

PENINGKATAN KEMAMPUAN PERCAKAPAN BAHASA ARAB SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING

¹SYAMSIAR
MTs Negeri 1 Makassar

²ASYIKIN
MTs Negeri 1 Makassar
Syamsiarchia36643@gmail.com

ABSTRAK

Dalam berinteraksi sesama manusia harus pandai berkomunikasi dengan berbahasa yang baik. Sebagai sarana berkomunikasi tentunya bahasa memiliki fungsi berdasarkan kebutuhan seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar. Penelitian ini didesain dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Oleh karena itu penelitian ini berfokus kepada penelitian tindakan yang terjadi di kelas dengan tahapan pelaksanaan meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pokok permasalahan PTK ini adalah Bagaimana Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas VII 2 di MTs Negeri I Makassar tentang Percakapan.

Hasil penelitian berdasarkan evaluasi diatas menunjukkan hal - hal sebagai berikut : Nilai rata-rata meningkat, yaitu dari pra tindakan sebesar 45,26 menjadi 60,91 pada siklus I dan 73,53 pada nilai siklus II. Daya serap meningkat, yaitu dari 45,3 % pada pra tindakan menjadi 61,4 % pada siklus I dan 73,5 % pada siklus II. Tingkat ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 35 % pra tindakan menjadi 76 % pada siklus I dan 97 % pada siklus II.

Kata Kunci : Percakapan, Role Playing

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya komunikasi dengan orang lain. karena menurut Agustina bahasa adalah sebuah sistem, artinya bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat diakidahkan.¹ Dalam berinteraksi sesama manusia harus pandai berkomunikasi dengan berbahasa yang baik. Sebagai sarana berkomunikasi tentunya bahasa memiliki fungsi berdasarkan kebutuhan seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar.

Tujuan pengajaran bahasa Arab menentukan approach, metode dan teknik pengajaran bahasa itu. Approach yang di dalam bahasa Arab disebut المدخل adalah seperangkat asumsi mengenai hakekat bahasa dan hakekat belajar mengajar bahasa. Metode (الطريقة) adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan dengan yang lain dan semuanya berdasarkan atas approach yang telah dipilih. Teknik (الأسلوب) yaitu apa yang sesungguhnya terjadi di dalam kelas dan merupakan pelaksanaan dari metode. Dengan lain perkataan , approach, metode dan teknik mempunyai hubungan yang erat sekali dengan tujuan pengajaran bahasa.² Dalam mengajarkan bahasa Arab hendaknya *dimulai* dengan percakapan, meskipun dengan kata-kata yang sederhana yang telah dimengerti dan dipahami oleh anak didik. Selain itu diharapkan untuk mengaktifkan semua panca indra anak didik, lidah harus dilatih dengan percakapan, mata dan pendengaran terlatih untuk membaca dan tangan terlatih untuk menulis dan mengarang, serta mementingkan kalimat yang mengandung pengertian dan bermakna.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah metode Role Playing. Role Playing merupakan salah satu metode pembelajaran Cooperative Learning. Metode Role Playing (bermain

¹ Agustina Leonie , Abdul Chaer. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*.(Rineka Cipta 2014) h.11

² Azhar Arsyad. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya (Beberapa Pokok Pikiran* (Pustaka Pelajar Makassar 2002).h 24

peran) adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi tentang suatu tema. Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment.³

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana penerapan metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas VII di MTs Negeri I Makassar tentang Percakapan

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada hari mengajar untuk mata pelajaran bahasa Arab. Adapun kegiatan-kegiatan pelaksanaan tindakan tersebut sebagai berikut :

Pertemuan I

A. Tahap awal :

- Salam pembukaan :
- Assalamu'alaikum

B. Tahap inti :

Perkenalan antara penulis dengan siswa :

- Memperkenalkan diri satu persatu yang dimulai dari peneliti dan dilanjutkan dengan siswa
- Memberikan penjelasan tentang maksud dan tujuan penulis di MTs. Negeri I Makassar.

C. Tahap akhir :

- Peneliti menutup pertemuan

Pertemuan II

A. Tahap awal :

- Salam pembuka

³ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2013)h.208

- Presensi siswa

B. Tahap inti :

- Penulis memulai pelajaran dengan percakapan bahasa Arab dilanjutkan dengan bermain peran yang dilakukan oleh siswa
- Penulis menjelaskan tentang materi pelajaran

C. Tahap akhir :

- Penulis memberikan semangat tentang pelajaran percakapan dengan metode role playing atau bermain peran
- Salam penutup

Pertemuan III

A. Tahap awal :

- Salam pembuka
- Presensi siswa

B. Tahap inti :

- Penulis menanyakan kepada siswa tentang pelajaran sebelumnya.
- Penulis meneruskan pelajaran berikutnya sambil mengamati siswa yang mempraktekkan dialog di depan kelas selama pengajaran berlangsung.

C. Tahap akhir :

- Penulis memberikan tugas untuk membuat kalimat dengan mufrodat yang terdapat di dalam muhadasah tersebut
- Penulis mengakhiri pelajaran dengan salam penutup

Pertemuan IV

A. Tahap awal :

- Salam pembuka
- Presensi siswa

B. Tahap inti :

- Penulis memulai pelajaran dengan percakapan terlebih dahulu
- Penulis meminta siswa untuk mengumpulkan tugas yang diberikan pada minggu sebelumnya

- Penulis menyuruh sambil mengamati salah satu siswa untuk membacakan hasil pekerjaan rumah di depan kelas
- Penulis meneruskan pelajaran berikutnya

C. Tahap akhir :

- Penulis mengakhiri pelajaran dengan memberikan motivasi terhadap siswa
- Salam penutup (do'a)

Pertemuan V

A. Tahap awal :

- Salam pembuka
- Presensi siswa

B. Tahap inti :

- Penulis menanyakan kepada siswa tentang pelajaran sebelumnya.
- Penulis meneruskan pelajaran berikutnya sambil mengamati siswa yang mempraktekkan dialog di depan kelas selama pengajaran berlangsung.

C. Tahap akhir :

- Penulis memberikan tugas untuk membuat kalimat dengan mufradat yang terdapat di dalam muhadasah tersebut
- Penulis mengakhiri pelajaran dengan salam penutup

Pertemuan VI

A. Tahap awal :

- Salam pembuka
- Presensi siswa

B. Tahap inti :

- Penulis menyimpulkan semua pelajaran yang telah diberikan kepada siswa
- Guru memberi evaluasi kepada siswa tentang semua materi yang telah diajarkan Siswa diminta untuk membuat kritik dan saran yang membangun terhadap penulis selama proses pengajaran dan akhir :

- Penulis mengucapkan salam perpisahan dan terima kasih kepada siswa jika selama pengajaran dan penelitian terdapat kesalahan
- Salam penutup (do'a)

PEMBAHASAN

Tahap Tiap Siklus dan antar Siklus penelitian di kelas

Hasil akhir penelitian dapat menjawab permasalahan yaitu apakah melalui penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Al-Alwan/warna pada siswa kelas VII-2 MTs Negeri 1 Makassar semester 1 Tahun Pelajaran 2019 /2020. Hal ini dapat dilihat dari perolehan data-data hasil penelitian seperti dalam pembahasan berikut ini.

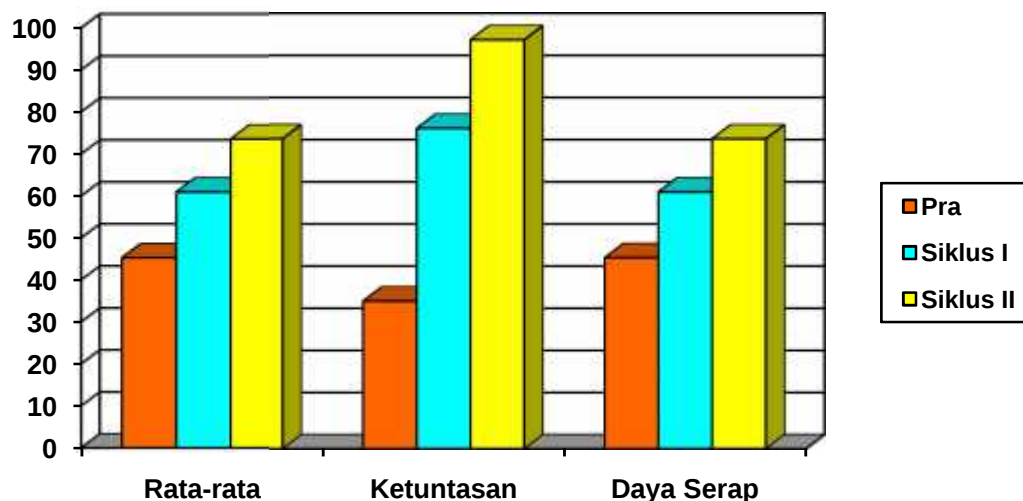
I. Nilai hasil tes siswa

Perbandingan perolehan nilai hasil tes siswa pada tiap siklus tindakan dipaparkan seperti pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas

No	Hasil Tes	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	45.26	60,91	73,53
2	Ketuntasan	12 (35 %)	26 (76 %)	33 (97 %)
3	Daya Serap	45.3 %	60,9 %	73,5 %
4	Nilai Tertinggi	75	90	98
5	Nilai Terendah	23	40	47

Gambar 1. Grafik data hasil penelitian tindakan kelas



Hasil evaluasi berdasarkan tabel 9 dan grafik diatas menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

- Nilai rata-rata meningkat, yaitu dari pra tindakan sebesar 45.26 menjadi 60,91 pada siklus I dan 73,53 pada nilai siklus II.
- Daya serap meningkat, yaitu dari 45,3 % pada pra tindakan menjadi 61,4 % pada siklus I dan 73,5 % pada siklus II.
- Tingkat ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 35 % pra tindakan menjadi 76 % pada siklus I dan 97 % pada siklus II.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh *Lilis Megawati* (2007) yang telah menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Hal inipun sesuai dengan penelitian *Darsono Sigit, Fauziatul Fajaroh* (2005) yang telah menerapkan model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Akidah akhlak. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas VII-2 MTs. Negeri I Makassar dalam rangka peningkatan keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab melalui metode Role Playing. Penulis melakukan penelitian berdasarkan pengamatan di kelas selama proses pengajaran berlangsung. Penerapan metode role playing ini menyebabkan siswa tidak jenuh di dalam kelas, mereka merasakan bahwa mempelajari bahasa Arab adalah sesuatu yang menyenangkan.

Penelitian yang telah dilakukan di dalam kelas mengenai metode ini menunjukkan bahwa para peserta didik memperoleh kemajuan secara statistik di dalam "Pelafalan dan Kebiasaan berbahasa Arab" dan dalam memahami ujaran-ujaran baru. Untuk mengaplikasikan metode role playing ini, penulis menerapkannya di awal pelajaran. Penulis berusaha untuk membuka pelajaran dengan muhasabah terlebih dahulu kemudian dilanjutkan oleh siswa, agar siswa terlatih dalam berbicara bahasa Arab di dalam kelas. Hal ini terbukti dengan lembar pengamatan penulis yang telah disajikan dalam pembahasan tentang Analisis dan Refleksi. Mereka sebagian besar merespon kegiatan guru dalam memberikan latihan bermuhasabah di kelas, selain itu mereka juga merasakan bahwa bahasa Arab itu mudah dan bisa dipelajari kapan pun dan di mana pun.

Selain itu siswa juga mempunyai semangat belajar bahasa asing khususnya bahasa Arab yang menjadi salah satu bahasa Internasional di dunia. Dengan adanya penelitian tentang penerapan metode role playing ini diharapkan bagi guru mata pelajaran untuk berusaha mengadakan variasi pembelajaran bahasa Arab di kelas. Salah satu teknis pemecahannya adalah dengan menerapkan metode role playing melalui kegiatan percakapan pada pembelajaran bahasa Arab. Siswa membutuhkan pembiasaan mungkin akan bunyi yang belum familiar bagi mereka. Patut disadari pula bahwa bahasa baru yang sedang mereka pelajari tidak bisa dijadikan objek terakhir atau mata pelajaran sekolah yang apa adanya. Ia harus dikomunikasikan bahwa bahasa khususnya bahasa Arab merupakan jalan/metode bukan tujuan (غاية لا وسيلة اللغة). Pada level seperti ini, dapat dilakukan dengan cara menegur mereka dalam bahasa Arab. Misalnya dalam situasi keadaan ruangan

terlalu panas atau dingin, guru meminta salah satu siswa untuk membuka atau menutup jendela dengan menggunakan bahasa Arab.

Menguasai suatu bahasa bagaikan membangun sebuah rumah batu. Pembangunan harus dimulai dengan memasang pondasi, kemudian batu batanya disemen supaya tidak goyah. Dalam kondisi yang demikian itu, bila ada pemasangan batu yang kurang kuat, maka konstruksi keseluruhan akan melemah. Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Arab, jika pada awal sudah hancur maka di kemudian hari akan lebih menyedihkan.

Guru hendaknya memperkenalkan struktur-struktur baru secara lisan, dengan memakai media yang efektif. Selain itu juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mendengar struktur tersebut berulang kali dan meminta kembali untuk mengulanginya berkali-kali supaya lidah mereka terbiasa dengan ucapan bahasa Arab.

Buku berfungsi sebagai media untuk mempermudah tugas guru, bukan sebagai guru karena buku tidak dapat berbicara, mendengar, mengoreksi, atau memberi dorongan. Instruksi haruslah berasal dari guru dan bukan dari sebuah buku. Oleh karena itu, sebaiknya buku teks hanya dijadikan sebagai pelengkap. Adapun pengenalan terhadap materi yang baru (materi lisan) hendaklah berasal dari guru itu sendiri.

Siswa harus mempunyai semangat yang tinggi di dalam belajar bahasa khususnya bahasa Arab hingga KMUP (kemauan, minat, usaha, dan perhatian) bisa tercipta pada diri mereka. Mereka harus memiliki keberanian berbicara tanpa malu. Hendaklah seorang guru menyampaikan kepada mereka keuntungan atau kelebihan orang yang mengetahui bahasa Arab.

Pujian-pujian juga akan mendorong mereka maju selangkah di dalam usaha belajar mereka. Bila keinginan yang riil untuk belajar bahasa Arab mulai bersemi pada diri mereka, maka separuh dari tugas guru sebagai pengajar dapat dianggap selesai.

Tujuan dari penciptaan suasana segar di kelas adalah agar perasaan tertekan yang ada pada diri siswa dapat hilang. Tawa dan senyum seorang guru dapat dianggap sebagai pembantu pembangkit suasana yang menyenangkan. Begitu pula cerita-cerita lucu dalam bahasa Arab, anekdot-anekdot, permainan, dan sebagainya, kesemuanya dapat memecah kebekuan di dalam belajar bahasa Arab.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa penerapan metode role playing ini menyebabkan siswa tidak jenuh di dalam kelas, mereka merasakan bahwa mempelajari bahasa Arab adalah sesuatu yang menyenangkan.

Penelitian yang telah dilakukan di dalam kelas mengenai metode ini menunjukkan bahwa para peserta didik memperoleh kemajuan secara statistik di dalam "Pelafalan dan Kebiasaan berbahasa Arab" dan dalam memahami ujaran-ujaran baru. Untuk mengaplikasikan metode role playing ini, penulis menerapkannya di awal pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar . *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya (Beberapa Pokok Pikiran* Pustaka Pelajar Makassar 2002
- Leonie Agustina, Abdul Chaer. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Rineka Cipta 2014
- Huda Miftahul . *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2013