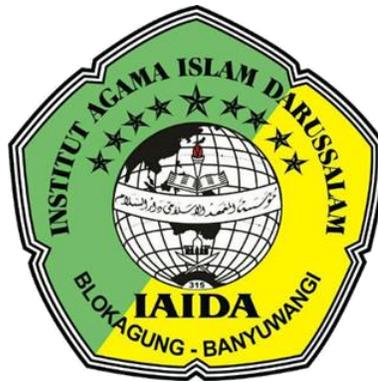


SKRIPSI

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



Oleh :

DEWI LYIEN IEN

NIM : 18112110018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

(IAIDA)

BLOKAGUNG BANYUWANGI

2022

SKRIPSI

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



Oleh :

DEWI LYIEN IEN

NIM : 18112110018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

(IAIDA)

BLOKAGUNG BANYUWANGI

2022

SKRIPSI

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

Diajukan kepada Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

DEWI LYIEN IEN

NIM : 18112110018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

(IAIDA)

BLOKAGUNG BANYUWANGI

2022

Skripsi Dengan Judul :

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

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi

Pada tanggal : 05 juni 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi

Pembimbing

ILHAM NUR KHOLIQ, S.Pd., M.Pd. ANYES LATHIFATUL INSANIYYAH, S.Pd.I., M.Pd.

NIPY.3151426038901

NIPY. 2107019201

PENGESAHAN

Skripsi Saudari Dewi Lyien Ien telah dimunaqosahkan kepada dewan penguji skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Bamyuwangi pada tanggal :

05 juni 2022

Dan telah diterima disahkan sebagai salah satu syarat unyuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalm Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

Tim Penguji :

Ketua

ILHAM NUR KHOLIQ, S.Pd., M.Pd.

NIPY.3151426038901

Penguji 1

ALAIKA NASRULLOH S.Pd M.Pd.

NIPY. 2124068704

Penguji 2

DIMYATI. S.Pd., M.Pd.

NIPY. 3151415108901

Dekan

Dr. SITI AIMAH, S.Pd.I., M.Si.

NIPY. 3150801058001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Jangan lah kamu berjalan diatas bumi dengan sombong"

Persembahan:

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu tercinta yang tak henti-hentinya melantunkan doa dan selalu memberikan motivasi agar disetiap langkah putrinya mendapat Ridho sang Ilahi Rabbi.

Kakak tercinta yang selalu memberi semangat untuk terus meraih mimpi.

Seluruh keluarga dan saudara yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk kelancaran skripsi ini. Juga untuk seluruh sahabat tercinta, teman-teman tercinta dan tersayang, teman kuliah, teman asrama, teman seperjuangan skripsi 2022, teman hati yaitu agama pilihan.

Kepada para pengasuh pondok pesantren Darussalam Blokagung, terutama dan istimewa ibu nyai HJ. Handariatul Masruroh yang selalu mendoakan dan memberi petuah-petuah yang luar biasa.

Kepada ibu Anyes Lathifatul Insaniyyah, pembimbing yang baik sekali.

Kepada Institut Agama Islam Darussalam Blokagung, semoga menjadi lebih baik dalam membangun generasi bangsa yang berakhlak mulia.

Kepada teman-teman tercinta, teman di asrama, teman kuliah, teman diniyyah, teman bimbingan, dan semua teman seumat.

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN KETERANGAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini, Saya :

Nama : Dewi Lyien Ien

NIM : 18112110018

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Alamat : Tegaldlimo Banyuwangi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

- a. Skripsi ini tidak pernah diserahkan kepada lembaga perguruan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- b. Skripsi ini benar-benar hasil karya pribadi dan bukan merupakan hasil tindak kecurangan atas karya orang lain.
- c. Apabila kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan hasil dari kecurangan, maka saya siap menanggung segala konsekuensi hukum yang dibebankan.

Banyuwangi, 12 April 2022

Yang menyatakan,

Dewi Lyien Ien

ABSTRAK

Lyien Ien, Dewi. 2022. Penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyima' siswi kursusan diasrama darul lughoh al arobiyyah pondok pesantren Darussalam blokagung banyuwangi. Skripsi, Program Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Darussalam.

Pembimbing: Anyes Latifatul Insaniyyah M. Pd

Kata kunci: permainan bisik berantai, maharah istima'.

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 dirantakan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan, faktor penghambat dan pendukung permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyima' siswi kursusan 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 antuasisnya siswi, keterbatasan waktu, dan ruan kelas yang masih bercampur dengan yang lain, Adapun fator pendukungnya adalah sarana prasarana yang memadai, dukungan dari pengurus.

مستخلص البحث

لين عين، دوى. ٢٠٢٢. طببق لعبة الهمسة المتسلسلة لتحسين مهارة الاستماع لطلاب منطقة دار اللغة العربية بمعهد دار السلام بلوك أكوع بانوانجي، للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. البحث الجامعي، كلية التربية والتعليم، قسم تعليم اللغة العربية، جامعة دارالسلام الاسلامي بلوك أكوع بانوانجي دار السلام.
المشرف: أنيس لطيفة الإنسانية الماجستير

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، لعبة الهمسة المتسلسلة، مهارة الاستماع.

لعبة الهمسة السلسلة هي لعبة تؤديها عدة مجموعات مع كل مجموعة من ٤-٧ أشخاص. مهمة كل مجموعة هي نقل الجمل الواردة في الرسائل التي تم تقييدها.

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تطبيق لعبة الهمسة السلسلة لترقية القدرة على الاستماع لدى طلبة الدورة في منطقة دار اللغة العربية بمعهد دار السلام بلوك أجونج بانوانجي. لذلك يهتم المؤلف بالبحث في لعبة همسات السلسلة، لأن هذه الأساليب لا تزال نادرا ما تستخدم في المؤسسات التعليمية الأخرى.

نوع البحث المستخدم هو البحث الوصفي النوعي من خلال اتخاذ موقع في منطقة دار اللغة العربية بمعهد دار السلام بلوك أكونج بانوانجي. وتم جمع البيانات باستخدام أساليب الملاحظة والمقابلات والتوثيق. وفي الوقت نفسه، تستخدم تقنيات تحليل البيانات تقنيات تحليل البيانات التي تتألف من ثلاثة تدفقات للأنشطة، وهي الحد من البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات.

نتج عن هذا البحث ما يلي: (١) تطبيق لعبة همس الرسالة التي قام بها كيفية تدريب الطلاب على الاستماع إلى رسالة تحتوي على جمل أو مفردات تتكيف مع موضوع التعلم.

أشكال أنشطة الاستماع للطلاب هي، أي أن الطلاب قادرون على الاستماع بنشاط. ويمكن للطلبة إعادة سرد تجربتها في لعب رسائل الهمس. (٢) العوامل المثبطة لتطبيق هذه الطريقة في اللعبة هي عدم وجود استنكار من الطالبات، وضيق الوقت، وروان الفصول الدراسية التي لا تزال مختلطة مع الآخرين، أما بالنسبة للفتور الدعم هو بنية تحتية كافية، ودعم من الإدارة.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul *“penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyima’ siswi kursus asrama darul lughoh al arobiyyah pondok pesantren Darussalam blokagung banyuwangi tahun pembelajaran 2021/2022* Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan keharibaan baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan serta pelajaran berharga bagi umatnya.

Dengan segenap usaha dan tenaga, penulis berusaha semaksimal mungkin menyusun skripsi ini, namun penulis menyadari masih sangat banyak kekurangan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan semangat, motivasi serta bimbingan kepada penulis. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. H. Ahmad Munib Syafa’at, Lc., M.E.I. Rektor Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi
2. Siti Aimah, S.Pd.I., M.Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi
3. Ilham Nur Kholiq, M.Pd.I. Kaprodi Pendidikan Bahasa Arab
4. Anyes Lathifatul Insaniyyah S.Pd.I., M.Pd. Dosen pembimbing proposal skripsi .

5. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi.
6. Dan semua pihak yang telah menyumbangkan tenaga dan pikirannya demi terselesaikannya penulisan proposal skripsi ini.

Tiada balas jasa yang dapat diberikan oleh penulis kecuali hanya do'a kepada Allah SWT, semoga kebaikan semua mendapat balasan dari-Nya. Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan segala sesuatunya dengan harapan semoga skripsi ini tersusun dengan ridlo-Nya serta dapat memberikan manfaat. *Amin ya robbal 'alamin.*

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PRASYARAT GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN.....	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Masalah Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	8
1. Keterampilan menyima'	8
2. Permainan Edukatif	10
3. Permainan Bisik Berantai	16
B. Penelitian Terdahulu	25
C. Alur Pikir Penelitian	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
C. Kehadiran Peneliti	32
D. Informan penelitian	33
E. Data dan Sumber Data	33
F. Prosedur Pengumpulan Data	34
G. Keabsahan Data.....	35
H. Analisis Data	37

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
1. Sejarah Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah.....	38
2. Misi dan Misi Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah	
B. Verifikasi data Lapangan	52
1. Penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima siswi kursus asrama darul lughoh al arobiyyah pondok pesantren darussalam blokagung banyuwangi	52
2. Factor pendukung dan penghambat permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima siswi kursus asrama darul lughoh al arobiyyah pondok pesantren darussalam blokagung banyuwangi	58

BAB V PEMBAHASAN

a. Penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima siswi kursus asrama darul lughoh al arobiyyah pondok pesantren darussalam blokagung banyuwangi	59
b. Factor pendukung dan penghambat permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima siswi kursus asrama darul lughoh al arobiyyah pondok pesantren darussalam blokagung banyuwangi.....	65

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	66
B. Keterbatasan penelitian	68
C. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Telah diketahui bahwa Bahasa arab adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan disebagian sekolah-sekolah di Indonesia baik dikota maupun di desa. Pada dasarnya, pembelajaran Bahasa Arab tidaklah mudah akan tetapi terdapat kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dan murid. Banyak pendidik menggunakan berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran Bahasa Arab tetapi hasilnya kurang maksimal. Kebanyakan guru Bahasa Arab mampu memilih metode yang tepat untuk mengajarkan materi tertentu, namun kurang mengaplikasikan secara baik. Terdapat berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran Bahasa Arab, sehingga menjadi keseriusan bagi seorang pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran. Langkah awal agar mahir berbahasa, peserta didik harus mengenal dan menguasai dasar-dasar Bahasa Arab. Bagi pendidik mengajarkan bahasa Arab kepada pemula, yang harus dilakukan dengan mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap Bahasa Arab itu sendiri. Oleh karena itu tugas pendidik harus pandai-pandai memilih permainan yang cocok untuk menyampaikan materi ajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik.

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 adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktifitas atau kegiatan bermain. Dalam hal ini maka diperlukan permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik selain itu permainan juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya. Dengan adanya permainan edukatif diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam mempelajari materi di sekolah. Tujuan utama dari bermain dalam pembelajaran bahasa Arab bukan semata-mata mencari kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan bahasa khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan permainan siswa dapat mendapatkan pengalaman sehingga bisa mengingat dengan baik. Meskipun pembelajaran tidak membutuhkan permainan dan permainan tidak dapat mempercepat pembelajaran akan tetapi jika permainan tersebut dapat dimanfaatkan

dengan bijaksana maka akan menumbuhkan semangat, minat belajar siswa dan akan menambah variasi dalam pembelajaran.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan ketrampilan menyima' siswi diperlukan suatu upaya yang dilakukan oleh guru agar ketrampilan menyima' siswi dapat berkembang secara optimal. Upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman guru melalui penerapan permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan menyima' siswi, salah satunya melalui permainan bisik berantai.

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.

Pada permainan bisik berantai tidak memerlukan media pembelajaran seperti layaknya permainan modern lainnya, melainkan hanya pesan atau kata yang dibuat oleh guru kemudian diucapkan oleh anak pada baris paling belakang dan diterukan oleh anak di depannya, jika sudah sampai pada anak yang paling depan anak akan menyampaikan dengan suara keras apa yang diucapkan oleh temannya. Tujuan yang ditargetkan oleh guru dengan melakukan permainan bisik pesan antara lain yaitu anak mampu melatih keterampilan bahasa pada aspek menyimak dan

mengungkapkan. Selain itu, permainan ini juga banyak memiliki nilai-nilai edukatif seperti bermanfaat mengasah ingatan anak, mampu menanggulangi konflik anak, dan bermanfaat untuk mencerdaskan otak anak.

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.

Berdasarkan pemikiran, pandangan, dan realita tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk membahas dan membuktikan melalui penelitian yang akan dikemas melalui Skripsi dengan judul:

“Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyima’ Siswi Kursusan Di Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi Tahun pembelajaran 2022/2023”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada:

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

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan bisik bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima' siswi kursus di Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.
2. Mengetahui faktor pengahambat dan pendukung permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima' siswi kursus di Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus referensi sebagai salah satu metode pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswi

1. penelitian ini dapat membantu siswi untuk mengembangkan daya nalar serta mampu berfikir yang lebih kreatif sehingga siswi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Mengembangkan daya pikir dan konsentrasi, mengenal, mengingat, dan mengevaluasi kata, bunyi dan kalimat. Siswi belajar menahan gangguan dan suara-suara yang ada dilingkungan sekitar kecuali suara teman yang ada dibelakangnya.
3. Siswi mampu belajar mengamati dan mengambil kesimpulan dari kegiatan mendengarkan berusaha menyampaikan pendapat dan pesan yang telah disampaikan.

b. Bagi Guru

1. Mengembangkan kreativitas dan inovasi baru dalam pembelajaran.
2. Sebagai salah satu wahana untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan berkaitan dengan kemampuan bahasa khususnya bahasa reseptif yaitu kemampuan menyimak siswi.

3. Meningkatkan keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan menyimak siswi.
4. Mempermudah untuk mengetahui hasil pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk guru dalam mengembangkan kegiatan permainan Bahasa terutama Bahasa asing.
2. Menjaga kualitas belajar siswi dalam meningkatkan mutu pendidikan disekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada siswi.
2. hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah guna menyelesaikan proses studi strata satu.

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Demi menjaga keautentikan dan menghindari plagiasi, peneliti melakukan kajian pustaka karena sebelumnya banyak penelitian tentang penerapan metode permainan bisik berantai. Berikut ini ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Skripsi Amalia Fauziah tahun 2017 meneliti tentang “*Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN Bekasi Jaya II (Quasi Eksperimen)*”.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN Bekasi Jaya II. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 25 siswa dan kelompok 8embali yang berjumlah 25 siswa. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan 8embal bisik berantai, sedangkan kelompok 8embali adalah kelompok yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa metode permainan 8embal bisik berantai. Instrumen yang digunakan adalah 8embali tes menyimak pantun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji-t pada data posttest kelas eksperimen dan kelas 8embali dengan taraf signifikansi 0,05%, thitung (5,774)

>tabel (1,991), dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan dalam keterampilan menyimak pantun antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Artinya, terdapat pengaruh metode permainan 9embal bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa.

2. Skripsi Siti Ma'unah tahun 2017 meneliti tentang "*Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang*".

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jadi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dengan menggunakan rumus atau dengan angka-angka. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*. Untuk sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, pretest dan postes, dokumentasi. Dan data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan 9embal analisis menggunakan rumus uji "t".

Adapun hasil dari menunjukkan bahwa setelah menerapkan *permainan edukatif* dalam proses pembelajaran, terlihat hasil belajar meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan uji "T" yang hasilnya sebesar 76,8. Dengan df sebesar 50 diperoleh t_0 lebih besar dari pada t_t (baik pada taraf signifikan 5% dan 1%), $2,09 < 76,8 > 2,83$. Dengan demikian, berarti hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi: "pengaruh penerapan metode permainan edukatif

pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang” diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

3. Skripsi Titin Puji Rahayu 2020 meneliti tentang “*Penerapan Permainan Bisik Pesan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Yasmin Universitas Muhammadiyah Jember Tahun Pelajaran 2019/2020*”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini di Taman Kanak-Kanak Yasmin Universitas Muhammadiyah Jember. Penentuan informan menggunakan: 10embal *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi partisipan, wawancara tak berstruktur, dan dokumen. Adapun analisis data menggunakan: *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi tehnik.

Penelitian ini menghasilkan: yang *pertama* Penerapan permainan bisik pesan dalam meningkatkan kemampuan 10embal aspek menyimak pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Yasmin Universitas Muhammadiyah Jember dilakukan dengan cara melatih anak 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. Yang *kedua* Penerapan permainan bisik pesan dalam meningkatkan kemampuan 11embal aspek mengungkapkan pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Yasmin Universitas Muhammadiyah Jember dilakukan dengan memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan keunikan masing-masing anak. Keterampilan tersebut diasah melalui permainan bisik pesan yang dapat menggerakkan anak secara aktif berkelompok dalam mengungkapkan gagasannya. Bentuk-bentuk peningkatan kemampuan 11embal pada aspek mengungkapkan melalui permainan bisik pesan adalah anak mampu mengungkapkan gagasannya, anak dapat mengulang kata-kata yang didengar, anak dapat menjawab pertanyaan sederhana, anak dapat menyebutkan kosakata maupun kalimat sederhana, dan anak dapat menceritakan 11embali pengalamannya dalam bermain bisik pesan.

Tabel 1.1

Perbandingan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Amalia Fauziah Tahun (2017)	<i>“Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN Bekasi Jaya II (Quasi Eksperimen)”</i>	Sama-sama membahas tentang permainan bisik berantai.	Tahun penelitian, Lokasi Penelitian, Fokus penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, tehnik

				pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan hasil temuan.
2	Siti Ma'unah tahun (2017)	<i>“Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang”</i>	Sama-sama membahas permainan untuk maharah istima’.	Tahun penelitian, Lokasi Penelitian, Fokus penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, tehnik pengumpulan data, keabsahan data, dan hasil temuan.
3	Titin Puji Rahayu Tahun (2020)	<i>“Penerapan Permainan Bisik Pesan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Kelompok A Di Taman kanak-Kanak Yasmin Universitas Muhammadiyah Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”</i> .	Sama-sama dalam metode penelitiannya.	Lokasi Penelitian, Fokus penelitian, objek penelitian, analisis data, metode keabsahan data, dan hasil

				penelitian
--	--	--	--	------------

B. Kajian Teori

1. Maharah Istima'

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)

Menyimak bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana. Mendengarkan merupakan kegiatan yang kompleks yang mencakup komponen-komponen persepsi dan pengetahuan linguistik untuk membantu memahami wacana yang disajikan. Mendengar merupakan proses dinamis yang menggunakan informasi dari pembicara, pendengar, latar, dan interaksi untuk membentuk makna. Kegiatan menyimak diawali dengan kegiatan mendengarkan dan diakhiri dengan pemahaman apa yang disimaknya. Jadi menyimak lebih dari hanya sekedar mendengar sebuah bahasan, namun

mencakup mendengarkan secara cermat dengan memahami betul bahan simakan yang didengarkannya.

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) Tujuan Menyimak

Menurut Dandang Sunendar dalam bukunya strategi pembelajaran bahasa Tujuan menyimak secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Mengingat rincian-rincian penting secara tepat mengenai ilmu pengetahuan khusus.
- 2) Mengingat urutan-urutan sederhana atau kata-kata dan gagasan.
- 3) Mengikuti pengarahan-pengarahan lisan.
- 4) Memparafrase suatu pesan lisan sebagai suatu pemahaman melalui penerjemahan.
- 5) Mengikuti suatu urutan dalam pengembangan plot, pengembangan watak/pelaku cerita, dan argumentasi pembicara.
- 6) Memahami makna denotatif dan konotatif kata-kata.
- 7) Mendengarkan untuk mencatat rincian-rincian penting.
- 8) Menengarkan untuk mencatat gagasan utama.
- 9) Mengidentifikasi gagasan utama dan meringkas dalam pengertian, mengkombinasikan dan mensintesiskan tentang siapa, apa, kapan, dimana, dan mengapa.

10) Menghubungkan materi yang diucapkan secara lisan dengan pengalaman sebelumnya.

c) Tahap-tahap Menyimak

Dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan menyimak pada para siswa di sekolah dasar, Ruth G. Strickland menyimpulkan adanya sembilan tahap menyimak sebagai berikut:

- 1) Menyimak berkala, yang terjadi pada saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- 2) Menyimak dengan perhatian dangkal karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal diluar pembicaraan.
- 3) Setengah menyimak karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati.
- 4) Menyimak serapan karena anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
- 5) Menyimak sekali-sekali menyimpan sebentar apa yang disimak, perhatian secara seksama berganti dengan hal lain, hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja.
- 6) Menyimak asosiatif hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara.

- 7) Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.
- 8) Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran pembaca.
- 9) Menyimak secara aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan pembicara.

d) Proses Menyimak

Menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Dalam proses menyimak pun terdapat tahap-tahap, antara lain:

- 1) Tahap mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih berada dalam tahap *hearing*.
- 2) Tahap memahami, setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Dengan demikian sampailah pada tahap *understanding*.
- 3) Tahap menginterpretasi, penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran pembicara, dengan demikian penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.
- 4) Tahap mengevaluasi, setelah memahami atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak mulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan pembicara, dengan demikian sudah sampai pada tahap *evaluating*.

- 5) Tahap menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

e) Indikator Keterampilan Menyimak

Adapun menurut (M. Ainin 2006:156-162) macam tes untuk keterampilan menyimak, antara lain:

- 1) Melafalkan ulang kata yang diperdengarkan.
- 2) Mengidentifikasi bunyi.
- 3) Membedakan bunyi yang mirip.
- 4) Menentukan makna kata melalui gambar.
- 5) Menentukan makna kalimat melalui gambar.
- 6) Merespon ujaran berupa kalimat melalui gerak.
- 7) Memahami teks sederhana dalam bentuk dialog.
- 8) Memahami teks sederhana dalam bentuk narasi

2. Permainan Edukatif

a. 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)

Unsur edukatif dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari perbuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatifpun, apabila berada ditangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap siswa.

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka Panjang. Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi terampil, energik dan tangkas. Sedangkan manfaat jangka Panjang berarti permainan itu

memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya.

b. Kelebihan dan kekurangan permainan

1. Kelebihan permainan edukatif bahasa

- a) dapat mengurangi kebosanan siswi dalam proses pembelajaran didalam kelas.
- b) Dengan adanya kompetisi antar siswa dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- c) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- d) Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

2. Kekurangan permainan edukatif bahasa

- a) Jumlah siswa yang terlalu banyak sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
- b) Pelaksanaan permainan biasanya diikuti gelak tawa dan teriak-teriak siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas yang lain.
- c) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan dengan permainan.

c. Tujuan permainan edukatif

permainan sangat bermanfaat apabila dapat kita terapkan dengan tepat. Misalnya kita kaitkan antara permainan dengan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah maupun di madrasah. Hal ini dikarenakan, sebuah permainan merupakan proses untuk keahlian anak selanjutnya pada suatu praktik untuk kemudian hari. Permainan sangat penting untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dengan permainan, anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan sehingga dengan adanya sebuah permainan, mereka akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Permainan merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka menjelaskan dunia lingkungannya, bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial. Dengan demikian anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain, seperti pada saat mereka bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain anak.

Dalam permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran seharusnya mempunyai beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan dan wawasan berfikir pada siswa.
2. Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa.
3. Mengembangkan kemampuan kecerdasan siswa.

4. Merangsang interaksi verbal siswa.
5. Menambah kefasihan dan kepercayaan diri siswa.
6. Menyediakan konteks pembelajaran.
7. Alat mengikis rasa bosan.
8. Sebagai alat pemulihan, penguhan, dan pengayaan.

d. Manfaat permainan edukatif

Permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari tampak bahwa setiap orang, laki-laki dan perempuan, anak-anak dan dewasa, kaya dan miskin, semuanya menyenangi permainan. Dengan demikian, semua yang terkait dengan permainan maka akan disenangi banyak orang, karena pada dasarnya setiap manusia memang senang pada permainan. Termasuk juga pada pembelajaran bahasa Arab yang kemudian akan menyenangkan dan disenangi oleh para peserta didik.

dapat kita ketahui bahwa permainan edukatif yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab akan membuat suatu kondisi yang di mana kondisi tersebut berpengaruh kepada diri peserta didik. Misalnya dapat mengikis kebosanan, memang banyak di antara mereka peserta didik merasa bosan dengan pelajaran bahasa Arab karena metode atau cara pembelajaran yang masih monoton. Hal ini bisa diatasi dengan adanya pemilihan metode permainan bahasa edukatif yang

menyenangkan dan mampu mengikis kebosanan dari peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab.

Tidak hanya itu, ketika kita berhadapan pada permainan ini justru kita dapat menimbulkan perasaan gembira pada diri peserta didik dan menyebabkan mereka menjadi lupa akan keluhan yang sedang mereka alami, dari rasa mengantuk, perasaan lesu atau yang lainnya. Oleh karenanya, sebagai seorang pendidik perlu memperhatikan karakter dan kondisi peserta didiknya yang masih saja tidak minat atau belum senang dengan pelajaran bahasa Arab. Hal ini bisa diatasi dengan adanya inovasi metode pembelajaran yang mampu membuat peserta didik suka dan minat kembali atau bahkan ketagihan untuk belajar Bahasa Arab. Agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran Bahasa Arab bisa tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara baik dan benar dapat menghasilkan beberapa hal berikut:

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar.
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.
3. Mengajak siswa terlibat secara penuh.
4. Meningkatkan proses belajar.
5. Membangun kreativitas diri.

6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran.
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman.
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

3. Permainan Bisik Berantai

a. 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.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bermain bisik berantai merupakan salah satu permainan bahasa penyampaian pesan yang diberikan dari ke anak satu samapi ke anak terakhir, dapat melatih pendengaran, daya ingat, menambah kosa kata anak. Jadi permainan bisik berantai ini sangat bermanfaat untuk pertumbuhan perkembangan Bahasa siswi.

b. Manfaat Permainan Bisik Berantai

Menurut teori Nisak mengemukakan pendapatnya tentang manfaat bermain bisik berantai yakni:

- 1) Menjadikan anak senang berada di dalam kelas.
- 2) Mengajari anak agar lebih teliti.
- 3) Mengajari anak supaya cepat tanggap dalam menghadapi sesuatu.
- 4) Belajar berkomunikasi secara lisan yang tepat dan benar.
- 5) Menambah perbendaharaan kata.

Hal senada juga dikemukakan oleh Mardiyatno berpendapat bahwa manfaat bermain bisik berantai adalah peserta dapat memahami terjadinya penyimpangan dalam berkomunikasi.

c. Langkah-Langkah Permainan Bisik Berantai

Menurut Mardiyatmo berpendapat bahwa langkah-langkah bermain bisik berantai adalah :

- 1) Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengetahuan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.
- 2) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang anak.
- 3) Sebelum permainan dimulai, mintalah setiap anak untuk berhitung sehingga setiap anak mengetahui masing masing anggota kelompoknya.
- 4) Guru membisikkan kosakata atau kalimat tersebut keanak yang berada diurutan pertama.
- 5) Mintalah setiap anak diurutan pertama untuk membisikkan pesan tadi ke anggota kelompok nomor 2, setelah itu nomor 2 diminta membisikkan kepesrta nomor 3, dan begitu seterusnya sampai peserta berakhir.
- 6) Mintalah peserta nomor terakhir untuk memberi tahu kata yang sudah dibisikkan tersebut.
- 7) Kelompok yang benar maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Guru dapat memodifikasi permainan bisik berantai ini sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu maka manfaat dan langkah-langkah permainan bisik berantai dapat diketahui oleh para pendidik agar perkembangan

bahasa anak dapat tercapai dengan yang diharapkan. Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahawa permainan bisik berantai merupakan salah satu permainan yang biasa mengembangkan perkembangan bahasa. Dalam permainan bisik berantai anak secara langsung membisikkan pesan yang diberikan oleh guru keteman-teman kelompoknya. Melalui bermain bisik berantai secara tidak langsung anak sudah melakukan komunikasi secara langsung dengan teman sekelompoknya agar memicu anak untuk melatih perkembangan bahasa anak.

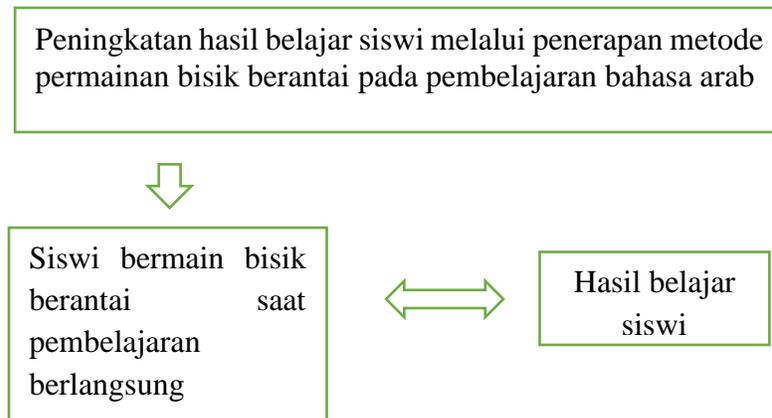
d. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Bisik Berantai

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan bisik perantai ialah :

- 1) Kelebihannya yaitu meningkatkan keaktifan anak dalam proses belajar mengajar, melatih empat keterampilan bahasa, menarik minat anak dalam suatu kegiatan, menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban dalam proses kegiatan, meningkatkan rasa kerjasama antar anak.
- 2) Kekurangannya yaitu menimbulkan situasi kelas yang ramai, memerlukan waktu yang cukup lama, menimbulkan anak yang terlalu aktif, menimbulkan interaksi anak dan guru yang kurang kondusif.

C. Alur Pikir Penelitian

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berfikir, maka dapat digambarkan dengan kerangka berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (Field Research). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Djarm'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 Subjek 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. 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 tersiar adalah data penunjang yang memberi petunjuk dan penjelasan terhadap data primer dan data sekunder. Diantaranya adalah kamus dan ensiklopedia, yang nantinya digunakan bila diperlukan.

D. 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 kursusan 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 kursusan asrama Darul Lughoh Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan tehnik 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

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. Teknik Pemeriksaan Keabsahaan 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.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Sejarah Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah

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 leterasi 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 tingkatas 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 kursus 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 Podok 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 ning Hj Zulfi Zumala Dwi Andriyani SS. 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:

- a. Marhalah mubtadi ditempuh selama 5 bulan.
- b. Marhalah mutawasith ditempuh selama 5 bulan.
- c. Marhalah mutaqoddim ditempuh selama 5 bulan.

2. Visi Misi Asrama Darul Lughoh Arabiyah

Adapun visi dan misi al-alam asrama darul lughoh arobiyyah ialah

a. Visi:

- 1) Mencetak generasi arab yang komponen.
- 2) Menerapkan metode pembelajaran yang mudah dan structural.

b. Misi:

- 1) Mengadakan pembelajaran yang berada di dalam maupun diluar kelas.
- 2) Mewujudkan Lembaga yang professional dalam pengajaran dan pengembangan bahasa asing.
- 3) Pembelajaran tidak hanya monoton pada ceramah yang disampaikan oleh tutor, tetapi lebih ditekankan pada keaktifan santri.
- 4) Memberikan solusi alternatif dalam pembelajaran bahasa arab yang sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa arab.

3. Jumlah Warga Asrama Darul Lughoh Arobiyah

Karena asrama ini asrama khusus kursusan 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 terpapar sebagai berikut:

NO	TINGKATAN	JUMLAH SANTRI

1	MUBTADI' (PEMULA)	13 SANTRI
2	MUTAWASITH (TENGAH)	12 SANTRI
3	MUTAQODDIM	11 SANTRI

4. Struktur Kepengurusan Asrama Darul Lughoh Arobiyyah Tahun 2022/2023.

Pelindung : KH Ahmad Hisyam Syafaat

Ketua umum : Ustadzah Mahya Aliya S.Pd

Pengasuh : Ibu Ny. Hj Handariyatul Masruroh

A'wan pengasuh : Ibu Ny. Hj Lathifatuz Zuhro'

Penasehat : Ustadzah Auliya Hidia Ayusya

Kepala asrama : Ustadzah Sofwatul Qulub

Sekretaris 1 : Ustadzah Ulfatul Nurjannah

Sekretaris 11 : Ustadzah Winda Khorirotul Jannah

Bendahara operasional : Ustadzah Dian Sari Utama

Bendara 1 : Ustadzah Ana Anisatun Nadhiroh

Departemen operasional:

1. Mubtadi' : Ihda Zuhrifati Jannah
2. Mutawasith : Hilda Maulidi
3. Mutaqoddim : Khilda Ghuraus Suhbah

Departemen TOP :

1. Ika Putri
2. Munawarotul Laili

B. Verifikasi Data Lapangan

Verifikasi data lapangan memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian. Verifikasi data lapangan dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi dan didasarkan pada fokus penelitian, yaitu:

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

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.

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:

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:

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:

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.

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

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.

a) Faktor penghambat

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:

Menurut saya 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 mufrodad 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 ustadzah 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.

b) Faktor pendukung

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 ustadzah 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.

BAB V

PEMBAHASAN TEMUAN

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:

1. penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan ketrampilan menyima' siswi kursus 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 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.

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

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.

BAB VI

PENUTUP

A. 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 kesemangantan siswi dalam respon, sarana prasarana yang memadai. Terdapat faktor penghambat mencetuskan adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut, Adapun salusi yang dilakukan guru adalah memberi nilai, memberi hadiah dan memberi pengertian.

B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyima siswi kursusan di asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi tahun pembelajaran 2022/2023, ada beberapa hal yang mendorong peneliti untuk memberikan saran yang dapat dijadikan masukan, diantaranya:

1. Untuk tutor kursusan disarankan untuk lebih kreatif menjadikan aneka permainan menjadi media dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswi.
2. Untuk siswi kursusan disarankan untuk lebih semangat dalam belajar Bahasa arab agar mudah dan fashil melafalkan arab.
3. Kepada semua pengurus asrama seyogyanya untuk lebih meningkatkan peranannya dalam bekerjasama dengan para tutor agar selalu bisa mengetahui perkembangan para siswi.

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, Kembong 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.



دارالعلوم العربية (د)

مركز اللغة العربية
بمعهد دارالسلام للبنات الشمالي
بلوك اكوج - تكال ساري - بيونجي



المركز : معهد دارالسلام للبنات الشمالي بمنطقة دارالعلم العربية الهاتف : ٠٨٢٣٣٧٦٦٩٨٧٩

SURAT KETERANGAN

Nomor: 31.1/34/Asrama W/PPDPU/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini ketua Asrama Darul Lughoh Al-'Arobiyyah PP Darussalam Blokagung Banyuwang menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : DEWI LYIEN IEN
NIM : 18112110018
Fakultas : Tarbiyyah dan Keguruan (FTK)
Progam Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan baik di Asrama Darul Lughoh Al-'Arobiyyah.

Tanggal Penelitian : 11 April 2022 s.d 31 Mei 2022
Judul Penelitian : Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Maharah Istima' Siswi Kursusan Asrama Asrama Darul Lughoh Al-'Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2022/2023

Demikian surat keterangan penelitian ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Blokagung, 29 Juni 2022

Ketua Asrama





INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM
IAIDA
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
TERAKREDITASI
BLOKAGUNG - BANYUWANGI

Alamat : Pon. Pes. Darussalam Blokagung 02/IV Karangdoro Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur - 68491 No. Hp: 085258405333, Website: www.iaids.ac.id, E-mail: iaidablokagung@gmail.com

Nomor : 31.5/275.18/FTK/IAIDA/C.3/1/2022
Lamp. : -
Hal : **PENGANTAR PENELITIAN**

Kepada Yang Terhormat:
Kepala Asrama Darul-Lughoh Arobiyah
Pp. Darussalam Putri Utara

Di - Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA) Blokagung Banyuwangi, memohonkan izin penelitian atas mahasiswa kami:

Nama : **DEWI LYIEN IEN**
TTL : Banyuwangi, 15 Mei 2000
NIM : 18112110018
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Alamat : Dsn. Gladag Kembar Ds. Purwoagung Kec. Tegaldlimo
HP : 0
Dosen Pembimbing : Anyes Latifatul Insaniyah, M.Pd

Untuk dapat diterima/melaksanakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka penyelesaian program skripsi.

Adapun judul penelitiannya adalah: ***"Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Siswi Kursusan Asrama Darul Lughoh-Al Arobiyah Pondok Pesantren Darussalam Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2022/2023"***

Atas perkenan dan kerjasamanya yang baik diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Blokagung, 20 Januari 2022



Dr. Siti Aimah, S.Pd.I., M.Si.
NIPY. 3150801058001



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM
IADA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
TERAKREDITASI
BLOKAGUNG - BANYUWANGI

Alamat : Pon. Pes. Darussalam Blokagung 02/IV Karangdoro Tegayari Banyuwangi Jawa Timur - 68441 No. Hp. 08608408333 - Website: www.iada.ac.id - E-mail: iadablokagung@gmail.com

FORMULIR PENDAFTARAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
IADA BLOKAGUNG BANYUWANGI

Yang bertanda tangan di bawah ini, mohon untuk di daftar sebagai peserta Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IADA Blokagung Tahun 2021, dengan keterangan sebagai berikut :

1. Nama : DEWI LYEN IEM
2. NIM : 18112110018
3. Tempat & Tanggal Lahir : Banyuwangi 15 Mei 2000
4. Jurusan / Prodi : PBA 2018
5. Alamat Asal : Jl. Rt. _____ Rw. _____ Ds. Gaduk Kembar Kab. Banyuwangi Prop. Jawa Timur HP. _____ (harap di isi yang aktif)
7. Alamat Domisili : ASEMA AT- HADLOH (AB-16)

Sanggup memenuhi semua persyaratan yang telah ditetapkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IADA Blokagung, serta sanggup menaati segala peraturan yang ditetapkan panitia.

Bukti kelengkapan persyaratan:

1. Lunas UKT Tahap 2 Semester 7 . (BAUK)
2. Lunas tanggungan SPP Pesantren sampai November 2021 (BIRO PESANTREN)
3. Mengumpulkan Transkrip sementara, Ijazah berlegalisir rangkap 3 dan KK KTP (*Bagi yang belum mengumpulkan*)
 Kepada : Istianatul Imamah, S.Pd. (Staff MPI)
 Soni Miftahul Fauzi (Staff PBA)
 Ahmad Dani Dzaqiudin, S. Ak. (Staff TBIN)
 Wafi Bahrul Ilmi, S.Pd. (Staff TBIG)

Paraf Stempel

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Blokagung, 11. MAJELAH 2021

Ketua Prodi

(.....)



Peserta Skripsi

(.....)



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

IAIDA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
TERAKREDITASI
BLOKAGUNG - BANYUWANGI

Jenjang : P.01, Pos. Darussalam Blokagung 027V Karangdoro Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur - 68491 No. Hp. 085258406333 . Website: www.iaida.ac.id , E-mail: iaidablokagung@gmail.com

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Pada hari ini Senin Tanggal 27 Bulan Juni Tahun
Dua Ribu Dua Puluh Dua. Tim Penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan telah menguji
skripsi saudara :

Nama : Dewi Lylen Ica
Prodi : PBA
NIM/NIMKO :
Judul Skripsi : تطبيق لعبة الهمزة المتشابهة لتعليم
مهارات الكتابة لطالب منحة دار اللنة
القرية بمعهد دار السلام بلوك الونج بانينوانكي
للعام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣

Berdasarkan proses dan hasil ujian, tim penguji berkesimpulan bahwa mahasiswa tersebut :

LULUS / ~~TIDAK LULUS~~

dengan ketentuan:

- Revisi
- Tanpa Revisi
- Menempuh ujian ulang

Blokagung, 27-6-.....2022

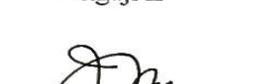
Ketua


الحام نور خالق

Penguji I


N. Ailca Rasvinda

Penguji II


maha gungat

Mengetahui,
Dekan

Dr. SITI AIMAH, S.Pd.I., M.Si
NIPY. 3150801058001

Catatan :

1. Jika Revisi,
Batas akhir pengumpulan hasil revisi pada tanggal 2022
2. Jika Ujian Ulang
Pelaksanaan Ujian ulang pada Tanggal : 2022

**DRAF WAWANCARA PENELITIAN YANG BERTEMPAT DIASRAMA
DARUL LUGHOH AL AROBIYYAH PONDOK PESANTREN
DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

NO	DRAF WAWANCARA DENGAN 4 INFORMAN DAUROH AL-ALAM
1	<p>Bagaimana keadaan pembelajaran maharah istima di asrama darul lughah Arobiyyah?</p>
	<p>Jawaban informan 1: Pembelajaran maharah istima' di asrama sudah terlaksana dengan baik dan audionya sudah di sesuaikan dengan masing-masing mustawa.</p> <p>Jawaban informan 2: alhamdulillah berjalan dengan lancar, maharah sendiri adalah salah satu pelajaran yang dimasukkan dalam KBM dauroh al Alam.</p> <p>Jawaban informan 3: Pembelajaran maharah istima' sudah meningkat kualitasnya dan sudah banyak diminati.</p> <p>Jawaban informan 4: Dengan adanya pembelajaran maharah dapat meningkatkan kecerdasan dalam setiap individu.</p>
2	<p>Permainan edukatif bahasa arab apa sajakah yang diterapkan untuk pembelajaran maharah istima?</p>
	<p>Jawaban informan 1: tebak ma'na, tebak tulisan.</p> <p>Jawaban informan 2: meriview video dan bisik berantai.</p> <p>Jawaban informan 3: -</p> <p>Jawaban informan 4: sambung kata</p>

3	<p>Apa saja faktor pendukung dan penghambat permainan bisik berantai yang diterapkan di asrama Darul Lughah Al Arobiyyah?</p>
<p>Jawaban informan 1: faktor pendukungnya adalah antusiasme anak-anak, kesemangatan siswi, fasilitas yang memadai, kekompakan guru dalam mengondisikan permainan didalam kelas. Faktor penghambatnya adalah kurangnya kepekaan dalam mendengar sehingga sulit mendeteksi lafadz</p> <p>Jawaban informan 2: faktor pendukungnya adalah fasilitas tersedia. Faktor penghambatnya adalah telatnya para siswi, ruang kelas yang masih bercampur dengan keadaan lain.</p> <p>Jawaban informan 3: faktor pendukungnya adalah adanya daya tarik anak-anak pada permainan tersebut karena dapat merefreshingkan otak. Faktor penghambatnya adalah kondisi gaduh yang kurang bisa dikendalikan.</p> <p>Jawaban informan 4: faktor pendukungnya adalah permainan yang tidak monoton, bisa melatih daya pendengaran pada anak-anak. Faktor penghambatnya adalah ruang dan waktu yang kurang terkoordinir dengan baik.</p>	
4	<p>Bagaimana respon siswi ketika permainan bisik berantai diterapkan untuk pembelajaran maharah istima' ?</p>
<p>Jawaban informan 1: alhamdulillah para siswi bisa apresiasif dan aktif dalam bermain dengan beberapa hal.</p> <p>Jawaban informan 2: para siswi merasa semangat karena pembelajaran yang dilaksanakan berbeda dengan biasanya.</p> <p>Jawaban informan 3: anak-anak sangat gembira karena dijalani dengan bersama-sama.</p>	

	<p>Jawaban informan 4: para siswi sangat kreatif dan suka terhadap permainan yang unik tersebut.</p>
5	<p>Efektif tidak ketika permainan itu digunakan untuk pembelajaran maharah istima'?</p> <p>Jawaban informan 1: efektif karena dari situ mereka tahu kemampuan mentransfer dari mendengar kedalam tulisan yang mereka miliki masih ada kekurangan, sehingga mereka lebih memperhatikan saat pelajaran.</p> <p>jawaban informan 2: alhamdulillah sangat efektif</p> <p>Jawaban informan 3: sangat efektif</p> <p>Jawaban informan 4: efektif karena permainan tersebut sangat berpengaruh pada daya ingat anak-anak.</p>
6	<p>Bagaimanakah implementasi permainan tersebut?</p> <p>Jawaban informan 1: alhamdulillah sudah terlaksana dengan baik.</p> <p>Jawaban informan 2: dengan memberikan kalimat kepada para siswi dan siswi menyebutkan atau menulis kembali.</p> <p>Jawaban informan 3: dengan mendengarkan seksama apa yang dilafadzkan oleh teman dan diulangi kembali.</p> <p>Jawaban informan 4: -</p>
7	<p>Apa sajakah tujuan permainan itu di terapkan ?</p> <p>Jawaban informan 1: untuk mengetahui kemampuan mendengar para siswi dalam menganalisa mufrodat.</p> <p>Jawaban informan 2: agar para siswi terbiasa mendengar kalam arab.</p>

	<p>Jawaban informan 3: meningkatkan daya kreatif dari masing-masing siswi.</p> <p>Jawaban informan 4: dapat melatih daya ingat dari siswiH.</p>
8	Kenapa permainan tersebut di terapkan ?
	<p>Jawaban informan 1: untuk memberikan inovasi dan suasana baru dalam pembelajaran.</p> <p>Jawaban informan 2: agar para siswi terbiasa mendengar kalam arab.</p> <p>Jawaban informan 3: agar siswi tidak jenuh dengan model pembelajaran yang lama.</p> <p>Jawaban informan 4: agar pembelajaran tersebut dapat membuat para siswi lebih terampil.</p>
9	Adakah kendala untuk menerapkan permainan edukatif bahasa arab?
	<p>Jawaban informan 1: kendalanya adalah kurangnya kepekaan dalam mendengar sehingga banyak kesalahan dalam menjawab.</p> <p>Jawaban informan 2 : kurang nya materi dan kurangnya persiapan para guru.</p> <p>Jawaban informan 3: ruang dan waktu yang tidak terkonsep dengan baik.</p> <p>Jawaban informan 4: suasana gaduh yang membuat permainan berdurasi lama.</p>
10	Persiapan apasajakah yang di lakukan sebelum permainan tersebut di terapkan di kelas?
	<p>Jawaban informan 1: menyiapkan materi mufrodat yang akan dibisik pesan dan rantaikan kepada siswi, memiliki hadiah jika diinginkan untuk diberikan kepada kelompok yang benar jawabannya, secarik kertas dan bulpoin.</p>

	<p>Jawaban informan 2: para guru akan meriview terlebih dahulu apakah materi istima' itu cocok diterapkan dikelas, jika cocok maka akan langsung disampaikan.</p> <p>Jawaban informan 3: -</p> <p>Jawaban informan 4: -</p>
11	Bagaimana cara mengetahui permainan tersebut telah di terapkan?
	<p>Jawaban informan 1: adanya evaluasi dari beberapa tempat yang pernah melakukan permainan tersebut dan melihat dari beberapa tutor yang mengisi maharah istima'.</p> <p>Jawaban informan 2: adanya pengontrolan.</p> <p>Jawaban informan 3: -</p> <p>Jawaban informan 4: -</p>

Keterangan:

1. **Informan 1:** ustadzah diana novita sari (coordinator pengembangan Bahasa).
2. **Informan 2:** ustadzah sofwatul qulub (kepala asrama darul lughoh al arobiyyah).
3. **Informan 3:** mazyatul karimah (salah satu siswi kursusan).
4. **Informan 4:** jubir dari pengurus asrsama darul lughoh.

**HASIL EVALUASI PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK
MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENYIMA SISWI KURSUSAN
ASRAMA DARUL LUGHAH AL AROBIYYAH PONDOK PESANTREN
DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI**

Hasil nilai sebelum diterapkannya permainan bisik berantai dapat dipaparkan menggunakan tabel data sebagai berikut:

NO	NAMA	NILAI
1	AVI IMAS	60
2	IHDA ZUHRIFATI JANNAH	70
3	LAILA AYU ZAHRO	62
4	MA'RIFATUL NUR LATHIFAH	71
5	MUALIFATUL ZAHRO	75
6	NADIA ALKALAFI	65
7	NIKEN MADIA DARTI	79
8	SITI KAROMATIN NISA	76
9	TSALISAH ZISSA' ADAH	75
10	ULFATUL NUR FAIZAH	75
11	ULFATUN ULFIYAH	60
12	UMI MUTHOHAROH	60

Keterangan:

Nilai dari hasil evaluasi dengan menggunakan metode tanya jawab jika dianggkakan ialah 7,4 yang sebelumnya metode penyampaian materi oleh guru menggunakan metode ceramah atau guru menerangkan dan memaparkan materi dengan siswa mendengar dan menyima apa yang dipaparkan oleh guru, hal itu membuat suasana belajar mengajar menjadi monoton dan mudah bosan. Dari paparan suasana tersebut lalu diterapkan model pembelajaran ketrampilan menyima' menggunakan permainan bisik beranta.

Hasil nilai setelah diterapkannya permainan bisik berantai dapat dipaparkan menggunakan tabel data sebagai berikut:

Table Kelompok 1

NO	NAMA	NILAI
1	AVI IMAS	90
2	IHDA ZUHRIFATI JANNAH	90
3	LAILA AYU ZAHRO	90
4	MA'RIFATUL NUR LATHIFAH	85
5	MUALLIFATUL ZAHRO	90
6	NADIA ALKALAFI	90

Table Kelompok 2

NO	NAMA	NILAI
1	NIKEN MADIA DARTI	90
2	SITI KAROMATIN NISA	90

3	TSALISAH ZISSA' ADAH	90
4	ULFATUL NUR FAIZZAH	90
5	ULFATUN ULFIYAH	90
6	UMI MUTHOHAROH	85

Keterangan:

Terdapat dua kelompok bermain karena teknis permainan bisik berantai ialah dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-7 orang. Sudah terlihat hasilnya yang terpapar oleh nilai angka bahwa terdapat peningkatan dengan adanya penerapan permainan bisik berantai untuk ketrampilan menyima', dimana yang sebelum diterapkannya permainan bisik berantai menghasilkan nilai rata-rata 7,4 kemudian setelah diterapkan menghasilkan 89,1. Adapun cara untuk mengetahui dimana titik letak salahnya mufrodat yang dirantaikan adalah dengan menanyai satu persatu dari anggota kelompok permainan bisik berantai.