

Inovasi Game Bisik Berantai Berbasis Media Daring sebagai Strategi Pembelajaran Kemahiran Menyimak Bahasa Arab

Triyanti Nurul Hidayati¹, Eva Farhah², Afnan Arumi³, Reza Sukmana⁴ & M. Yunus A⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Sastra Arab, Universitas Sebelas Maret (UNS), Surakarta

Corresponding E-mail : triyantinurul@gmail.com

Abstrak : Perkembangan teknologi saat ini yang serba online, menuntut adanya inovasi dalam metode pengajaran bahasa Arab, khususnya kemahiran menyimak (*mahāratul-istima'*) yang lazimnya dilaksanakan secara luar jaringan (luring) di kelas atau di laboratorium bahasa dengan langsung mendengarkan cara pelafalan dari dosen atau penutur asli (*native speaker*) lewat rekaman atau video kemudian ditirukan dan dituliskan hasil transkripsinya. Dengan melihat perkembangan teknologi sekarang yang meliputi segala aspek, tidak terkecuali tentang pendidikan dan pengajaran, perlu adanya inovasi dalam metode pengajaran kemahiran berbahasa khususnya kemahiran menyimak yang awalnya berbentuk praktek tatap muka (luring) menjadi praktek secara daring atau *online*. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan alternatif pengajaran berupa inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya kemahiran menyimak pada mahasiswa melalui strategi game berbasis media daring. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimentatif-kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode, (1) pengumpulan nilai dengan dokumentasi, (2) jalannya proses permainan dengan observasi, (3) mendapatkan feedback mahasiswa dengan wawancara. Peserta permainan berjumlah 58, yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan B. Masing-masing kelas berjumlah 29. Setiap kelas dibagi menjadi 5 kelompok dengan anggota 5-6 orang per kelompok. Permainan dibagi menjadi 4 skenario, yaitu (1) kelompok kata, (2). kelompok kalimat; (3) paragraph; (4).instruksi menggambar. Permainan sepenuhnya dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting. Dalam penelitian ini, 5 indikator digunakan untuk mengevaluasi keterampilan menyimak: (1) kemampuan mengidentifikasi huruf dalam kata (IHK), (2) kemampuan membedakan bunyi huruf yang mirip (BBH), (3) memahami kalimat (PK), (4) memahami paragraph (PW), (5) memahami arti kosa kata, frasa, kalimat maupun wacana (PAK). Dari permainan bisik berantai tersebut, didapatkan hasil nilai rata-rata per indikator sebagai berikut: IHK (72,8), BBH (72,5), PK (75,2), PW (72,5), PAK (68). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai berbasis daring ini bisa melatih kemampuan menyimak secara langsung. sekaligus menjadi bentuk pembelajaran yang interactive, berkesan dan menyenangkan bagi mahasiswa berdasarkan umpan balik yang didapatkan.

Kata Kunci., Kemahiran Menyimak; Game; Daring; Bisik Berantai

Abstract: *The current technological developments, which are all online, require innovations in the teaching methods for the Arabic language, especially listening skills (mahāratul-istima'), which are usually conducted offline in the classroom or language laboratory by directly listening to the pronunciation from the lecturer or native speaker via recording or video, then imitating and writing down the transcription results. Considering the current technological developments that cover all aspects, including education and teaching, there is a need for innovations in the teaching methods for language skills, especially listening skills, which, first in the form of face-to-face (offline) practice, became online practice. This research aims to provide alternative teaching in the form of innovations in learning Arabic, especially listening skills, for students through online media-based gaming strategies. This research is qualitative experimentation. Data collection was conducted using three methods: (1) collecting scores using documentation, (2) conducting the gaming process using observation, and (3) obtaining student feedback using interviews. Fifty-eight participants in the game were divided into two classes, namely Class A and Class B. There were 29 people in each class. Each class was divided into five groups, with 5-6 members per group. The game is divided into four scenarios, namely (1) word groups, (2) sentence groups, (3) paragraphs, and (4)*

character instructions. The game is played entirely online through Zoom Meeting. In this study, five indicators were used to assess listening skills: (1) ability to recognize letters in words (IHK), (2) ability to distinguish similar letter sounds (BBH), (3) understanding sentences (PK), (4) understanding paragraphs (PW), (5) understanding the meaning of vocabulary, phrases, sentences, and discourses (PAK). From the chain whispering game, the average scores per indicator were obtained as follows: CPI (72.8), BBH (72.5), PK (75.2), PW (72.5), and PAK (68). Based on these results, it can be concluded that this online-based chain whispering game can directly train listening skills and, due to the feedback received, is an interactive, memorable, and entertaining form of learning for the students.

Keywords: *Listening Skill; Game; Online; Online-Chain Whispers*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi utama antar manusia sekaligus media paling efektif untuk mengungkapkan ide, gagasan, perasaan yang dirasakan manusia kepada lainnya (Sakdiah and Sihombing 2023). Dari sekian banyak bahasa yang digunakan manusia dunia, salah satu yang dengan penutur terbanyak adalah bahasa Arab. Bahasa Arab sendiri merupakan bahasa resmi yang memiliki taraf Internasional di PBB selain bahasa Inggris, Prancis, Spanyol, Rusia, dan Cina sejak 1 Januari 1974 (Holes 1995). Bahasa Arab di Indonesia termasuk salah satu bahasa asing yang banyak diminati oleh masyarakat. Hal ini terlihat dari pengajaran bahasa Arab terutama di sekolah-sekolah yang memiliki dasar keislaman, mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga lanjutan tingkat atas (SLTA). Selain itu, semakin berkembangnya zaman dan teknologi, pengajaran bahasa Arab pun juga dipelajari di tingkat universitas baik yang dibawah naungan Kementerian Agama (seperti UIN, IAIN, STAIN) maupun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (seperti UGM, UI, UNPAD, Universitas Negeri Malang, UNS).

Dalam praktiknya, pembelajaran bahasa arab, khususnya di Indonesia mengalami banyak sekali masalah dan kendala. Menurut Sakdiah dan Sihombing (2023), permasalahan tersebut meliputi: karakteristik unik Bahasa arab itu sendiri yang berupa fonetik seperti *makhraj huruf*, huruf dan tulisan, morfologi, sintaksis dan gramatika, semantic dan masalah external berupa masalah social, budaya dan sejarah Bahasa Arab. Masalah berikutnya terkait subjek yaitu kesungguhan dan motivasi belajar untuk peserta didik non native, keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran (Yusraini and Prihartini 2014), lingkungan belajar yang mendukung, kemampuan dan profesional pengajar non-native Bahasa arab (Burhanuddin and Ramdani 2024; Zakiah 2021) dan masalah psikologi peserta didik (Zakiah 2021)

Terdapat beberapa metode pengajaran klasik bahasa Arab yang umum digunakan di berbagai lembaga pendidikan seperti metode gramatika tarjamah, metode membaca, metode langsung, metode audio lingual, dan metode elektik (Yusraini and Prihartini 2014). Terdapat pula metode yang merupakan pengembangan dari metode klasik yang lebih banyak melibatkan partisipasi peserta didik seperti metode fisik total, metode berkelompok, metode silent way, suggestopedia, aktif dan cooperative learning (Kamil et al. 2015). Di beberapa lembaga seperti pondok pesantren baik yang pondok salafiyah tradisional atau pondok modern masih menggunakan metode sorogan klasik serta metode pembiasaan dan hukuman (Wardani and Hilmi 2021), yang dianggap lebih efektif dengan lingkungan yang terkondisikan (Sahana Anggian 2023).

Namun seiring dengan perkembangan zaman, inovasi metode pengajaran pun ikut berkembang dan semakin bervariasi. Perkembangan ini pada dasarnya merupakan bentuk

adaptasi sekaligus improvisasi ketika misalnya para pengajar bahasa Arab menghadapi studi kasus dimana metode pengajaran bahasa arab klasik kurang efektif untuk diterapkan dalam suatu lingkungan tertentu seperti misalnya pengajaran bahasa Arab untuk anak SD/Madrasah Ibtidiyah , sekolah umum islam terpadu , dan sebagainya dengan durasi jam belajar bahasa yang relatif singkat dan motivasi anak usia SD untuk belajar bahasa dengan model formal. Inovasi tersebut meliputi inovasi dari segi media pembelajaran seperti penggunaan perangkat pembelajaran modern seperti LCD proyektor , ruang multimedia , film animasi , kertas warna warni dan sebagainya (Makrifah 2020). Selain itu inovasi juga dilakukan pada proses pembelajarannya , seperti misalnya metode bermain permainan edukatif (Nugraha et al. 2023), demonstratif dan project *learning by doing*(Makrifah 2020) ,dan diskusi kelompok (Nugraha et al. 2023). Terdapat pula inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur seni didalamnya seperti misalnya menyanyikan lagu Bahasa arab , pementasan teater dan drama(Hendra Wibawa, Mardian, and Triyono 2022).

Dalam konteks psikologi peserta didik , pengajar bahasa arab juga memperhatikan terkait masalah psikologi dan mental peserta didik seperti misalnya kurangnya motivasi untuk belajar bahasa arab, kurangnya pemahaman pentingnya bahasa arab dan munculnya rasa bosan dan jenuh. Beberapa intervensi yang dilakukan untuk hal tersebut , selain memberikan motivasi dan pemahaman kepada peserta didik secara langsung seperti misalnya mendatangkan penutur asli bahasa arab atau orang lokal yang sudah berhasil dan sukses dalam bahasa arab seperti penerjemah , pegawai kedutaan , dan sebagainya.(Wardani and Hilmi 2021) , termasuk pula dengan menumbuhkan kebanggaan pada progres pembelajaran bahasa arab dengan menampilkan karya baik mereka dalam bentuk tulisan esai, puisi , gambar , karikatur dalam bahasa arab pada Majalah Dinding. Untuk mengatasi rasa bosan , metode yang jamak digunakan adalah memberikan variasi metode dan media pembelajaran. Variasi metode pembelajaran ini sangat mungkin dilakukan dengan dukungan perkembangan teknologi dan media seperti saat ini.

Pesatnya kemajuan teknologi , terutama Information dan Communication Technology (ICT) , membawa manfaat sekaligus dampak bagi kesejahteraan umat manusia secara umum. Dengan kemajuan teknologi , banyak sekali inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan yang diciptakan terkait pendidikan dan pengajaran. Adopsi dari inovasi teknologi tersebut dalam pembelajaran mengalami percepatan yang signifikan terutama ketika terjadinya Pandemi Covid-19. Teknologi yang awal mulanya dianggap sebagai supporting system dalam pendidikan , kemudian dianggap sebagai salah satu pondasi utama keberlangsungan pendidikan. Salah bentuk adopsi teknologi tersebut adalah penggunaan media daring dalam pendidikan, yang mana tingkat penggunaannya sebelum masih sangat minim bagi para praktisi di dunia pendidikan. Kegiatan belajar mengajar secara umum dilakukan secara konvensional dengan tatap muka secara langsung. Dengan adanya pandemi beberapa tahun lalu, semua stakeholder pendidikan berupaya keras menjaga keberlangsungan pendidikan salah satunya dengan implementasi dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi ICT.

Impelementasi penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh pengajar bahasa arab. Implementasi ini mengalami percepatan yang signifikan terutama pada saat terjadinya. Zubaidi dkk mengembangkan media pembelajaran dengan framework ADDIE model menggunakan aplikasi Tiktok (Zubaidi, Junanah, and Shodiq 2021). Selain itu, Husin dkk memanfaatkan media sosial Instagram dalam pembelajaran mustholahat.(Husin, Dhia, and Khoiryatunnisa 2021). Terkait media pembelajaran, pada saat pandemic, penggunaan e-learning atau lebih spesifik platform Learning Management System

(LMS) seperti Moodle, Edmodo, Google Classroom, yang dikombinasikan dengan game dan media online interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, sangat jamak dan lazim digunakan oleh pengajar Bahasa Arab di berbagai jenjang Pendidikan (Robiatul Adawiyah and Syarifuddin 2023), serta terbukti dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan dianggap cukup efektif.

Pada pengajaran bahasa Arab terdapat empat kemahiran atau keterampilan yang harus dikuasai yaitu kemahiran menyimak (*mahāratul-istima*), kemahiran berbicara (*mahāratul kalām*), kemahiran membaca (*mahāratul-qirā'ah*), dan kemahiran menulis (*mahāratul kitābah*) (Mahmud Kamil al-Nâqah 1985). Dalam pengajaran bahasa Arab, kemahiran menyimak merupakan kemahiran dasar yang harus dikuasai sebelum naik ke tingkat selanjutnya (Effendy 2012). Menurut Theodore dalam Effendy (Effendy 2012) dan Hady (Hady 2019), kemahiran menyimak penting dikuasai oleh pembelajar karena sesuai dengan salah satu prinsip linguistik, yaitu bahasa pertama-tama adalah ujaran, yakni bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan dan dapat didengar. Manfaat dari aktivitas menyimak ini untuk membiasakan peserta didik mendengar ujaran dan mengenal baik tata-bunyi bahasa (Tarigan 1989), termasuk Bahasa Arab.

Metode yang umum digunakan dalam pembelajaran maharatul istima adalah audio lingual (Yusuf, Putra, and Mokodenseho 2023) (Imawan et al. 2023) dan audio-visual (Nurbaiti 2024). Banyak inovasi strategi pengajaran maharatul istima yang telah dilakukan dalam berbagai penelitian. Inovasi tersebut salah satunya dilakukan oleh Adawiyah dan Syarifuddin dalam penelitiannya (Robiatul Adawiyah and Syarifuddin 2023), yang menggunakan media kahoot yang terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan maharatul istima. Dalam penelitian lain, Sari memanfaatkan aplikasi Arab Fun Easy Learning dalam pembelajaran maharatul istima pada tingkat peserta didik novice-middle dan novice high (Nisa 2023). Media social khususnya Instagram dengan berbagai konten edukatif berbahasa Arab juga terbukti efektif untuk digunakan pengajaran maharatul istima sebagaimana yang dilakukan oleh Asifah dkk (Asifah and Hendra 2023),

Salah satu strategi dalam pengajaran kemahiran menyimak adalah permainan (game). Rosyidi memberikan penjelasan bahwa pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menyenangkan (Abdul Wahab Rosyidi 2008). Suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan serta melatih keterampilan berbahasa atau unsur-unsur bahasa tertentu (Fathul Mujib 2011). Permainan atau game dalam pengajaran bahasa bertujuan menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat secara penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman dan memfokuskan peserta didik/ siswa sebagai subjek belajar (Fathul Mujib 2011).

Permainan/ *game* bahasa merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pengajaran kemahiran berbahasa Arab, khususnya kemahiran menyimak (*mahārah al-istimā*). Permainan dalam kemahiran menyimak mengandalkan pendengaran sebagai dasarnya. Beberapa permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak, antara lain: permainan 'Apa Ini Apa Itu?', Lakukan Perintah, Sebut Nama, dan Teka Teki (Asrori 2008). Menurut (Fathul Mujib 2011), permainan atau *game* dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut ini : (a). Menyingkirkan "keseriusan" yang menghambat proses belajar; (b). Menghilangkan stress dalam lingkungan

belajar; (c). Mengajak orang terlibat secara penuh; (d). Meningkatkan proses belajar; (e). Membangun kreatifitas diri; (f). Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; (g). Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan; (h). Memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar. Dengan demikian, strategi permainan/ game dalam pengajaran kemahiran berbahasa dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan hasil maksimal dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran tatap muka secara luring, permainan atau *game* dalam pengajaran bahasa khususnya kemahiran menyimak ini sudah pernah dikaji, antara lain oleh Andayani (Andyani 2012). Andayani menjelaskan bahwa penggunaan aktivitas yang menyenangkan (misal: *game*) dalam pengajaran terbukti mampu meningkatkan nilai *listening* dalam bahasa Inggris. Selain itu, Ali (Ali 2016) menyatakan bahwa berbagai macam permainan kebahasaan sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran kemahiran berbahasa Arab, baik itu kemahiran menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Penggunaan permainan dalam kemahiran menyimak juga pernah dilakukan oleh (Handayani and Huda 2019). Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemahiran mendengar (*maharah al-istima'*) dan kemahiran berbicara (*maharah al-kalam*) pada peserta didik secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah (Zubaidah 2013) juga mendapatkan hasil bahwa dalam kegiatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dengan hasil memuaskan, sehingga dapat mendorong anak untuk konsentrasi saat menerima materi pembelajaran. Selain itu, penerapan game bisik berantai juga efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sebagai bentuk implemementasi *partisipatif teaching and learning* (Fajriah 2016).

Perkembangan teknologi saat ini yang serba online, menuntut adanya perubahan dalam sistem pengajaran, tidak terkecuali pengajaran dalam bahasa Arab yaitu kemahiran menyimak. Salah satu strategi dalam pengajaran kemahiran menyimak adalah permainan (*game*). Pada umumnya, *game* yang digunakan dalam pengajaran maupun pembelajaran dilaksanakan di kelas atau laboratorium bahasa secara tatap muka. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi yang serba online dan tingginya kecenderungan minat generasi Z terhadap praktisnya pembelajaran, maka pengajaran maupun pembelajara sistem online pun bisa digunakan sebagai salah satu alternatif.

Menurut (Harnani 2020), sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran virtual yang dilakukan secara online yang menggunakan jaringan internet tanpa tatap muka secara langsung antara guru/dosen dan peserta didik/ mahasiswa. Guru/dosen berkewajiban memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, walaupun peserta didik/ mahasiswa berada di rumah dan di daerahnya masing-masing. Sehingga, guru/ dosen dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Harnani menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring, sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC), *smartphone* atau *laptop* yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), *telegram*, *instagram*, aplikasi *zoom meeting* , *google meet* , *google classroom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru/ dosen dapat memastikan peserta didik/ mahasiswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana inovasi game bisik berantai berbasis daring sebagai strategi pembelajaran kemahiran menyimak untuk mendukung Study From Home (SFH) di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan solusi berupa inovasi dalam pengajaran kemahiran berbahasa khususnya kemahiran menyimak pada mahasiswa di masa pandemi Covid-19 melalui strategi permainan/game secara daring. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai alternatif strategi pengajaran kemahiran menyimak (*mahārah al-istimā'*) daring bagi pengajar bahasa secara umum khususnya bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi. Sedangkan manfaat penelitian ini bagi mahasiswa adalah mereka tetap mendapatkan pengajaran kemahiran menyimak secara maksimal meskipun dilakukan pembelajaran praktek dilakukan secara daring.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan interview. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini secara umum digambarkan pada *flowchart* (Figure 1). Penelitian ini dimulai dengan studi pra-penelitian untuk masalah yang terjadi terkait pembelajaran daring. Kemudian langkah selanjutnya mengidentifikasi masalah. Salah satu masalah yang terjadi dalam pembelajaran daring adalah sulitnya merubah sistem pembelajaran yang berbasis praktek dengan sistem pembelajaran daring, seperti kemahiran menyimak (*maharah al-istima'*). Proses selanjutnya adalah melakukan studi pustaka untuk mempelajari teori dan konsep yang berhubungan dengan pengajaran berkaitan dengan metode pengajaran bahasa Arab (khususnya kemahiran menyimak) seperti penggunaan permainan/game dan aktivitas menyenangkan lainnya. Dalam studi pustaka juga ditelaah penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

Tahapan penelitian berikutnya, yaitu perancangan penelitian yang prosesnya berjalan beriringan dengan studi pustaka. Dalam perancangan penelitian terdapat dua aktifitas, yaitu perancangan skenario permainan sekaligus identifikasi data-data yang dibutuhkan. Selanjutnya, pelaksanaan aktifitas permainan dengan melibatkan mahasiswa sebagai objek. Dalam proses pelaksanaan permainan, dikumpulkan data-data yang dibutuhkan. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode, yaitu (1) pengumpulan nilai dengan dokumentasi, (2) jalannya proses permainan dengan observasi, (3) mendapatkan feedback mahasiswa dengan wawancara. Berikutnya, seluruh data yang didapatkan yang berupa hasil wawancara, nilai mahasiswa dan jalannya proses permainan, diolah untuk mendapatkan hasil akhir. Selanjutnya, data-data tersebut dianalisis untuk dirangkum dan dibahas. Proses terakhir adalah penyajian hasil penelitian disertai dengan pengambilan saran dan kesimpulan dari keseluruhan proses penelitian. Berikut bagan penelitian dan tahapannya dapat dilihat dalam Figure 1.

Game dilakukan dengan cara mahasiswa dibagi ke dalam kelompok, ditunjuk ketua dari tiap kelompok dan ditentukan urutan mahasiswa per kelompok. Di awal sesi, setiap ketua kelompok diminta masuk ke dalam room online, baik melalui Google Meet atau Zoom Meeting, kemudian pengajar membacakan materi kemahiran menyimak yang berupa : kelompok kata, kalimat, paragraf serta perintah menggambar.

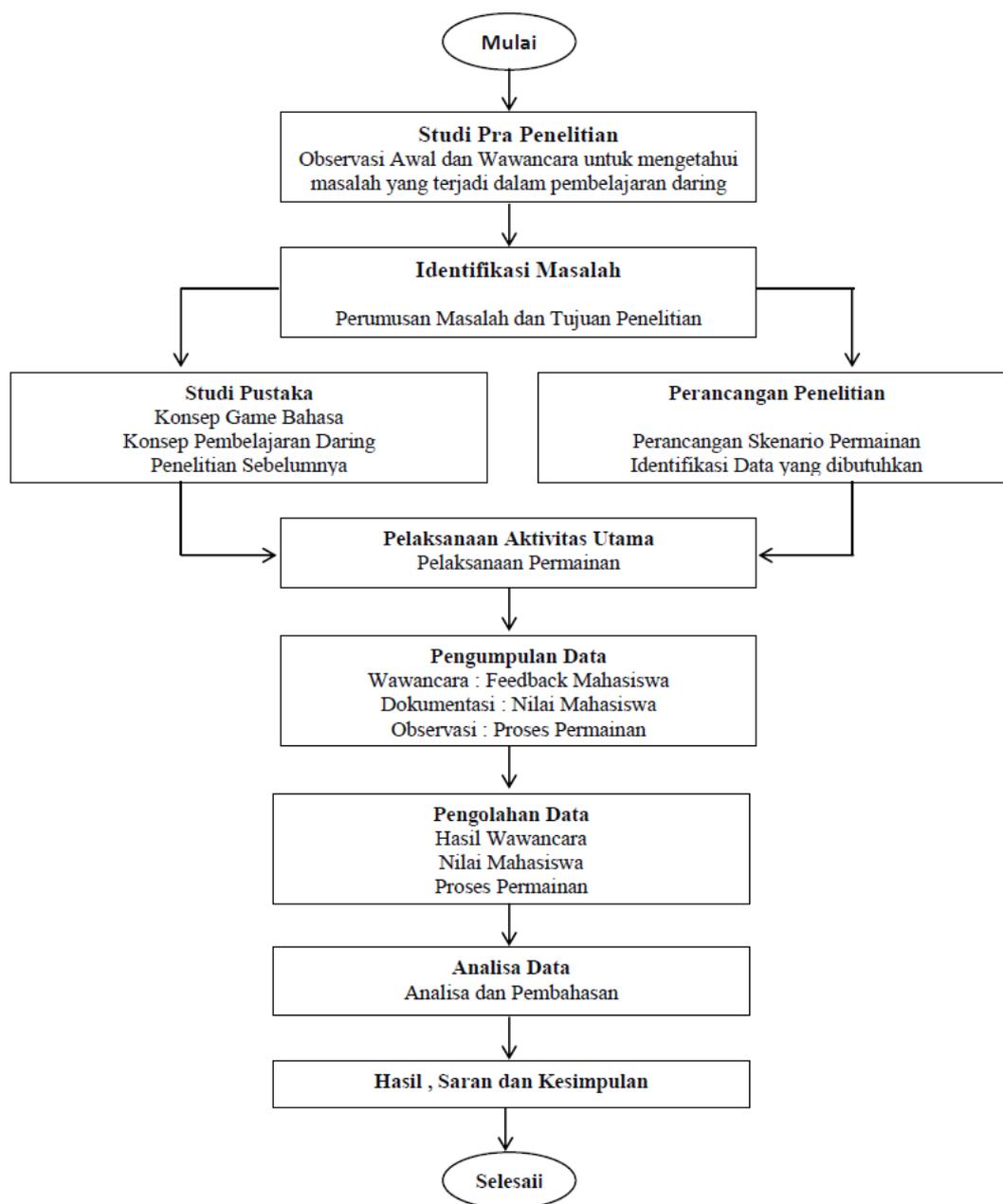


Figure 1: Diagram Alir Penelitian

Adapun alur permainan dimulai dari persiapan pelaksanaan permainan yang meliputi (1) persiapan media, alat dan bahan; (2) pembagian kelompok; (3) penentuan urutan tiap kelompok; (4) pembacaan peraturan dan skenario permainan. Dalam permainan game bisik berantai ini ada 4 skenario yang dilakukan : (1) permainan kelompok kata (2) permainan kalimat, (3) permainan paragraph/wacana, (4) permainan perintah menggambar. Permainan dengan skenario perintah menggambar sedikit berbeda secara peraturan dan prosedur dengan skenario lainnya. Kemudian permainan pun dilakukan secara bergantian dari setiap skenario dengan proses pertama adalah pembacaan materi kemahiran menyimak dari masing-masing skenario kepada mahasiswa urutan ke-1 dari masing-masing kelompok. Jadi, hanya mahasiswa urutan ke-1 dari masing-masing kelompok yang diizinkan masuk room untuk mendengar materi kemahiran menyimak. Dalam skenario 1-3, mahasiswa hanya diperkenankan

mendengar tanpa mencatat sama sekali. Ditahap ini integritas dan kejujuran dari mahasiswa sangat ditekankan. Khusus untuk skenario 4, mahasiswa diperkenankan untuk menggambar dari hasil yang mereka dengarkan.

Kemudian, seluruh mahasiswa urutan 1 dari masing-masing kelompok diminta keluar room, setelah itu mereka berkewajiban untuk menyampaikan yang mereka sudah dengarkan kepada anggota urutan 2 melalui voice note WhatApps. Mahasiswa urutan ke 2 dari tiap kelompok juga harus menyampaikannya ke anggota urutan 3, begitu selanjutnya hingga anggota urutan terakhir mendengarnya dari urutan sebelumnya. Selanjutnya, anggota urutan terakhir dari masing-masing kelompok dipersilakan masuk room untuk menyampaikan hasil yang sudah mereka dengarkan. Untuk skenario 4, mereka menyampaikan hasil dengan menunjukkan hasil gambar yang sudah mereka buat. Di akhir sesi, semua mahasiswa diperkenankan masuk room untuk mengetahui hasil permainan yang dicapai dari kelompok mereka masing-masing. Alur detail dapat dilihat pada Figure 2 dibawah ini.

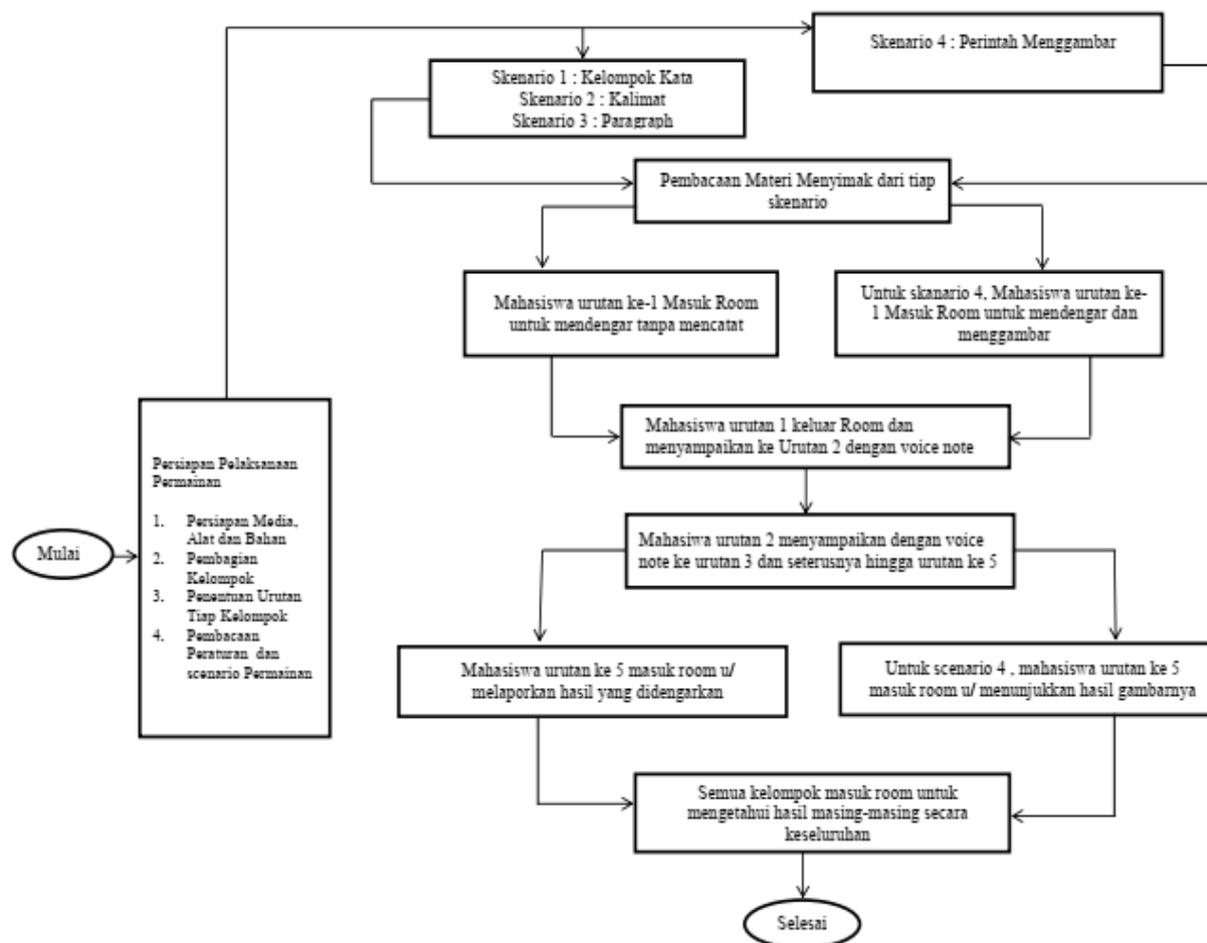


Figure 2: Alur proses permainan dengan 4 skenario

Peraturan Permainan

Berikut peraturan game bisik berantai: (1) Permainan ini dibagi menjadi 5 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 6 anggota; (2) Terdapat 4 skenario dalam permainan bisik berantai, yaitu permainan kelompok kata, permainan kalimat, permainan paragraph,

permainan perintah menggambar; (3) Pada permainan kelompok kata, kosa kata yang disebutkan hanya diulang 1 kali dan tidak boleh ditulis; (4) Pada permainan kalimat, paragraf dan perintah menggambar tidak akan diulang oleh dosen tapi peserta diperbolehkan untuk menuliskan di kertas; (5) Setiap anggota kelompok (disertai nama) diwajibkan untuk mengirim *voice note* kepada dosen bersamaan dengan pengiriman *voice note* untuk anggota yang lain dalam kelompok; (6) Pada permainan bisik berantai kategori perintah menggambar, nama kedua, tiga, empat dan lima mengirimkan *voice note* ke dosen sedangkan nama terakhir dari tiap kelompok memfoto hasil gambar dan mengirimkan ke dosen; (7) Waktu yang diberikan untuk permainan bisik berantai kategori kata dan kalimat 10 menit. Adapun untuk permainan bisik berantai ketegori paragraph dan gambar 15 menit; (8) Pengiriman *voice note* anggota kelompok harus urut, dari anggota satu kemudian ke anggota dua dan seterusnya. Jika tidak urut maka akan mengurangi nilai kelompok; (9) Peserta yang masuk pertama kali adalah nama pertama dari tiap-tiap kelompok; (10) Peserta yang masuk kedua kali adalah nama terakhir dari tiap-tiap kelompok.

Indikator Penilaian

Pada permainan/game bisik berantai ini terdapat indikator penilaian yang diukur dalam evaluasi keterampilan mendengar (maharah al-istima'). Menurut Ainin dalam Koesbandhono [5] terdapat 6 indikator yang diukur dalam asesmen dan evaluasi keterampilan mendengar, antara lain: (1) kemampuan mengidentifikasi huruf; (2) kemampuan membedakan bunyi huruf yang mirip; (3) memahami arti kosa kata dan frasa; (4) memahami kalimat; (5) memahami wacana; (6) memberikan respon/ tanggapan terhadap isi wacana yang disimak (6: 2013). Adapun dalam penelitian ini hanya menggunakan 5 indikator untuk mengevaluasi keterampilan mendengar, yakni (1) kemampuan mengidentifikasi huruf dalam kata; (2) kemampuan membedakan bunyi huruf yang mirip; (3) memahami kalimat; (4) memahami wacana/paragraf; (5) memahami arti kosa kata, frasa, kalimat maupun wacana.

Materi dari tiap skenario

Berdasarkan 5 indikator diatas, materi dari tiap skenario dirancang. Materi pada scenario 1 (Tabel 1) terdiri dari kelompok kata. Kata tersebut meliputi verba, nomina, proposisi, adjektiva, adverbial, pronomina, dan konjungsi. Dalam soal tersebut, verba misalnya: *يَجْلِسُ*, *يَسْكُنُ* kata benda misalnya: *عُرْفَةٌ*, *جَامِعَةٌ*, kata sifat misalnya: *مَرِيضٌ*, proposisi seperti *عَلَى*, dan seterusnya. Peserta didik perlu mendengarnya dengan cermat untuk memahami dan membedakannya.

Table 1. Materi pada skenario 1

Pertanyaan										Kel.
و	فِي	عَلَى	إِرْدِحَامٌ	عُرْفَةٌ	قَرِيْبَةٌ	يَقْرَأُ	يَشْرَبُ	يَذْهَبُ	يَجْلِسُ	A
فِي	مِنْ	عَنْ	تَلَوْتُ	جَامِعَةٌ	بَيْتٌ	يَقْرَأُ	يَكْتُبُ	يَسْكُنُ	يُدْرُسُ	B
نُمُّ	هَلْ	عَلَى	صَوَّضُوْهُ	عَسَلٌ	قَرِيْبَةٌ	يَقْرَأُ	يَتَنَاوَلُ	يَسْمَعُ	يَسْكُنُ	C

D	يَشْتَرِي	يُمَارِسُ	يُفَضِّلُ	يَقْرَأُ	مَدِينَةٌ	مَرِيضٌ	جُرْمَةٌ	أَيْنَ	هَلْ	فَ
E	يَذْهَبُ	يَضَعُ	يُفَضِّلُ	يَسْأَلُ	عُرْفَةٌ	طَيِّبٌ	جُرْمَةٌ	مِنْ	ثُمَّ	كَيْفَ

Materi pada scenario 2 terdiri dari beberapa kalimat yang berbentuk kalimat sempurna (Tabel 2). Materi berisi setidaknya satu klausa utama. Klausa utama termasuk subjek independen dan kata kerja (pasangan subjek-verba) untuk mengekspresikan pemikiran yang lengkap. Setiap kalimat memiliki struktur yang berbeda. Misalnya, pertanyaan nomor satu untuk setiap kelompok dimulai dengan kata kerja, pertanyaan nomor dua dimulai dengan kata benda atau subjek, pertanyaan nomor empat adalah kata depan atau kata tanya, dan seterusnya.

Table 2. Materi pada skenario 2

Pertanyaan	No	Kel.
يَشْتَرِي إِبْرَاهِيمُ الْعَسَلَ	١	A
إِبْرَاهِيمُ يَعْمَلُ فِي شَرِكَةٍ	٢	
مَارَسَتْ مَرْيَمُ الرِّيَاضَةَ شَهْرًا	٣	
مَاذَا تَدْرُسُ فَاطِمَةُ؟	٤	
لَيْسَ الرَّجُلُ الْقَوْبَ	٥	
يَقْرَأُ الْمَدْرَسُ الصَّحِيفَةَ	١	B
هَذِهِ هُدَى بِنْتُ صَالِح	٢	
نَجَحَتْ فَتَيَاتٌ كَثِيرَاتٌ	٣	
مَارَأَيْكَ فِي الْقِصَّةِ	٤	
سَافَرَ الْمَدْرَسُ إِلَى مَكَّةَ	٥	
يَبِيعُ مُحَمَّدٌ الْبَيْتَ	١	C
مُحَمَّدٌ مَرِيضٌ فِي الْمُسْتَشْفَى	٢	

قَرَأَتْ الْبِنْتُ الصَّحِيفَةَ	٣	
مَاذَا يُحِبُّ الْأَبُ؟	٤	
قَابِلُ الْإِبْنِ الطَّيِّبِ	٥	
يَشْتَرِي عَلِيَّ الْخَلَوِيَّ	١	D
خَوْلَةُ نَحِيفَةَ جِدًّا	٢	
حَاوَلْتُ زَيْنَبُ أَنْ تَأْكُلَ كَثِيرًا	٣	
مَاذَا تَتَنَاوَلُ مَرْيَمُ؟	٤	
شَرِبَ الرَّجُلُ الْفَهْوَةَ	٥	
يَشْرَبُ مُحَمَّدٌ الدَّوَاءَ	١	E
مَرْيَمٌ سَمِينَةَ جِدًّا	٢	
فَحَصَّتِ الطَّيِّبَةُ الْقَلْبَ الْمُرِيضَةَ	٣	
مَاذَا تَأْكُلُ زَيْنَبُ؟	٤	
دَرَسَ عَلِيُّ الطَّبَّ	٥	

Materi pada skenario 3 terdiri dari paragraf pendek (Tabel 3). Topik paragraph adalah tentang musim dan cuaca. Paragraf dimulai dengan *main idea*, kemudian diikuti dengan kalimat pendukung. Paragraf tersebut bersifat deskriptif. Sebagai contoh

Kelompok A: Ini musim panas. Hari ini cuaca panas di Riyadh. Suhu udaranya 40 derajat celcius. Malik tidak menyukai udara yang panas. Dia pergi bersama keluarganya ke Pakistan. Sekeluarga pergi naik pesawat. Malik dan keluarganya menikmati liburan satu bulan di Pakistan. Di Pakistan udaranya sejuk.

Kelompok C: Ini adalah musim dingin. Turki sangat dingin pada musim ini. Shalih tidak menyukai kondisi/udara dingin. Suhu udaranya di bawah 0 derajat pada malam hari. Liburan satu pekan lagi. Shalih akan pergi ke Mekkah untuk umrah dan shalat di masjidil haram. Cuaca di Mekkah hari ini sejuk.

Table 3. Materi pada skenario 3

Pertanyaan	Kel.
هَذَا فَصْلُ الصَّيْفِ. الْجُوُّ حَارٌّ فِي الرِّيَاضِ هَذِهِ الْأَيَّامِ. دَرَجَةُ الْحَرَارَةِ أَرْبَعُونَ. مَالِكٌ لَا يُحِبُّ الْحَرَّ، يَذْهَبُ مَعَ أُسْرَتِهِ إِلَى بَاكِسْتَانَ. تَذْهَبُ الْأُسْرَةُ بِالطَّائِرَةِ. يَقْضِي مَالِكٌ مَعَ أُسْرَتِهِ شَهْرًا فِي بَاكِسْتَانَ. الْجُوُّ مُعْتَدِلٌ هُنَاكَ.	A
هَذَا فَصْلُ الشِّتَاءِ. تُرْكِيَا بَارِدَةٌ جَدًّا فِي هَذَا الْفَصْلِ. صَالِحٌ لَا يُحِبُّ الْبَرْدَ. دَرَجَةُ الْحَرَارَةِ تَحْتَ الصِّفْرِ فِي اللَّيْلِ. الْعُطْلَةُ بَعْدَ أُسْبُوعٍ. سَيَذْهَبُ صَالِحٌ إِلَى مَكَّةَ لِلْعُمْرَةِ وَالصَّلَاةِ فِي الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ. الْجُوُّ دَافِئٌ فِي مَكَّةَ هَذِهِ الْأَيَّامِ	B
هَذَا فَصْلُ الشِّتَاءِ. تُرْكِيَا بَارِدَةٌ جَدًّا فِي هَذَا الْفَصْلِ. صَالِحٌ لَا يُحِبُّ الْبَرْدَ. دَرَجَةُ الْحَرَارَةِ تَحْتَ الصِّفْرِ فِي اللَّيْلِ. الْعُطْلَةُ بَعْدَ أُسْبُوعٍ. سَيَذْهَبُ صَالِحٌ إِلَى مَكَّةَ لِلْعُمْرَةِ وَالصَّلَاةِ فِي الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ. الْجُوُّ دَافِئٌ فِي مَكَّةَ هَذِهِ الْأَيَّامِ	C
هَذَا فَصْلُ الرَّبِيعِ. الْجُوُّ مُعْتَدِلٌ هَذِهِ الْأَيَّامِ. دَرَجَةُ الْحَرَارَةِ الْآنَ عِشْرُونَ. أُسْرَةُ حَازِمٍ تَقْضِي الْعُطْلَةَ فِي الْبَرِّ. حَازِمٌ أَحْضَرَ الْحَيْمَةَ وَالسَّجَادَةَ، وَأَحْضَرَ الْقَهْوَةَ وَالشَّايَ وَالشَّمْرَ. حَازِمٌ يَقْرَأُ كِتَابًا فِي الْحَيْمَةِ	D
هَذَا فَصْلُ الْحَرِيفِ. السَّمَاءُ تُمَطِّرُ الْآنَ. أُسْرَةُ إِبْرَاهِيمَ فِي الْبَيْتِ. إِبْرَاهِيمُ لَا يَذْهَبُ إِلَى الْعَمَلِ. الْمَطَرُ كَثِيرٌ فِي الْخَارِجِ. إِبْرَاهِيمُ يَقْضِي الْيَوْمَ فِي الْبَيْتِ، يَقْرَأُ كِتَابًا، أَوْ صَحِيفَةً. عَدَا فِي الصَّبَاحِ، سَيَذْهَبُ إِبْرَاهِيمُ إِلَى الْعَمَلِ، إِنْ شَاءَ اللَّهُ.	E

Skenario 4 sedikit berbeda dari 3 skenario sebelumnya. Peserta diinstruksikan untuk menggambar, sehingga peserta tidak hanya perlu memahami dan menyampaikan apa yang mereka dengar tetapi juga menggambar dari apa yang mereka dengar. Hasil akhirnya adalah bentuk gambar. Tujuan dari skenario ini agar peserta didik memahami makna paragraph dalam bentuk instruksi deskripsi. Berikut ini adalah instruksi menggambar skenario 4 (Tabel 4).

Table 4. Materi pada skenario 4

Pertanyaan
أَسْكُنُ فِي بَيْتٍ، فِي الْبَيْتِ أَرْبَعُ عُرْفٍ. عُرْفَةُ الْأُولَى هِيَ عُرْفَةُ نَوْمٍ. فِي عُرْفَةِ النَّوْمِ سَرِيرٌ. عَلَى السَّرِيرِ وِسَادَةٌ وَحِافٌ. أَمَامَ السَّرِيرِ مَكْتَبٌ. عُرْفَةُ الثَّانِيَةِ هِيَ عُرْفَةُ الْجُلُوسِ. فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ التَّلْفَازُ وَ الْأُرَيْكَةُ وَالسَّجَادَةُ. عُرْفَةُ الثَّالِثَةِ هِيَ الْمَطْبَخُ. فِي الْمَطْبَخِ فُرْنٌ، بِجَانِبِهِ الثَّلَاجَةُ. عُرْفَةُ الرَّابِعَةِ هِيَ الْحَمَّامُ. فِي الْحَمَّامِ مِرْآةٌ

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Permainan

Penelitian ini dilakukan dalam durasi satu bulan yang diikuti oleh 58 mahasiswa semester II (angkatan 2020). Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa semester II dengan pertimbangan bahwa mereka sudah pernah mendapatkan mata kuliah Istima' (menyimak) di semester I dan semester II yang sedang berjalan. Penelitian ini dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A dan B yang masing-masing kelas berjumlah 29. Penelitian dimulai dengan pembagian

kelompok dan pembacaan peraturan. Kelas A terdiri dari 5 kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 5-6 mahasiswa. Kelas B juga terbagi menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok berjumlah 5-6 mahasiswa. Setelah pembagian kelompok kemudian ditentukan urutan nama mahasiswa dalam tiap kelompok tersebut. Urutan pertama dari tiap kelompok otomatis menjadi ketua kelompok.

Proses jalannya permainan ini di awal sesi setiap ketua kelompok diminta masuk ke dalam room online, melalui Zoom Meeting, kemudian fasilitator memberikan materi/pertanyaan berbahasa Arab. Bagi yang bisa menjawab terlebih dahulu, maka ketua kelompok tersebut memiliki peluang untuk memilih 1 kategori soal (A, B, C, D, E). Setelah semua ketua kelompok memilih kategori soal, selanjutnya dimulai permainan skenario pertama (1) yaitu kelompok kata. Fasilitator membacakan materi kemahiran menyimak berupa kelompok kata yang terdiri dari verba/fi'1, nomina/ ism dan partikel/ charf. Setelah permainan skenario pertama (1) kelompok kata selesai, dilanjutkan dengan permainan skenario kedua (2), yaitu kelompok kalimat, kemudian skenario ketiga (3) yaitu kelompok paragraf dan terakhir skenario keempat (4) yaitu perintah menggambar.

Materi dari tiap scenario hanya dibacakan kepada mahasiswa urutan ke-1 dari tiap kelompok. Jadi, hanya mahasiswa urutan ke-1 dari tiap kelompok yang diizinkan masuk room untuk mendengarkan mater. Dalam skenario 1-3, mahasiswa hanya diperkenankan mendengar tanpa mencatat sama sekali. Khusus untuk skenario 4 (perintah menggambar), mahasiswa diperkenankan untuk menggambar langsung dari hasil yang mereka dengarkan. Integritas dan kejujuran dari mahasiswa sangat ditekankan pada semua scenario dalam permainan ini, karena permainan sepenuhnya dilakukan secara online.

Kemudian, seluruh mahasiswa urutan ke-1 dari tiap kelompok diminta keluar room, dan mereka berkewajiban untuk menyampaikan dari apa yang sudah mereka dengarkan kepada anggota urutan ke-2, serta dosen, melalui voice note. Mahasiswa urutan ke-2 juga harus menyampaikannya ke anggota urutan ke-3, dan dosen, dengan voice note. Begitu selanjutnya hingga anggota urutan terakhir dari tiap kelompok mendengarkan materi dari urutan sebelumnya. Selanjutnya, anggota urutan terakhir dari tiap kelompok dipersilakan masuk room untuk menyampaikan hasil yang sudah mereka dengarkan. Untuk skenario 4, mereka menyampaikan dengan menunjukkan hasil gambar yang sudah mereka buat. Di akhir sesi, semua mahasiswa diperkenankan masuk room untuk mengetahui hasil permainan yang dicapai dari kelompok mereka masing-masing.

Hasil Penilaian

Berdasarkan tabel dibawah (Tabel 5), pengolahan data dibagi menjadi dua yaitu hasil pengolahan data per komponen dan hasil pengolahan data per kelompok. Hasil pengolahan data per indikator dari 5 indikator yang dinilai didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Indikator dengan nilai terendah yaitu pemahaman arti dari kosakata, kalimat dan paragraph dalam bentuk instruksi menggambar dengan rata-rata nilai 68
2. Indikator dengan nilai tertinggi yaitu pemahaman kalimat dengan rata-rata nilai 75,2
3. Tiga komponen yang meliputi kemampuan mengidentifikasi huruf dalam kata, membedakan bunyi huruf yang mirip, memahami paragraf memiliki rata-rata nilainya sama yaitu 72

4. Rata-rata nilai dari seluruh komponen penilaian yaitu 72,2
5. Baik Kelas A dan B, keduanya memiliki nilai terendah pada indikator ke 5.
6. Dari seluruh indikator, semua kelompok di Kelas B memiliki performa yang lebih baik dibandingkan kelas A dengan total nilai kelas B: 1850 , dan kelas A: 1760 .

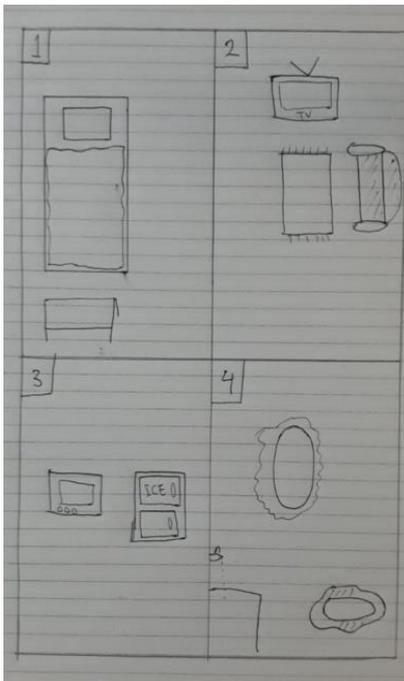
Adapun hasil pengolahan data per kelompok, dari total 58 peserta yang mengikuti kegiatan permainan yang terdiri dari 10 kelompok (kelas A dan B), berdasarkan semua komponen didapatkan data sebagai berikut :

1. Secara keseluruhan, nilai rata-rata tertinggi dari semua kelompok yaitu 80,8 yang diraih oleh kelompok 1 dari kelas B
2. Secara keseluruhan, nilai rata-rata terendah dari semua kelompok yaitu 65,8 yang didapatkan oleh kelompok 4 dari kelas A
3. Perbedaan nilai tertinggi dan terendah (range) dari seluruh kelompok yaitu 15
4. Secara keseluruhan, nilai rata-rata dari semua kelompok yaitu 72,2.
5. Selain nilai tertinggi dicapai kelompok dari kelas B, secara umum hasil penampilan kelas B lebih baik daripada kelas A.

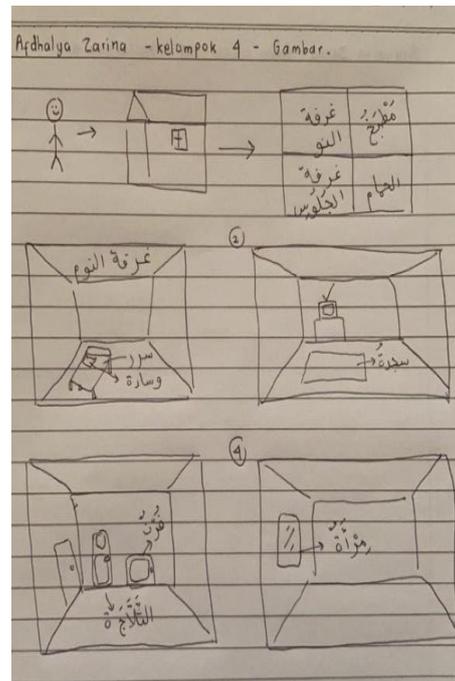
Table 5. Hasil pengolahan data nilai permainan

No	Komponen Penilaian	Kelas A					Kelas B					Avg
		Kelompok					Kelompok					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Mengidentifikasi huruf dalam kata (IHK)	78	72	70	70	70	80	73	75	60	80	72,8
2	Membedakan bunyi huruf yang mirip (BBH)	75	73	70	70	72	79	70	74	62	80	72,5
3	Memahami kalimat (PK)	82	73	70	60	80	80	75	73	79	80	75,2
4	Memahami wacana/paragraph (PW)	78	69	66	60	75	85	76	67	65	84	72,5
5	Memahami arti kosa kata, frasa, kalimat maupun wacana (dalam bentuk intruksi menggambar) (PAK)	65	65	65	69	63	80	66	70	67	70	68
	Total	378	352	341	329	360	404	360	359	333	394	361
	Avg. (Kelompok)	75,6	70,4	68,2	65,8	72	80,8	72	71,8	66,6	78,8	72,2

Dari scenario 4 yang merupakan soal dengan instruksi menggambar pada table 4 diatas yang memiliki arti sebagai berikut “*Saya tinggal di sebuah rumah, di rumah itu ada empat ruangan. Ruang pertama adalah kamar tidur. Di kamar tidur ada tempat tidur. Di tempat tidur ada bantal dan selimut. Di depan tempat tidur ada meja. Ruang kedua adalah ruang tamu. Di ruang tamu ada TV, sofa dan permadani. Ruang ketiga adalah dapur. Di dapur ada oven, di sebelah kulkas. Kamar keempat adalah kamar mandi. Di kamar mandi ada cermin.*” Berdasarkan materi tersebut, berikut ini contoh hasil dari gambar peserta :



a. hasil gambar dari kelompok di Kelas A



b. hasil gambar dari kelompok di Kelas B

Figure 3: Hasil gambar dari skenario 4

Setelah permainan selesai, peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui pendapat dari peserta. Hasil wawancara kemudian dirangkum, dikelompokkan dan dianalisa untuk mendapatkan point-point utama (Figure 4). Berikut, beberapa feedback dari peserta:

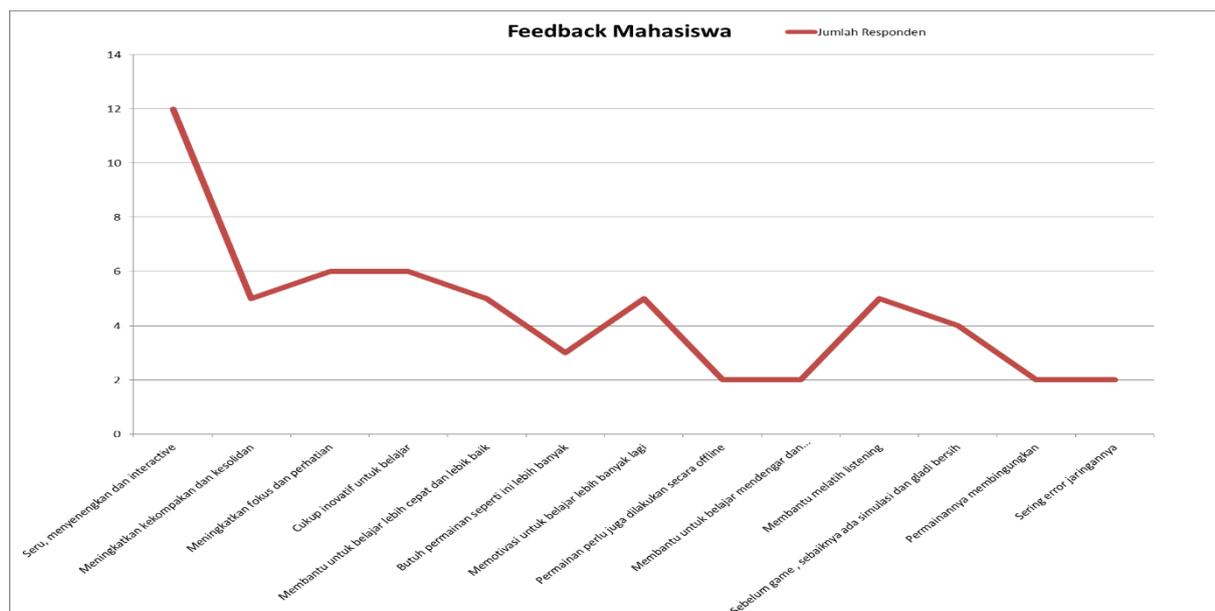


Figure 4: Hasil feedback mahasiswa

Problem terkait permainan

Dikarenakan permainan dalam penelitian ini dilakukan secara daring, dimana sangat mengandalkan internet, kuota dan jaringan serta device dari fasilitator ataupun peserta, beberapa kendala teknis terjadi. Kendala teknis tersebut berupa jaringan internet yang tidak stabil, baik dari sisi peneliti sebagai fasilitator permainan maupun dari sisi siswa sebagai peserta sehingga mengakibatkan suara fasilitator yang tidak jelas dan terputus-putus saat memberikan materi/pertanyaan sehingga tidak terdengar atau terhenti dan perlu diulang. Karena masalah yang sama, suara peserta saat memasuki ruang zoom untuk memberikan jawaban akhir tidak terdengar jelas dan terputus-putus. Selain itu, baik fasilitator maupun peserta didik, secara otomatis ter-logout beberapa kali dari zoom di tengah permainan karena jaringan yang tidak stabil.

Permainan bisik berantai secara daring ini sangat mengutamakan integritas dan kejujuran para peserta selama kegiatan permainan sebagai aturan utama dan kode etik. Proses permainan mengharuskan setiap peserta untuk berbisik atau berbicara secara berurutan sesuai dengan nomor urutnya masing-masing di kelompoknya menggunakan voice note WhatsApp, peserta harus menghormati aturan dan kode etik, dan jujur dalam semua proses. Peserta di urutan pertama yang mendengar pertanyaan langsung dari fasilitator tidak diperbolehkan berbisik langsung kepada peserta di urutan terakhir dan atau melewati urutan berikutnya. Dalam hal ini berpeluang terjadi kecurangan jika peserta urutan pertama langsung berbicara atau berbisik kepada peserta urutan terakhir melalui voice note dan melewati proses bisikan kepada peserta urutan berikutnya. Setelah melalui proses koreksi dan penilaian, fasilitator menemukan beberapa kelompok yang melakukan kecurangan. Hal itu ditemukan dengan mendengarkan rekaman voice note dari masing-masing peserta secara berurutan dari tiap kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terkait kemampuan menyimak, peserta didik masih memiliki kekurangan dan kelemahan dalam pemahaman kata, kalimat dan paragraph dalam bentuk deskripsi intruksi. Sebaliknya mereka memiliki keterampilan menyimak yang memadai dalam memahami kalimat Dalam hal ini, dosen atau guru lebih fokus untuk meningkatkan ketrampilan terkait pemahaman sebuah paragraph dalam bentuk instruksi deskriptif, dan berlatih dan praktek lebih banyak pada hal tersebut. Mereka juga harus lebih mendorong peserta didik di kelas A untuk belajar lebih baik karena nilai keterampilan peserta didik kelas A relatif lebih rendah. Secara keseluruhan, keterampilan menyimak peserta didik masih perlu ditingkatkan karena keterampilan mereka pada setiap indikator masih relative rendah yang berada pada level B- dengan nilai 72.2 Kesenjangan keterampilan peserta didik relatif kecil karena hanya terpaut nilai 15 dari nilai tertinggi ke terendah. Meskipun rentang kesenjangan nilainya relatif kecil, dosen atau guru harus lebih berupaya menyeimbangkan kemampuan peserta didik secara merata dan meningkatkan, terutama untuk mahasiswa pada kelompok-kelompok dengan skor rendah, baik di kelas A maupun kelas B.

Berdasarkan feedback peserta didik, diperoleh berbagai saran dan kesan. Kebanyakan berupa kesan/saran positif dan beberapa negatif atau netral. Saran positif seperti perlunya permainan ini juga dilakukan secara offline (3), perlu lebih banyak game seperti ini (2), perlu latihan dan simulasi sebelum game dilakukan (2). Beberapa kesan positif, misalnya, permainannya menyenangkan, interaktif dan mengasyikkan (12), permainan meningkatkan fokus dan perhatian (6), permainan membantu peserta didik belajar lebih cepat dan lebih baik (5) dan permainan juga merupakan cara belajar yang inovatif. Meskipun demikian, peserta didik juga memberikan kesan netral seperti permainan membingungkan, dan negatif seperti mereka mengalami masalah selama permainan disebabkan jaringan error.

Permainan bisik berantai dapat meningkatkan beberapa keterampilan bahasa secara bersamaan. Pada saat yang sama, peserta didik perlu mendengarkan materi dengan teliti dan cermat yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak mereka. Termasuk mereka juga memahami makna, mampu membedakan kata dan huruf yang sama, dan juga mereka harus menyampaikan jawabannya kepada peserta didik berikutnya yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang inovasi pembelajaran bahasa dengan menggunakan permainan bisik berantai secara online dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara untuk mendukung study from home (SFH) di masa pandemi Covid-19

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Rosyidi, Umi Mahmudah. 2008. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Ali, Jauhar. 2016. "Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Open Science Framework*.
- Andyani, Hanna. 2012. "Using Fun Activities to Improve Listening Skill" 2, no. 2: 29–36.
- Asifah, Asifah, and Faisal Hendra. 2023. "Penggunaan Instagram Dalam Pembelajaran Istima' Pada Mahasiswa Sastra Arab Uin Jakarta." *Berajah Journal : Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri* 3, no. 2 (March): 285–94. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i2.225>.

- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Burhanuddin, and Saepul Ramdani. 2024. "Tantangan Dan Prospek Studi Bahasa Arab Dalam Pengembangan Islam Di Indonesia." *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3: 180–90.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Fajriah, Nurul. 2016. "Penerapan Strategi Partisipatif Teaching And Learning Melalui Permainan Bisik Berantai (Al Asrar Al Mutasalsil) Dalam Pembelajaran Maharah Istima'."
- Fathul Mujib, Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hady, Yazid. 2019. "Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Menurut Rusdy Ahmad Thu'aimah Dan Mahmud Kamil al-Nâqah." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1: 63–84. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-04>.
- Handayani, Eka Utari, and Nurul Huda. 2019. "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima Dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta" 4, no. 1: 1–12.
- Harnani, Sri. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. BDK Jakarta Kemenag." 2020. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajarandaring-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Hendra Wibawa, Sandy, Husni Mardian, and Anggo Triyono. 2022. "Aspek Pengajaran Kemampuan Berbahasa Dalam Lomba Drama Bahasa Arab Di Gontor Putra Kampus Satu Tahun 1443/2021." *Berajah Journal* 2, no. 2 (April): 269–76. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.88>.
- Holes, Clive. 1995. *Modern Arabic: Structures, Functions and Varieties*. 3rd ed. New York: Longman Publishing.
- Husin, Hisana Zahran Dhia, and Lutfia Khoiryatunnisa. 2021. "Pemanfaatan Platfrom Instagram Sebagai Media Bahasa Arab Untuk Pemula." In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*. Malang: Jurusan Sastra Arab , Fakultas Sastra , Universitas Negeri Malang.
- Imawan, Yuli, Madah Rahmatan, Irfan Hania, and Alimudin Alimudin. 2023. "Ashwat's Teaching Strategies and Their Implications In The Learning of Maharah Istima'." *International Journal of Education and Teaching Zone* 2, no. 1 (January): 13–24. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.55>.
- Kamil, H M, Ramma Oensyar, M Pd, and H Ahmad Hifni. 2015. *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Mahmud Kamil al-Nâqah. 1985. *Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyyah Li Al-Nathiqin Bi Lughat Ukhra: Ususuh, Mahakhiluh, Thuruq Tadrisih*. Mekkah: Jami'at Umm al-Qura.
- Makrifah, Nurul. 2020. "Inovasi Pemecahan Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam* 11, no. 1: 16–40.
- Nisa, Vivida Choirun. 2023. "Pembelajaran Istima' Pada Aplikasi Arab Fun Easy Learn(Studi Analisis Konten Menurut Standar Actfl)." *An Najah Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama* 2, no. 4 (November): 149–55. <https://doi.org/10.21580/alsina.2.2.4961>.
- Nugraha, Rahmat Mulya, Muhammad Ridwan, Samsul Bahri, and Mohammad Wizdan Faiq Faiq. 2023. "Pelatihan Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Aktif Bagi Siswa SMP Al-Amin Tasikmalaya." *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2: 93–97.
- Nurbaiti. 2024. "Meningkatkan Keterampilan Istima' Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Keterampilan Istima' Mahasiswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *JURNAL SEUMUBEUET: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 3, no. 1: 38–46.

- Robiatul Adawiyah, Indzar, and Syarifudiin. 2023. "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Maharatul Istima' Di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 2. <https://doi.org/10.60040/jak.v2i2.13>.
- Sahana Anggian, Lutvi Ali. 2023. "Bahasa Arab Di Pesantren Modern." *Mahira* 3, no. 1 (June): 41–54. <https://doi.org/10.55380/mahira.v3i1.501>.
- Sakdiah, Nikmatu, and Fahrurrozi Sihombing. 2023. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 1, no. 1. <https://doi.org/10.59548/je.v1i1.41>.
- Tarigan, Henri Guntur. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Malang: Misykat.
- Wardani, Ariska Kusuma, and Danial Hilmi. 2021. "Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok." *Journal of Educational Dan Language Research* 1, no. 5: 591–601.
- Yusraini, and Yogia Prihartini. 2014. "Pembelajaran Bahasa Arab Di Iain Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Arabic Learning In Sultan Thaha Saifuddin IAIN Jambi."
- Yusuf, Shalahudin Al-Ayubi, Sudarmadi Putra, and Sabil Mokodenseho. 2023. "Penggunaan Metode Audiolingual Dalam Maharah Istima' Di Madrasah Tsanawiyah Al-Kahfi Hidayatullah Surakarta." *Journal of Education Research* 4, no. 4: 1839–45.
- Zakiah, Nita. 2021. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Islamiyah Kotabumi Lampung Utara." *Indonesian Journal of Instructional Technology* 2, no. 1: 52–55. <http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>.
- Zubaidah, Siti. 2013. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di Tk Mahardhika Simokerto Surabaya." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1.
- Zubaidi, Ahmad, Junanah Junanah, and M. Ja'far Shodiq. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6, no. 1 (June): 119. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>.