yang meningkatkan daya ingat secara keseluruhan dan berkelanjutan.

Program permainan edukatif bisik berantai menawarkan cara inovatif untuk meningkatkan kemampuan ingat siswa SMA. Dengan menggunakan mekanisme yang sederhana namun efektif, program ini meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat memori jangka pendek dan, yang lebih penting, membantu mereka memindahkan informasi ke memori jangka panjang. Permainan ini, yang menggabungkan kearifan lokal, tidak hanya membuat mengingat lebih menyenangkan, tetapi juga memastikan bahwa pembelajaran daya ingat dilakukan dengan pemahaman kontekstual, membekali siswa dengan keterampilan kognitif yang penting untuk sukses di sekolah dan di kehidupan nyata.

### 3.2.3. Pelestarian Kearifan Lokal

Kemampuan permainan untuk membangun hubungan dengan identitas budaya merupakan salah satu manfaat besar. Dalam kehidupan sehari-hari modern yang didominasi teknologi, anak-anak dan siswa SMA mungkin kurang terpapar elemen budaya tradisional seperti peribahasa, pantun, atau cerita rakyat. Selain itu, lingkungan sekolah formal kadang-kadang menghadapi tantangan untuk mengemas konten budaya dengan cara yang menarik.

Dengan bermain permainan bisik berantai, di mana pesan yang dibisikkan mengandung peribahasa dan pantun yang mungkin asing atau terdengar kuno, menjadi bagian dari pengalaman yang positif dan menyenangkan. Peserta didik tidak merasa sedang diajarkan atau diharuskan menghafal sesuatu; sebaliknya, mereka terlibat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan di mana elemen budaya secara alami terintegrasi. Persepsi mereka tentang kearifan lokal berubah dari sesuatu yang usang menjadi bagian dari permainan yang menghibur. Proses ini secara efektif menumbuhkan rasa ingin tahu dan penghargaan terhadap warisan budaya mereka sendiri.



**Gambar 2.** Tim Pelaksana Kegiatan

Permainan bisik berantai membuat ikatan budaya dan mewariskan nilai-nilai luhur dari generasi ke generasi. Permainan ini lebih dari sekedar hiburan; itu adalah alat yang kuat untuk berbagi budaya melalui cara yang halus dan kuat. Petuah atau nasihat moral yang kuat, yang sering ditemukan dalam peribahasa atau cerita rakyat, secara tidak langsung ditanamkan dalam benak anak-anak. Misalnya, jika diucapkan berulang kali tentang pentingnya kejujuran atau gotong royong, itu menanamkan nilai tersebut tanpa terkesan menggurui. Dibandingkan dengan belajar nilai melalui ceramah atau hafalan, proses belajar nilai melalui pengalaman bermain lebih mudah diterima dan diinternalisasi oleh anak-anak. Hasilnya adalah bahwa mereka tidak hanya menjadi lebih akrab dengan warisan budaya mereka, tetapi mereka juga mulai mengapresiasi dan bangga terhadap kekayaan moral dan budaya bangsa mereka. Ini merupakan langkah penting dalam membentuk identitas dan karakter yang berakar kuat pada nilai-nilai lokal, memastikan bahwa kearifan tersebut akan tetap ada di masa depan.

Sebagai kesimpulan, permainan edukatif "Berbisik Berantai" berhasil untuk melestarikan kearifan lokal. Permainan ini berhasil menjembatani antara warisan budaya dan generasi modern melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Melalui rekoneksi dengan identitas budaya dan pewarisan nilai secara implisit, "Berbisik Berantai" tidak hanya mempertahankan tradisi, tetapi juga menumbuhkan generasi yang lebih menghargai dan bangga akan akarnya.

### 3.2.4. Peningkatan Interaksi Sosial

Interaksi sosial sangat penting untuk perkembangan individu secara keseluruhan, terutama bagi siswa SMA yang aktif membangun jaringan dan identitas mereka. Metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial menjadi sangat penting dalam pendidikan modern. Permainan bisik berantai telah terbukti menjadi alat pendidikan yang sangat baik untuk menumbuhkan dan memperkuat interaksi sosial siswa. Ini terutama terjadi melalui pengembangan empati dan kemampuan kerja sama tim.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Kegiatan

Permainan bisik berantai memiliki kemampuan untuk mendorong kerja sama tim, yang merupakan salah satu fitur utamanya. Kesuksesan setiap kelompok dalam menyampaikan pesan dengan benar dari awal hingga akhir barisan sepenuhnya bergantung pada kontribusi dan kolaborasi setiap anggota kelompok. Jika salah satu siswa gagal menyimak pesan dengan benar atau membisikkannya dengan jelas, akan terjadi distorsi pesan, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil akhir tim. Situasi ini secara langsung mengajarkan siswa bahwa setiap orang memiliki peran penting dan bahwa kesalahan satu orang dapat berdampak pada kinerja seluruh tim. Siswa memperoleh pemahaman tentang tanggung jawab kolektif melalui pengalaman langsung ini. Siswa belajar bahwa keberhasilan adalah hasil dari usaha bersama, bukan hanya milik satu orang. Di masa depan, pembelajaran ini sangat bermanfaat karena mengajarkan mereka untuk saling mendukung, bertanggung jawab atas peran masing-masing, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan. Keterampilan ini sangat penting untuk lingkungan akademis maupun kehidupan profesional.

Selain itu, permainan ini membantu siswa berbicara dan berempati satu sama lain. Proses membisikkan pesan secara berantai menuntut siswa untuk belajar menyampaikan pesan dengan jelas dan ringkas sehingga penerima dapat memahami setiap kata. Siswa yang berperan sebagai pendengar, di sisi lain, dilatih untuk menyimak dengan cermat dan menangkap setiap detail. Siswa lebih peka terhadap lawan bicara karena dinamika ini secara alami menumbuhkan empati karena mereka harus memperhatikan reaksi teman mereka untuk memastikan pesan tersampaikan dengan baik. Siswa belajar untuk berempati dengan orang lain, memahami kesulitan yang mungkin dihadapi teman dalam menyimak atau menyampaikan pesan, dan belajar untuk menerima perasaan orang lain. Interaksi yang intens dan penuh perhatian ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara verbal dan non-verbal, tetapi juga membangun jembatan komunikasi yang lebih kuat satu sama lain, yang menghasilkan lingkungan yang lebih kooperatif dan mendukung.

Sebagai kesimpulan, permainan bisik berantai edukatif lebih dari sekadar hiburan; itu adalah laboratorium sosial yang berguna bagi siswa sekolah menengah atas karena mengajarkan siswa bekerja sama dalam tim dan berkomunikasi dengan empati. Permainan ini juga mengajarkan siswa keterampilan interpersonal penting, yang membantu mereka menjadi lebih kolaboratif, komunikatif, dan sensitif terhadap lingkungan.

Permainan tradisional "Berbisik Berantai" ternyata memiliki banyak manfaat, terutama bagi siswa SMA. Selain menjadi hiburan, permainan ini membantu siswa belajar mendengarkan dan mengingat lebih baik, membuat hubungan dengan teman yang lebih baik, dan menumbuhkan kecintaan yang lebih besar terhadap budaya mereka sendiri. Permainan ini membantu siswa meningkatkan kemampuan mendengar dan mengingat, yang merupakan keuntungan utama. Saat ini, kita sering dapat informasi dengan cepat melalui chat atau video, yang kadang-kadang membuat kita tidak fokus. Namun, saat berpartisipasi dalam permainan bisik berantai, siswa dipaksa untuk tetap fokus dan berkonsentrasi saat mendengarkan bisikan teman mereka. Salah dengar dapat merusak pesan. Latihan

ini, seperti olahraga otak, membantu orang menjadi lebih fokus, terutama selama pelajaran di kelas. Selain itu, permainan ini mengajarkan bahwa berbicara secara langsung berbeda dari berbicara melalui media digital. Di sini, semua orang bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan dengan benar, yang membuat mereka menyadari pentingnya mendengarkan dengan hati-hati. Permainan ini juga melatih ingatan jangka pendek siswa. Mereka harus segera mengingat pesan yang baru saja dibisikkan. Yang lebih menarik adalah bahwa pesan itu adalah cerita atau peribahasa lokal yang memiliki makna; ini membuat siswa lebih mudah mengingat pesan tersebut dalam jangka panjang. Karena memori otak kita lebih mudah mengingat hal-hal yang berhubungan dengan budaya kita dan memiliki makna yang jelas, ingatan mereka bukan hanya hafalan tetapi benar-benar memahami artinya.

Permainan ini membuat siswa lebih akrab dengan budaya dan melatih otak mereka. Agar pesan tidak rusak, setiap anggota kelompok harus bekerja sama. Ini mengajarkan siswa tentang pentingnya kerja tim, di mana semua orang penting dan satu kesalahan dapat berdampak pada semua orang. Mereka belajar untuk bertanggung jawab satu sama lain untuk tujuan tim. Selain itu, permainan ini meningkatkan empati dan kemampuan berkomunikasi. Siswa belajar mendengarkan dengan hati-hati dan membisikkan pesan dengan jelas. Mereka lebih sensitif terhadap teman dan memiliki empati, yaitu kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Teman menjadi lebih akrab satu sama lain dan komunikasi mereka menjadi lebih kuat karena interaksi ini. Pesan-pesan yang mengandung cerita atau nasihat lokal membantu siswa kembali mengenal dan mencintai budaya mereka sendiri. Dengan bermain permainan ini, nilai-nilai luhur budaya dapat diwariskan tanpa merasa terpaksa. Akibatnya, anak-anak merasa lebih bangga dengan warisan budaya mereka sendiri.

Pada intinya, permainan "Berbisik Berantai" adalah cara yang efektif untuk membantu siswa SMA berkembang dan tumbuh. Siswa tidak hanya mempertajam kemampuan mendengar dan mengingat mereka, tetapi mereka juga belajar bagaimana bekerja sama, bergaul, dan bangga dengan budaya mereka sendiri sebagai hasil dari bermain permainan ini. Siswa akan mendapatkan manfaat besar dari investasi ini untuk masa depan mereka.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program "Permainan Edukatif Berbisik Berantai Berbasis Kearifan Lokal" ini adalah kegiatan yang sangat bermanfaat dan penting. Program ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan dan mengingat dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Program ini juga membantu mereka lebih menghargai budaya lokal dan lebih baik berinteraksi dengan teman. Program seperti ini sangat penting di zaman yang serba digital ini untuk melatih siswa untuk sukses di sekolah, pergaulan, dan di masa depan.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih tidak lupa kami sampaikan kepada semua kalangan yang telah membantu dalam menyelesaikan serta membantu dalam proses pengabdian.

#### REFERENSI

- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59.
- Chaplin JP, Kartono K. 2006. *Kamus lengkap psikologi (terjemahan Kartini Kartono)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fatimah, A. A. B. dkk. 2024. Tips Mendongeng Bagi Pemula: Workshop Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa UPT SPF SDN Sangir Makassar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sawerigading*, 3 (2), Hal 68-76.
- Haryadi dan Zamzami. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Munawaroh, S. (2011). *Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan Dalam Budaya*. Yogyakarta: Depdikbud. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Tasni, Nurfaida, dkk. 2024. Literasi dan Numerasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sawerigading*, 3 (2), Hal 12-22.
- Usman, Misnawaty, dkk. 2019. Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar. *Indonesian Of Journal Education Studies (IJES)*. Makassar.
- Wardani, D. (2010). *33 Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala.