



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 2 No. 04 November 2022

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Ice Breaking Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Al-Kalam Ala Kampung Inggris Pare

Yayah Robiatul Adawiyah ✉, Universitas Nurul Jadid

Mamlumatun Naimah, Universitas Nurul Jadid

Jamilatus zuhriyah, Universitas Nurul Jadid

✉ ya2hsoebandi@gmail.com

Abstract: Ice breaking is an activity that is carried out by everyone to attract the focus of attention and melt the atmosphere in the room from a state that was originally less than even enthusiastic to become enthusiastic (back conducive). The Ice breaking form at the Pare Arabic language course is in the form of a game (language game). The purpose of this study is to reveal the Ice Breaking form of Arabic language learning in the English village of Pare for maharah al-kalam, as well as the basic assumptions that underlie the choice of the strategy. This study uses qualitative methods by collecting data through interviews, observation and documentation. Then the data analysis uses data analysis according to Miles and Huberman, which consists of three streams of activities that occur simultaneously, namely: data reduction, data presentation, and conclusion drawing/verification. The result of this study is that there are about 9 Arabic games that are applied to improve the speaking skills of students in which the games are adapted to the material discussed and the circumstances of the participants.

Keywords: Ice breaking; Arabic language; Speaking Skill

Abstrak: *Ice breaking* adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana di dalam ruangan dari keadaan yang semula kurang bahkan tidak bersemangat menjadi bersemangat (kembali kondusif). Adapun bentuk *Ice breaking* di lembaga kursus Bahasa arab Pare ini berbentuk Game (permainan Bahasa). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap bentuk *Ice Breaking* pembelajaran Bahasa Arab di kampung Inggris Pare untuk maharah al-kalam, serta asumsi dasar yang melandasi pemilihan strategi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. kemudian Analisis data menggunakan analisis data menurut Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil dari penelitian ini adalah ada sekitar 9 game bahasa arab yang di terapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik yang mana game tersebut penggunaanya disesuaikan dengan materi yang dibahas dan keadaan peserta.

Kata kunci: *Ice breaking*; Bahasa Arab; Maharah al-kalam

Received 25 Oktober 2022; **Accepted** 6 November 2022; **Published** 20 November 2022

Citation: Adawiyah, Y.R. (2022). *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Al-Kalam Ala Kampung Inggris Pare. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (04), 536-545.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam fase perkembangannya, yakni pada tahun 1973, bahasa Arab telah di jadikan sebagai Bahasa resmi dalam lingkungan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang sekaligus meningkatkan kedudukan Bahasa Arab itu sendiri. Karena itulah tidak berlebihan jika pembelajaran Bahasa Arab sekarang ini perlu mendapatkan penekanan dan perhatian seksama, mulai dari tingkat dasar sampai pada lembaga pendidikan tinggi, baik negeri maupun swasta, umum maupun agama, untuk digalakkan dan di ajarkan (M, 2011). Dalam pembelajarannya, tentunya harus disesuaikan dengan taraf kemampuan dan perkembangan siswa.

Dewasa ini upaya peningkatan mutu pembelajaran bahasa arab tidak lepas dari peranan strategi dan metode seorang guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena mengajar bukan hanya sekedar berorientasi kepada hasil tetapi juga berorientasi kepada proses. Suatu proses dan kegiatan pembelajaran akan berlangsung jika pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran tersebut aktif (Sulton, Maria, & Rofiatul, 2019). Peranan strategi guru dalam kegiatan pembelajaran yang optimal akan mengefektifkan proses tersebut, dengan semakin efektifnya proses, maka semakin tinggi juga hasil yang akan di capai. Dengan demikian maka suatu strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan tergantung pada pendekatan yang di gunakan. Sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat di tetapkan berbagai metode pembelajaran (Muna, 2011). Hal yang tidak kalah penting untuk mendapatkan perhatian adalah pendekatan pembelajaran bahasa Arab. Pendekatan merupakan bingkai umum bagi metode, sedang metode adalah bingkai umum bagi teknik dan teknik merupakan bentuk - bentuk pelaksanaan metode (Bisri & Hamid, 2011).

Pada umumnya guru selalu berusaha menggunakan metode mengajar yang efektif dan memakai alat/media yang terbaik tak terkecuali guru Bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing sekurang-kurangnya melibatkan tiga disiplin ilmu, yakni a) *linguistic*, b) psikologi, dan c) ilmu pendidikan. *Linguistic* memberikan informasi tentang bahasa secara umum dan mengenai bahasa-bahasa tertentu. Psikologi menguraikan bagaimana seseorang belajar sesuatu dan ilmu pendidikan dan pedagogi memungkinkan kita meramu semua keterangan dari a dan b menjadi suatu cara atau metode yang sesuai untuk di aplikasikan dalam proses pembelajaran bahasa oleh pelajar (Hermawan, 2011).

Dollar dan Miller yang dikutip oleh Syamsudin, Abin menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar dipengaruhi oleh empat hal, yaitu adanya motivasi, perhatian dan tahu sasaran, usaha, serta evaluasi dan pemantapan hasil. Kadar motivasi, perhatian dan usaha siswa dalam belajar dipengaruhi banyak hal, salah satu yang cukup mendasar adalah suasana belajar. Suasana belajar yang kurang kondusif akan memberikan pengaruh psikis maupun fisik siswa. Suasana belajar yang tegang akan menimbulkan rasa sakit kepala dan kecemasan yang hebat (mudah tegang dan takut dan sikapnya pasif, seakan-akan takut berbuat salah) (Syamsudin, 1981). Ice Breaking merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan jenuh menjadi riang. Ada beberapa jenis kegiatan Ice Breaking yang dapat diterapkan diantaranya, yel-yel, games, menyanyi, tepuk tangan, humor serta gerak anggota badan (Prasisca & Putra, 2021). Dengan berbantuan Ice Breaking pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat mendorong minat belajar dari peserta didik.

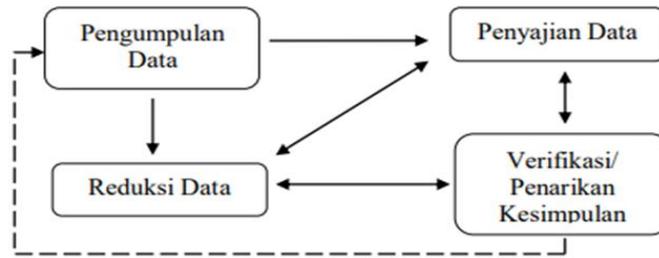
Kampung Inggris pare adalah sebuah julukan bagi suatu perkampungan yang terletak di sekitar jalan anyelir, jalan brawijaya, jalan kemuning di Desa Tulungrejo dan Desa Pelem, kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Jawa timur. Perkampungan tersebut berkembang menjadi tempat belajar Bahasa Inggris namun beberapa tahun terakhir juga berkembang menjadi tempat kursus bahasa Arab yang diberi nama Masqot Dirghoem Academy (MDA) dan bahasa asing lainnya. Metode belajar yang menarik dan lingkungan yang mendukung menjadi nilai plus yang belum tentu ditemukan di tempat belajar lainnya. Selain itu, intensitas pertemuan yang padat menjadikan kampung Inggris ini semakin diminati oleh orang-orang yang haus akan pengetahuan bahasa asing baik Bahasa

Inggris, Arab dan bahasa asing lainnya. Adapun batasan usia peserta minimal usia 9 tahun atau setara dengan kelas 3 sekolah dasar dengan program khusus holiday yang nantinya pembagian kelas selain berdasarkan test awal kemampuan dasar akan di bedakan juga dengan tingkatan pendidikan (SD,SMP,SMA). Ice breaking merupakan salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa arab di tempat kursus ini, yang mana Ice breaking sendiri adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana di dalam ruangan dari keadaan yang semula kurang bahkan tidak bersemangat menjadi bersemangat (kembali kondusif) (Satriani, Pudjawan, & Suarjana, 2018).

Berangkat dari hasil observasi awal ini maka penulis tertarik untuk mengkaji terkait strategi dan metode yang digunakan khusus dalam pembelajaran bahasa Arab, mengingat strategi yang digunakan adalah permainan Bahasa dalam bentuk Ice Breaking yang mana dengan kegiatan belajar sambil bermain ini akan memberikan kesan tersendiri bagi pelajar karena tidak membosankan dan belajar bahasa Arab akan lebih seru dan menyenangkan, Pembelajaran yang menarik berarti mempunyai unsur “menggelitik” bagi siswa untuk diikuti. Dengan begitu siswa mempunyai motivasi untuk terus mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa, apalagi metode yang digunakan adalah metode *hypnoteaching* yang mana *hypnoteaching* sendiri adalah teknik berkomunikasi yang sangat persuasif dan sugestif dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami materi pelajaran. Kegiatan *ice breaking* adalah kegiatan yang berguna untuk mengalihkan konsentrasi agar tidak mengalami kejenuhan dan dapat menjadi energi pendukung dalam sebuah kegiatan yang dianggap membosankan (Akbar, 2022). Fokus peneliti disini adalah *Ice breaking* untuk meningkatkan keterampilan Berbicara (*Maharah Al-kalam*), karena keterampilan berbicara merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa Produktif dan aktif. Dari sedikit ulasan diatas maka peneliti merasa penting untuk membahas lembaga kursus Bahasa Arab ala kampung Inggris Pare ini, agar bisa menjadi acuan bagi instansi lain dalam membelajarkan Bahasa Arab dengan mudah, cepat, dan menyenangkan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, merupakan metode yang focus pada pengamatan yang mendalam. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih di tonjolkan dalam penelitian ini (Lexy J. Moleong, 2012). Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar focus penelitian sesuai fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Proses kerja dalam penelitian kuantitatif dimulai dari perumusan masalah, kemudian perumusan hipotesis, penyusunan instrumen pengumpulan data, selanjutnya kegiatan pengumpulan data, baru dilakukan analisis data, dan akhirnya penulisan laporan penelitian (Ahmad, 2018). Proses kerja itu tidak boleh tertukar, harus berurutan secara linier. Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar “kejadian” yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain. Keduanya berlangsung secara simultan, prosesnya berbentuk siklus dan interaktif, bukan linier. Miles dan Huberman menggambarkan proses analisis data penelitian kualitatif sebagai berikut.



GAMBAR 1. Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Sumber Data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data diambil dari dokumen, hasil wawancara, catatan lapangan dan hasil dari observasi. Dalam sesi wawancara peneliti dapat mengembangkan berbagai pertanyaan sesuai dengan kebutuhan, selain dari sesi wawancara peneliti juga melakukan survei/observasi. Survei yang dilakukan pun sangat beragam, ada yang dilakukan dengan cara bertemu langsung, melalui telpon dan memantau langsung kegiatan dilapangan. Dalam penelitian ini instrumen utama dalam pengumpulan data adalah peneliti sendiri dan orang lain yang membantu peneliti, dalam penelitian kualitatif ini peneliti sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar dan mengambil.

HASIL PENELITIAN

Sebagaimana pernyataan salah satu mentor Bahasa Arab dalam wawancara dengan peneliti di Masqot dirghoem Academy Dr. Inchinia Angger Rowin untuk pembelajaran Maharoh Kalam atau keterampilan Berbicara ada sekitar 9-15 macam Ice breaking yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik yakni salah satunya dengan membiasakan menghafal kosakata sebagai komponen keterampilan berbicara minimal dalam satu tema misal warna, sebelum sampai pada tingkat kemampuan berbicara yang sempurna. Berikut beberapa ice breaking yang sudah di terapkan di kampung inggris Pare dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan Maharah kalam.

Game pertama : Dancing word (Narqushu bil Mufrodath)

Tujuan	Agar siswa mampu memahami dan melafalkan mufrodath dengan mudah
Alat yang diperlukan	- Kosa kata bahasa arab - Kreatifitas gerakan dari guru
Cara bermain :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan kosakata bahasa arab yang berhubungan dengan profesi atau macam-macam olahraga 2. Guru memberikan contoh gerakan pada setiap kosakata, contoh: <ol style="list-style-type: none"> a. Kosakata profesi : thobibun Gerakan: guru memperagakan seorang dokter yang sedang memeriksa pasien b. Kosa kata olahraga: assibahah Guru memperagakan seorang perenang yang sedang berenang. 3. Mintalah siswa untuk melakukan gerakan khusus sesuai dengan apa yang telah diperagakan pada setiap mufrodath. 4. Lalu guru memberikan tantangan kepada siswa untuk menghafal kosakata dan juga gerakan yang telah dicontohkan. 5. Di akhir guru memberikan pertanyaan dengan cara memperagakan gerakan dari kosakata kepada siswa dan siswapun menebaknya 6. Berilah hukuman bagi siswa yang tidak mampu menebak kosakata. 	

Game kedua : wayang orang (muasyiroh as-suroh)

Tujuan	agar siswa mampu meningkatkan keterampilan dalam berbicara
Alat yang diperlukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potongan gambar karakter (orang/kartun/tokoh fiktif) 2. Kardus/kertas tebal sebagai alas gambar 3. Kayu 4. Teks sebagai dialog 5. Musik pengiring
Cara bermain:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok 2. Mintalah setiap siswa untuk membawa potongan gambar yang didapatkan dari majalah, koran dan lain sebagainya. Kemudian menempelkannya pada kayu dan kertas yang lebih tebal agar kokoh, sehingga terlihat seperti wayang. 3. Selain menyiapkan gambar, mintalah kepada siswa untuk menyiapkan dialog yang sesuai dengan tokoh gambar yang dimiliki dan kemudian menghafalnya 4. Kemudian mintalah siswa untuk mempraktikkan dialog yang telah mereka hafalkan. 5. Berilah nilai pada setiap kelompok yang telah maju dan mempresentasikan dialognya. 	

Game ketiga: ayo berhitung (*yalla nahshubu*)

Tujuan	Agar siswa mampu mendeskripsikan angka dan benda (<i>adad ma'dud</i>) dalam bahasa arab dengan tepat
Alat yang diperlukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang berkenaan dengan materi pembelajaran (gambar bulan, matahari, kucing, dan papan tulis, dll) 2. Sedotan 3. spidol
Cara bermain:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. guru memulai permainan dengan membagikan gambar yang sudah digulung dan dimasukkan ke dalam sedotan 2. mintalah siswa untuk duduk secara melingkar 3. kemudian lemparkanlah spidol dengan menyebutkan angka dan benda dalam bahasa arab. Contoh : <ul style="list-style-type: none"> - langkah pertama: guru melempar spidol ke salah satu murid dengan menyebutkan kata "satu pulpen" - langkah kedua: bagi siswa yang menerima lemparan spidol wajib baginya untuk menyebutkan bahasa arab dari kata "satu pulpen" yaitu qolamun wahidun - langkah ketiga: setelah siswa pertama yang mampu menyebutkan kalimat tersebut lalu dia melempar spidol tersebut kepada teman yang lain dengan menyebutkan angka secara acak misal 5 - langkah keempat: bagi siswa yang menerima lemparan spidol tersebut wajib baginya untuk menyebutkan bahasa dari kata 5 pulpen yaitu khomsatu aqlamin. 4. lanjutkan langkah-langkah tersebut secara berulang dengan menambahkan tingkat kesulitan soal 5. apabila salah satu siswa salah menyebutkan angka dan bendanya, sebagai hukuman maka siswa harus mendeskripsikan gambar yang terdapat dalam sedotan dengan menggunakan bahasa Arab. 	

Game keempat : what's your plan (al-khuttoh al-mukhtalifah)

tujuan	Agar siswa mampu berbicara dan mengekspresikan perbedaan pendapat dengan benar
alat yang	Beberapa rencana perjalanan ataupun keputusan yang

dibutuhkan	nantinya akan dipakai
Cara bermain :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. bagilah siswa menjadi beberapa kelompok 2. beritahukan kepada siswa kita akan bermain “rubah rencana” 3. mintalah setiap kelompok untuk maju secara bergilir 4. kelompok yang mendapat giliran akan diberikan sebuah rencana perjalanan/keputusan. 5. Mintalah kelompok tersebut untuk merubah rute perjalanan/keputusan dengan memberikan opsi yang lain hingga terjadi diskusi diantara mereka. Contoh: (الطالب 1) هيا نذهب إلى جوقة موسيقية (الطالب 2) لا، لدي فكرة لكي نذهب دار سينما (الطالب 3) نحن نذهب لمشاهدة مباراة كرة القدم (الطالب 4) لا، لدي فكرة لكي نذهب إلى الجبل 6. Lakukanlah permainan sampai seluruh anggota kelompok menyampaikan pendapatnya. 7. Berilah durasi pada tiap kelompok 8. Kelompok yang berhasil memberikan seluruh pendapatnya dalam durasi yang telah ditentukan adalah pemenangnya. 	

Game kelima: ular tangga (تعبان و سلام)

tujuan	Agar siswa mampu merangkai cerita dengan kosakata Bahasa Arab yang telah ditentukan
alat yang dibutuhkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. LCD/kertas panjang dan besar sebagai papan ular tangga 2. Kotak yang dibentuk seperti dadu
Cara bermain :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagilah siswa kedalam beberapa kelompok. 2. Gantilah isi dan gambar yang ada di papan ular tangga dengan kosakata Bahasa Arab bergambar 3. Mulailah dengan undian untuk menentukan kelompok yang akan memulai berjalan pada papan ular tangga 4. Lakukan permainan secara bergilir, dimulai dari kelompok satu, dua dan seterusnya untuk menjawab teka-teki yang terdapat dalam kotak ular tangga. 5. Dikotak manapun siswa pertama berhenti maka ia harus menceritakan atau mendeskripsikan kosakata yang terdapat dalam kotak tersebut 6. Lalu di kotak manapun siswa kedua berhenti maka ia harus melanjutkan cerita dengan merangkai kosakata yang pertama dengan kosakata kedua yang terdapat dalam kotak selanjutnya 7. Berilah apresiasi bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan hukuman bagi kelompok yang mendapatkan nilai terendah. 	

Game keenam: Tepuk Kata (صفق الكلمة)

tujuan	Agar siswa mampu mengenal dan mendeskripsikan angka, nama hari, dan bulan
alat yang dibutuhkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tepuk tangan guru 2. Daftar angka arab 3. Nama hari 4. Nama bulan
Cara bermain :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan nama-nama atau angka-angka dengan cara bertepuk tangan, kemudian siswa menebaknya. Contoh: tepuk nama hari (guru bertepuk dua kali untuk nama hari) lalu siswa menjawab hari kedua dalam satu minggu yaitu يوم الإثنين 	

<p>Tepuk nama bulan (guru bertepuk tiga kali untuk nama bulan dan siswa menjawab bulan ketiga yaitu: شهر مارس) dan seterusnya</p> <p>2. Di akhir guru memberi tebakan kepada siswa secara acak, bagi siswa yang tidak bisa menjawab bisa diberi hukuman.</p>
--

Game ketujuh: Dimana (أين)

tujuan	Agar siswa mampu menjawab pertanyaan secara lisan
alat yang dibutuhkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas kosong 2. Alat tulis
Cara bermain :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian kertas yang telah dipotong-potong kepada setiap siswa 2. Mintalah setiap siswa untuk menuliskan pertanyaan yang dimulai dengan kata "Aina". Contoh: <ol style="list-style-type: none"> 1. أين تشتري الخضروات؟ 2. أين موقف القطار؟ 3. أين يتداوى المريض؟ 4. أين توجد رسائل البريد الإلكتروني؟ 5. الخ..... 3. Mintalah siswa untuk mengumpulkan kembali kertas yang telah diisi dengan kata aina, kemudian bagikan lagi kepada siswa secara acak. Jangan sampai seorang siswa mendapatkan kertas yang ia tulis sendiri 4. Mintalah siswa untuk berdiri secara berpasangan dan melakukan tanya jawab dengan pertanyaan yang telah tertulis dikertas yang telah dibagi 5. Berilah apresiasi bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dan hukuman bagi yang tidak mampu menjawab. 	

PEMBAHASAN

Hasil observasi memperlihatkan bahwa *Ice breaking* yang di terapkan dalam pembelajaran Bahasa arab di kampung Inggris Pare di lakukan pada saat kegiatan membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi, dan pada kegiatan menutup pelajaran. Penerapan ini bergantung dengan situasi dan kondisi pada saat kegiatan belajar itu berlangsung, kemudian untuk pemilihan *game* yang diterapkan juga di sesuaikan dengan materi yang disampaikan dan sesuai dengan keadaan siswa ketika kegiatan tersebut berlangsung.

Dalam pelaksanaan *ice breaking* siswa berperan aktif di dalamnya. Sebab pelaksana sentral didalam *ice breaking* yaitu siswa. mentor hanya berperan sebagai fasilitator yang memberi petunjuk dan contoh sebelum pelaksanaan *ice breaking*. Meskipun tidak semua *ice breaking* melibatkan anggota badan, tetapi para mentor atau *coach* dapat mengembangkan sekreatif mungkin sehingga siswa dapat terhibur, kemudian siswa kembali konsentrasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa *ice breaking* diatas ada yang membutuhkan media dalam pelaksanaannya, ada juga yang tidak membutuhkan media. Guru dapat mengembangkan dengan semaksimal mungkin sehingga sesuai dengan kebutuhannya. *Ice breaking* dapat dikemas untuk *mereview* materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal tersebut agar materi pelajaran dan materi dalam *ice breaking* dapat saling berkesinambungan.

Ice Breaking yang dilaksanakan dikampung Inggris pare untuk meningkatkan maharah kalam berbeda dengan game-game yang diterapkan disekolah atau instansi lain, dalam hal ini lebih spesifik untuk kalam (keterampilan berbicara) begitu banyak game baru yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab disamping itu nama-nama untuk game tersebut juga sangatlah menarik sehingga membuat para guru bahasa arab merasa tertarik untuk menerapkan di lembaga tempat mereka mengajar. Jika Ice breaking

yang diterapkan selama ini bertujuan untuk memotivasi para siswa dalam mengikuti suatu kegiatan agar bersemangat misalnya dengan melakukan peregangan tubuh, memfokuskan otak dan lain sebagainya, maka lain halnya dengan ice breaking yang dilakukan di MDA Pare ini, Ice breaking yang dilakukan berbentuk game edukatif yang mana selain untuk mengembalikan semangat belajar para siswa juga bisa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penerapan Ice breaking dalam pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan Prinsip-prinsip penerapannya, sunarto menyebutkan beberapa pertimbangan pokok penerapan *Ice Breaking*, yaitu: efektivitas, motivasi, sinkronized, tidak berlebihan, tepat situasi, tidak mengandung pornografi, dan tidak mengandung unsur SARA (menyinggung peserta didik baik secara fisik maupun non fisik) (sunarto, 2012). Ada banyak model Ice breaking satu diantaranya adalah model permainan, Vygotsky menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif peserta didik. Permainan dapat menumbuhkan kepedulian dan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut andang Ismail, fungsi permainan edukatif yaitu:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik lewat belajar dan bermain
- 2) Menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan
- 3) Meningkatkan kualitas belajar baik kognitif, motorik, bahasa dan sosial (Amalia, 2020).

Ada beberapa manfaat melakukan *Ice Breaking* diantaranya adalah selain menghilangkan kejenuhan, keletihan, kecemasan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan aktivitas bebas gerak ceria yakni:

- a. melatih berpikir secara kreatif dan luas
- b. mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa
- c. melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim
- d. melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah
- e. meningkatkan rasa percaya diri, melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah
- f. melatih menentukan strategi secara matang
- g. melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas
- h. memantapkan konsep diri
- i. melatih untuk menghargai orang lain
- j. melatih jiwa kepemimpinan

Maka dapat dikatakan bahwa *Ice breaking* memang mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Khususnya yang masih menggunakan cara konvensional dalam mengajar harusnya dapat mengganti cara lama tersebut dengan menggunakan cara baru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Untuk proses pembelajaran kedepannya, hendaknya para guru khususnya guru Bahasa Arab dapat mengubah cara mengajar yang monoton, karena sebagian besar masyarakat Indonesia menganggap bahwa Bahasa Arab adalah Bahasa yang sangat sulit, tidak mudah untuk di pelajari, kurang menarik atau membosankan bahkan ini sudah menjadi doktrin buruk untuk para pelajar, maka diharapkan dengan adanya strategi *Ice Breaking* di sela-sela pembelajaran ini dapat menuntaskan pikiran-pikiran atau doktrin-doktrin buruk tentang Bahasa Arab, agar siswa lebih bersemangat lagi untuk mau mengikuti pembelajaran didalam kelas. Dalam hal ini sebagian guru tidak mau repot menyelipkan *Ice breaking* di dalam proses pembelajaran, karena guru sudah nyaman dengan cara mengajar yang monoton yang identik dengan ceramah. Penelitian ini mengharapakan guru dapat merubah cara berpikirnya demi kemajuan pendidikan dan demi mencerdaskan anak bangsa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pelaksanaan teknik ice breaking dalam pembelajaran Bahasa Arab dilakukan melalui tahap persiapan, tahap peralihan, pelaksanaan kegiatan dan tahap pengakhiran termasuk pretest dan posttest. Dalam setiap pelaksanaan ice breaking, mahasiswa mengikuti dengan antusias serta aktif berpartisipasi dalam setiap permainan yang diberikan; (2) Tingkat kejenuhan belajar siswa di lembaga kursus Bahasa Arab Masqot Dirghoem academy kampung Inggris Pare sebelum diterapkan teknik ice breaking berada pada kategori sangat tinggi, dan setelah diterapkan teknik ice breaking berada pada kategori rendah; (3) Ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan teknik ice breaking di lembaga Kursus Bahasa Arab Pare dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa. Artinya, teknik ice breaking dalam pembelajaran Bahasa arab dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad, R. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah*, 81-95.
2. Akbar, A. (2022, Juli rabu, 6 juli). *Ice Breaking adalah: jenis-jenis dan perlunya kegiatan Ice Breaking*. Diambil kembali dari Portal Ilmu Pengetahuan: <https://adalah.co.id/ice-breaking/>
3. Amalia, A. (2020). Ice Breaking dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al-'arabiyah*, 75-85.
4. Bisri, M., & Hamid, A. (2011). *Metode dan strategi pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-MALIKI PRESS.
5. Gamal, T. (2022, april 1). *Metode Penelitian kualitatif: Pengertian, karakteristik dan jenis*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/>
6. Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
7. khalilullah, s. (2011). strategi pembelajaran Bahasa Arab aktif (Kemahiran Istima' dan Takallum). *Jurnal Sosial Budaya*, 219-235.
8. Lexy J. Moleong, D. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
9. M, k. s. (2011). strategi pembelajaran Bahasa Arab aktif (Kemahiran Istima' dan Takallum). *Jurnal Sosial Budaya*, 219-235.
10. Maisah, S. (2019). Implementasi Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi non Arab. *El-ibtikar*, 93-118.
11. Muna, w. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: sukses offset.
12. Prasisca, A., & Putra, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran arias Berbantuan Ice Breaking Games Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik. 325-335.
13. Rosliana. (2020). Pengaruh Teknik Ice Breaking dalam Bimbingan kelompok untuk mengurangi kejenuhan belajar Mahasiswa. *JURKAM*, 170-177.
14. Rosmalah, Y., & Desi, N. P. (2020). Penerapan Ice Breaker dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Tematik Pada Tema 8 peserta didik kelas IV SDN 15 Salolo kota Palopo. *CJPE (Cokroaminoto Journal of Primary Education)*, 128-132.
15. Satriani, N., Pudjawan, K., & Suarjana, I. (2018, Agustus). Pengaruh Model Pembelajaran Arias Dengan Selingan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 312-320.
16. Sulton, F., Maria, a. q., & Rofiatul, M. (2019). *Teknik-teknik unik dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Paiton, Probolinggo : Pustaka Nurja.
17. sunarto. (2012). *Ice Breaking dalam Pembelajaran aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
18. Syamsudin, A. (1981). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung.

PROFIL SINGKAT

Yayah Robiatul Adawiyah, M.Pd.I adalah dosen program studi pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Ia juga merupakan editor dari Jurnal tadrīs al-arabiyat. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada bidang pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab.

Mamluatun Naimah adalah Mahasiswi tingkat akhir Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid Piton Probolinggo.

Jamilatus zuhriyah adalah mahasiswi program studi pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.