

PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU (SMP IT) AL-FALAAH SIMO

Oleh:
Sudarmadi Putra
Eka Budi Sulistyawati

Abstrak

Penelitian ini mengungkap salah satu metode *role playing* yang dilakukan oleh Guru Bahasa Arab yang masih belum baik. Mengingat metode merupakan bagian dari proses pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab di SMPIT Al-Falaah Simo, dan apa faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan metode *role playing* di SMPIT Al Falaah Simo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab di SMP IT Al Falaah Simo. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah guru Bahasa Arab dan peserta didik kelas IX b. Adapun pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi dan tela'ah dokumen. Analisis datanya menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan metode *role playing* pada bahasa arab di SMPIT Al Falaah Simo, guru sudah sebagian memakai langkah-langkah metode *role playing* dengan baik, diantaranya guru sudah melakukan persiapan berupa pemanasan dan intruksi yang berupa arahan terhadap peserta didik, akan tetapi disini guru belum bisa melakukan tindakan dramatik yang berupa klarifikasi berkaitan dengan sistim evaluasi dan penilaian, dikarenakan waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga hal ini dapat mengakibatkan metode *role playing* berjalan kurang efektif.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Guru, Bahasa Arab.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mengembangkan dan mendewasakan peserta didik. Namun, pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer pengetahuan, melainkan pendidikan sebagai proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada dalam diri manusia. Kemampuan itu seperti kemampuan akademis, relasional, bakat-bakat, talenta, kemampuan fisik, dan daya seni.¹ Bahasa merupakan alat komunikasi

yang penting dalam kehidupan manusia secara kronologis fungsi bahasa untuk menyatakan ekspresi diri, alat komunikasi.² Sebagaimana Brown mengungkapkan bahwa bahasa juga dipergunakan sebagai alat komunikasi atau sarana pergaulan sesama manusia.³ Tetapi juga menjadi bahasa ilmu pengetahuan dan bahasa pergaulan

kan Karakter Anak Usia Din: Konsep & Aplikasinya Dalam PAUD, (Jogjakarta: ISBN, 2014), h. 17.

2 Tarigan, DJ Dan Tarigan, HG, *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. (Bandung, Angkasa, 1989).h. 5.

3 Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Din: Konsep & Aplikasinya Dalam PAUD*, (Jogjakarta: ISBN, 2014), h.6

1 Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendi-*

internasional.⁴

Bahasa arab memiliki kaitan yang sangat erat dengan agama Islam, karena semua ajaran Islam terhimpun dalam Al-Qur'an dan dilengkapi dengan penjelasan Al-Hadits. Tujuan pembelajaran bahasa arab secara umum adalah agar siswa mampu menguasai empat keterampilan (*skills*) bahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapatkan perhatian, karena keterampilan berbicara tidak bisa diperoleh secara otomatis, melainkan harus belajar dan berlatih. Untuk melatih keterampilan berbicara siswa perlu adanya metode yang sesuai.

Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Falaah Simo didirikan pada bulan Juli 2013 oleh yayasan Al Falaah Simo, yaitu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, dakwah, dan sosial. Dalam observasi dan hasil wawancara dengan guru bahasa arab yaitu ustadzah Azka Asy Syahidah, peneliti mendapatkan data bahwa pembelajaran bahasa arab di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al-Falaah Simo secara keseluruhan masih pada sekedar pengenalan kosa kata dan percakapan singkat melalui metode *mubasyaroh* (langsung), menghafal kosa kata dengan metode bernyanyi, melalui media gambar, dan mengungkapkan percakapan melalui metode *role playing* dasar.⁵

Berdasarkan uraian di atas maka timbulah kegelisahan peneliti berdua, untuk mengungkap lebih jauh dan mendalam tentang metode *role playing* yang sudah diterapkan di SMPIT Al Falaah Simo ini. Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi pembelajaran metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al-Falaah Simo?

2. Bagaimana pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Falaah Simo?

B. PENGERTIAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Metode (*method*), secara harfiah berasal dari dua perkataan, yaitu *meta* dan *hodos*, *meta* berarti melalui dan *hodos* berarti jalan atau cara. Metode kemudian diartikan sebagai cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode juga diartikan sebagai cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.⁶ Istilah metode pembelajaran menunjuk pada pengertian cara, jalan, atau kegiatan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar.⁷ Metode pembelajaran juga dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur.⁸

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, itu bergantung kepada apa yang di perankan.⁹ Nama lain dari pembelajaran *role playing* ini adalah Sosiodrama, dalam bahasa arab metode *role playing* juga disebut dengan *طريقة التمرحية*. Menurut Gillian Porter Ladousse *role playing* berasal dari kata "*role*" yang artinya ambil bagian dalam sebuah kegiatan khusus dan "*playing*" yang artinya peranan itu diambil/dipakai dalam sebuah lingkungan dimana siswa dapat mengembangkan sepenuhnya daya cipta dan bermain.¹⁰ Sedangkan *role playing* (Sosiodrama) menurut Syaiful Sagala berasal dari kata Sosio

4 Abdul Munip, "Problematika Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia" dalam *Al-Arabiyah* (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Januari 2005), h. 1

5 Wawancara dengan ustadzah Adzka Asy Syahidah, Guru Bahasa Arab Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Falaah Simo, Jl. Tambak Segaran, Simo, Boyolali, di kantor, senin, 25 mei 2015, pukul 11.00

6 Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini; Konsep & Aplikasinya Dalam PAUD*, (Jogjakarta: ISBN, 2014), h. 165

7 Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 239

8 Suyono dan Hariyanto, *belajar dan pembelajaran (teori dan konsep dasar)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.19.

9 Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h.49

10 Mail Gostik (media on line dan education canter), *Role Playing Dalam Bahasa Indonesia*, (<http://mail-chaozhakycostikcommunity.blogspot.co.id>), akses pada bulan November 2015, pukul 13.45.

dan drama. “Sosio” berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat yang menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan “drama” berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan.¹¹

Teknik pengajaran berbahasa dalam metode bermain peran sangat baik untuk mendidik siswa dalam menggunakan ragam-ragam bahasa. Cara berbicara orang tua tentu berbeda dengan cara berbicara anak-anak. Cara berbicara penjual berbeda pula dengan cara berbicara pembeli. Fungsi dan peranan seseorang menuntut cara berbicara dan berbahasa tertentu pula. Dalam bermain peran, siswa bertindak, berlaku, dan berbahasa sesuai dengan peranan orang yang diperankannya. Misalnya sebagai guru, orang tua, polisi, hakim, dan sebagainya. Setiap tokoh yang di perankan menuntut karakteristik tertentu pula.¹²

C. TUJUAN DAN MANFAAT METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)

1. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran ini disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya sebagai berikut:¹³

- a. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui pengamatan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan

11 Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.213.

12 Djago Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986), h.122.

13 Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h.198.

prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.

- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu pembelajaran yang bertujuan untuk memerankan materi ajar yang diharapkan nantinya peserta didik dapat menerima dan menyerap materi yang diberikan oleh guru.

2. Manfaat Metode *Role Playing*

Semua anak sangat suka *Role playing* karena untuk mengekspresikan imajinasi mereka berdasarkan pengalaman yang mereka saksikan. Bermain peran seperti perang-perangan, rumah-rumahan, dokter-dokteran, dan sebagainya dapat memberikan sejumlah manfaat bagi perkembangan anak. Diantara manfaat-manfaat tersebut adalah :

- a. **Mengembangkan Kreativitas.** Melalui bermain peran, anak-anak mengembangkan kreativitas membuat skenario cerita dan memerankan tokoh secara spontan. Anak-anak juga akan menggunakan kreativitas masing-masing dalam membuat dan menggunakan alat bantu seperti membuat pedang dari kertas atau menggunakan baskom sebagai gendang.
- b. **Mengembangkan Imajinasi.** Berimajinasi adalah aktivitas yang positif bagi perkembangan anak. Anak-anak sangat mudah membayangkan jadi seorang dokter, guru, sopir, dsb sehingga mereka sangat menikmati dan tidak cepat bosan dengan peran yang dilakukannya.¹⁴
- c. **Meningkatkan Keterampilan Bersosialisasi.** Jika bermain peran dilakukan secara kolektif yang terdiri dari beberapa orang anak, hal ini dapat meningkatkan keterampilan bersosialisasi.

14 Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.214

lisasi. Anak-anak yang biasa bermain dalam kelompok cenderung lebih mudah bersosialisasi di lingkungan yang baru.

- d. **Meningkatkan Percaya Diri.** Bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri. Anak-anak suka menunjukkan perannya kepada teman sebaya dan orang tua. Anak-anak juga cenderung menggunakan imajinasi masing-masing dalam berekspresi tanpa ada yang mengatur.
- e. **Meningkatkan Keterampilan Berbahasa.** Bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa karena anak akan menggunakan bahasa yang formal sebagaimana yang ia lihat dan dengar dari karakter yang ditiru
- f. **Membangkitkan Semangat Bekerjasama dan Saling Menghargai.** Bermain peran biasanya dilakukan secara kolektif berdasarkan kesepakatan bersama. Hal ini dapat meningkatkan semangat bekerjasama dan saling menghargai.
- g. **Meningkatkan Keterampilan Motorik.** Bermain peran dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar (misalnya berjalan, mengangkat, menarik dsb) dan meningkatkan keterampilan motorik halus (misalnya memutar tombol, menulis, menggunting, dan sebagainya).
- h. **Melatih Kemandirian.** Bermain peran dapat melatih kemandirian karena anak-anak tidak perlu ditemani orangtua. Saat bermain peran, anak-anak seringkali berusaha belajar melakukan hal-hal yang dilakukan orang dewasa misalnya menyapu lantai, menuang minuman, memberi nasehat, dan sebagainya.¹⁵

Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

Setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna, karena masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan tersendiri. Oleh karena itu peran pendidik penting dalam menyesuaikan metode mana yang sesuai untuk diterapkan dalam menyampaikan materi tertentu. Adapun

¹⁵ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 217.

kelemahan dan kelebihan dari metode pembelajaran *role playing* ini diantaranya adalah :

1. Kelebihan Metode Pembelajaran Role Playing:

- a. Melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- c. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- d. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- f. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- g. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- h. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.¹⁶

2. Kelemahan Metode Pembelajaran Role Playing

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

¹⁶ Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h.93

4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
6. Sebagian besar anak yang tidak ikut drama mereka menjadi kurang aktif.
7. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas.
8. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.
- b. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
- c. Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi *feedback* dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- d. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.¹⁸

Menurut Syaiful Sagala ada beberapa cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada metode pembelajaran sosio drama atau *role playing* ini di antaranya:¹⁷

1. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat.
2. Guru harus dapat memilih masalah yang *urgent* sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga menarik minat anak.
3. Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama
4. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di dramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Prosedur teknis dari *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan dan Instruksi

- a. Guru memiliki situasi bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi *familier*, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan ima-

¹⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.214

¹⁸ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 217.

jinasnya dan untuk membentuk kekom-pakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.

- c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.¹⁹

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut.

3. Evaluasi Bermain Peran

- a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya serta cara mereka dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab.
- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar

evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran

- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.²⁰

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mempertimbangkan hal-hal tersebut dalam melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan terkhusus dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab.

D. PENGARUH METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB DI SMPIT AL-FALAH SIMO

Peran penting metode mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat penting. Keberhasilan sebuah mata pelajaran, terutama keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh siswa akan sangat ditentukan oleh seberapa baik seorang guru menerapkan metode mengajarnya di kelas maupun di luar kelas.

Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa terkhusus pada materi bahasa arab. Sebab biasanya siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan sekolah. sementara metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan sekolah.

Salah satu kelebihan atau keunggulan metode bermain peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup.²¹ Dengan demikian secara garis be-

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 215-217.

²⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 215-217.

²¹ Zuhairini, dkk. (1983). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta. H. 103

sar dapat dikatakan bahwa metode bermain peran mampu menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab bagi siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.²² Disini nampak adanya pengaruh kuat metode bermain peran terhadap kemampuan siswa dalam berbicara bahasa arab. Secara teoritik, penerapan metode bermain peran membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif, tidak statis, tetapi dinamis.

Pada uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran metode *role playing* sangatlah penting, karena metode pembelajaran ini mampu mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik dalam memerankan tokoh, serta metode ini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara, yaitu berbicara Bahasa Arab.

Sebuah proses pembelajaran kurang efektif dan terlihat membosankan jika seorang pendidik tidak mempunyai perencanaan yang matang dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang harus dilakukan adalah menciptakan metode-metode yang bervariasi, sehingga diharapkan peserta didik tidak merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang hanya mengedepankan ranah kognitif, peserta didik membutuhkan metode yang mampu mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karenanya, penulis memilih metode *role playing* sebagai study penelitian.

Metode *role playing* yang peneliti berdua lakukan di SMP IT Al Falaah Simo²³ adalah di

22 Wawancara dengan ustadzah Azka Asy Syahidah , Guru Bahasa Arab Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Falaah Simo, jl. Tambak Segaran, Simo, Boyolali, di kantor, Sabtu, 08 Oktober 2016, pukul 09.30

23 SMP IT Al Falaah Simo terletak di jl. Tambaksegaran, Kecamatan Simo, Kelurahan Simo, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57377. Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 13-15 tahun. SMP IT Al Falaah Simo didirikan pada bulan juli 2013 oleh yayasan Al Falaah Simo, yaitu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, dakwah, dan sosial. Wawancara dengan ustad Slamet Riyadi, Kesiswaan SMPIT Al Falaah Simo, jl. Tambaksegaran, Simo, Boyolali, di kantor, Selasa, 25 Oktober 2016, pukul 15.43

kelas IX b, yaitu dengan jumlah peserta didik 13. Adapun langkah-langkah yang penulis berikan kepada peserta didik adalah memberikan naskah bahasa arab yang bertema membuat taman sekolah yang indah, kemudian guru memberikan arahan kepada peserta didik tentang masing-masing peran yang harus dimainkan. Selama pembelajaran guru mengamati, menganalisa dan menilai pemahaman siswa dalam memerankan peran yang dimainkannya sekaligus guru menganalisa dan mengamati kelebihan dan kekurangan metode tersebut. Hal ini peneliti berdua lakukan berdasarkan langkah-langkah metode *role playing*.

1. Persiapan dan instruksi

- a. Guru memiliki situasi bermain peran, situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi *familiar*, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.²⁴
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.
- c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

24 Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 215-217

- b. Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut.

3. Evaluasi Bermain Peran

- a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya serta cara mereka dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab.
- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.
- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

Di bawah ini akan kami sampaikan faktor-faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran dengan metode *role playing*. Adapun faktor pendukung metode *role playing* di SMP IT Al Falaah Simo adalah alat peraga yang berupa alat-alat kebersihan yang memadai dan tempat bermain peran yang luas dan kondusif. Sedangkan faktor penghambat metode *role playing* diantaranya adalah waktu pembelajaran yang terbatas, kurangnya pemahaman sebagian siswa berkaitan dengan materi bahasa arab, ke-

sulitan siswa dalam melafadzkan dan menghafalkan teks drama, sehingga mempengaruhi metode *role playing*.

Adapun hasil pencapaian tingkat pemahaman materi bahasa arab yang bertema kerja bakti dalam metode *role playing* sebagai berikut:

Tabel III

Hasil pencapaian tingkat pemahaman materi bahasa arab dengan metode role playing

Kelas	Yang sudah mencapai	Yang belum mencapai	Jumlah
	pemahaman	pemahaman	
IX B (Putri)	10	3	13

Untuk meminimalisi kelemahan pada metode *role playing* pada pembelajaran bahasa arab di SMPIT Al Falaah Simo maka hendaknya guru memperbanyak literatur metode-metode pembelajaran yang diharapkan agar pembelajaran bahasa arab tidak membosankan dan bisa bervariasi sehingga guru bisa mengatur waktu sebaik mungkin agar langkah-langkah metode *role playing* dapat berjalan dengan efektif dan metode *role playing* ini agar bisa menjadi andalan dalam pembelajaran bahasa arab. Dan bagi kepala sekolah hendaknya memberikan pelatihan bagi guru tentang metode-metode pembelajaran *active learning*.

E. PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB DI SMPIT AL-FALAH SIMO

Berpijak pada uraian diatas tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab di sekolah menengah pertama islam terpadu (SMP IT) Al Falaah Simo, maka berikut akan dilakukan analisis tentang metode *role playing* yang memfokuskan dalam hal langkah-langkah metode *role playing* yang ada di SMP IT Al Falaah Simo. Selain itu, juga akan dilakukan analisis mengenai factor pendukung

dan penghambat dalam metode *role playing* di SMP IT Al Falaah Simo. Analisis ini didasarkan pada data-data yang telah diuraikan sebelumnya dengan menggunakan teori-teori yang telah dipaparkan sebelumnya juga.

1. Langkah-langkah metode *Role Playing*

a. Persiapan dan instruksi

Pada langkah-langkah metode *role playing* ini perlunya suatu kegiatan yang akan dipersiapkan sebelum melakukan sebuah kegiatan agar kegiatan tersebut memuaskan serta memberikan arahan, perintah atau petunjuk dengan jelas supaya metode *role playing* ini mudah difahami dan dilakukan. Dalam langkah persiapan dan instruksi dapat dilakukan sebagai berikut:

- Guru memiliki situasi bermain peran, situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi *familier*, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Dalam hal ini guru sudah melakukan persiapan, berkaitan dengan tema yang diberikan kepada siswa-siswi SMP IT Al- Falaah Simo.



Gambar 1. Persiapan dan Instruksi Bermain Peran

- Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan,

latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim. Berkaitan dengan pemanasan disini guru melatih siswa-siswi melakukan pemanasan hanya dengan pantomime dan belum menggunakan alat peraga.

- Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Intruksi yang guru lakukan berkaitan dengan metode *role playing* ini, guru sudah memberikan arahan berkaitan dengan tugas siswa masing-masing.

Adapun langkah-langkah yang guru lakukan dalam metode ini adalah guru melakukan persiapan atau intruksi terhadap peserta didik berkaitan dengan peran yang dimainkan oleh masing-masing peserta didik. Dalam melakukan instruksi atau persiapan disini guru sudah melakukan dengan cukup baik. Guru memberi arahan berkaitan dengan tema yang akan diperankan.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

Tindakan dramatik dan diskusi dalam langkah metode *role playing* ini adalah sebuah interaksi komunikasi antara 2 orang atau lebih, komunikasi diantara mereka biasanya berupa ilmu atau pengetahuan dasar yang akhirnya akan memberikan rasa pemahaman yang baik dan benar. Pada tindakan dramatik dalam metode *role playing* ini adalah sebagai berikut:

- Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran. Sepanjang situasi bermain peran disini penulis

mengamati masing-masing peran aktor yang sesuai dengan perannya masing-masing. Adapun sebagian siswa juga melakukan pengamatan terhadap pemain yang bersangkutan.

- Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. Disini guru tidak melakukan langkah ini karena ketika siswa terjadi kesalahan teks dengan sendirinya siswa sudah langsung membenarkan kesalahan tersebut dan melanjutkan dialog berikutnya.
- Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut, akan tetapi disini guru tidak memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi kesalahan masing-masing siswa dan siswa tidak memiliki kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksi yang terjadi selama situasi bermain peran, hal ini disebabkan karena terbatasnya jam pelajaran. Seharusnya ketika siswa-siswi melakukan kesalahan guru harus langsung menegur dan memberi motivasi agar siswa tidak melakukan kesalahan, namun disini guru tidak melakukannya.

c. Evaluasi Bermain Peran

Evalusi dalam metode *role playing* adalah proses untuk pengambilan nilai atau proses pengukuran akan efektivitas strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam langkah evaluasi metode *role playing* yang dapat penulis paparkan adalah sebagai berikut:

- Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang diaplikasikan dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain

peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya serta cara mereka dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab. Karena guru tidak memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi sehingga sistem bermain peran pun kurang berjalan efektif karena siswa juga tidak diminta guru untuk memberikan laporan tertulis berkaitan dengan metode *role playing*. Yang dilakukan guru dalam hal ini tidak sesuai dengan kajian teoritik yang berkaitan dengan evaluasi bermain peran.

- Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Guru dalam melakukan evaluasi penilaian ini sudah mencatat beberapa kekurangan dan kelebihan siswa saat bermain peran, namun guru tidak mengklarifikasikannya kepada siswa. Dalam pembelajaran bermain peran disini guru dan siswa langsung menutup pelajaran tanpa adanya klarifikasi.
- Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya. Dalam langkah terakhir ini guru memasukkan nilai siswa kedalam jurnal penilaian guru dan menjadikan nilai ini menjadi salah satu nilai mata pelajaran bahasa arab.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Metode Role Playing

Dari uraian mengenai metode *role playing* yang dilakukan oleh guru bahasa arab di SMP IT Al Falaah Simo, dapat dilihat bahwa terdapat factor pendukung dan penghambat yang dialami guru dalam melaksanakan metode *role playing*.

1. Faktor pendukung metode *role playing* pelajaran bahasa arab.

Ada beberapa factor pendukung dalam metode *role playing*, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Alat peraga*. Alat peraga yang digunakan untuk bermain peran adalah alat-alat peraga yang sesuai dengan tema “membuat taman sekolah yang indah”, di antaranya: sapu, sabit, dan cangkul. Alat-alat ini tersedia dengan lengkap sehingga membantu guru untuk melakukan metode *role playing* ini dengan baik.
- b. *Tempat bermain peran yang luas dan kondusif*. Tempat bermain peran ini bertempat di depan kelas atau di taman sekolah yang cukup luas, bersih, nyaman serta tempat yang dipakai ini jauh dari ruangan kelas yang lainnya sehingga mempermudah berjalannya bermain peran.

2. Faktor penghambat metode *role playing* pelajaran bahasa arab.

Metode *role playing* yang dilakukan oleh guru bahasa arab di SMP IT Al Falaah Simo ternyata tidak semulus yang dibayangkan, banyak penghambat yang dihadapi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Waktu pembelajaran yang terbatas*. SMP IT Al Falaah Simo memiliki jumlah jam pelajaran bahasa arab yang berdurasi 35 menit per jam pelajaran dengan alokasi waktu 2x pertemuan dalam seminggu, hal ini sangat mempengaruhi guru dalam menentukan metode pembelajaran, khususnya pada metode *role playing*. Karena metode *role playing* adalah salah satu metode yang membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga ketika guru hanya diberi waktu 35 menit saja, maka akan berdampak pada ketidak efektifan metode yang digunakan guru terutama metode *role playing*, hal ini berdampak pada tindakan dramatik pada metode *role playing*, pada tindakan ini guru tidak memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi serta

mengevaluasi jalannya metode *role playing*.

- b. *Kurangnya pemahaman dan kesulitan sebagian siswa dalam memahami, melafadzkan serta menghafalkan teks drama*. Berkaitan dengan hal ini disebabkan karena latar belakang sebagian siswa yang dulu basic sekolahnya dari umum dan belum pernah mendapatkan materi bahasa arab, sehingga ketika sebagian siswa kurang memahami maksud teks bahasa arab tersebut mengakibatkan ketidak lancar-an siswa dalam bermain peran, sehingga hal ini akan berdampak pada metode *role playing*.

Melihat kenyataan yang ada selama peneliti melakukan penelitian di SMPIT Al Falaah Simo, seharusnya alokasi tiap mata pelajaran 40 menit dan mata pelajaran bahasa arab mendapatkan 4x pertemuan dalam seminggu, akan tetapi karena alasan pihak sekolah menginginkan mata pelajaran *tahfidzul qur'an* lebih diunggulkan, maka mengakibatkan mata pelajaran yang lain dikurangi jam pelajarannya menjadi 35 menit dalam 1x pertemuan, sehingga mengakibatkan mata pelajaran bahasa arab khususnya dengan metode *role playing* tidak berjalan dengan efektif, dalam pembelajaran bahasa arab dengan metode *role playing* ini sangat kurang efektif apabila dilakukan oleh semua siswa, dikarenakan terbatasnya ataupun kurangnya waktu pembelajaran bahasa Arab pada setiap pekannya dan gurupun tidak memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi serta mengevaluasi jalannya metode *role playing*. Oleh karena itu peneliti berharap agar sekolah berbenah diri untuk menyesuaikan tiap waktu pembelajaran dengan seefisien mungkin, dengan tujuan agar kedepan dapat menjadi sekolah yang berkualitas, memiliki karakter dan disegani masyarakat setempat.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *role playing* pada bahasa arab di SMP IT Al Falaah Simo, guru sudah sebagian memakai langkah-langkah metode *role playing* dengan baik, diantaranya guru sudah melakukan persiapan berupa pemanasan dan intruksi yang berupa arahan terhadap peserta didik, akan tetapi disini guru belum bisa melakukan tindakan dramatik yang berupa klarifikasi berkaitan dengan sistem evaluasi dan penilaian, dikarenakan waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga hal ini dapat mengakibatkan metode *role playing* berjalan kurang efektif. Meskipun metode *role playing* pada pembelajaran bahasa arab di SMPIT Al Falaah berjalan kurang efektif, namun peserta didik masih antusias dalam mengamalkan kosa kata yang mereka anggap mudah di lingkungan sekolah.
2. Dalam penggunaan metode *role playing* ada beberapa faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi oleh guru bahasa arab di SMP IT Al Falaah Simo, yaitu:
 - a. Faktor pendukung metode *role playing* pelajaran bahasa arab.
 - Alat peraga yang memadai
 - Tempat bermain peran yang luas dan kondusif.
 - b. Faktor penghambat metode *role playing* pelajaran bahasa arab.
 - Waktu pembelajaran yang terbatas
 - Kurangnya pemahaman dan kesulitan sebagian siswa dalam memahami, melafadzkan serta menghafalkan teks drama.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul, *Quantum Teaching*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *prosedur penelitian suatu pendekan praktik edisi revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Fadlillah, Muhammad & Khorida, Lilif Mualifatu, *pendidikan karakter anak usia dini; konsep aplikasinya dalam PAUD*,Jogjakarta: ISBN, 2014.
- Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- Ma'roka, Annisatul, *strategi belajar mengajar*, Yogyakarta, TERAS, 2009.
- Mardalis, *metode penelitian suatu pendekatan proposal*, Jakarta: Bumi Aksara, 1990.
- Moleoung, Lexi, *Metodologi Penelitian kualitatif*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Muliawan, Jasa unggul, *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Munip, Abdul, *Problematika Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia dalam Al-Arabiyah Jurnal PendidikanBahasa Arab*, Vol 1 No. 2, Januari: 2005.
- Sagala, Syaiful , *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Media Grup, 2006. Suyono dan Hariyanto, *belajar dan pembelajaran (teori dan konsep dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Tarigan, DJ dan Tarigan, HG, *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 1989.