



IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BISIK – BISIK BERANTAI SEBAGAI PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA' UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN DAYA DENGAR SISWA KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 BLITAR

IMPLEMENTATION OF CHAIN WHISPERING GAME METHOD AS LEARNING MAHARAH ISTIMA' TO IMPROVE CONCENTRATION AND LISTENING POWER OF CLASS X STUDENTS AT MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 BLITAR

Rama Damar Aji

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

ramasukamarah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan bisik-bisik berantai sebagai media pembelajaran maharah istima' dalam upaya meningkatkan konsentrasi dan daya dengar siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar. Permainan bisik-bisik berantai dipilih karena melibatkan aktivitas menyimak secara aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik-bisik berantai secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi dan memahami pesan lisan dalam bahasa Arab. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, permainan bisik-bisik berantai efektif digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran maharah istima' di Madrasah Aliyah. Meskipun dalam permainan bisik berantai sudah sesuai dengan langkah-langkahnya, tetapi masih ada kekurangan dalam implementasi metode permainan bisik berantai di antaranya siswa yang belum terlalu paham kosa kata bahasa arab akan kurang lancar untuk mengucapkan kosa kata yang di dengar dan kondisi kelas yang terlalu ramai dan kurang kondusif. Sedangkan beberapa kelebihan dibuktikan dengan meningkatnya antusias siswa kelas X MAN 2 Blitar dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' pelafalan kosa kata bahasa arab menjadi lebih tepat, dan memudahkan guru dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci : implementasi, metode permainan bisik berantai, maharah istima;

Abstract

This study aims to describe the implementation of chain whispering games as a medium for learning maharah istima' in an effort to improve concentration and listening power of grade X students at Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar. The chain whispering game was chosen because it involves active listening activities in a fun and interactive learning atmosphere. The research method used is descriptive qualitative research with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results showed that the application of chain whispering games can significantly improve students' ability to concentrate and understand oral messages in Arabic. In addition, the classroom atmosphere becomes more active, collaborative, and encourages active student participation. Thus, chain whispering game is effectively used as

*Corresponding author, e-mail address

an alternative media in learning maharah istima' in Madrasah Aliyah. Although in the game whispering in chains is in accordance with the steps, but there are still shortcomings in the implementation of the whispering in chains game method including students who do not really understand Arabic vocabulary will be less fluent in pronouncing 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 X MAN 2 Blitar students in participating in Arabic language learning with the chain whispering game method 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;

1. Pendahuluan

Permainan bisik berantai merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran bahasa arab. Abdul Wahab Rosyidi (2009:81-82) Menjelaskan bahwasannya Permainan pesan berantai yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada peserta didik. Peserta didik tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada peserta didik kedua. Peserta didik kedua membisikkan pesan kepada peserta didik ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Peserta didik terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada peserta didik terakhir atau tidak.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting, terutama dalam konteks keagamaan dan pendidikan Islam. Dalam pembelajarannya, Bahasa Arab mencakup empat keterampilan utama yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan dasar yang menjadi landasan bagi keterampilan-keterampilan lainnya, karena tanpa kemampuan menyimak yang baik, siswa akan kesulitan memahami ujaran lisan dan merespons dengan tepat. Namun, kenyataannya pembelajaran maharah istima' di sekolah-sekolah, khususnya di Madrasah Aliyah, masih belum mendapatkan perhatian yang optimal. Proses pembelajaran sering kali berlangsung secara pasif, sehingga siswa kurang terlibat aktif dan kesulitan untuk berkonsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan secara lisan. Hal ini berdampak pada rendahnya daya dengar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa Arab secara fungsional.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah melalui permainan edukatif yang mampu melatih konsentrasi dan daya dengar siswa. Permainan bisik-bisik berantai merupakan salah satu metode interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran istima'. Permainan ini menuntut siswa untuk fokus mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan pesan secara tepat kepada teman berikutnya. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Dalam sistem pembelajaran bahasa, dibutuhkan strategi, metode, atau media yang sesuai dengan situasi serta kebutuhan kelas agar proses belajar berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah melalui permainan bahasa (al'ab lughawiyah). Permainan bahasa sendiri merupakan metode pengajaran yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak dalam mempraktikkan keterampilan bahasa yang telah mereka pelajari melalui aktivitas yang menyenangkan.

Selain sebagai metode yang menyenangkan, permainan bahasa seperti bisik-bisik berantai juga memiliki nilai edukatif yang tinggi karena mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kegiatan pembelajaran. Dalam konteks maharah istima', permainan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang tidak hanya mendengar secara pasif, tetapi juga harus memahami, mengingat, dan menyampaikan kembali informasi dengan benar. Hal ini secara tidak langsung melatih ketepatan pelafalan, kejelasan artikulasi, serta kepekaan terhadap bunyi-bunyi bahasa Arab.

Namun, pelaksanaan metode ini tentu tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti perbedaan kemampuan menyimak antar siswa, keterbatasan waktu, serta kondisi kelas yang mungkin kurang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap implementasi metode permainan bisik-bisik berantai secara sistematis agar dapat diketahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan istima' siswa, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilannya. Dengan latar belakang tersebut, penting untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) guna mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi metode permainan bisik-bisik berantai dalam pembelajaran maharah istima', serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang inovatif dan berpusat pada siswa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas X di MAN 2 Blitar.

Dan juga Dari latar belakang di atas maka peneliti ingin lebih lanjut mengenai bagaimana implementasi metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas X MAN 2 Blitar , apa kelebihan dari metode permainan bisik berantai siswa kelas X MAN 2 Blitar serta kekurangan dari metode tersebut.

2. Metode Penelitian :

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi permainan bisik-bisik berantai sebagai media pembelajaran maharah istima' serta dampaknya terhadap konsentrasi dan daya dengar siswa. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena yang terjadi secara alami di dalam kelas, serta menangkap makna di balik interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar, dengan subjek penelitian yaitu guru Bahasa Arab dan siswa kelas X yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan bisik-bisik berantai.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan permainan bisik-bisik berantai, dengan mencatat aktivitas guru dan siswa serta suasana kelas selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Arab dan beberapa siswa untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai efektivitas permainan serta pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dokumentasi seperti foto kegiatan, catatan guru, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja siswa digunakan untuk mendukung data yang telah dikumpulkan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan temuan-temuan penting di lapangan. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan antar data yang telah dianalisis.

Keunggulan metode kualitatif dalam konteks ini terletak pada fleksibilitasnya dalam menangkap dinamika pembelajaran, termasuk reaksi spontan siswa, kendala-kendala yang muncul di kelas, serta adaptasi guru dalam menjalankan metode permainan. Selain itu, pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk melakukan refleksi terhadap proses yang terjadi, dan menjadikan pengalaman tersebut sebagai dasar untuk merancang tindakan pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Untuk menjaga validitas data, peneliti melakukan triangulasi, yaitu dengan membandingkan dan mengonfirmasi data dari berbagai sumber dan teknik, seperti hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi ini bertujuan agar data yang dikumpulkan tidak bersifat subjektif atau sepihak, melainkan merepresentasikan kondisi kelas yang sebenarnya. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah serta memberikan gambaran yang akurat dan relevan terhadap implementasi metode permainan bisik-bisik berantai dalam meningkatkan maharah istima' siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan.[1] Sementara itu, Usman menyatakan bahwa implementasi mengacu pada serangkaian tindakan, aktivitas, atau mekanisme dalam suatu sistem. Ia menekankan bahwa implementasi tidak sekadar menjalankan suatu aktivitas, melainkan merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis dan bertujuan untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Dari berbagai definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu proses pelaksanaan yang berangkat dari gagasan yang dirancang secara sistematis dan dijalankan secara serius, berlandaskan pada pedoman normatif tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini tidak berlangsung secara mandiri, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti objek, dinamika proses, maupun kegiatan lanjutan, dengan harapan adanya penerimaan serta penyesuaian dari pihak lain terhadap pelaksanaan tersebut.

Dengan demikian, dalam konteks pembelajaran di kelas, implementasi dapat dipahami sebagai proses pelaksanaan suatu strategi, metode, atau media pembelajaran yang telah dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Implementasi tidak hanya berfokus pada pelaksanaan teknis, tetapi juga mencakup bagaimana rencana tersebut dijalankan secara efektif di dalam kelas, bagaimana guru menyesuaikan pendekatan dengan kondisi siswa, serta bagaimana respon dan partisipasi siswa turut memengaruhi keberhasilan pelaksanaan tersebut. Oleh karena itu, implementasi yang baik harus mempertimbangkan kesiapan guru, karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai.

Dalam penelitian tindakan kelas, implementasi menjadi fokus utama dalam setiap siklus tindakan yang dilakukan. Setiap tindakan yang dirancang dalam perencanaan akan diimplementasikan secara langsung di kelas untuk melihat sejauh mana efektivitasnya dalam memperbaiki masalah pembelajaran. Melalui implementasi, guru dapat mengamati proses pembelajaran secara nyata, menilai respon siswa terhadap metode yang digunakan, dan melakukan refleksi terhadap kekurangan serta kelebihan. Hasil dari implementasi inilah yang menjadi dasar untuk melanjutkan ke siklus berikutnya atau menarik kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan.

B. Metode dan Permainan Bisik Berantai

Secara etimologis, kata *metode* berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti jalan atau cara. Dalam konteks filsafat dan ilmu pengetahuan, metode diartikan sebagai suatu cara berpikir dan menelaah suatu permasalahan secara terencana. Sementara itu, dalam bidang pendidikan, metode merujuk pada suatu rancangan penyajian materi pelajaran secara menyeluruh dan terstruktur, yang disusun berdasarkan pendekatan tertentu agar proses pembelajaran berlangsung secara sistematis. 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 keteman sebelahnya secara berantai

Sementara itu, menurut Suprawoto, permainan bisik-bisik berantai atau mendengar berantai merupakan jenis permainan yang dilakukan dengan menyampaikan suatu pesan atau informasi secara berbisik dari satu siswa ke siswa lainnya secara cepat dan akurat.[2]

Permainan berbisik yaitu siswa membisikkan suatu kalimat bahasa arab yang sudah disiapkan oleh guru dan membisikkannya kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan kalimat tersebut kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan kalimat tersebut dengan suara jelas di depan kelas, kemudian menuliskannya di kertas yang sudah disiapkan oleh guru. guru memeriksa apakah kalimat bahasa arab tersebut sampai pada siswa terakhir atau tidak. Pemain pertama menerima kalimat bahasa arab dari guru. Pemain kedua menerima kalimat bahasa arab dari pemain pertama, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir menyampaikan kepada guru kembali dan menulis di kertas yang sudah di siapkan oleh guru.[3]

Permainan bisik-bisik berantai ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik berupa penyampaian pesan secara lisan, tetapi juga menuntut konsentrasi penuh, kemampuan menyimak secara aktif, serta daya ingat yang kuat dari setiap siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, permainan ini sangat relevan karena melatih siswa untuk fokus pada pelafalan dan pemahaman kosakata yang disampaikan dalam bahasa asing. Setiap tahapan dalam permainan secara tidak langsung membentuk proses menyimak aktif (*active listening*), karena siswa harus benar-benar memperhatikan dan mengingat pesan yang diterima sebelum menyampaikannya kembali.

Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena dilakukan dalam bentuk permainan, sehingga siswa tidak merasa tertekan seperti dalam pembelajaran konvensional. Interaksi antar siswa yang terjadi dalam permainan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, komunikatif, dan kolaboratif. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan permainan ini sebagai alat evaluasi informal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata atau struktur kalimat yang telah dipelajari. Dengan demikian, metode permainan bisik-bisik berantai tidak hanya berfungsi sebagai variasi dalam strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mengembangkan keterampilan menyimak (*maharah istima'*) secara lebih kontekstual dan aplikatif. Keterlibatan siswa dalam setiap tahap permainan memungkinkan terjadinya proses belajar yang bermakna (*meaningful learning*), karena mereka tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga aktif dalam proses mendengarkan, mengingat, menyampaikan, dan mengevaluasi kembali informasi yang diterima.

Metode permainan bisik berantai yang di gunakan di kelas X MAN 2 Blitar tidak berbeda dengan permainan bisik berantai yang dilakukan pada umumnya, sama saja pada umumnya. Tetapi adanya perbedaan dari penelitian ini yaitu fokus untuk maharah istima' atau kemampuan mendengar siswa.

C. Maharah Istima'

Secara etimologis, istilah *istima'* berasal dari kata *sami'a*, *sam'an*, *sim'an*, *sama'an*, *sama'atan*, *sama'iyatan* yang berarti 'mendengar'. Dalam penggunaannya, *istima'* juga dapat dimaknai sebagai *ishgho*, yakni mendengarkan dengan saksama, memperhatikan, atau menyimak secara intensif.[4] Keterampilan merupakan kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut, menyimak adalah suatu proseskegiatan 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. (HenryGuntur Tarigan 1986: 31)

Istima' atau kegiatan mendengar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan siswa dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman, melakukan analisis, mencari informasi, menjelaskan sesuatu, berpikir kritis, menyampaikan pendapat atau kritik, serta mengembangkan ide atau gagasan.[5] Sementara itu, menurut pandangan Rusydi Ahmad Thuaimah dan Muhammad as-Sayyid Manna', *istima'* merupakan aktivitas mendengarkan secara sengaja dengan tujuan memahami isi materi, menguasai penjelasan yang disampaikan, serta mampu melahirkan gagasan-gagasan baru dari apa yang didengar.

Maharah Istima' atau kemampuan mendengar merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengar (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Kemampuan ini biasanya diajarkan pertama kali kepada mahasiswa sebelum keterampilan bahasa lainnya. Memiliki kemampuan mendengar yang baik sangat membantu dalam memahami ide pokok secara rinci. Keterampilan menyimak (*maharah al-istima'* atau *listening skill*) adalah kecakapan seseorang dalam

menangkap dan memahami kata-kata atau kalimat yang diucapkan oleh lawan bicara atau disampaikan melalui media. Keterampilan ini dapat diasah melalui latihan mendengarkan perbedaan bunyi antar kata serta pengucapan huruf (makhraj) yang benar, baik dari penutur asli secara langsung maupun melalui media rekaman.

Keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab bukan hanya menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya, tetapi juga merupakan sarana penting untuk membangun pemahaman yang utuh terhadap struktur dan makna bahasa. Dalam konteks pembelajaran di kelas, maharah istima' memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan komunikatif siswa, karena kegiatan mendengar yang efektif akan membantu siswa dalam meniru, menirukan kembali, dan mereproduksi bahasa secara lebih tepat dan alami. Kelemahan dalam keterampilan ini seringkali berdampak pada kesulitan dalam berbicara dan memahami teks lisan, karena siswa tidak mampu menangkap pesan yang disampaikan secara akurat.

Lebih lanjut, pengembangan maharah istima' harus dilakukan melalui pendekatan-pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode permainan seperti bisik-bisik berantai, yang secara alami menuntut siswa untuk fokus, mendengarkan secara aktif, dan menyampaikan informasi secara lisan. Proses ini tidak hanya melatih telinga dan konsentrasi, tetapi juga melibatkan unsur emosi dan keterlibatan sosial yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, pelatihan keterampilan istima' tidak cukup hanya dengan pemutaran rekaman atau penyampaian teks lisan secara monoton. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting untuk merancang kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa untuk aktif menyimak, merespons, dan merefleksikan apa yang mereka dengar. Dengan latihan yang konsisten dan penggunaan metode yang bervariasi, siswa akan lebih mudah memahami makna kata atau kalimat yang mereka dengar, serta mampu menyesuaikan pendengaran mereka terhadap berbagai aksen atau variasi pelafalan dalam bahasa Arab.

Implementasi Metode Permainan Bisik-Bisik Berantai sebagai Pembelajaran Maharah Istima' untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Daya Dengar Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar

Metode observasi yang dilakukan peneliti bahwasanya permainan bisik bisik berantai yang di lakukan di kelas X MAN 2 Blitar memiliki tahapan sebagai berikut:

Kelebihan "Implementasi Metode Permainan Bisik-Bisik Berantai sebagai Pembelajaran Maharah Istima' untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Daya Dengar Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar "

1. Di dalam kelas diawali dengan pembukaan untuk mempersiapkan pembelajaran seperti mengondisikan para siswa di kelas dengan duduk rapi dan do'a bersama.
2. Selanjutnya, guru menyampaikan materi dengan terlebih dahulu mengingatkan kembali pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi kepada siswa, lalu dilanjutkan dengan metode permainan bisik berantai. Permainan ini digunakan agar anak-anak lebih mudah dan cepat mengingat materi, khususnya kosakata (mufrodad).
3. Kemudian guru membagi kelompok sebanyak 6 kelompok , setiap kelompok ada 5 sampai 6 siswa , lalu

setiap kelompok tersebut di berikan 1 kalimat pendek dalam bahasa arab.

4. Kelompok yang maju di depan kelas yaitu kelompok yang bermain, kelompok yang belum maju ke depan kelas duduk terlebih dahulu di kursi masing – masing .
5. Siswa pertama membisikkan kalimat ke siswa kedua, begitu juga sampai akhir. Mereka harus mengusahakan agar kalimat yang di bisikkan dengan tepat dan benar, jika sampai siswa terakhir bisa mengucapkan kalimat yang dibisikkan benar maka kelompok tersebut berhasil dalam permainan ini.
6. Selanjutnya sama halnya dengan kelompok lain yang akan berurutan maju di depan kelas, dan jawaban dari siswa terakhir setiap kelompok akan dibacakan oleh guru dan guru akan mengumumkan kelompok mana yang jawabannya paling tepat atau paling mendekati.
7. Kemudian masuk ke bagian akhir yaitu penutup pembelajaran dan permainan juga di akhiri.

Dari observasi penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa hal kelebihan atau keunggulan dari metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas X MAN 2 Blitar di antaranya sebagai berikut:

1. Siswa yang antusias ketika pembelajaran bahasa arab
2. Pelafalan bahasa arab yang menjadi lebih tepat
3. Meningkatkan konsentrasi dalam mendengar suatu kata atau kalimat bahasa arab
4. Memudahkan guru dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran berlangsung.

Kelebihan dari metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas X MAN 2 Blitar tersebut sudah dibuktikan dari penelitian langsung dan dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti kepada guru bahasa arab kelas X MAN Blitar . hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan yaitu adanya kelebihan dalam metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' kelas X MAN 2 Blitar terlihat adanya semangat belajar atau antusias yang semakin bertambah ketika metode tersebut dilakukan, para siswa yang melafalkan kosa kata bahasa arab dengan tepat. Memudahkan guru dalam menilai siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran sedang berlangsung , dan meningkatkan konsentrasi dalam mendengar suatu kalimat bahasa arab.

Kelebihan-kelebihan tersebut menunjukkan bahwa metode permainan bisik-bisik berantai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Dengan adanya kegiatan permainan, siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga menjadi pelaku aktif yang terlibat langsung dalam proses menyimak, mengingat, dan menyampaikan informasi secara berurutan. Hal ini tentunya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa berinteraksi secara langsung dengan materi ajar dalam suasana yang menyenangkan.

Selain itu, pendekatan ini juga memudahkan guru dalam melakukan asesmen informal, karena melalui permainan ini guru dapat mengamati dengan lebih jelas siswa-siswa yang masih kesulitan memahami atau melafalkan kosakata bahasa Arab. Proses ini secara tidak langsung membantu guru dalam menyusun strategi lanjutan untuk meningkatkan kompetensi siswa, terutama dalam

keterampilan mendengarkan dan berbicara.

Antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa juga menjadi indikator penting bahwa metode ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar bahasa Arab. Ketika pembelajaran terasa menyenangkan, siswa cenderung lebih fokus, tidak mudah bosan, dan memiliki semangat lebih untuk mengikuti pelajaran. Kegiatan kolaboratif dalam kelompok juga mendorong tumbuhnya kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri dalam menyampaikan hasil yang didengar.

Dengan demikian, kelebihan metode permainan bisik-bisik berantai tidak hanya terletak pada peningkatan kemampuan istima', tetapi juga pada aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran, yang secara keseluruhan berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Kekurangan Implementasi metode Permainan Bisik-Bisik Berantai sebagai Pembelajaran Maharah Istima' untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Daya Dengar Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar

Adapun kekurangan pada metode permainan bisik berantai dalam maharah istima' siswa kelas X MAN 2 Blitar yang peneliti dapatkan hasil wawancara kepada guru bahasa arab kelas X MAN 2 Blitar sebagai berikut :

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

Meskipun metode permainan bisik-bisik berantai memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran maharah istima', namun pelaksanaannya juga menghadapi beberapa kendala yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi. Salah satu kekurangan utama adalah masih adanya siswa yang belum menguasai kosakata bahasa Arab secara memadai. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan dalam menangkap dan mengucapkan kembali kata atau kalimat yang dibisikkan oleh temannya secara akurat. Ketidaktahuan terhadap arti dan pelafalan yang benar dapat mengganggu jalannya permainan serta memengaruhi pemahaman pesan secara keseluruhan. Selain itu, permainan ini memerlukan suasana kelas yang kondusif agar proses menyimak bisa berjalan secara optimal. Namun pada kenyataannya, suasana kelas yang terlalu ramai saat permainan berlangsung dapat mengganggu konsentrasi siswa yang mendengarkan. Suara-suara dari kelompok lain atau siswa yang belum bermain bisa menjadi distraksi yang membuat pesan tidak sampai dengan baik kepada siswa terakhir.

Aspek waktu juga menjadi salah satu tantangan dalam penerapan metode ini. Permainan bisik-bisik berantai memerlukan waktu yang cukup untuk setiap kelompok, sehingga pelaksanaan dalam satu kali pertemuan pembelajaran seringkali kurang maksimal. Keterbatasan waktu ini dapat membatasi jumlah kelompok yang bisa bermain atau mempercepat pelaksanaan tanpa refleksi yang cukup. Dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan ini, penting bagi guru untuk melakukan penyesuaian dalam penerapan metode, seperti memberikan penguatan kosakata sebelum permainan dimulai, mengatur manajemen kelas agar tetap tenang saat permainan berlangsung, serta mengelola waktu pembelajaran secara efisien agar semua kelompok mendapat kesempatan yang sama.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi metode permainan bisik-bisik berantai dalam pembelajaran maharah istima' di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar, dapat disimpulkan bahwa metode ini mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan konsentrasi dan daya dengar siswa. Permainan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memfokuskan perhatian pada materi yang didengar, serta melatih ketepatan pelafalan dan pemahaman kosakata bahasa Arab secara menyenangkan dan interaktif.

Kelebihan dari metode ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran, pelafalan bahasa Arab yang menjadi lebih tepat, serta kemudahan guru dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam menyimak. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan kolaboratif, yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermakna. Namun demikian, metode ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti kendala bagi siswa yang belum menguasai kosakata bahasa Arab, kondisi kelas yang kadang tidak kondusif karena kebisingan, serta keterbatasan waktu pelaksanaan. Meskipun demikian, secara umum metode permainan bisik-bisik berantai dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran maharah istima', khususnya untuk membangun konsentrasi dan keterampilan menyimak siswa secara bertahap dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

Era Mutiah. (2023). EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD NEGERI 0501 HUTANOPAN. *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 73-82. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i02.2347>

Ningsih, N. I. W., & Nasih, A. M. (2023). Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Maharah Istima' Siswa Kelas 4 SD Islam. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), 604-616. <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p604-616>

Era Mutiah. (2023). EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD NEGERI 0501 HUTANOPAN. *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 73-82. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i02.2347>

Ien, D. L., & Insaniyah, A. L. (2023). IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH ISTIMA' DI ASRAMA DARUL LUGHOH AL-AROBIYYAH PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI. 4(2).

Rosalinda, E., & Qibtiyah, L. (t.t.). *PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAKARAB SISWA KELAS X EXCELLENT A DI MA AL-AMIEN 1 PRAGAAN*.

Sapitri, P. D. (t.t.). PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU 202.

Alzulmi, S., Hidayat, T., & Usman, S. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK BISIK BERANTAI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDENGAR*. 10.

Eka Utari Handayani & Nurul Huda. (2019). Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan

Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-01>

Ridho, U. (2018). EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 19. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124>

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

Arifin, A. (t.t.). Exploring the Interplay of Listening, Articulation, and Arabic Language Proficiency among Children in Pesantren.

Suaidi, P., Hafizhoh, S., & Anwar, K. (t.t.). IMPLEMENTASI PERMAINAN BISIK BERANTAI PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB METODE ISTIMA' KELAS VII DI MTS AL WASHLIYAH KM 6 BRAYAN MEDAN.

Putri, A. K., & Oktaria, R. (2020). Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98–103. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22274>

Lovita, I., & Ismet, S. (2021). STUDI PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 107. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.501>

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

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

[2] 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

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

[4] Fairuz Abadi, al-Qomus al-Muhith, sami'a, hlm. 943-944. Ibnu Mandhur, Lisan al- 'Araby, sami'a, Juz 8, hlm. 162

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