

Pengaruh Permainan *Al-Asrar Al-Mutasalsilah* terhadap Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa

Fahrur Rosikh¹, Alif Kafa Thoyyibah², Muhimmatus Sholihah³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

Email: frosikh@insud.ac.id¹, alifkafa77@gmail.com², Muhimmatus21@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan bisik berantai (*al-asrar al-mutassilah*) terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab maka diperlukan berbagai macam cara, diantaranya adalah dengan penerapan metode maupun teknik pembelajaran yang aktif dan interaktif. Dewasa ini telah muncul berbagai macam metode maupun teknik dalam pembelajaran yang dapat diterapkan diantaranya adalah teknik bermain. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA Sabilillah Kebonsari Sukodadi Lamongan. Data dihimpun dengan menggunakan teknik tes, dokumentasi, dan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan berbisik (*al-asrar al-mutasalsilah*) efektif untuk meningkatkan kemampuan mendengar siswa-siswi kelas X MA Sabilillah Kebonsari Sukodadi Lamongan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci : *al-asrar al-mutasalsilah; keterampilan mendengar; bahasa arab*

Abstract: This study aims to determine the effect of the application of the whisper-chain game (*al-asrar al-mutassilah*) on improving students' listening skills in learning Arabic. In an effort to improve students' skills in learning Arabic, various methods are needed, including the application of active and interactive learning methods and techniques. Nowadays, various methods and techniques in learning that can be applied have emerged, including playing techniques. This study uses an experimental method with the subject of this research being students of class X MA Sabilillah Kebonsari Sukodadi Lamongan. Data were collected using test, documentation, and observation techniques. The results of this study indicate that the whispering game (*al-asrar al-mutasalsilah*) is effective in improving the listening skills of the tenth grade students of MA Sabilillah Kebonsari Sukodadi Lamongan in learning Arabic

Keywords : *al-asrar al-mutasalsilah; listening skills; arabis language*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar tertentu yang didalamnya terdapat berbagai macam komponen. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatan dikelas atas dasar pertimbangan antara lain: (1) ia merasa sudah akrab dengan media

itu, seperti papan tulis, atau proyektor transparansi. (2) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri, misalnya diagram *flip chart*. (3) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.¹

Belajar bahasa merupakan usaha yang sungguh – sungguh dan media ini merupakan usaha dalam membentuk kebiasaan baru pada diri si pelajar. Untuk memperoleh kebiasaan yang baik maka harus dilatih terus – menerus, proses inilah yang sering menjadikan pebelajar menjadi cepat bosan sehingga pebelajar sering mengalami kegagalan. Oleh karenanya, permainan bahasa merupakan media yang sangat efektif yang bisa membantu para pebelajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa arab. Dan hasil aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan ketrampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperukan situasi yang meyenangkan. Dan hal ini juga yang dimungkinkan mampu menggali potensi yang ada didalam diri siswa secara maksimal di kelas pembelajaran bahasa, karena pada diri siswa (khususnya pemula) masih tertanam jiwa untuk bersaing dan berlomba.

Oleh karena itu inti dari proses pembelajaran adalah proses pendidikan siswa dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai apabila peran guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Melalui model pembelajaran yang bervariasi dan mengarahkan siswa pada proses pembelajaran yang Aktif. Sebaliknya apabila dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan metode Ceramah akan dapat menjadikan peserta didik bosan atau jenuh, karena pembelajarannya monoton. Abdul Wahab Rosydi dkk mengatakan ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan dalam mengajarkan ketrampilan menyimak seperti: bisik berantai (*al-asrar almutasalsil*), perintah bersyarat, siapa yang berbicara (*man al-mutabaddist*), dan bagaimana saya pergi.³

Hakikat permainan bahasa merupakan kelompok media pengajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Hasil penelitian awal di lapangan menunjukkan bahwa teknik permainan belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Sehingga pada kesempatan penelitian ini fokus utama penelitian adalah ingin mengetahui pengaruh permainan bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*) dalam pembelajaran bahasa Arab pada aspek keterampilan menyimak.

Metode

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan Penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Penggunaan desain penelitian eksperimen didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh penerapan teknik bermain terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun yang menjadi populasi

¹M.khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (yogyakarta: Aswaja pressindo.2010).

²Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malana: UIN Malang press,2009).81.

³Ibid, 51.

dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA Sabilillah Kebonsari Sukodadi Lamongan yang berjumlah 39 siswa-siswi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes, wawancara, dan observasi sedangkan teknik pengumpulan data adalah teknik tes, wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan analisa data kuantitatif dimana perhitungan dan pengujian dengan menggunakan metode statistik, dan teknik analisa data yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan uji *Product-moment*.

Temuan Data dan Diskusi

Permainan Bisik Berantai (al-asrar al-mutassilah)

Metode adalah suatu cara untuk menunjang pendekatan siswa aktif dalam mata pelajaran yang disampaikan dengan teknik yang benar. Suatu pembelajaran tidak menggunakan teknik yang benar maka pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang ingin dicapai oleh pendidik. Jika dalam pembelajaran guru tidak dapat memberikan suasana yang menyenangkan maka peserta didik akan cepat merasa bosan dan jenuh. Sehingga perlu adanya selingan sedikit, tentunya untuk mengubah kejenuhan tersebut. Dalam pembelajaran bahasa Arab dikenal sebagai permainan bahasa bisik berantai. Permainan ini merupakan permainan untuk keterampilan menyimak.

Pada hakekatnya, permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.⁷ Salah satu permainan bahasa adalah permainan bisik berantai (al-asrar al-mutasalsil) yang bertujuan untuk melatih keterampilan mendengar dan menyimak siswa⁴.

Permainan bahasa ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa, guru membisikkan kosa kata atau kalimat yang diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya dibisikkan pada siswa belakangnya demikian sampai siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang. Dalam permainan ini pebelajar akan belajar kecepatan dalam menangkap informasi tersebut. Informasi tersebut bisa merupakan kata, kalimat, baik kalimat perintah, kalimat seru, kalimat berita, dan lain-lain. Contoh :” ” dan “ “ melatih pendengaran bunyi كبيرة – كبيرة .

Untuk mewujudkan pembelajaran bahasa Arab yang aktif dan menyenangkan perlu banyak komponen yang dilibatkan, diantaranya adalah pelitabatan teknik pembelajaran. dalam pembelajaran bahasa didapatkan informasi macam-macam teknik yaitu; teknik bernyanyi, teknik permainan dan teknik bercerita.

Penggunaan teknik dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.

⁴Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)* (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 151.

2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa di dalam kelas. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai pada yang abstrak.⁵

Permainan bahasa ini mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan melatih ketrampilan berbahasa tertentu. Permainan bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam pengajaran bahasa arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa ini tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan bahasa bisik berantai ini adalah melatih keterampilan mendengar siswa, karena menyimak merupakan kemampuan yang memungkinkan seorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan. Kemampuan menyimak merupakan bagian penting dan tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran bahasa arab, terutama bila tujuan penyelenggaraannya adalah penguasaan kemampuan bahasa secara lengkap.⁶

Model pembelajaran ini harus dioptimalkan karena dapat meningkatkan kemampuan siswa berkreasi siswa tentunya meningkatkan prestasi siswa. Disamping itu, pembelajaran ini akan menyenangkan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk lebih tertarik dalam mempelajari Bahasa Arab.

Permainan bahasa diintegrasikan dalam pengajaran, seharusnya mempunyai beberapa tujuan, sebagai berikut:

1) Merangsang Interaksi Verbal Peserta Didik

Para peserta didik dituntut untuk dapat aktif terlibat dalam permainan ini. Diharapkan mereka bersedia berkomunikasi mengungkapkan pendapat masing-masing dan temannya. Dalam permainan kelompok diperlukan kerjasama yang baik, tidak boleh ada sifat yang individualis atau menyendiri sendiri. Peserta didik harus bertekad dan berkeinginan untuk dapat berkomunikasi secara verbal dalam bentuk kerjasama.

2) Menambah Kefasihan dan Kepercayaan Diri Peserta Didik

Permainan bahasa dapat digunakan sebagai salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kefasihan berbahasa dan kepercayaan diri peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam suatu permainan tidak diorientasikan dalam struktur tertentu. Namun fungsi bahasa bisa juga melibatkan seluruh unsur dan ketrampilan yang berbeda-beda.

3) Menyediakan Konteks Pembelajaran

⁵Ansvar dan M.basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press. 2002),13-14.

⁶Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), 64.

Bermainan merupakan tatanan yang sangat alamiah dan spontan untuk pembelajaran. Anak-anak yang masih dalam usia wajib belajar cenderung menggunakan permainan sebagai cara untuk menyelidiki dan berdaya cipta, kreatif, dan penasaran; bermainan adalah kegiatan yang membunuh waktu utama mereka, kegiatan yang memakan sebagian besar waktu dan energi dan terus menerus menyerap dan menggairahkan mereka. Kekuatan memotivasi dari bermain tidak bisa disepelekan.⁷

Permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

4) Alat Mengkikis Rasa Bosan

Peserta didik akan cepat bosan dan jenuh ketika harus menghadapi pelajaran yang berupa *istima'*, *kalam* dan sebagainya. Sehingga diperlukan strategi atau cara agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang hati, bukan yang membosankan. Permainan bisik berantai adalah salah satu caranya.

Permainan bahasa harus dirancang untuk mengubah situasi dan kondisi yang “tidak bersahabat” dengan aturan yang adil dan kompetisi yang tidak merangsang peserta didik yang untuk bersaing sehat, membalas, memprotes, dan memberikan argument. Dengan demikian peserta didik dilatih berhadapan dengan interaksi kehidupan permainan yang telah didesain dengan baik.

5) Sebagai Alat Pemulihan, Penguatan, Pengayaan

Dalam pengajaran bahasa, permainan dilakukan dalam berbagai bentuk, salah satunya berdasarkan tujuan. Permainan sangat berguna bagi aktivitas pemulihan, penguatan, dan pengayaan dalam pembelajaran. Selain itu kenyataan menyatakan bahwa kebanyakan peserta didik masih lemah dalam berkomunikasi, menulis, dan mendengar. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktifitas permainan yang dirancang dengan baik dan benar.

Permainan bisik berantai merupakan salah satu metode permainan bahasa yang berguna untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan melatih kefokusian siswa terhadap pelajaran⁸.

Dalam praktiknya di lapangan permainan bisik berantai diterapkan sebagaimana berikut uraiannya :

- a. Mempersiapkan acara atau materi dengan matang dan menetapkan topik yang akan disajikan serta memilih topik yang bisa di bagi dalam beberapa bagian.
- b. Penggunaan permainan bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) hendaklah disesuaikan dengan taraf perkembangan dan kemampuan anak didik.
- c. Guru hendaklah menjelaskan terlebih dahulu kata-kata yang terkandung dalam materi tersebut.
- d. Pada penerapan media permainan bisik berantai (*al-asrar al- mutasalsil*), anak didiklah yang berperan aktif, sedang guru hanya membisikkan kosa kata atau kalimat yang akan diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk

⁷Wendy L. Ostroff, *Memahami Cara Anak-anak Belajar* (Jakarta: Indeks, 2013), 25.

⁸ Siti Zubaidah, “peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai siswa kelompok A di TK mahardika Simokerto Surabaya”, *Jurnal.Unessa* 2, No. 1 (2013) : 64.

selanjutnya dibisikkan kepada siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang.

- e. Mengakhiri pertemuan pelajaran, dengan memberi dorongan dan semangat kepada siswa agar lebih semangat belajar dan menyukai pelajaran bahasa arab, yang dulunya dianggap menakutkan.

Pengaruh *al-asrar al-mutasalsilah* terhadap keterampilan mendengar

Hasil penilaian siswa sebelum dan sesudah diberikannya permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*), dengan cara belajar sambil bermain dalam bentuk presentasi pada peserta didik.⁹

Tabel 1. Rekapitulasi hasil pre test dan post test

No.	Nama	Kelas	(X)	(Y)	XY	X ²	Y ²
1	Agus Rudi Faisal	X	70	60	4200	4900	3600
2	Ahmad Nur Faizin	X	90	80	7200	8100	6400
3	Alfiary Rachman	X	80	70	5600	6400	4900
4	Alfin Hidayah	X	90	80	7200	8100	6400
5	Alfiyah Fatimatuz. Z	X	70	70	4900	4900	4900
6	Amar Ma'ruf	X	80	70	5600	6400	4900
7	Bella Shinta C	X	70	60	4200	4900	3600
8	Dita Nanda Aprilia	X	70	70	4900	4900	4900
9	Durotun Nafisah	X	80	70	5600	6400	4900
10	Fahrizal Setyawan	X	70	60	4200	4900	3600
11	Ferdianto	X	70	60	4200	4900	3600
12	Imro'atus Sa'diyah F	X	80	70	5600	6400	4900
13	Indah Sulistiyowati	X	80	80	6400	6400	6400
14	Isti Nur Aeni	X	70	60	4200	4900	3600
15	M. Abi Tholib	X	90	80	7200	8100	6400
16	M. Edward Ari F	X	80	60	4800	6400	3600
17	M. Ikhyak Ulumudin	X	80	70	5600	6400	4900
18	M. Inus Mustofa	X	70	70	4900	4900	4900
19	M. Isn'an Imamuddin	X	90	90	8100	8100	8100
20	M. Khoirul Anwar	X	70	70	4900	4900	4900
21	M. Qomarudin Arif	X	90	80	7200	8100	6400
22	Maulid Syaroful Anam	X	70	70	4900	4900	4900
23	Mohammad Syahrozi	X	70	70	4900	4900	4900
24	Muh. Fathoni	X	80	60	4800	6400	3600
25	Muh Andi Setiawan	X	80	70	5600	6400	4900
26	Nanda Rismawati S	X	80	70	5600	6400	4900
27	Nur Halizah	X	70	70	4900	4900	4900
28	Nur Hidayah W	X	70	50	3500	4900	2500

⁹ Berdasarkan Nilai Ulangan Harian Pada Hari Rabu, 02 dan 16 juli 2014, pada Pelajaran Bahasa Arab, siswa MA Sabilillah Sukodadi.

29	Qurfan Muzaid M	X	80	70	5600	6400	4900
30	Rega Valentino	X	70	60	4200	4900	3600
31	Ruli Agustino	X	80	70	5600	6400	4900
32	Tyas Dartistiana	X	70	60	4200	4900	3600
33	Vina Tri mar'atus S.	X	70	70	4900	4900	4900
34	Wahyu Saputra	X	70	70	4900	4900	4900
35	Yuni Syafitri	X	80	60	4800	6400	3600
36	Zahrotun Nisa	X	70	70	4900	4900	4900
37	Bellia Febriyani	X	70	60	4200	4900	3600
38	Afifah Nur	X	70	60	4200	4900	3600
39	Gilang	X	70	60	4200	4900	3600
			2960	2650	202600	226600	182500
N			39				

Untuk menganalisis kedua tes dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Rumusan H_a : ada hubungan atau korelasi positif antara permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*) untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa dalam pelajaran bahasa Arab
2. Rumusan H_o : tidak ada hubungan atau korelasi positif antara antara permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*) untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa dalam pelajaran Bahasa Arab.

Hasil pengolahan diatas dianalisa dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut¹⁰:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$\begin{aligned} \sum X &= 2960 \\ \sum Y &= 2650 \\ \sum XY &= 202600 \\ \sum X^2 &= 226600 \\ \sum Y^2 &= 182500 \\ N &= 39 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{39 \cdot 202600 - (2960) \cdot (2650)}{\sqrt{\{39 \cdot 226600 - (2960)^2\} \{39 \cdot 182500 - (2650)^2\}}} \\ &= \frac{7901400 - 7844000}{\sqrt{\{8837400 - 8761600\} \cdot \{7117500 - 7022500\}}} \\ &= \frac{57400}{\sqrt{75800 \cdot 95000}} \\ &= \frac{57400}{\sqrt{7201000000}} \\ &= \frac{57400}{485871} \\ &= 0,68 \end{aligned}$$

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (akarta: Raneka Cipta, 2010, 314.

Cara memberikan interpretasi r_{xy} yang telah dihitung berpedoman pada tabel berikut:

Tabel 2. Korelasi antara variabel X dengan Y

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Antara variabel X dan Y korelasinya sangat rendah.
0,20 – 0,399	Antara variabel X dan Y korelasinya rendah.
0,40 – 0,599	Antara variabel X dan Y korelasinya sedang.
0,60 – 0,799	Antara variabel X dan Y korelasinya kuat.
0,80 – 1,000	Antara variabel X dan Y korelasinya sangat kuat.

Analisis terhadap $r_{xy} = 0,68$

1. Berdasarkan pada tabel interpretasi, maka $r_{xy} = 0,68$ kategori kuat. Ini berarti antara permainan bahasa bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa dalam pelajaran Bahasa Arab terdapat korelasi positif sangat kuat.
2. Berdasarkan nilai r_{tabel} , diperoleh pada taraf signifikan 1%, nilai $r_{tabel} = 0,316$ dan pada taraf signifikan 5%, nilai $r_{tabel} = 0,408$

Dengan demikian nilai $r_{xy} = 0,68$ lebih besar dari r_{tabel} , baik 1% atau 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak, ini berarti antara permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*) untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa dalam pelajaran Bahasa Arab baik pada taraf signifikan 1% atau 5% terdapat korelasi positif yang signifikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa, peningkatan keterampilan mendengar siswa dalam pelajaran Bahasa Arab pada taraf signifikan 1% atau 5% sangat efektif.

Evaluasi permainan *Al-asrar al-mutasalsilah*

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dengan menerapkan permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*) di kelas X MA Sabilillah sukodadi, ternyata ada hasil yang diperoleh, yaitu hasil belajar siswa dalam bidang bahasa Arab telah meningkat, dengan melihat nilai-nilai yang ada. Namun demikian, terdapat juga berbagai macam permasalahan yang dijumpai disaat pelaksanaannya.

Dalam setiap proses pembelajaran pasti ada problematika, begitu juga dalam penerapan permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*). Ada beberapa problematika atau kendala yang dihadapi dalam menerapkan permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*). Diantaranya adalah:

a. Waktu

Salah satu dari kendala atau hambatan dalam proses penerapan permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsilah*) adalah masalah waktu atau jam pelajaran. Mengenai jam pembelajaran yang ada di Madrasah memang sangat terbatas, karena melihat mata pelajaran yang harus dikuasai sangat banyak, jadi para siswa-siswi terlihat kesulitan dalam menguasai seluruh pelajaran yang ada. Jika Para peserta didik ingin lebih cepat dalam penguasaan materi yang diberikan, maka harus mengoptimalkan waktu yang ada.

b. Tenaga pengajar

Keterbatasan tenaga pengajar atau tutor juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran Bahasa Arab. Suatu pembelajaran tidak akan berjalan efektif,

jika kekurangan tenaga pengajarnya. Karena itu sangat mempengaruhi terhadap proses pembelajaran, lebih-lebih tentang pembelajaran bahasa.

c. Media yang digunakan

Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajarpun juga sangat mempengaruhi kemaunan dan minat peserta didik untuk mengikuti sebuah pelajaran, apalagi pada pelajaran yang sudah dianggap menakutkan dan sulit seperti pada pelajaran bahasa asing Bahasa Arab.

d. Kemauan siswa

Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab dikarenakan berbagai faktor diantaranya adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam memahami tentang Bahasa Arab, dan kultur yang terjadi dilapangan.

Salah satu media yang telah digunakan untuk menggali data dalam penelitian ini adalah observasi langsung, metode ini digunakan untuk mengamati jalannya proses belajar mengajar pada materi pelajaran Bahasa Arab. Secara umum, data yang diperoleh melalui observasi langsung dari kegiatan sehari-hari para siswa-siswi dalam mengikuti pelajaran Bahasa Arab yang dulunya kurang optimal sekarang menunjukkan adanya pembelajaran dan minat siswa yang meningkat. Hal ini tampak dari hasil penggunaan permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*). Keaktifan tampak dari sikap mereka dan rasa senang mereka dalam mempelajari pelajaran yang dulunya dianggap membosankan dan terasa sangat sulit bagi mereka. Meskipun tidak semua murid aktif.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan Bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) pada keterampilan menyimak bahasa Arab di kelas X MA Sabilillah Kebonsari Sukodadi Lamongan meliputi :
 - a. Mempersiapkan acara atau materi dengan matang dan menetapkan topik yang akan disajikan serta memilih topik yang bisa di bagi dalam beberapa bagian.
 - b. Penggunaan permainan bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) hendaklah disesuaikan dengan taraf perkembangan dan kemampuan anak didik.
 - c. Guru hendaklah menjelaskan terlebih dahulu kata-kata yang terkandung dalam materi tersebut.
 - d. Pada penerapan media permainan bisik berantai (*al-asrar al- mutasalsil*), anak didiklah yang berperan aktif, sedang guru hanya membisikkan kosa kata atau kalimat yang akan diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya dibisikkan kepada siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang.
 - e. Mengakhiri pertemuan pelajaran, dengan memberi dorongan dan semangat kepada siswa agar lebih semangat belajar dan menyukai pelajaran bahasa arab, yang dulunya dianggap menakutkan.
2. Hasil Analisis permainan Bahasa Bisik Berantai (*al-asrar al-mutasalsil*)

Mengenai hasil efektif tidaknya pengaruh media permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) dalam meningkatkan keterampilan mendengar siswa, dari hasil perhitungan statistik, terdapat hasil positif yang signifikan antara penggunaan media permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) dalam meningkatkan keterampilan mendengar siswa

dalam pembelajaran bahasa Arab, berdasarkan hasil interpentasi, maka $r_{xy} = 1,04$ kata gori yang sangat kuat. Ini berarti antara media permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) dalam meningkatkan keterampilan mendengar siswa terdapat peningkatan yang sangat kuat.

Berdasarkan nilai r tabel, diperoleh data signifikan 1%, nilai r tabel = 0,408 dan pada taraf signifikan 5%, nilai r tabel = 0,316 dengan demikian nilai $r_{xy} = 0,68$ lebih besar dari r tabel, baik 1% atau 5% , maka H_a diterima dan H_o ditolak, ini berarti media permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa dalam pembelajara Bahasa Arab baik pada taraf signifikan 1% atau 5% terdapat peningkatan yang sangat positif dan signifikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa, peningkatan ketrampilan mendengar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada taraf signifikan 1% atau 5% sangat efektif. Setelah melalui analisa terhadap variabel-variabel dalam penelitian skripsi ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan bahasa bisik berantai (*al-asrar al-mutasalsil*) efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa.

Daftar Kepustakaan

- Abdul wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, cetakan I, Malang: UIN-Malang press, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, cetakan IV, Jakarta: Rinneka Cipta, 2006.
- Khalilullah. *Media pembelajaran bahasa arab*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, .
- Ansuar, & M. Basyiruddin Usman. *Media pengajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Ostroff, Wendy, L. *Memahami Cara Anak-anak Belajar*, Jakarta: Indeks, 2013.
- Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Jogjakarta: Diva Press, 2012.
- Siti Zubaidah, “peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai siswa kelompok A di TK mahardika Simokerto Surabaya”, *Jurnal.Unessa*, Vol 2, No. 1 (Maret 2013).