

**PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK
MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENYIMA' SISWI KURSUSAN
ASRAMA DARUL LUGHOH AL AROBIYYAH PONDOK PESANTREN
DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI TAHUN
PEMBELAJARAN 2021/2022**

Dewi Lyien Ien

IAIDA Blokagung

Email: dewilyienien@gmail.com

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 menyima' 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.

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 satu 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.

KAJIAN TEORI

a) Pengertian Maharah istima'

Keterampilan merupakan kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, 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) Pengertian Permainan Edukatif

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)

c) Pengertian Permainan Bisik Berantai

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 Ngalimun & 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

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (Field Research). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Djam'an satori (2011:23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artefak dan lain sebagainya.

Sugiyono (2010:9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011:73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-

fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. 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.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di asrama Darul Lughoh Araobiyyah salah satu asrama pengembangan Bahasa asing yang ada di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Dan peneliti melakukan penelitiannya di asrama Darul Lughoh Arobiyyah pada hari Sabtu 11 Desember 2021 sampai 31 Januari 2022.

C. Informan 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. Kepala asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi ustdzah sofwatul qulub.
2. Ketua kursus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi ustadzah diana Novita sari.
3. Seluruh pengurus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.
4. Siswi kursus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

D. Sumber Data

Pada penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, dan kebanyakan bukan angka-angka, walaupun ada angka-angka, sifatnya hanya sebagai penunjang, data dimaksud meliputi transkrip wawancara, catatan data lapangan, foto-foto, dokumen pribadi, nota dan catatan lainnya (Sudarwan Danim, 2001:61). Sehingga beberapa sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Data Primer

Merupakan data yang diambil yang di ambil secara langsung melalui tanya jawab langsung kepada responden tentang pelaksanaan pembelajaran maharah istima' dengan permainan edukatif Bahasa arab di asrama Darul Lughoh Arabiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Dalam penelitian ini informan yang diambil penulis adalah Ustdzah. Sofwatul Qulub selaku ketua asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung dengan menggunakan media perantara atau digunakan oleh lembaga lainnya yang bukan pengelolanya, tetapi dapat dimanfaatkan dalam suatu penelitian. dimana jenis sumber data ini menggunakan literatur. Literatur yang digunakan adalah buku, jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian.

3. Data tersier

Data tersier adalah data penunjang yang memberi petunjuk dan penjelasan terhadap data primer dan data sekunder. Diantaranya adalah kamus dan ensiklopedia, yang nantinya digunakan bila diperlukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

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 siswa, 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 kursusan, dan pengurus asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

3. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, dokumentasi adalah menyelidiki benda-benda tertulis berupa buku, majalah, notulen rapat, peraturan-peraturan catatan harian dan sebagainya. Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. 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.

F. Keabsahan Data

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.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, dan triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Sugiyono memaparkan triangulasi dapat juga dilakukan dengan cara mengecek hasil penelitian.

Penelitian ini, 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.

G. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. (Noeng Muhadjir, 2002:142).

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. Namun, dalam penelitian ini, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Penulis menggunakan analisa data kualitatif yang bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan

data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis, kemudian berkembang menjadi teori. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif di sini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai di lapangan.

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. (Subagyo Joko, 2011:106)

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. Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengolahan data, maka analisis data yang

dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pengolahan data melalui analisis deskriptif kualitatif, yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka serta di jelaskan dengan kalimat sehingga data yang diperoleh dapat dipahami maksud dan maknanya.

HASIL

Pembahasan Hasil Temuan

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:

1. penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima' siswi kursusan di Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada siswi kursusan 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.

2. faktor pendukung dan pengahambat permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima' siswi kursus Di Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

a. Faktor pendukung

Dalam proses meningkatkan kemampuan menyima' bahasa arab siswa kursus 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 terantarkan.

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

Dari pembahasan atas kajian tentang penerapan permainan bisik pesan dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswi kursus di asrama Darul Lughoh Al Arbiyyah Pondok Pesantren Blokagung Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2022/2023, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. 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. Bentukbentuk kegiatan menyimak yaitu, siswi mampu mendengarkan

secara aktif, siswi mampu membedakan suatu intonasi kata, dan siswi mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan.

2. 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 kesemangatan 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.