

Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kemahiran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang

Muhammad Candra Wibowo Sembiring

Mahasiswa FAI UISU

Zulkarnaen Guchi

Dosen Tetap FAI UISU

Sumiati

Dosen Tetap FAI UISU

Abstract

The Role Playing method is a way of mastering the subject matter through the development of students' imagination and appreciation. The development of imagination and appreciation is carried out by students by playing them as living figures or inanimate objects. The purpose of the Role Playing Method or role playing is to teach students about empathy. Students are invited to experience the world by seeing it from the perspective of others. Students to imagine themselves in the position of others in order to be able to explore the feelings and attitudes shown by others, in the sense of playing the role of other people who may be different from the characteristics that exist in themselves. This research is quantitative research. The population of this study were all students in the school concerned, totaling 102 students with a research sample of 20 students. The method used is the questionnaire method as the basis of the research. The conclusion from the whole is obtained from the results of the test with a calculation which is 80.2. This shows that learning Arabic using the role playing method can improve student learning outcomes where previously the average value obtained only reached 71.15 and after applying the role playing method it increased to 80.28, which means an increase of 9.13. Thus, the answers to the formulated problems are drawn. The use of the role playing method can improve student learning outcomes in Arabic subjects. So it is very suitable for use by the school concerned.

**Katakunci: Metode, Role Playing, Kemahiran Bahasa Arab
Pendahuluan**

Salah satu keistimewaan yang dimiliki bahasa Arab adalah karena bahasa Arab merupakan bahasa yang secara khusus dipilih Allah swt. sebagai bahasa Al-Quran. Peran bahasa Arab di samping sebagai alat komunikasi antara sesama manusia juga alat komunikasi antara hamba dengan khaliqnya dalam bentuk salat, doa, dan sebagainya. Karena itu, bahasa Arab harus dikuasai sepenuhnya oleh

umat Islam dan harus dipelajari sungguh-sungguh di sekolah ataupun madrasah sebagai pendidikan Formal.

Namun kenyataannya banyak siswa yang takut berhadapan dengan mata pelajaran bahasa Arab seperti yang terjadi di MTs Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Hasil survey pendahuluan yang penulis lakukan di MTs tersebut sebagian besar siswa beranggapan bahwa bahasa Arab merupakan ilmu abstrak yang sulit dipelajari masih sangat melekat dalam diri siswa, bahkan masyarakat pada umumnya. Ditambah lagi pandangan bahwa bahasa Arab hanya bacaan-bacaan saja tanpa memahami artinya yang sangat membosankan dan melelahkan otak. Seakan-akan belajar bahasa Arab menjadi beban bagi siswa. Pandangan semacam ini mengakibatkan siswa tidak mampu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Arab di kelas dan kemahiran berbahasa Arab menjadi rendah. Untuk meminimalisir problematika tersebut, dibutuhkan variasi dan inovasi yang diaplikasikan oleh guru untuk mengantarkan para siswa agar mahir dan lebih komunikatif dalam menggunakan Bahasa Arab.

Pemilihan sebuah metode pembelajaran tersebut disesuaikan dengan target dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran Kemahiran Bahasa Arab adalah *role playing* (bermain peran). *Role playing* atau bermain peran dapat dijadikan sebagai pilihan atau alternatif aktifitas yang dapat membantu proses kemahiran berbahasa Arab siswa secara lisan. Dengan menggunakan metode *role playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa jumlah siswa-siswi di madrasah tersebut cukup memadai. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini penulis mengambil sampel 20% dari 102 siswa yaitu: $20/100 \times 102 = 20,4$ siswa (pembulatan menjadi 20 siswa).

Pengertian Role Playing

Pengertian metode *role playing* menurut para ahli seperti Endang Mulyatiningsih: menjelaskan bahwa metode *role playing* ataupun bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktivitas, ide, maupun suatu karakter tertentu. Wina Sanjaya menjelaskan metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mana sebagai bagian dari bentuk simulasi yang didorong untuk mengkreasi peristiwa masa lalu atau sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, maupun kejadian-kejadian yang muncul di masa depan atau masa yang akan datang.

Karakteristik Metode Role Playing

Menurut Hapidin, menyatakan bahwa dalam metode *role playing* anak diberikan kesempatan dalam mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan-ulasan dari para guru agar mereka para siswa menghayati karakteristik dan sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam menerapkan metode *role playing* atau bermain peran, para siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memainkan peran bagaimana bapak tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya. Dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dalam metode *role playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi, dan percaya diri.

Langkah-langkah Metode Pembelajaran Role Playing

Sintak dari pembelajaran dengan metode bermain peran adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan

oleh pelakon; persentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistemasinya :

1. guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar
3. guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya sesuai kebutuhan
4. guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sedang sudah dipersiapkan.
6. setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. setelah selesai ditampilkan, setiap siswa dipersilahkan untuk membahas kelompok masing-masing
8. setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. guru memberikan kesimpulan secara umum
10. evaluasi
11. penutup

Kelebihan Metode *Role Playing*

1. menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka
2. bagi siswa, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu saling pengertian. Tenggang rasa, toleransi.
3. melatih siswa untuk mendesain penemuan.
4. berpikir dan bertindak kreatif
5. memecahkan masalah secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
6. mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
7. menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
8. merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
9. dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
10. siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
11. dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
12. sangat menarik bagi siswa. Sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
13. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalm diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiawanan yang tinggi.

Manfaat *Role Playing*

Role playing adalah salah satu metode dalam proses pembelajaran yang memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu :

1. Memberikan motivasi kepada mahasiswa
 - a. aspek kreatif lebih terlihat bermain daripada bekerja
 - b. tekanan/keharusan untuk memecahkan masalah atau konflik yang dialami karakter mereka lebih memberikan motivasi daripada tekanan ketika mereka harus mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian. Tekanan semacam ini justru akan mereka temui dalam kehidupan nyata
2. Menambah/memperkaya sistem pembelajaran tradisonal
 - a. pengajar tidak hanya mencekoki siswa dengan teori-teori
 - b. bermain peran menunjukkan dunia sebagai tempat yang kompleks dengan masalah-masalah yang kompleks pula. Masalah-masalah ini tidak dapat dipecahkan hanya dengan satu jawaban sederhana yang diingat oleh siswa.
 - c. siswa belajar bahwa keterampilan yang dipelajari secara terpisah, seperti keterampilan berkomunikasi, sering digunakan secara bersama-sama dalam menyelesaikan berbagai tugas/kegiatan dalam dunia nyata.
 - d. pembelajaran dengan bermain peran lebih mengutamakan nilai rasa, kreatifitas dan juga pengetahuan,

- e. latihan untuk mengutamakan pentingnya orang dan sudut pandang mereka merupakan bekal yang sangat penting bagi mahasiswa di dunia kerja nantinya.
3. keterampilan untuk kehidupan yang nyata.
 - a. siswa harus memahami kebutuhan dan perspektif orang-orang yang ada di sekelilingnya.
 - b. bermain peran dapat meningkatkan kemampuan seperti self-awareness, problem solving, komunikasi, inisiatif dan kerjasama.
 - c. dalam penelitian atau problem-solving, siswa lebih bisa menerima atau mengingat ilmu yang mereka kembangkan sendiri, daripada ilmu yang mereka terima di sekolah.
4. Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajar
5. Semakin banyak pembelajar untuk mengungkapkan diri.
6. Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara.

Dalam bermain peran, siswa diberi peran dan situasi, karena bermain peran menyerupai/meniru kehidupan yang sesungguhnya, maka bahasa yang digunakan akan berkembang, karena mereka harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan situasi dan karakter yang diperankan. Metode ini memberikan semangat untuk berfikir dan berkreaitifitas serta memberikan kesempatan pembelajar untuk mengembangkan dan melatih ketereampilan dalam berbahasa dan kemampuan bertingkah laku dalam situasi yang lebih nyata.

Dengan bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berbicara dan berpendapat. Permainan-permainan semacam ini dapat membantu dalam mengungkapkan pendapat, improvisasi, mendengar dan memahami sudut pandang orang lain. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa untuk mengembangkan sikap toleransi dan dalam membuat keputusan. Hal ini akan menuntun siswa untuk berfikir mandiri.

Tujuan Role Playing

Sama halnya dengan metode-metode pembelajaran yang lainnya, metode role playing atau bermain peran, juga memiliki tujuan. Tujuan dari metode role playing atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang yang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya diposisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain. Memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba peran yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

Temuan Penelitian

Berdasarkan pertemuan yang dilakukan terhadap Siklus I dan Siklus II. Terjadi peningkatan yang dialami oleh siswa. Awalnya siswa bertindak pasif dan nilai tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) didalam mengikuti proses pembelajaran terkhususnya pada Siklus I, lalu terjadi peningkatan yang dialami oleh siswa pada siklus II. Dimana yang bertindak lebih aktif dan berperan dalam penggunaan metode Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Arab terkhusus pada materi Kalam, Istimah, dan Khitabah. Sehingga dapat dikatakan dalam penelitian ini terjadi peningkatan atau penelitian berhasil diterapkan dengan menggunakan metode Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTS Nurul Ikhwan Tanjung Morawa. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada table berikut ini.

No	Siklus	Rata-Rata
1	Siklus I	71,15
2	Siklus II	80,28
Peningkatan		9,13%

Dengan demikian maka terlihat dengan jelas berdasarkan table data hasil penelitian dimana terdapat kenaikan yang cukup signifikan dimana yang sebelumnya para peserta didik kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan kecamatan tanjung morawa kabupaten deli serdang dibawah standar atau tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal atau KKM, yaitu hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 71,15. Dimana nilai standar kriteria ketuntasan minimal sebesar 75.

Namun setelah dilakukan tindakan pertemuan berikutnya yaitu pada siklus dua mengalami kenaikan yang melampaui nilai standar kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 80,28. Dengan

demikian maka terdapat perolehan kenaikan nilai dengan angka sebesar 9. Hal ini menunjukkan keberhasilan penelitian dengan diterapkannya metode *role playing* kepada para peserta didik kelas VII Mts Nurul Ikhwan desa dagang krawan kecamatan tanjung morawa kabupaten deli serdang. Dengan demikian penemuan hasil penelitian berdasarkan data ini maka penerapan metode *role playing* pada peserta didik kelas VII Mts Nurul Ikhwan patut di apresiasi dan perlu dipertimbangkan kedepannya untuk diterapkan di kemudian hari.

Analisis Hasil Penelitian

Beberapa temuan diperoleh pada pelaksanaan penelitian adalah bahwa: Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kemahiran berbahasa arab pada siswa-siswi peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Ikhwan Tanjung Morawa dengan cara sebagai berikut a. Menyiapkan materi soal-soal yang akan disebar kepada para peserta didik untuk dikerjakan. b. Melakukan kegiatan tes Muhadatsah kepada beberapa peserta didik yang dipilih untuk memperagakannya. Sesuai dengan topik yang sudah dipersiapkan.

Pelaksanaan Pembelajaran melalui penerapan Metode Role Playing Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Ikhwan Tanjung Morawa adalah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pembelajaran sudah selesai dengan waktu yang sudah direncanakan dengan dua siklus. Pelaksanaan tindakan dari siklus I dan Siklus II berdasarkan observasi peneliti dan peserta didik meningkat dan kelemahan yang ditemui bisa diperbaiki.

Evaluasi Pembelajaran melalui penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan kemahiran bahasa Arab peserta didik Mts Nurul Ikhwan Tanjung Morawa adalah dengan melalui tes dan wawancara. Masing-masing dengan siklus I dan siklus II. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan terlaksana dengan baik. Dan dari kegiatan tes dan wawancara hasilnya mengalami peningkatan hingga keterampilan berbicara peserta didik dapat melebihi standar kriteria minimum kemahiran berbahasa Arab yaitu 75.

Penutup

Berdasarkan riset penelitian dengan menerapkan metode *role playing* terhadap para siswa kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang maka pada hakikatnya Tingkat kecerdasan siswa pada sekolah tersebut cukup tinggi. Hal ini terbukti dengan paparan hasil nilai dengan melihat table nilai pasca diterapkannya metode *role playing*. Sehingga bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa suatu metode pembelajaran dapat berdampak besar terhadap kemahiran bahasa Arab siswa pada mata pelajaran bahasa arab di sekolah tersebut. Itulah mengapa penting bagi seorang pengajar untuk mengevaluasi hal-hal yang sekiranya perlu dalam upaya meningkatkan kemahiran berbahasa peserta didik, termasuk dengan metode apa yang sekiranya paling cocok digunakan dalam pembelajaran terhadap peserta didik. Dikarenakan barangkali ada suatu metode pembelajaran tertentu yang dapat meningkatkan kualitas kemahiran berbahasa peserta didik. Penelitian ini diperoleh berdasarkan materi soal-soal yang telah disebar kepada para siswa. Dengan rata-rata nilai tertinggi terdapat di kelas VII-3.

Hal ini disebabkan ketika penggunaan metode *role playing* dilaksanakan, para peserta didik yang berada di kelas tersebut kelihatan yang paling antusias dalam mengikuti arahan peneliti dalam upaya meningkatkan kemahiran bahasa arab pada mata pelajaran bahasa arab dengan menerapkan metode *role playing* kepada para siswa.

Daftar Bacaan

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2011

Alwi Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2006

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008

- Asep Ahmad Hidayat, *Filsafat Bahasa; Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna dan Tanda*, Cet. I, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2006
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010
- Busri Hasan, *Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Bahasa Arab di Madrasah Aliyah (Studi Kasus Madrasah Aliyah Kabupaten Grobogan)*, Tesis, Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Malang, 2008
- Busyairi Madjidi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Sumbangsih Offset, Yogyakarta, 1994
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Al-Aliyi, Diponegoro, Bandung, 2006
- Devy Lutviana, *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Pustaka Setia, Bandung, 2014
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009
- Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2014
- Imam Jalāluddīn ‘Abd al-Rahmān Ibn Bakr al-Suyūbī, *al-Jāmi’ al-ṭāgīr* jilid I (diterjemahkan oleh H. Nadjih Ahjad), Bina Ilmu Offset, Surabaya, 1995
- Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*, Kata Pena, Surabaya, 2014
- Karimatun Nisa, *Eksperimentasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Strategi STAD di Kelas VII D MTs Negeri Piyungan Bantul Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015
- M.Sastrapradja, *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*, Usaha Nasional, Surabaya, 2004
- Muhammad Abdul Hamid [et.al], *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan Metode Strategi Materi dan Media*, UIN-Malang Press, Malang, 2008
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesioanalisme Guru*, Rajawali Pers, Jakarta, 2012
- Sarwadi, *Eksperimentasi Role Play Pada Pembelajaran Muhadatsah Di Lembaga Madrasah Dirasah Islamiyah Dan Arab (Madina) Mlati Sleman Yogyakarta*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2009
- Soegarda Poerbakawatja Harahap, *Ensiklopedi Pendidikan*, Gunung Agung, Jakarta, 2007
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2016
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2016

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Kencana, Jakarta, 2012

Endang Mulyatiningsih. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik*. Yogyakarta UNY, 2011

Syaiful Bahri. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 2012

Sumiati Asri. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima, 2019

Abdul Chaer dan Leoni Agustina, *sosiolinguistik pengenalan awal*. (jakarta : rineka cipta, 2016)

Devy Lutviana, *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015