

Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam *Maharah Istima'* Siswa Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta

Alifah Kusumawati¹, Muhammad Syafii Tampubolon², Yelis Nur Wahidah³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani

¹alifah.alfi03@gmail.com, ²ms2728456@gmail.com, ³yelismurwahidah@gmail.com

Received:

Revised:

Approved:

Abstract

This study aims to determine how the application of the chain whispering game method in improving maharah istima' of class V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta students. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. This study aims to determine the application of the whispering game method in learning maharah istima' of grade V students at Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta. The results showed that the application of the chain whispering game method was carried out in three stages, namely opening at the beginning of learning, core learning with games and closing. Although in the game whispering chains are in accordance with the steps, but there are still shortcomings in the implementation of the whispering chain game method including students who do not really understand Arabic vocabulary will be less fluent to pronounce the vocabulary heard and class conditions are too crowded and less conducive. While some of the advantages are evidenced by the increasing enthusiasm of class V students of Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta and high activeness in participating in Arabic language learning with the method of whispering games in chains in maharah istima', pronunciation of Arabic vocabulary becomes more precise, and makes it easier for teachers to assess students who do not understand when learning takes place.

Keywords: Implementation, Whispering Game Method, Maharah Istima'.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan maharah istima' siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode permainan bisik berantai dalam pembelajaran maharah istima' siswa kelas V di Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bisik berantai dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pembukaan diawal pembelajaran, inti pembelajaran dengan permainan dan penutup. Meskipun dalam permainan bisik berantai sudah sesuai dengan langkah-langkahnya, tetapi masih ada kekurangan dalam implementasi metode permainan bisik berantai diantaranya siswa yang belum terlalu paham kosakata bahasa Arab akan kurang lancar untuk mengucapkan kosakata yang di dengar dan kondisi kelas yang terlalu ramai dan kurang kondusif. Sedangkan beberapa kelebihan dibuktikan dengan meningkatnya antusiasme siswa kelas V salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta dan keaktifan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan

metode permainan bisik berantai dalam *maharah istima'*, pelafalan kosakata bahasa arab menjadi lebih tepat, dan memudahkan pengajar dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran berlangsung.

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

Pendahuluan

Berbicara bahasa Arab adalah bagian penting dari khasanah linguistik global bagi sekitar 200 juta orang. Sekitar 20 negara menggunakan bahasa ini secara resmi.¹ Bahasa Arab adalah bahasa yang memiliki pengaruh terbesar bagi seluruh umat Islam di seluruh dunia karena merupakan bahasa kitab suci dan bahasa petunjuk bagi umat Islam. Berbicara, mendengar, membaca, dan menulis hanyalah beberapa kemampuan yang membentuk kemampuan bahasa.² Dari segi komponen linguistik yang terdapat dalam bahasa Arab, ada tiga komponen utama: bunyi, mufrodat, atau kosakata, dan konstruksi kosakata.³ Karena sifatnya yang individual dan khas, setiap kemampuan ini memerlukan latihan dan pembiasaan, serta penggunaan teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan teori pembelajaran bahasa Arab.

Sistem pembelajaran bahasa juga diperlukan strategi, metode, atau media yang disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan kelas juga diperlukan dalam penerapan sistem pembelajaran bahasa apa pun agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara efisien. Pendekatan pembelajaran bahasa Arab melalui permainan bahasa adalah salah satu yang dapat diterapkan *Al'ab lughowiyah*. Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah metode pengajaran bahasa kepada anak-anak melalui kegiatan yang mencoba memberi mereka kesempatan untuk menggunakan keterampilan bahasa yang telah mereka pelajari.⁴

Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta adalah cabang dari Salafiyah Ula Islamic Center Bin Baz yang berada di bawah naungan Yayasan Majelis At-Turots Al-Islamy dan arahan Ma'had Jamilurrahman adalah jenjang pendidikan setara SD/MI yang diselenggarakan di lingkungan Pondok Pesantren Jamilurrahman. Pondok Pesantren Jamilurrahman adalah salah satu Pondok Pesantren di Yogyakarta. Dirintis sejak tahun 2004 berupa lembaga pendidikan tahfidzul Qur'an setingkat *ibtidaiyyah* (SD). Adapun pembelajaran bahasa Arab di

¹ Masykuri Bakri, *Kebijakan Pendidikan Islam* (Tangerang Selatan: Nirmana Media, 2013). hlm. 8.

² عمران أحمد علي مصلح, استراتيجيات دراسة وصفية, مجلة: مجمع تنمية المهارات اللغوية الأربعة لدى المتعلم, (2016): 303-346, <http://ojs.mediu.edu.my/index.php/majmaa/article/view/368/220>.

³ Muhammad Syafii Tampubolon, "Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Kitab Al Arabiyah Baina Yadaik di Kelas 1 Salafiyah Wustho Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz", (Yogyakarta: *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2022), 4(1), 101. <http://journal.stitmadani.ac.id/index.php/JPI/index>. (Diakses pada 6 Mei 2024).

⁴ Ibid, hlm. 1

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM MAHARAH ISTIMA' SISWA KELAS V SALAFIYAH ULA JAMILURRAHMAN YOGYAKARTA

Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta yang peneliti lihat berdasarkan observasi ditemukan masalah saat pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya perhatian dan antusias para peserta pada materi yang diajarkan oleh pengajar atau ustadzah, juga masih terdapat siswa yang berbincang dengan teman yang lain, berjalan kesana kemari di kelas saat pelajaran masih aktif.

Dari latar belakang di atas maka peneliti ingin lebih lanjut mengenai bagaimana implementasi metode permainan bisik berantai dalam *maharah istima'* siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta, apa kelebihan dari metode permainan bisik berantai siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta serta kekurangan dari metode tersebut.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menjelaskan bagaimana implementasi metode permainan bisik berantai dalam pembelajaran *maharah istima'*. Metode yang dilakukan yaitu penelitian lapangan (*field research*) dengan metode penelitian kualitatif deskriptif yang melibatkan peneliti secara langsung peristiwa yang terjadi di lokasi penelitian sebagai pengamat untuk mendengar penjelasan orang. Tujuan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana metode implementasi permainan bisik berantai yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi rinci tentang objek dan peristiwa. Adapun subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa Arab dan kepala sekolah Yogyakarta. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, kepala sekolah Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta dan dokumentasi menjadi data pendukung, serta keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber.⁵

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam *Maharah Istima'* Siswa Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta

1. Implementasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI kata implementasi memiliki arti pelaksanaan atau penerapan.⁶ Menurut Usman, mengemukakan pendapatnya tentang implementasi atau pelaksanaan sebagai berikut “implementasi adalah bermuara pada

⁵ Syafii tambpubolun dan fathia

⁶ <https://kbbi.web.id/implementasi> (diakses pada tanggal 27 oktober 2023 jam 21.50)

aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa definisi di atas yakni implementasi adalah suatu kegiatan yang gagasannya direncanakan dan dilaksanakan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan normatif tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan dan tidak bersifat otonom tetapi dipengaruhi oleh objek, proses, atau kegiatan baru setelahnya dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan penyesuaian.

2. Metode dan Permainan Bisik Berantai

Metode (Yunani: *methodos* = jalan, cara) dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Dalam dunia pengajaran metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* (pendekatan) tertentu.

Adapun permainan berbisik berantai menurut Suprawoto dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya dengan cepat dan cermat.⁷

Permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut di papan tulis.⁸

Metode permainan bisik berantai yang di gunakan di kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta tidak berbeda dengan permainan bisik berantai yang di lakukan pada umumnya, perbedaanya pada penelitian ini adalah fokus kepada *maharah istima'* atau kemampuan mendengar siswa.

⁷ Ogi Likarde, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah” Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, 2019, hlm. 6

⁸ Amalia Fauziah, *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun* (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV Sdn Bekasi Jaya II), hlm. 22-27

3. Maharah Istima'

Secara bahasa adalah dari kata *sami'a*, *sam'an*, *sim'an*, *sama'an*, *sama'atan*, *sama'iyatan* yang artinya adalah mendengar. *Istima'* juga diartikan *ishgho*, yang artinya mendengarkan, memperhatikan atau menguping.⁹

Istima' atau mendengar adalah proses aktivitas manusia yang bermaksud: mencapai, pemahaman, penelitian, pertolongan, penjelasan, berfikir, penyampaian kritik/gagasan dan pengembangan gagasan.¹⁰ Sedangkan menurut Rusydi Ahmad Thuaimah dan Muhammad as-Sayyid *Manna' istima'* adalah dengan sengaja menyampaikan materi dengan pemahaman, serta menguasai sebuah penjelasan serta akan menimbulkan gagasan darinya.

Maharah Istima' (kemampuan mendengar) adalah salah satu dari kemampuan kebahasaan empat (mendengar/istima, berbicara/kalam, membaca/qira'ah dan menulis/kitabah) yang dipelajari mahasiswa pertama kali sebelum pembelajaran kemampuan kebahasaan empat yang lain. Kemampuan mendengar yang baik sangat bermanfaat dalam memahami ide-ide pokok secara terperinci. Keterampilan mendengarkan (maharah al-istima'/listening skill) adalah kemampuan seseorang untuk memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh mitra bicara atau media. Kemampuan ini dapat ditingkatkan melalui latihan mendengarkan perbedaan bunyi antara kata dengan makraj huruf yang tepat, baik langsung dari penutur asli maupun melalui rekaman.

Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Maharah Istima' Siswa Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta

Metode observasi yang peneliti lakukan bahwasanya permainan bisik berantai yang di gunakan di kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta memiliki tahapan sebagai berikut:

Kelebihan Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Maharah Istima' Siswa Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta

1. Diawali dengan pembukaan untuk mempersiapkan pembelajaran seperti mengondisikan para siswa di kelas dengan duduk rapi dan membaca doa bersama

⁹ Fairuz Abadi, *al-Qomus al-Muhiith, sami'a*, hlm. 943-944. Ibnu Mandhur, *Lisan al- 'Araby, sami'a*, Juz 8, hlm. 162

¹⁰ Al-Khomis bin Abdur Rahman, *Fan al-Istima wa Turuq Tadrisihi wa Ikhtibarihi*, www.mitaka.net/forums/mulka281137

Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Maharah Istima'

2. Selanjutnya adalah penyampaian isi materi yang sebelumnya para siswa diingatkan kembali akan pelajaran di pertemuan minggu lalu dan memulai pembelajaran dengan memberikan materi kepada peserta didik, kemudian guru atau ustadzah memulai metode permainan bisik berantai untuk anak-anak agar materi seperti *mufrodat* bisa lebih cepat diingat
3. Setelah itu ustazah membagi 3-4 kelompok untuk melakukan permainan bisik berantai, lalu setiap kelompok berisi 6 atau 7 orang tersebut di berikan 1 kalimat pendek dalam bahasa arab yang nantinya setiap kelompok satu per satu kelompok akan maju untuk bermain
4. Kelompok yang maju dan berdiri di depan kelas sementara kelompok yang belum maju duduk di kursi, siswa yang berada di ujung akan dibisikkan kalimat atau kata dalam bahasa arab oleh ustazah kemudian siswa pertama ini akan membisikkan kembali ke teman sebelahnya apa kalimat atau kata yang sudah dibisikkan oleh ustazah, begitu jug sampai ke siswa terakhir. Mereka harus mengusahakan agar kalimat atau kata bahasa Arab yang dibisikkan dengan tepat dan benar, jika sampai ke siswa terakhir bisa mengucapkan kalimat yang dibisikkan benar maka kelompok itu berhasil dalam permainan ini.
5. Sama halnya dengan kelompok lain yang akan berurutan maju di depan kelas, dan jawaban dari siswa terakhir setiap kelompok akan di bacakan oleh ustazah dan ustazah akan mengumumkan kelompok mana yang jawabannya tepat atau paling mendekati benar.
6. Setelah itu baru masuk ke bagian akhir yaitu penutupan pembelajaran dan permainan juga di akhiri, sementara materi yang sudah diajarkan dalam pembelajaran akan dibuat pertanyaan seputar materi dan juga beberapa *mufrodat* yang telah disampaikan dan menerangkan kembali jika ada materi atau kata dalam bahasa Arab yang masih belum dipahami oleh siswa.

Dari observasi penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan dari metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta, diantaranya adalah:

1. Para siswa yang antusias ketika pembelajaran bahasa Arab
2. Pelafalan kosakata bahasa arab menjadi lebih tepat
3. Memudahkan pengajar dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran berlangsung
4. Meningkatkan konsentrasi dalam mendengar suatu kata bahasa Arab

Kelebihan dari metode permainan permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta tersebut sudah dibuktikan dari

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM MAHARAH ISTIMA' SISWA KELAS V SALAFIYAH ULA JAMILURRAHMAN YOGYAKARTA

penelitian langsung dan dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti kepada pengajar bahasa Arab Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan yaitu adanya kelebihan dalam metode permainan bisik berantai dalam *maharah istima'* di kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta terlihat adanya semangat belajar atau antusias yang semakin bertambah ketika metode tersebut dilakukan, para siswa yang melafalkan kosakata bahasa Arab dengan tepat, memudahkan pengajar dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran berlangsung, dan meningkatkan konsentrasi dalam mendengar suatu kata bahasa Arab.

Kekurangan Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam *Maharah Istima'* Siswa Kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta

Adapun kekurangan pada metode permainan permainan bisik berantai dalam *maharah istima'* siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil wawancara kepada pengajar bahasa Arab kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta sebagai berikut:

1. Siswa yang belum terlalu paham kosakata bahasa Arab akan kurang lancar untuk mengucapkan kosakata yang di dengar
2. Kondisi kelas yang terlalu ramai dan kurang kondusif
3. Waktu yang terbatas

Kesimpulan

Berbicara bahasa Arab adalah bagian penting dari khasanah linguistik global bagi sekitar 200 juta orang. Sekitar 20 negara menggunakan bahasa ini secara resmi. Termasuk di Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta yang mempelajari bahasa Arab sebagai subjek pelajaran penting di sekolah. Pelajaran bahasa Arab menjadi pelajaran yang kurang diminati di Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta, penelitian mengamati adanya masalah seperti kurangnya perhatian dan antusiasme peserta terhadap materi yang diajarkan oleh pengajar. Maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana jika implementasi metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan (*maharah istima'*) siswa kelas V, dengan tujuan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan metode tersebut.

Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Maharah Istima'

Implementasi metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas V Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran bahasa Arab dan mengubah persepsi mereka bahwa bahasa Arab adalah materi yang sulit menjadi materi yang menyenangkan dan mudah dipelajari. Metode ini juga efektif dalam menghindarkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis dan memberikan contoh, serta hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini memengaruhi minat siswa dan meningkatkan hasil ulangan bahasa Arab. Kelebihan dari metode permainan bisik berantai termasuk peningkatan semangat belajar, keakuratan dalam melafalkan kosakata, kemudahan dalam penilaian, dan peningkatan konsentrasi. Namun, terdapat beberapa kekurangan seperti kesulitan bagi siswa yang belum menguasai kosakata dengan lancar, kondisi kelas yang kurang kondusif karena kebisingan, dan keterbatasan waktu.

Ucapan Terima Kasih

Dengan tulus kami mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta atas dukungan dan kerjasama yang telah diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Tanpa partisipasi dan bantuan dari pihak sekolah, penelitian ini tidak akan terwujud. Kami juga ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah turut serta dalam memberikan informasi, saran, dan masukan yang berharga dalam penelitian ini. Kontribusi dan kerjasama dari para pengajar, staf pengajar, serta santri sangatlah berarti bagi kelancaran penelitian ini. Tidak lupa, kami juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh responden yang telah bersedia berpartisipasi dalam wawancara dan menyediakan data yang diperlukan untuk penelitian ini. Kebaikan dalam berbagi pengalaman dan pandangan sangatlah berharga bagi kemajuan penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang nyata dan berguna bagi Salafiyah Ula Jamilurrahman Yogyakarta serta menjadi kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab di lingkungan sekolah dan institusi pendidikan lainnya.

Referensi

- Abadi, Fairuz. al-Qomus al-Muhith, sami'a, hal. 943-944. Ibnu Mandhur, Lisan al- 'Araby, sami'a, Juz 8.
- Abdur Rahman, Al-Khomis. Fan al-Istima wa Turuq Tadrishi wa Ikhtibarihi, 12. www.mitaka.net/forums/mulka281137
- Bakri, Masykuri. (2013). Kebijakan Pendidikan Islam (Tangerang Selatan: Nirmana Media.

***IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM MAHARAH ISTIMA' SISWA
KELAS V SALAFIYAH ULA JAMILURRAHMAN YOGYAKARTA***

- Fauziah, Amalia. (2022). Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun. (Skripsi, Insitut Agama Islam Darussalam,2022)
- Likarde, Ogi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Bengkulu: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN.
- Tampubolon, Muhammad Syafii. (2022). Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Kitab Al Arabiyah Baina Yadaik di Kelas 1 Salafiyah Wustho Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz. Yogyakarta: At Turots: Jurnal Pendidikan Islam, 4(1).