

Evaluasi Keterampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Aizzatin Habibah, Syihabuddin

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung

e-mail: aizzatin25@upi.edu, syihabuddin@upi.edu

Abstrak

Evaluasi adalah kegiatan penilaian suatu program guna mengetahui ketercapaiannya dan tingkat efisiensi pelaksanaannya. Evaluasi ini termasuk salah satu komponen penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada keterampilan menyimak biasanya masih menggunakan instrumen-instrumen pada umumnya, dimana hal itu dapat membuat anak jenuh dan stres dalam menghadapi tes. Sebenarnya kegiatan evaluasi bisa dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan beberapa metode permainan, seperti permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara membisikkan kata atau kalimat kepada teman yang lainnya. Tujuan studi ini adalah untuk mengenalkan salah satu metode permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi keterampilan menyimak pembelajaran Bahasa Arab. Dengan permainan bisik berantai tersebut diharapkan guru dapat memberikan suasana tes yang dapat memotivasi siswa agar lebih tertarik, melakukan kegiatan dengan santai dan menyenangkan, tapi guru dapat menilai pencapaian siswa. Proses penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif berbasis studi kepustakaan (*library research*).

Kata kunci: Evaluasi, Pembelajaran Bahasa Arab, Permainan Berbisik Berantai

Abstract

Evaluation is the activity of a program in order to find out its achievements and the level of efficiency of its implementation. This evaluation is one of the important components in the process of teaching and learning activities. Arabic learning evaluation activities especially in listening skill usually still use instruments in general, where it causes the children bored and stressed in facing tests. Actually evaluation activities can be done in an interesting and enjoyable methods such as games. For example we can use chain whisper games. The purpose of this study is to introduce a method through a game that can be used to evaluate listening skill in Arabic learning. With the chain whisper games, the teacher is expected to provide a test atmosphere that can motivate students to be more interesting, they can do activities in a relax and enjoy, but the teacher can assess student achievement. This research process uses qualitative research based on library research.

Keyword: *Evaluation, Arabic learning, Chain Whisper Games.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran Bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik secara maksimal agar pembelajaran Bahasa asing peserta didik berjalan dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar Bahasa asing (Hermawan, 2014: 32). Pendidik merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga peranannya sangat penting agar peserta didik mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Adanya proses pembelajaran diharapkan siswa mampu mencapai tujuan dari suatu pembelajaran.

Dalam sebuah pembelajaran Bahasa Arab terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain, meliputi kurikulum, guru, siswa, metode pembelajaran, bahan ajar, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Guna mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang telah diikuti, maka sangat diperlukan evaluasi.

Evaluasi merupakan pemberian nilai kepada seseorang, suatu benda atau suatu kegiatan. Menurut Silverius (1991), evaluasi adalah kegiatan identifikasi untuk melihat ketercapaiannya suatu program dan untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya. Untuk memberikan nilai terhadap suatu kegiatan belajar mengajar, guru harus memberikan keputusan nilai apa yang hendak berikan, harus sesuai dengan pencapaian peserta didik. Dari situ akan diketahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Syihabuddin, 2019: 7-8).

Sering kita lihat dalam kegiatan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab pada umumnya menggunakan instrumen-instrumen yang bersifat umum, seperti soal-soal yang harus dijawab secara tertulis. Padahal evaluasi bisa dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya dengan penggunaan sebuah permainan, seperti permainan bisik berantai. Permainan berbisik berantai merupakan salah satu permainan yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan evaluasi diakhir pembelajaran. Permainan berbisik berantai adalah menyampaikan informasi yang dilakukan dengan cara permainan berbisik dari satu siswa ke siswa lain secara cermat dan cepat (Oktaviani & Merson, 2017: 91). Dengan permainan tersebut dapat menghilangkan kejenuhan siswa yang terlalu serius dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan permainan bisa memberikan ketertarikan bagi siswa untuk belajar dan memahami materi pembelajaran Bahasa Arab, sembari digunakan sebagai alat untuk mengetahui pencapaian peserta didik. Permainan ini bisa menjadi metode mengevaluasi salah satu dari ketrampilan berbahasa Arab, yaitu ketrampilan menyimak (*Maharah al-Istima'*).

Ketrampilan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam memahami kata atau kalimat yang diujarkan oleh seseorang atau media tertentu (Hermawan, 2014: 130). Dalam menyimak, penyimak harus benar-benar memahami, menafsirkan, dan menilai apa yang didengar agar informasi tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penyimak. Kemampuan ini dapat dicapai dengan latihan secara terus-menerus untuk mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata (fonem) dengan unsur lainnya menurut *makbruj* huruf yang benar, baik langsung dari penutur asli maupun rekaman (Faridah, 2013: 3; Hermawan, 2014: 130).

Menyimak merupakan suatu runtutan proses, mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, menyusun penafsiran, penyimpanan, dan menghubungkan penafsiran itu dengan pengetahuan dan pengalaman secara menyeluruh. Masing-masing urutan Proses menyimak terjadi secara cepat. Apabila salah satu proses macet, maka kegiatan menyimak itu tidak berlangsung secara utuh, dan akhirnya tidak ada pemahaman yang diperoleh dan respon yang terjadi. Komunikasi menjadi terkendala. Hal ini menjadi bagian perhatian pengajaran menyimak dan ujian kemampuan menyimak (Syihabuddin, 2019: 92).

Dengan penggunaan permainan berbisik berantai dapat dimanfaatkan dalam proses evaluasi ketrampilan menyimak pembelajaran Bahasa Arab. Sehingga kegiatan evaluasi lebih menarik dan mudah untuk dilakukan, serta pendidik bisa mengukur sejauh mana pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini berbasis penelitian pustaka (*library research*). Menurut Hadi (dalam Harahap, 2015: 68) dikatakan penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang perlukan dalam penelitian berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menurut Moeleong (2007) dalam buku Siyoto & Sodik (2015: 28), metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari obyek yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan merupakan aktivitas yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Sejak masih bayi, ketika organ tubuh mulai merespon lingkungannya, disitulah sudah mulai proses bermain. Bayi bercanda dan bermain bersama, belajar memegang benda, kemudian bermain sendiri (*Soliteir*) dengan benda itu, kemudian bayi tumbuh menjadi kanak-kanak yang mulai bermain bersama teman sebayanya, sehingga belajar untuk beradaptasi dengan lingkungannya

melalui bermain bersama. Bahkan ketika sudah beranjak remaja dan dewasa, sifat bermain berkembang dan sudah mulai berkompetisi sehingga menjadikan permainan untuk meraih sesuatu. Kegiatan terus menerus berproses dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta kepentingan perkembangan hidupnya (Oktaviani & Merson, 2017: 89-90).

Sebuah permainan pun bisa dilakukan dalam berbagai aktivitas dan dimanapun tempatnya, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Selain digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran, permainan bisa juga dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran. Evaluasi bisa dilakukan secara santai dan menyenangkan, serta pendidik dapat menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Banyak permainan yang dikembangkan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran, seperti berbisik berantai, bermain peran, bermain kreatif, dan lain sebagainya. Dengan metode permainan-permainan tersebut, pendidik dapat melakukan tes Bahasa Arab yang menarik, santai dan menyenangkan, serta peserta didik dapat melakukan kegiatan tes tanpa terikat waktu.

Kata evaluasi sering didengar dan dipahami sebagai kegiatan penilaian pada akhir suatu program atau kegiatan (Syihabuddin, 2019:7). Evaluasi sebagai proses untuk melakukan pertimbangan nilai terkait kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran. Biasanya, evaluasi masih dilakukan dalam bentuk pada umumnya, seperti ,menjawab soal-soal tertulis. Seiring berjalannya waktu, perkembangan permainan bisa digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi. Permainan-permainan tersebut dapat dimanfaatkan peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi yang santai dan menyenangkan.

Pembelajaran Bahasa Arab terdapat empat ketrampilan berbahasa yang dapat dievaluasi, yaitu ketrampilan menyimak (*Maharah Istima'*), ketrampilan berbicara (*Maharah Kalam*), ketrampilan membaca (*Maharah Qiro'ah*), dan Ketrampilan Menulis (*Maharah Kitabah*). Dalam melakukan evaluasi, pendidik bisa melakukan terhadap salah satu ketrampilan berbahasa Arab, yaitu ketrampilan menyimak. Menurut Syihabuddin (2019:56) ketrampilan menyimak menuntut penyimak mampu memfokuskan terhadap makna umum yang terdapat pada sesuatu yang disimak, kemudian mampu membedakan antara suara-suara yang mirip antara Bahasa ibu dan Bahasa Arab. Suara-suara yang mirip dalam Bahasa Arab itu sendiri membedakan antara pola-pola irama dan jenis ujaran semantik.

Pemusatan perhatian sangat diperlukan dalam kegiatan menyimak agar peserta didik sebagai penyimak dapat menangkap ide pokok dari suatu pembicaraan yang disajikan oleh pendidik. Peserta didik mempunyai kesadaran akan besarnya manfaat menyimak, akan berusaha menyimak suatu pembicaraan dengan penuh perhatian. Karenanya, minat dan

perhatian peserta didik pada suatu pembicaraan harus selalu ada selama berlangsungnya peristiwa menyimak. Dan akan dialaminya kesulitan oleh mereka untuk menangkap makna suatu pembicaraan jika tidak adanya minat dan perhatiannya terganggu.

Penilaian pembelajaran menyimak di sekolah, lebih menekankan pada aspek kognitif. Maka teknik pengukurannya lebih ditekankan pada penggunaan teknik tes. Tes diberikan secara lisan, baik langsung maupun melalui media. Ada tiga jenis tes yang dapat digunakan dalam penilaian menyimak, yaitu tes respons terbatas, tes respons pilihan ganda, dan tes komunikasi (Syihabuddin, 2019: 98).

Dan tes -tes dapat dikembangkan dengan menggunakan sebuah permainan, seperti permainan bisik berantai, dimana permainan tersebut yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran penyampaian materi, juga bisa digunakan dalam kegiatan evaluasi keterampilan menyimak pembelajaran Bahasa Arab. Permainan ini sangat mudah dimainkan. Serta memberikan keuntungan seperti mengurangi waktu untuk pekerjaan penilaian tes.

Bisik berantai adalah sebuah kegiatan dimana guru membisikkan ujaran kepada seorang siswa, kemudian siswa tersebut membisikkan ujaran yang didapat kepada siswa lain secara beruntun, kemudian setelah ujaran sampai kepada siswa yang berada pada barisan terakhir, guru memeriksa apakah ujaran atau pesan tersebut sampai kepada siswa terakhir dengan benar. Tujuan dari berbisik berantai untuk penajaman kemampuan menyimak dan berbicara. Selain itu siswa dapat dituntut untuk memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya secara cermat, cepat dan tepat (Dewi, Sujana & Tirtayani 2017: 318-319).

Dalam kegiatan evaluasi metode tersebut bisa digunakan untuk menilai kemampuan menyimak. Menurut Syihabuddin (2019: 93) menyimak merupakan cakupan suatu proses kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi Bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan tersirat dalam wahana Bahasa tersebut. Bahasa yang mudah dan sederhana menyimak berarti kemampuan memahami pesan yang disampaikan melalui Bahasa lisan.

Berikut ciri-ciri penyimak ideal, sebagai berikut.

1. Kesiapan Fisik dan Mental

Kesehatan fisik dan mental yang prima selalu dimiliki oleh penyimak ideal, sebab yang bersangkutan mempersiapkan kesehatan jasmani dan rohaninya sebelum kegiatan menyimak dilakukan. dan ia menyadari bahwa modal utama dalam kegiatan menyimak adalah fisik yang sehat, segar, pikiran yang jernih dan stabil. Karena menyimak merupakan kegiatan yang butuh konsentrasi dan sangat melelahkan.

2. Motivasi dan Kesanggupan

Setiap penyimak yang ideal memiliki tujuan menyimak yang memotivasi dirinya untuk menyimak dengan baik. ia akan menyimak dengan sepenuh hati, bersungguh-sungguh, dan tidak setengah hati. Motivasi yang tinggi dan penuh kesungguhan dalam kegiatan menyimak menjadi ciri utama penyimak ideal.

3. Objektif dan menghargai Pembicaraan

Penyimak bukan semata-mata melihat siapa yang berbicara, melainkan apa yang dibicarakan. Apabila isi pembicaraan menarik, berguna, benar atau masuk akal, maka pembicaraan itu perlu diperhatikan. Begitupun sebaliknya, apabila isi pembicaraan tidak menarik, tidak berguna, dan tidak masuk akal, maka isinya bisa ditolak bagi siapapun yang menyampaikannya. Oleh karena itu penyimak yang ideal bersifat objektif, tidak berprasangka yang buruk. Ia selalu menghargai pembicara dan tidak memandang rendah siapapun.

4. Menyimak Secara Menyeluruh tetapi Selektif

Penyimak yang ideal selalu mengikuti pembicaraan dengan seksama mulai dari awal sampai akhir. Ia tidak memilih bagian yang hanya disukai. Meskipun dia menyimak menyeluruh, lengkap atau sempurna tidak berarti ia menelan mentah-mentah informasi yang diterimanya. Ia cukup pintar memilih bagian penting yang perlu diingat atau dicatat.

5. Tanggap Situasi dan Kenal Arah Pembicaraan

Penyimak ideal adalah yang mengenal situasi pembicaraan, bisa menyesuaikan diri dengan inti, irama pembicaraan dan gaya pembicara. Ia mampu menganal arah dan tujuan pembicaraan.

6. Kontak dengan Pembicara

Penyimak yang ideal selalu menghargai pembicara. Ia berusaha mengadakan kontak dengan pembicara melalui perhatian, senyuman, anggukan, atau ucapan-ucapan pendek seperti setuju, bagus, dan iya. Tanda simpati kepada pembicara dapat dinyatakan berupa acungan jempol, tepukan, atau anggukan kepala.

7. Merangkum Isi Pembicaraan

Pembicara yang ideal mampu menangkap isi pembicaraan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengannya dapat menyusun isi ringkasan hasil menyimak baik berupa lisan maupun tulisan.

8. Menilai dan menanggapi Hasil Pembicaraan

Penyimak yang baik dapat menilai baik atau buruknya suatu pembicaraan yang disimaknya. Berdasarkan hasil penilaian ini yang bersangkutan mampu memberikan tanggapan yang tepat. Tanggapan penyimak ideal itu dapat berupa mengerjakan sesuatu setiap membaca kembali buku-buku yang membicarakan masalah yang sama.

Logan (dalam Syihabuddin, 2019: 94) mengemukakan bahwa haikat menyimak dapat dilihat dari berbagai segi, seperti: menyimak sebagai suatu sarana, menyimak sebagai suatu keterampilan, menyimak sebagai seni, menyimak sebagai suatu proses, menyimak sebagai suatu respons, dan menyimak sebagai pengalaman kreatif. Menyimak sebagai suatu sarana adalah seseorang melakukan kegiatan menyimak yang harus melalui tahap mendengar kombinasi bunyi yang telah dikenal, kemudian secara simultan ia mengartikannya. Menyimak sebagai suatu keterampilan adalah menyimak bertujuan untuk komunikasi, sehingga menyimak melibatkan keterampilan *aural* maupun *oral* (keterampilan berhubungan dengan pendengaran maupun pelisanan).

Menyimak sebagai seni berarti apabila kita ingin menjadi penyimak yang baik, kita harus melakukan kegiatan dalam menyimak seperti kegiatan yang dilakukan pada waktu belajar seni music dan seni rupa. Sebagai proses menyimak adalah proses keterampilan-keterampilan yang kompleks. Menyimak sebagai respons berarti unsur respons menjadi faktor utama dalam menyimak. Sedangkan menyimak sebagai pengalaman kreatif merupakan kegiatan yang melibatkan pengalaman yang ditandai oleh kesenangan, kenikmatan, dan kepuasan. Oleh karenanya begitu pentingnya pemahaman terhadap hakikat menyimak.

Malahayati & Murti (dalam Dewi, Sujana & Tirtayani, 2017: 219) permainan bisik berantai dalam evaluasi ketrampilan menyimak mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

1. Bagilah siswa menjadi dua kelompok atau lebih, dan bariskan siswa secara berbanjar. Dengan dibaginya kelompok agar barisan tidak terlalu panjang jika jumlah siswa terlalu banyak dan agar lebih rapi, serta kondusif.
2. Bisikkan sebuah kalimat pada siswa yang berada paling ujung depan.
3. Kalimat tersebut kemudian bisikkan secara lengkap pada peserta di belakang atau sebelahnya.
4. Selanjutnya siswa tersebut membisikkan lagi kepada teman urutan setelahnya, begitu seterusnya.
5. Sampai akhirnya kalimat sampai pada siswa yang berdiri paling ujung berlawanan dengan siswa yang mendapatkan pesan pertama kali.
6. Setiap siswa hanya boleh mengulang sekali jika teman yang dibisiki belum mengerti.

7. Siswa yang terakhir mendapatkan pesan berupa kalimat, menyebutkan kalimat yang diterimanya sembari didengar oleh guru. Kemudian guru menilai benar atau salahnya kalimat yang didengar oleh siswa.
8. Kemudian barisan digeser hingga habis sampai semua siswa sudah mendapatkan penilaian.

Dengan penggunaan permainan tersebut dalam evaluasi pembelajaran, aspek yang dinilai dalam menyimak berdasarkan pada ruang lingkup dan tingkat kedelaman pembelajaran serta kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum khususnya dalam indikator. Bagi siswa, aspek yang belum dikuasai dalam pembelajaran dapat diketahui. Sedangkan bagi guru aspek yang belum diajarkan pada siswa dapat diketahui. Selain itu, tujuan dari penilaian pembelajaran keterampilan menyimak adalah untuk mengetahui apakah semua yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran sudah ada kesesuaian dengan kompetensi dasar khususnya indikator.

Berikut aspek penilaian dalam pembelajaran keterampilan menyimak sebagai berikut.

1. Aspek kebahasaan, meliputi:
 - 1) Pemahaman isi
 - 2) Kelogisan penafsiran
 - 3) Ketepatan penangkapan isi
 - 4) Ketahanan konsentrasi
 - 5) Ketelitian menangkap dan kemampuan memahami.
2. Aspek nonkebahasaan, meliputi:
 - 1) Pelaksanaan dan sikap
 - 2) Menghormati
 - 3) Menghargai
 - 4) Konsentrasi/kesungguhan mendengarkan
 - 5) Kritis.

SIMPULAN

Evaluasi adalah kegiatan penilaian yang dilakukan diakhir suatu kegiatan. Hal itu guna untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa arab, khususnya keterampilan menyimak. Biasanya kegiatan evaluasi masih dilakukan dengan metode umum seperti penggunaan instrument-instrumen pada umumnya. Padahal evaluasi

bisa dilakukan dengan memanfaatkan metode yang lebih menarik dan menyenangkan, tidak menjadikan peserta didik merasa terbebani.

Seiring dengan berjalannya waktu, banyak metode yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi, seperti penggunaan metode permainan bisik berantai. Dengan permainan itu pendidik dapat memberikan penilaian terhadap pencapaian siswa khususnya pada keterampilan menyimak pembelajaran Bahasa Arab. Permainan itu bisa dilakukan dengan langkah-langkah, yaitu: 1) Bagilah siswa menjadi dua kelompok atau lebih, dan bariskan siswa secara berbanjar. 2) Bisikkan sebuah kalimat pada siswa yang berada paling ujung depan. 3) Kalimat tersebut kemudian bisikkan secara lengkap pada peserta di belakang atau sebelahnya. 4) Selanjutnya siswa tersebut membisikkan lagi kepada teman urutan setelahnya, begitu seterusnya. 5) Sampai akhirnya kalimat sampai pada siswa yang berdiri paling ujung berlawanan dengan siswa yang mendapatkan pesan pertama kali. 6) Setiap siswa hanya boleh mengulang sekali jika teman yang dibisiki belum mengerti. 7) Siswa yang terakhir mendapatkan pesan berupa kalimat, menyebutkan kalimat yang diterimanya sembari didengar oleh guru. Kemudian guru menilai benar atau salahnya kalimat yang didengar oleh siswa. 8) Kemudian barisan digeser hingga habis sampai semua siswa sudah mendapatkan penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. L. P. P., Sujana, I. wayan, & Tirtayani, L. A. *Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B*. 5(3), 315–324, 2017.
- Faridah. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh*, 2013.
- Harahap, N. (2015). *Penelitian Kepustakaan*. 3(2), 54–67.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Kampus, Anak. *Pembelajaran Menyimak dan Penilaiannya*. Diakses dari <https://lobikamus.blogspot.com/2016/06/pembelajaran-menyimak-dan-penilaiannya.html?m=1>, (16 Juni 2016).
- Oktaviani, S., & Merson, S. *Penerapan Permainan Bisik Berantai Melalui Layanan Informasi*

Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar di Kelas X di SMAN 1 Kurun.
Jurnal Pendidikan, 18(2), 89–98, 2017.

Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media, 2015.

Syihabuddin. Tes dan Penilaian Pengajaran Bahasa. Bandung: UPI Press, 2019.