

**IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK
MENINGKATKAN MAHARAH ISTIMA' DI ASRAMA DARUL LUGHOH
AL-AROBIYYAH PONDOK PESANTREN DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

Dewi Lyien Ien¹, Anyes Lathifatul Insaniyah²

dewiliyienien@gmail.com¹, anyeslathifa@gmail.com²

Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi

ABSTRAK

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dilakukan oleh beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok biasanya berjumlah 4-7 orang. Tugas dari masing-masing kelompok adalah menyampaikan kalimat yang terkandung dalam pesan yang telah dirantainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan, faktor penghambat dan pendukung permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswi kursus di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Jadi penulis tertarik meneliti permainan bisik berantai, karena metode tersebut masih sangat jarang digunakan di Lembaga pendidikan lain. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan mengambil lokasi di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan dalam teknik analisis data menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan: 1) Penerapan permainan bisik pesan dalam meningkatkan kemampuan menyimak dilakukan dengan cara melatih siswi untuk mendengarkan suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Bentuk-bentuk kegiatan menyimak anak yaitu, siswi mampu mendengarkan secara aktif, siswi mampu membedakan suatu intonasi kata, siswi mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan, siswi dapat mengulang kata-kata yang didengar. 2) Faktor penghambat dari penerapan metode permainan ini adalah kurang antusiasnya siswi, keterbatasan waktu, dan ruan kelas yang masih bercampur dengan yang lain, Adapun faktor pendukungnya adalah sarana prasarana yang memadai, dukungan dari pengurus.

Kata Kunci: Implementasi, Permainan Bisik Berantai, Maharah Istima'

ABSTRACT

The chain whisper game is a game played by several groups, with each group usually consisting of 4–7 people. The task of each group is to convey the sentences contained in the chained message. The aim of this research is to

determine the application, inhibiting, and supporting factors of the chain whispering game to improve the listening skills of female course students at the Darul Lughoh Al Arobiyyah boarding school at the Darussalam Islamic Boarding School Blokagung Banyuwangi. So the author is interested in researching the chain whisper game because this method is still rarely used in other educational institutions. The type of research used was descriptive qualitative research taking place at the Darul Lughoh Al Arobiyyah boarding school at the Darussalam Islamic Boarding School, Blokagung Banyuwangi. Data collection was carried out using observation, interviews, and documentation methods. Meanwhile, data analysis techniques use data analysis techniques, which consist of three activity flows: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research resulted in: 1) The application of the message whispering game to improve listening skills was carried out by training female students to listen to a message containing sentences or vocabulary adapted to the learning theme. The forms of children's listening activities are: female students are able to listen actively; female students are able to distinguish the intonation of words; female students are able to understand the meaning contained in the message; and female students can repeat the words they hear. 2) The inhibiting factors in implementing this game method are the lack of enthusiasm among female students, limited time, and classrooms that are still mixed with others. The supporting factors are adequate infrastructure and support from administrators.

Keywords: Implementation, Chain Whisper Game, Listening Skills

Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa arab memiliki 4 aspek ketrampilan yakni maharah istima', maharah kalam, maharah qiroah dan maharah kitabah. Menyimak adalah sarana pertama yang digunakan manusia untuk berhubungan dengan sesama manusia dalam tahapan-tahapan tertentu, melalui menyimak kita mengenal mufradat, bentuk-bentuk jumlah dan tarkib. Salah satu prinsip linguistik menyatakan bahwa bahasa itu pertama-tama adalah ujaran, yakni bunyi bahasa yang diucapkan dan bisa di dengar. Atas dasar itulah beberapa ahli menetapkan suatu prinsip bahwa pengajaran bahasa Arab harus dimulai dengan mengajarkan aspek-aspek pendengaran dan pengucapan sebelum membaca dan menulis. Menyimak merupakan proses aktif dari aspek pendengaran untuk menyusun wacana yang bersumber dari deretan suara atau bunyi. Secara umum, keterampilan menyimak dimaksudkan sebagai kemampuan peserta didik untuk memahami bunyi atau ujaran dalam bahasa Arab dengan baik dan benar.

Permainan bisik berantai merupakan salah satau bentuk metode dalam pembelajaran bahasa arab. Abdul Wahab Rosyidi (2009:81-82) Menjelaskan

bahwasannya Permainan pesan berantai yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada peserta didik. Peserta didik tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada peserta didik kedua. Peserta didik kedua membisikkan pesan kepada peserta didik ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Peserta didik terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada peserta didik terakhir atau tidak.

Berdasarkan hasil praobservasi di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas, pada pembelajaran bahasa Arab guru masih terfokus menggunakan metode ceramah saja dan kurang divariasikan, sehingga siswi kurang tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas, sehingga dampak dari pembelajaran monoton tersebut siswa susah memahami materi yang disampaikan oleh guru, pada saat guru menyuruh siswa menulis dan menghafal siswa terlihat mengalami kesulitan hal ini berdampak pada hasil belajar siswa di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi masih banyak yang dibawah rata-rata, sehingga pada penelitian ini peneliti mencoba menerapkan permainan edukatif bisik berantai untuk metode pembelajaran alternatif.

a) Maharah istima'

Keterampilan merupakan kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut, menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. (Henry Guntur Tarigan 1986: 31)

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak menurut Hunt, yaitu: sikap, motivasi, pribadi, situasi kehidupan, dan peranan dalam masyarakat. faktor lingkungan yang terdiri atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial, (faktor fisik, faktor psikologis, dan faktor pengalaman.

b) Permainan Bisik Berantai

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya. Namun, dalam pembahasan ini kita fokuskan hanya pada permainan bahasa yang edukatif. Permainan bahasa itu sendiri merupakan cara mempelajari bahasa melalui permainan. Suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu. Dengan demikian, permainan edukatif pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu metode pembelajaran yang di mana akan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan tidak langsung sifat ketidaksukaannya terhadap pelajaran Bahasa Arab akan sedikit berangsur menjadi suka seiring dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan. Karenanya, ketika peserta didik terlibat dalam permainan secara serius sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik sendiri secara spontan. (fathul mujib dan nailur rahmawati 2011: 29)

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek bahasa yang dikembangkan dalam permainan bisik berantai antara lain menyimak/mendengar, berbicara. Permainan bisik berantai dapat dipergunakan dalam pembelajaran, karena sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang masih cenderung senang bermain. Dengan strategi bermain siswa dapat belajar dengan senang, sehingga dapat berhasil secara maksimal. Permainan bisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut memberikan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga begitupun sebaliknya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas. Guru memeriksa apakah pesan itu sampai pada peserta terakhir atau tidak. (Amalia Fauzia 2015:27)

Permainan bisik berantai menurut Suyatno bertujuan. agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat, dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai

dalam kelompok. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia pesan adalah perintah, nasehat, permintaan, amanat, yang disampaikan oleh orang lain. Berantai adalah ikatan, pertalian. Menurut Djuanda permainan pesan berantai dilakukan dengan cara setiap siswa harus membisikkan suatu kata atau kalimat atau cerita kepada pemain berikutnya. Permainan ini melatih menyimak atau mendengarkan.

Menurut Mardiyatmo berpendapat bahwa bermain bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. Menurut Dewi permainan pesan berantai dilaksanakan dengan cara mendengarkan kata atau kalimat yang diucapkan guru kemudian anak membisikkan kepada anak lain secara beruntun. Permainan tersebut melatih keterampilan menyimak, mendengarkan, melatih kemampuan bahasa, konsentrasi, daya ingat dan interaksi.¹² Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. Bermain bisik berantai tidak hanya menyenangkan saja bagi anak tetapi banyak manfaat yang dapat dipeoleh. Menurut Ngalmun & Alfulaila Bisik berantai adalah sebuah kegiatan dimana guru membisikkan kalimat kepada seorang siswa tersebut membisikkan kalimat tersebut kepada siswa ketiga, dan seterusnya sampai anak terakhir. Guru memeriksa apakah kalimat pesan tersebut sampai kepada siswa terakhir dengan benar.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (Field Research). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Disini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena proses pembelajaran maharah istima' dengan menggunakan permainan edukatif Bahasa arab baik dari segi perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi yang dilakukan oleh asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Oleh sebab itu, penulis lebih banyak menggunakan pendekatan antar personal di dalam penelitian ini yang artinya selama proses penelitian, penulis akan lebih banyak mengadakan kontak dengan pihak-pihak yang berada di lokasi penelitian. Dengan demikian

peneliti dapat lebih leluasa mencari informasi dan mendapatkan data yang lebih terperinci tentang berbagai hal yang diperlukan untuk kepentingan penelitian.

Dalam penelitian kualitatif posisi sumber data yang berupa manusia (narasumber) sangat penting peranannya sebagai individu yang memiliki informasinya. Peneliti dan narasumber di sini memiliki posisi yang sama, oleh karena itu narasumber bukan sekedar memberikan tanggapan pada yang diminta peneliti, tetapi ia dapat lebih memilih arah dan selera dalam menyajikan informasi yang ia miliki. Karena posisi inilah sumber data yang berupa manusia di dalam penelitian kualitatif disebut sebagai informan. Informan dalam penelitian adalah orang atau pelaku yang benar-benar tahu dan menguasai masalah, serta terlibat langsung dengan masalah penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah:

1. Ketua kursus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwani ustadzah diana Novita sari.
2. Seluruh pengurus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.
3. Siswi kursus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data atau informasi sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengamatan secara langsung dan pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diteliti. Observasi, dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data penunjang berupa gambaran umum mengenai lokasi penelitian, keadaan siswi, seluruh pendidik, dan keadaan sarana dan prasarana pembelajaran di asrama Darul Lughoh Arobiyyah, serta melihat secara langsung proses pembelajaran maharah istima' dengan permainan edukatif Bahasa arab yang dilakukan oleh guru terhadap responden.

2. Metode Wawancara

Wawancara, dilakukan dengan tanya jawab kepada informan untuk memperoleh data dari guru tutor kursus bahasa arab, kepala asrama dan

pengurus asrama untuk mengetahui gambaran umum lokasi penelitian berupa profil asrama Darul Lughoh Arobiyyah, keadaan siswi, seluruh tutor kursus, dan pengurus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapat data berupa dokumen yang dibutuhkan guna menunjang penelitian seperti data jumlah siswi, guru, sarana prasarana pembelajaran dan administrasi-administrasi sekolah.

Semua data yang diperoleh dari lapangan yang telah dipisahkan kemudian disusun untuk mencari pola, hubungan dan kecenderungan hingga sampai pada tahap kesimpulan. Untuk memperkuat kesimpulan dari penelitian diperlukan verifikasi ulang atau menambahkan data baru yang mendukung kesimpulan tersebut sehingga kesimpulan akan menjadi data yang valid. Dalam proses ini peran bahan bacaan atau literature review dapat membantu peneliti untuk memperoleh kesimpulan yang valid berkaitan dengan hasil data yang diperoleh dari lapangan dengan triangulasi data.

Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik dimana peneliti mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber (informan), hingga data tersebut bisa dinyatakan benar (valid) dan juga melakukan observasi serta dokumentasi diberbagai sumber.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Analisis Deskriptif Kualitatif. Pendekatan deskriptif ini digunakan, karena dalam menganalisa data yang dikumpulkan, data tersebut berupa informasi dan uraian dalam bentuk prosa yang kemudian dikaitkan dengan data lainnya untuk mendapatkan kejelasan terhadap suatu kebenaran, data berupa penjelasan-penjelasan bukan dengan angka.

Setelah data terkumpul, kemudian dilaksanakan pengolahan data dengan metode kualitatif, setelah itu dianalisis secara kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klasifikasi data, yakni mengelompokkan data sesuai dengan topik-topik pembahasan.

2. Reduksi data, yaitu memeriksa kelengkapan data untuk mencari kembali data yang masih kurang dan mengesampingkan data yang kurang relevan.
3. Deskripsi data, yaitu menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembahasan.
4. Menarik kesimpulan, yaitu merangkum uraian-uraian penjelasan ke dalam susunan yang singkat dan padat.

Hasil

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen, dianalisis melalui pembahasan temuan dan disesuaikan dengan teori yang relevan. Pembahasan dirinci sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan agar mampu menjawab permasalahan yang ada di lapangan.

Menyadari betapa pentingnya bahasa arab bagi santri dimana bahasa arab merupakan bahasa agung yang dimulyakan allah SWT sebagai bahasa al quran dan merupakan bahasa yang digunakan sebagai literasi keilmuan agama. Kemudian dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan tuntutan zaman akan pentingnya penguasaan bahasa asing dalam menjamin komunikasi global maka sangatlah penting bagi seorang santri untuk bisa menguasai bahasa asing termasuk salah satunya yakni bahasa arab.

Untuk itu terdoronglah kami sebagai pengurus PP Darussalam putri utara mengadakan program pengembangan bahasa asing bagi santri-santri khususnya santri yang ditetapkan dalam bahasa asing dengan kata lain asrama bahasa itupun memang digunakan asrama pengembangan bahasa asing (LPBA). Program pengembangan bahasa arab di dalam asrama LPBA ini diikuti oleh peserta khusus dan dibatasi mulai dari tingkatan kelas diniyah kelas 3 ula-2 ulya seiring dengan berjalannya waktu akhirnya kursusan ini diresmikan berdiri pada tahun 2009. Hingga pada tahun 2010 akhirnya kursusan kami memiliki nama "AL-ALAM" (*Ajyalul Lughotil Arobiyyah Darussalam*), dengan harapan kursusan ini mencetak santri-santri sebagai generasi muda yang bisa berbahasa dan tafaqquh fiddin.

AL-ALAM (*Ajyalul Lughotil Arobiyyah Darussalam*) merupakan asrama pengembangan bahasa asing di Pondok Pesantren Darussalam Putri Utara yang awal mula bertempat dibagian dalam pondok pesantren Darussalam yakni asrama

Futuhatul Laduniyah dengan kode asrama (E), dan mendalami 2 bahasa yakni bahasa arab dan bahasa inggris yang kemudian dengan perkembangan zaman santri pondok pesantren berkembang terus pesat sehingga asrama pengembangan bahasa asing ini dipindah di bagian luar lebih tepatnya menempati di sebelah selatan maqom masyayikh Pondok Pesantren Darussalam, yakni dipindah diasrama dengan nama asrama Darul Lughoh. Karena dirasa kurang efektif dengan mendalami 2 bahasa asing akhirnya di pisahkan tempat asrama pengembangan bahasa asing ini, yakni santri yang ingin fokus mendalami bahasa arab disaring melalui tes dan yang lolos akan menempati diasrama dibawah naungan ibu ny. Hj Latifatuz Zuhro' yakni asrama Darul Lughoh Arobiyyah dengan kode asrama (W), begitu sebaliknya santri yang ingin fokus mendalami bahasa inggris akan di saring melalui tes dan yang masuk akan menempati di asrama dibawah naungan Dr. Hj. Zulfi Zumala Dwi Andriyani S.S.,M.A yakni asrama Darul Lughoh Injilisiyyah dengan kode asrama (AC).

Al-Alam terbagi menjadi 3 tahapan yang wajib ditempuh selama 1,3 tahun yaitu:

1. Marhalah muftadi ditempuh selama 5 bulan.
2. Marhalah mutawasith ditempuh selama 5 bulan.
3. Marhalah mutaqoddim ditempuh selama 5 bulan.

Karena asrama ini asrama khusus kursus atau tempat untuk para santri mendalami bahasa asing yakni bahasa arab, maka yang menghuni asrama ini tidak banyak hanya berjumlah 36 santri terbagi tiap-tiap tingkatan.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki siswi, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Peningkatan bahasa pada siswi ditekankan pada kemampuan bagaimana siswi mampu menangkap isi pesan secara benar dari orang lain. Apabila siswi mampu memahami dan mereaksi apa yang dikatakan orang lain, baik menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi, dan sebagainya, maka akan semakin berkembang pula keterampilan berbahasa siswi. Dengan demikian, kegiatan menyimak perlu dipusatkan dan dikembangkan sebagai dasar pengembangan kemampuan berbahasa lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan ustadzah Diana Novita Sari selaku kordinator kursusan asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah, ditemukan bahwa guru menerapkan permainan bisik berantai sebagai media yang tepat dalam meningkatkan kemampuan menyima' siswi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, bahwa kegiatan permainan ini tidak terlepas dari rancangan perencanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat guru, karena permainan ini dilakukan dengan dua kelompok anak pada setiap putaran, maka kegiatan ini diikuti oleh seluruh anak. Kegiatan tersebut tidak selalu dilakukan pada kegiatan materi pagi, tetapi untuk memberikan variasi agar anak tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan, guru juga melakukan kegiatan diinti pada saat bermain peran seperti peran pak pos menyampaikan pesan tetapi bukan dengan surat melainkan dengan kata-kata yang dibisikkan kepada kelompoknya. Pada permainan tersebut tetap sama menggunakan dua kelompok anak.

Penjelasan tersebut diperkuat oleh pernyataan dari ustadzah Sofwatul Qulub salah satu tutor siswi kursusan sekaligus pengurus asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi yakni, pada dasarnya setiap siswi memiliki kecenderungan untuk selalu belajar mengucapkan kata, kata-kata yang terangkai terkadang sulit untuk dipahami, oleh sebab itu membutuhkan proses dan juga pelatihan yang konsisten dari guru untuk melatihnya. Setelah ditimbang-timbang kelebihan dan kekurangannya, maka diputuskan untuk memilih permainan bisik berantai guna meminimalisir problem di atas.

Senada dengan keterangan data wawancara di atas, ustadzah Dian Sari Utama tutor kursusan asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi menambahkan bahwa sebelum kegiatan bermain dilakukan, guru mempersiapkan beberapa kata sederhana yang ditulis pada secarik kertas. Dengan bentuk tulisan yang mudah dilihat oleh siswi. Tulisan dimaksud bukan untuk dibaca oleh siswi, tetapi dengan melihat Tulisan siswi dapat mengenal huruf-huruf yang tertulis. Tulisan pada kertas tetap dibaca oleh guru dan dibisikkan pada telinga siswi pertama pada sebuah barisan.

Data wawancara di atas juga didukung oleh ustadzah Diana Novita Sari selaku kordinator kursusan asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren

Darussalam Blokagung Banyuwangi, bahwa yang ditekankan dalam bermain bisik berantai ini, siswi harus bisa menyimak dengan mendengarkan baik-baik apa yang dikatakan teman sebayanya. Misalnya tema permainan hari ini tumbuhan atau hewan, maka tema permainan harus menyesuaikan dengan tema tersebut. Guru menyebut nama anggota tubuh hewan dan dibisikkan pada telinga siswi yang berada pada barisan depan, lantas siswi tersebut membisikkan kepada siswi berikutnya. Jadi dalam permainan ini, siswi belajar mendengar dengan baik-baik apa yang diucapkan temannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ketika berada di lokasi penelitian, Nampak sebelum melakukan kegiatan guru mempersiapkan tempat, tulisan dan bendera untuk mengetahui kelompok mana yang benar dalam mengucapkan kalimat yang dibisikkan. Guru juga mempersiapkan peluit sebagai tanda permainan dimulai dan diakhiri. Pada kegiatan awal permainan, guru menyampaikan tata cara bermain yang disepakati oleh siswi, yaitu tentang bagaimana siswi dinyatakan kalah dan bagaimana siswi dinyatakan sebagai pemenang. Guru dan siswi membuat kesepakatan bermain misalnya saat pembentukan kelompok dengan memberikan pertanyaan sekitar tema yang dibahas saat itu. Siswi yang bisa menjawab, maka diberikan kesempatan terlebih dahulu memilih teman untuk masuk kedalam kelompoknya. Aturan berikutnya adalah para siswi mengikuti aturan untuk tidak tiba-tiba keluar dari anggota kelompoknya sebelum permainan selesai dalam satu putaran. Anggota kelompok tidak diperkenankan untuk menyampaikan kalimat yang dibisikkan kepadanya disampaikan dengan suara keras sehingga didengar kelompok yang lain, dan kelompok juga tidak diperkenankan untuk menyampaikan kalimat yang dibisikkan kepadanya kepada kelompok yang lain. Kelompok yang anggota kelompoknya dapat mengucapkan kalimat yang dibisikkan guru dengan tepat sampai pada anggota kelompok paling akhir akan menjadi pemenangnya.

Berbagai data wawancara di atas menggambarkan bahwa, target yang wajib dikuasai dalam bermain bisik berantai adalah kemampuan siswi untuk menyimak dengan cara mendengarkan baik-baik suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dimana kemampuan menyimak siswi melibatkan proses memahami dan menerjemahkan suatu arti

yang terkandung dalam sebuah pesan sehingga bisa difahami dengan baik. Dengan menyimak siswi akan belajar mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh sebuah informasi, menangkap isi, serta belajar memahami makna komunikasi secara lisan.

Dari berbagai tehnik pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada siswi kursusan asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi dilakukan dengan cara melatih anak untuk mendengarkan suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Bentuk-bentuk kegiatan menyimak siswi yaitu, anak mampu mendengarkan secara aktif, anak mampu membedakan suatu intonasi kata, dan anak mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan.

Tak henti-hentinya seorang diri peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan tempat penelitian yakni asrama pengembangan Bahasa asing lebih tepatnya asrama dengan nama Darul Lughoh al Arobiyyah. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan peningkatan ketrampilan menyima' siswi dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu faktor penghambat dan faktor pendukung.

Terdapat beberapa faktor yang menghambat guru dalam meningkatkan kemampuan menyima' siswa. Oleh karena itu guru bahasa arab harus mampu menemukan solusinya. Faktor-faktor penghambat tersebut antara lain sebagaimana disampaikan ustadzah Diana Novita Sari selaku tutor kursusan asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi, beliau menyampaikan bahwa: menurutnya faktor penghambat siswi kesulitan dalam menyima' pada pelajaran bahasa arab diantaranya adalah: pertama karena banyaknya kegiatan pelajaran lain, hal ini mengakibatkan sebagian siswa kurang fokus dalam pembelajaran bahasa arab, sedangkan bahasa arab tergolong cukup banyak materinya. Kedua materi, mengapa demikian? Kita tahu materi bahasa arab juga cukup luas. Banyak terdapat mufrodah bahasa arab dalam buku yang sama sekali belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Selain menyima' mereka juga dituntut fasih dan benar dalam melafalkan bacaan. Ketiga lingkungan belajar, dimana sangat berpengaruh selain mereka belajar di sebuah

tempat belajar, apakah lingkungan mereka mendukung untuk belajar atau malah justru menghambat kegiatan belajar siswi. Selain itu dari hambatan internal seperti bawaan anak males dan sulit menerima materi.

Paparan wawancara diatas juga dikuatkan dengan mewawancarai pengurus asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi, beliau menyampaikan bahwa:

Sebagai seorang guru kita harus bisa mengontrol siswi karena dalam mempraktikan model pembelajaran permainan bisik berantai suasana kelas akan menjadi ramai karena siswa akan bercakap dengan teman yang berada dibelakangnya dan seterusnya dan berusaha Bersama kelompoknya untuk menebak dengan benar isi pesan yang telah dirantakan. Dimana siswi disini ingin menampilkan yang terbaik dengan pasangannya masing-masing. Apalagi siswi mengetahui bagi kelompok yang benar akan mendapatkan hadiah dari sang guru.

Juga ditemukan paparan data wawancara hasil observasi dilapangan penelitian oleh ustazah Dian Sari Utama beliau memaparkan bahwa dalam penerapan metode permainan bisik berantai terdapat faktor penghambat yaitu siswi kurang tertib dalam pelaksanaan permainan karena terkadang masih ditemukan siswi yang belum faham aturan bermainnya, siswi masih kurang percaya diri untuk menebak pesan yang telah terantai, siswi tersebut ragu untuk menjawab karena takut salah dan akhirnya kelompoknya tidak menang. Waktu yang digunakan terlalu kurang maksimal karena hanya ada waktu sesetengah jam untuk menerapkan permainan bisik berantai belum menyampaikan materinya, belum menerapkan dan belum juga mengevaluasi siswi sehingga waktu yang digunakan sangat terbatas. Jadi, seorang guru harus bisa mengatur waktu agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Yang menjadi faktor pendukung guru dalam meningkatkan kemampuan hmenyima' bahasa arab siswa adalah selain didukung oleh kemampuan guru mengolah, membagi waktu, memilih strategi yang tepat dan menyampaikan materi di kelas, kemauan dan semangat dari siswa itu sendiri. Sebagaimana yang dikatakan oleh tutor kursusan ustazah Diana Novita Sari bahwa:

Faktor pendukung keberhasilan siswi dalam menyima' dan melafalkan mufrodat bahasa arab adalah dari kemauan dan semangat dari anak-anak.

Kemudian didukung oleh strategi guru dalam mengajar di dalam kelas dan membawa suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa arab. Hal ini juga disampaikan ustadzah Dian Sari Utama, beliau mengatakan bahwa faktor pendukung adalah lingkungan, lingkungan dia belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas, selain itu juga kemauan dan kemampuan peserta didik, selebihnya adalah peran guru. Kalau lingkungannya baik, anak-anaknya semangat, dan guru juga baik dalam menyampaikan materi saya nilai akan sangat mudah untuk membuat siswi menjadi semangat dan antusias menerapkan permainan bisik berantai.

Pembahasan

Pada bagian ini membahas tentang keterkaitan antara data yang telah ditemukan di lapangan dengan teori yang relevan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen, dianalisis melalui pembahasan temuan dan disesuaikan dengan teori yang relevan. Pembahasan dirinci sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan agar mampu menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Adapun pembahasan temuan sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada siswi kursus di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi dilakukan dengan cara melatih siswi untuk mendengarkan suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Bentuk-bentuk kegiatan menyimak anak yaitu, anak mampu mendengarkan secara aktif, anak mampu membedakan suatu intonasi kata, dan anak mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan.

Menurut Enny Zubaedah (2015: 58), tujuan peningkatan menyima' pada dasarnya adalah membantu perkembangan potensi dirinya ketika melakukan interaksi sosial dilingkungan sekitar, antara lain yaitu memiliki kesanggupan menyampaikan pikiran kepada orang lain, memiliki perbendaharaan bahasa yang cukup luas serta meliputi nama dan benda yang ada di lingkungannya, dan memiliki kesanggupan untuk menangkap pembicaraan orang lain.

Pada kajian teori lain disebutkan bahwa peningkatan menyimak merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti. Dimana kemampuan menyimak ini berkaitan dengan suatu proses yang dilakukan siswi sehingga memiliki kesanggupan dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain. (Dhieni Nurbiana 2018: 3-4)

Terdapat kesesuaian antara hasil temuan dengan teori yang dipaparkan bahwa melalui belajar sambil bermain bisik berantai dapat membantu siswi dalam menerima, mendengar dan menyerap arti kata baru. Melalui permainan bisik kata, siswi dapat memperoleh pemahaman baru yang kelak dapat menjadi unsur pendukung ketika siswi mempelajari bahasa pada tahap yang lebih tinggi.

a. Faktor pendukung

Dalam proses meningkatkan kemampuan menyima' bahasa arab siswa kursusan asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi perlu adanya faktor pendukung yang akan membuat siswi bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran. Faktor pendukung tersebut meliputi:

1) Faktor siswi itu sendiri

Faktor yang berasal dari dalam individu misalnya, siswa yang menyukai bahasa arab, serta bersemangat mengikuti pembelajaran akan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan siswa yang tidak menyukai serta tidak bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa arab akan sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa sarana prasarana yang ada di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah. Misalnya proses pembelajaran dilakukan di ruang kelas yang bersih dan nyaman. Belajar di ruang yang memenuhi beberapa syarat dan ditunjang dengan perlengkapan yang memadai tentu berbeda hasilnya dibanding belajar di ruang yang sempit, gelap, pengap, dan tanpa peralatan sama sekali.

b. Faktor penghambat

Yang membuat terhambatnya guru dalam meningkatkan kemampuan menyima' bahasa arab siswi kursusan diasrama Darul Lughoh Al Arobiyyah

Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi antara lain sebagai berikut:

1) Faktor murid itu sendiri

faktor penghambat dalam meningkatkan kemampuan menyima' siswi. Menjadi faktor penghambat apabila siswa malas untuk mengikuti pelajaran, selain itu siswi mengantuk ketika guru menyampaikan materi. Hal inilah yang menjadi faktor penghambat guru dalam meningkatkan kemampuan menyima'.

2) Faktor sarana prasarana

Faktor ini meliputi sarana dan prasarana yang ada di asrama darul lughoh al arobiyyah. Sarana dan prasarana sangat menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

3) faktor lingkungan

baik itu lingkungan alami ataupun lingkungan sosial. Faktor lingkungan ini menjadi penghambat ketika siswa yang berada di kelas yang sempit dan ruang kelas yang masih bercampur dengan yang lain. Suasana yang ramai dan gaduh dapat menimbulkan kurangnya keefektifan berlangsungnya pembelajaran.

- c. Solusi dari faktor penghambat guru dalam meningkatkan kemampuan menyima' siswi kursusan di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

Adanya hambatan yang dialami oleh tutor-tutor kursusan ketika mengajar itu wajar terjadi, namun ketika ada suatu hambatan, guru akan berusaha untuk menemukan solusinya. Solusi yang dilakukan oleh guru antara lain:

1) Memberi nilai

Dengan memberikan nilai, maka para kelompok akan berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Nilai yang baik didapat karena salah satu anggota kelompoknya telah benar menyampaikan pesan yang terkandung dalam pesan yang telah terantakan.

2) Memberikan hadiah

Memberikan hadiah terkadang juga dibutuhkan, memberikan hadiah ini bertujuan agar siswa termotivasi dan merasa tergugah semangatnya untuk berlomba-lomba menjawab dengan benar. Dan mereka berlomba-lomba untuk mendapatkannya.

3) Memberikan pengertian

Memberikan pengertian di sini adalah memberikan dorongan dan motivasi terus menerus kepada siswi agar tidak bosan-bosannya dalam belajar. Kita tahu anak-anak kelas bawah cenderung bosan begitu saja bila kurang senang dalam mengikuti pelajaran.

Kesimpulan

Penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada siswi siswi kursus di asrama Darul Lughoh Al Arbiyyah dilakukan dengan cara melatih siswi untuk mendengarkan suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Bentuk kegiatan menyimak yaitu, siswi mampu mendengarkan secara aktif, siswi mampu membedakan suatu intonasi kata, dan siswi mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan.

Terdapat faktor penghambat dan pendukung dalam penerapan permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak siswi kursus. Adapun faktor pendukungnya adalah kemalasan siswi, ruang kelas yang masih bercampur dengan kegiatan lain. Faktor yang lain adalah faktor pendukung diantaranya adalah kesemangantan siswi dalam respon, sarana prasarana yang memadai. Terdapat faktor penghambat mencetuskan adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut, Adapun solusi yang dilakukan guru adalah memberi nilai, memberi hadiah dan memberi pengertian.

Daftar Pustaka

- Aan Komariah dan Dajam'an Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009).
- Amalia Fauzia, *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Pembelajaran Keterampilan Menyimak*. Daeng, Kembang dkk. 2010. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2015).
- Fauziah, Amalia. 2017. "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN Bekasi Jaya

II Quasi Eksperimen". Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Henry Guntur Tarigan, *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986).

Iskandarwassid dan Dandang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*. 2016: 120.

Ismail Andang, 2006. *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif"*, Yogyakarta: Pilar Media

M. Ainin, *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: MISYKAT, 2006).

Mujib fathul & Rahmawati nailur, *permainan edukatif pendukung pembelajaran bahasa arab 2*. Yogyakarta 2011.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011).

Noeng Muhadjir, *Metode Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin, Ed. IV, Yogyakarta, 2002, hal. 142. Sugiyono, Op.Cit.

Nurbiana, Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, 2018.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.