

BAB III

HASIL PENELITIAN TENTANG KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR BAHASA ARAB DENGAN MENERAPKAN METODE *ROLE PLAYING* (Bermain Peran) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HIWAR SISWA DALAM BAHASA ARAB

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Irtiqaiyah Banjarmasin. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang terampilnya siswa berbicara bahasa Arab. Untuk itu direncanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab melalui metode *role playing*. Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran hiwar di kelas XI IPS dilakukan dengan dua cara pengamatan sebagai berikut :

1. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran bahasa arab materi hiwar dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
2. Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran 3 x (2 x 40 menit) siklus pertama dan siklus kedua sesuai tahapan-tahapan proses belajar mengajar di kelas.

B. Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Arab dengan Menerapkan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Bila *role playing*/sosiodrama baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
- b. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
- c. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
- d. Setelah *role playing*/sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *role playing*/sosiodrama yang dimainkan. *Role playing*/Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
- e. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing*/sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.¹

Dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi hiwar proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- 2) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
- 3) Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan kembali pelajaran

¹Hafizh Muthoharoh, *op.cit*

sebelumnya

- 4) Memberikan motivasi
- 5) Guru membacakan hiwar dengan intonasi yang baik dan siswa mendengarkan
- 6) Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar
- 7) Guru membaca hiwar dan berdialog bersama siswa
- 8) Guru menceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah dalam konteks cerita tersebut
- 9) Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dan materi hiwar
- 10) Guru memberi waktu beberapa menit untuk menguasai materi hiwar dalam kelompok masing-masing
- 11) Siswa melakukan *role playing* (bermain peran) atau muhadatsah di depan kelas sesuai dengan materi hiwar bersama kelompok yang telah ditentukan sambil diawasi dan dinilai oleh guru
- 12) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan
- 13) Melakukan tes kepada siswa
- 14) Memberikan penghargaan bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi, baik dengan ucapan maupun perbuatan.

1. Tindakan Kelas Siklus I

a) Pertemuan Pertama (2 x 40 Menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

(a) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) bahasa Arab dengan kompetensi dasar melakukan dialog sesuai konteks dengan tepat dan lancar

Tujuan pembelajaran :

- Menguasai mufradat yang ada pada materi hiwar
- Mampu memerankan tokoh yang ada dalam materi hiwar sesuai konteks dengan tepat dan lancar

(b) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab

(c) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar

2) Kegiatan Belajar Mengajar

(a) Kegiatan Awal (10 menit)

(1) Guru memberi salam

- (2) Presensi siswa
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (4) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
- (5) Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik dengan Tanya jawab

(b) Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Guru membacakan hiwar dengan intonasi yang baik dan siswa mendengarkan
- (2) Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar
- (3) Guru membaca hiwar dan berdialog bersama siswa
- (4) Guru menceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah dalam konteks cerita tersebut
- (5) Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dalam materi hiwar
- (6) Guru memberi waktu beberapa menit untuk menguasai materi hiwar dalam kelompok masing-masing
- (7) Siswa melakukan role playing atau muhadatsah di depan kelas sesuai dengan materi hiwar bersama kelompok yang telah ditentukan sambil diawasi dan dinilai oleh guru
- (8) Guru memberikan evaluasi kepada siswa

(c) Kegiatan Akhir (10 menit)

- (1) Guru dan murid membuat kesimpulan akhir
- (2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi
- (3) Guru memberikan PR sebagai bagian pengayaan
- (4) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas Pertemuan Pertama (Siklus I)

(a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam kegiatan pembelajaran 2 x 40 menit yang sudah direncanakan (instrument terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No.	Indikator / Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
I.	Pra Pembelajaran		
1.	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa / presensi	√	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4.	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan	√	

	tulis		
5.	Appersepsi	√	
6.	Motivasi		√
II.	Kegiatan Inti Pembelajaran		
1.	Menguasai kelas	√	
2.	Membagi LKS	√	
3.	Guru membaca materi hiwar	√	
4.	Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar	√	
5.	Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dalam materi hiwar	√	
6.	Siswa melakukan muhadatsah di depan kelas	√	
7.	Guru membimbing siswa dalam melakukan muhadatsah	√	
8.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	√	
9.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
10.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
11.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
12.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√
13.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	√	
14.	Menggunakan media	√	
15.	Menggunakan metode	√	
16.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam		√

	belajar		
18.	Menggunakan bahasa dan tulisan secara jelas, baik, dan benar	√	
III.	Kegiatan Akhir		
1.	Membuat kesimpulan akhir		√
2.	Melakukan penilaian sesuai dengan kompetensi	√	
3.	Memberikan penghargaan dengan sikap dan ucapan	√	
4.	Memberikan PR sebagai bagian pengayaan	√	
5.	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	24	5

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{29} \times 100\% = \frac{24}{29} \times 100\% = 82,75\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru baik, sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Seperti memberikan motivasi kepada siswa, mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar, dan membuat kesimpulan.

Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif,

dan tujuan pembelajaran dapat tercapai walaupun belum maksimal. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

(b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

No.	Indikator / Aspek yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mendengarkan bacaan hiwar guru					√
2.	Mendengarkan penjelasan makna mufradat yang disampaikan oleh guru				√	
3.	Mengajukan pertanyaan			√		
4.	Mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh guru				√	
5.	Melakukan muhadatsah di depan kelas			√		
6.	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
7.	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran			√		
8.	Menjadi pendengar dan pengamat yang baik dalam pembelajaran					√
9.	Ketertiban siswa dalam pembelajaran			√		
10.	Menyimpulkan hasil		√			
	Total skor		2	12	12	10
	Jumlah	36				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{50} \times 100\% = \frac{36}{50} \times 100\% = 72\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif (sedang), walaupun pada aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal, misalnya mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh guru, praktek hiwar, keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar, dan menyimpulkan hasil. Hal ini karena pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) ini baru bagi anak sehingga anak belum terbiasa.

(c) Hasil Tes Kemampuan Hiwar Siswa

Tes kemampuan Hiwar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Tes Kemampuan Hiwar Siswa Pertemuan Pertama (siklus I)

No.	Nilai	Frekuensi	Nilai X Frekuensi	Persentase (%)
1.	10	-	-	-
2.	9	-	-	-
3.	8	2	16	8%
4.	7	9	63	36%
5.	6	14	84	56%
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
11	0	-	-	-
Jumlah		25	163	100%
Rata-rata		6,52		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes kemampuan berbicara siswa adalah 6,52. Hal ini berarti di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum bahasa Arab yaitu rata-rata 7,00. Oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

b) Pertemuan kedua (2 x 40 menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan kedua tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- (a) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) bahasa Arab dengan kompetensi dasar melakukan dialog sesuai konteks dengan tepat dan lancar

Tujuan pembelajaran :

- Menguasai mufradat yang ada pada materi hiwar
- Mampu memerankan tokoh yang ada dalam materi hiwar sesuai konteks dengan tepat dan lancar

- (b) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)

- (c) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab

- (d) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar

2) Kegiatan Belajar Mengajar

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (4) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
- (5) Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik dengan Tanya jawab

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Guru membacakan hiwar dengan intonasi yang baik dan siswa mendengarkan
- (2) Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar
- (3) Guru membaca hiwar dan berdialog bersama siswa
- (4) Guru menceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah dalam konteks cerita tersebut
- (5) Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dalam materi hiwar

- (6) Guru memberi waktu beberapa menit untuk menguasai materi hiwar dalam kelompok masing-masing
- (7) Siswa melakukan role playing atau muhadatsah di depan kelas sesuai dengan materi hiwar bersama kelompok yang telah ditentukan sambil diawasi dan dinilai oleh guru
- (8) Guru memberikan evaluasi kepada siswa

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- (1) Guru dan murid membuat kesimpulan akhir
- (2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi
- (3) Guru memberikan PR sebagai bagian pengayaan
- (4) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas Pertemuan Kedua (Siklus I)

(a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam kegiatan pembelajaran (2 x 40 menit) yang sudah direncanakan (instrument terlampir) pada pertemuan kedua ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I)

No.	Indikator / Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
I.	Pra Pembelajaran		
1.	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa / presensi	√	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4.	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5.	Appersepsi	√	
6.	Motivasi	√	
II.	Kegiatan Inti Pembelajaran		
1.	Menguasai kelas	√	
2.	Membagi LKS	√	
3.	Guru membaca materi hiwar	√	
4.	Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar	√	
5.	Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dalam materi hiwar	√	
6.	Siswa melakukan muhadatsah di depan kelas	√	
7.	Guru membimbing siswa dalam melakukan muhadatsah	√	
8.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	√	
9.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
10.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
11.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√

12.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
13.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	√	
14.	Menggunakan media	√	
15.	Menggunakan metode	√	
16.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
17.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
18.	Menggunakan bahasa dan tulisan secara jelas, baik, dan benar	√	
III.	Kegiatan Akhir		
1.	Membuat kesimpulan akhir	√	
2.	Melakukan penilaian sesuai dengan kompetensi	√	
3.	Memberikan penghargaan dengan sikap dan ucapan		√
4.	Memberikan PR sebagai bagian pengayaan	√	
5.	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	26	3

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{29} \times 100\% = \frac{26}{29} \times 100\% = 89,65\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru lebih baik dari pertemuan pertama sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Dengan demikian secara keseluruhan

menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif, dan tujuan pembelajaran tercapai.

(b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan Kedua (siklus I)

No.	Indikator / Aspek yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mendengarkan bacaan hiwar guru					√
2.	Mendengarkan penjelasan makna mufradat yang disampaikan oleh guru				√	
3.	Mengajukan pertanyaan				√	
4.	Mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh guru				√	
5.	Melakukan muhadatsah di depan kelas				√	
6.	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
7.	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran				√	
8.	Menjadi pendengar dan pengamat yang baik dalam pembelajaran					√
9.	Ketertiban siswa dalam pembelajaran				√	
10.	Menyimpulkan hasil				√	
	Total skor				32	10
	Jumlah	42				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{50} \times 100\% = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar baik dan lebih aktif dari pertemuan pertama. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran) ini sudah mulai dipahami anak sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Walaupun pada aspek-aspek tertentu masih ada yang masih belum optimal. Oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pada siklus yang kedua.

(c) Hasil Tes Kemampuan Hiwar Siswa

Hasil tes kemampuan Hiwar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Tes Kemampuan Hiwar Siswa Pertemuan kedua (siklus I)

No.	Nilai	Frekuensi	Nilai X Frekuensi	Persentase (%)
1.	10	-	-	-
2.	9	1	9	4%
3.	8	10	80	40%
4.	7	13	91	52%
5.	6	1	6	4%
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
11	0	-	-	-
Jumlah		25	186	100%
Rata-rata		7,44		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes kemampuan berbicara siswa adalah 7,44. Hal ini berarti lebih baik dari pertemuan pertama, dan belum mencapai tuntas belajar . Oleh karena itu rata-rata nilai tersebut perlu ditingkatkan lagi, untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus II.

c) Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan hasil tes kemampuan berbicara siswa pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut :

- 4.1. Kegiatan pembelajaran materi hiwar dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dinyatakan baik, tetapi belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pertemuan pertama 82,75% dan pertemuan kedua 89,65%.
- 4.2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran materi hiwar dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) cukup mendukung dan aktif, hal ini dapat dilihat pada :
 - a. Hasil tes kemampuan berbicara siswa pada pertemuan pertama rata-rata nilai 6,52 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 7,44. Jadi rata-rata siklus I 6,98.

- b. Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran materi hiwar dengan menggunakan metode *role playing* masih belum berhasil dan belum mencapai hasil maksimal dan akan dilanjutkan pada siklus II
- 4.3. Berdasarkan catatan peneliti, maka pada siklus II dilaksanakan perubahan tindakan untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:
 - a. Guru lebih memotivasi siswa agar banyak berlatih dan lebih aktif dalam pembelajaran.
 - b. Guru menghubungkan atau mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan agar pengetahuan siswa lebih berkembang
 - c. Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
 - d. Memberikan pengakuan atau penghargaan

2. Tindakan kelas siklus II

a) Pertemuan Pertama (2 x 40 Menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

(a) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) bahasa Arab dengan kompetensi dasar melakukan dialog sesuai konteks dengan tepat dan lancar

Tujuan pembelajaran :

- Menguasai mufradat yang ada pada materi hiwar
- Mampu memerankan tokoh yang ada dalam materi hiwar sesuai konteks dengan tepat dan lancar

(b) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab

(c) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar

2) Kegiatan Belajar Mengajar

a. Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan

- (4) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
- (5) Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik dengan Tanya jawab

b. Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Guru membacakan hiwar dengan intonasi yang baik dan siswa mendengarkan
- (2) Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar
- (3) Guru membaca hiwar dan berdialog bersama siswa
- (4) Guru menceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah dalam konteks cerita tersebut
- (5) Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dalam materi hiwar
- (6) Guru memberi waktu beberapa menit untuk menguasai materi hiwar dalam kelompok masing-masing
- (7) Siswa melakukan role playing atau muhadatsah di depan kelas sesuai dengan materi hiwar bersama kelompok yang telah ditentukan sambil diawasi dan dinilai oleh guru
- (8) Guru memberikan evaluasi kepada siswa

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

- (1) Guru dan murid membuat kesimpulan akhir
- (2) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi
- (3) Guru memberikan PR sebagai bagian pengayaan
- (4) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas Siklus II

(a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam kegiatan pembelajaran 2 x 40 menit yang sudah direncanakan (instrument terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II)

No.	Indikator / Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
I.	Pra Pembelajaran		
1.	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa / presensi	√	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4.	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5.	Appersepsi	√	

6.	Motivasi	√	
II.	Kegiatan Inti Pembelajaran		
1.	Menguasai kelas	√	
2.	Membagi LKS	√	
3.	Guru membaca materi hiwar	√	
4.	Guru menjelaskan makna mufradat yang ada dalam materi hiwar	√	
5.	Guru membagi siswa beberapa kelompok sesuai peran dalam materi hiwar	√	
6.	Siswa melakukan muhadatsah di depan kelas	√	
7.	Guru membimbing siswa dalam melakukan muhadatsah	√	
8.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	√	
9.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
10.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
11.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
12.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
13.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	√	
14.	Menggunakan media	√	
15.	Menggunakan metode	√	
16.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
18.	Menggunakan bahasa dan tulisan secara jelas, baik, dan benar	√	
III.	Kegiatan Akhir		
1.	Membuat kesimpulan akhir	√	
2.	Melakukan penilaian sesuai dengan kompetensi	√	
3.	Memberikan penghargaan dengan sikap dan ucapan	√	
4.	Memberikan PR sebagai bagian pengayaan	√	
5.	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	28	1

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Jumla Jawaban}}{29} \times 100\% = \frac{28}{29} \times 100\% = 96,55\%$$

Berdasarkan persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai.

(b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

No.	Indikator / Aspek yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mendengarkan bacaan hiwar guru					√
2.	Mendengarkan penjelasan makna mufradat yang disampaikan oleh guru				√	
3.	Mengajukan pertanyaan					√
4.	Mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh guru					√
5.	Melakukan muhadatsah di depan kelas				√	
6.	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
7.	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
8.	Menjadi pendengar dan pengamat yang baik dalam pembelajaran					√
9.	Ketertiban siswa dalam pembelajaran				√	
10.	Menyimpulkan hasil				√	

	Total skor				20	25
	Jumlah	45				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{50} \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus I.

Hal ini karena pembelajaran materi hiwar dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) ini sudah dipahami anak sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siswa sudah mampu melakukan muhadatsah dengan baik, seperti siswa tidak sekedar menghapalkan dialog-dialog tersebut, tapi juga mendramatisasikannya, dengan memperhatikan segi-segi ekspresi, mimik, gerak-gerik, intonasi dan lain sebagainya sesuai dengan teks yang ditampilkan.

(c) Hasil Tes Kemampuan Hiwar Siswa

Hasil tes kemampuan Hiwar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Tes Kemampuan Hiwar Siswa Pertemuan kedua (siklus I)

No.	Nilai	Frekuensi	Nilai X Frekuensi	Persentase (%)
1.	10	-	-	-
2.	9	7	63	28%
3.	8	16	128	64%
4.	7	2	14	8%
5.	6	-	-	-
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
11	0	-	-	-
Jumlah		25	205	100%
Rata-rata		8,20		

Berdasarkan tabel di atas nilai tertinggi 9 diperoleh siswa sebanyak 7 orang (28%), nilai 8 diperoleh siswa sebanyak 16 orang (64%), dan nilai 7 sebanyak 2 orang (8%). Rata-rata nilai hasil tes kemampuan berbicara siswa adalah 8,20. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang telah ditetapkan kurikulum bahasa Arab yaitu rata-rata 7,00 sudah terpenuhi.

(b) Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes kemampuan berbicara siswa siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- 4.1. Kegiatan pembelajaran materi hiwar dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) sangat efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat.

4.2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) sangat membantu siswa memahami pelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:

- a) Hasil tes pada pembelajaran siklus I rata-rata nilai adalah 6,98 dan pada pertemuan siklus II rata-rata nilai meningkat yaitu 8,20.
- b) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran materi hiwar dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dinyatakan berhasil, karena berada di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan kurikulum bahasa Arab yaitu rata-rata nilai 7,00.

3. Hasil Kuesioner Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa maka diperoleh data tentang sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada tabel berikut ini :

No.	Persepsi Siswa	SS		S		KS		TS	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1.	Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode <i>role playing</i> (bermain peran) dapat memudahkan saya untuk memahami pelajaran bahasa Arab khususnya materi hiwar	9	36%	16	64%				
2.	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) membuat kreativitas saya dalam bahasa Arab menjadi berkembang	12	48%	13	52%				
3.	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) melatih siswa untuk aktif dalam pembelajaran	16	64%	9	36%				
4.	Metode ini sebaiknya digunakan pula untuk mempelajari mata pelajaran lain dalam pembelajaran	12	48%	11	44%	2	8%		
5.	Pembelajaran hiwar dengan menggunakan metode <i>role playing</i> (bermain peran) dapat membuat pelajaran bahasa Arab lebih menyenangkan	17	68%	8	32%				
6.	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) guru lebih bersifat membimbing dari pada menjelaskan pelajaran	10	40%	15	60%				
7.	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) dapat menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri siswa	11	44%	14	56%				
8.	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) memudahkan saya menguasai materi hiwar	6	24%	19	76%				
9.	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan	11	44%	14	56%				
10	Melalui metode <i>role playing</i> (bermain peran) membantu siswa menerapkan apa yang dipelajari / praktek langsung	8	32%	17	68%				

Berdasarkan data kuesioner tersebut di atas yang diperoleh dari jawaban siswa kelas XI IPS menyatakan bahwa mereka pada umumnya setuju dilaksanakan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) khususnya pada materi hiwar. Hal ini dapat dilihat dari jawaban siswa sebagai berikut:

- 1) Dapat memudahkan dalam memahami pelajaran bahasa Arab khususnya materi hiwar yang sangat setuju 9 orang (36%) dan yang setuju 16 orang (64%).
- 2) Kreativitas siswa dalam bahasa Arab menjadi lebih berkembang yang sangat setuju 12 orang (48%) dan yang setuju 13 orang (52%).
- 3) Melatih siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang sangat setuju 16 orang (64%) dan yang setuju 9 orang (36%).
- 4) Pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran) sebaiknya digunakan pada mata pelajaran lain yang sangat setuju 12 orang (48%) yang setuju 11 orang (44%) dan yang kurang setuju 2 orang (8%).
- 5) Membuat pembelajaran bahasa Arab khususnya materi hiwar menjadi lebih menyenangkan yang sangat setuju 17 orang (68%) dan yang setuju 8 orang (32%).

- 6) Guru lebih bersifat membimbing daripada menjelaskan pelajaran yang sangat setuju 10 orang (40%) dan yang setuju 15 orang (60%).
- 7) Menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri yang sangat setuju 11 orang (44%) dan yang setuju 14 orang (56%).
- 8) Memudahkan dalam menguasai materi hiwar yang sangat setuju 6 orang (24%) dan yang setuju 19 orang (76%).
- 9) Melatih siswa bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan yang sangat setuju 11 orang (44%) dan yang setuju 14 orang (56%).
- 10) Membantu siswa menerapkan apa yang dipelajari / praktek langsung yang sangat setuju 8 orang (32%) dan yang setuju 17 orang atau (68%).

C. Pembahasan

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan 2 siklus dengan 3 kali pertemuan 3 x (2 x 45 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian tes lisan dan kuesioner tentang sikap siswa , maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) sangat efektif dalam pembelajaran materi hiwar, hal ini terlihat dari :

- 1) Kegiatan belajar mengajar dengan metode *role playing* (bermain peran) di kelas XI IPS Madrasah Aliyah Irtiqaiyah sebagaimana direncanakan guru sebelumnya berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu siklus I pertemuan pertama 82,75% dan pertemuan kedua 89,65% (rata-rata 86,2%). Siklus II satu kali pertemuan 96,55%. Rata-rata keseluruhan 91,37%.
- 2) Dalam kegiatan pembelajaran mulai dari siklus I sampai pada siklus II terlihat aktivitas siswa sangat baik, hal ini sesuai dengan presentase hasil observasi teman sejawat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siklus I pertemuan pertama 72% dan pertemuan kedua 84% (rata-rata 78%). Siklus II satu kali pertemuan yaitu 90%, rata-rata keseluruhan 84%. Dalam pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa dituntut untuk mandiri, bertanggung jawab dan percaya diri serta kerja sama yang baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Siswa dituntut aktif dalam aktivitas pembelajaran karena disini guru lebih bersifat membimbing daripada menjelaskan.
- 3) Tindakan kelas dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab di kelas XI IPS Madrasah Aliyah Irtiqaiyah Banjarmasin dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajarn yang ditetapkan tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil

pelaksanaan siklus I yang dilakukan 2 kali pertemuan dan satu kali refleksi telah terdapat kemajuan yang berarti, ini terlihat dari hasil tes yang dilaksanakan pada siklus I nilai rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 6,52 dan pertemuan kedua meningkat menjadi 7,44 (rata-rata nilai siklus I yaitu 5,8). Di bawah indikator ketuntasan belajar. Kemudian meningkat pada siklus II yang dilaksanakan dengan satu kali pertemuan yaitu 8,20, di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil tes lisan dari siklus I ke siklus II.

Penggunaan metode pembelajaran itu sangat penting dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran bahasa Arab dimungkinkan pada kegiatan belajar mengajar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mudah dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang membuat siswa tidak bosan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan guru dalam menggunakan metode berjalan dengan baik dan maksimal, partisipasi siswa cukup tinggi dalam pembelajaran seperti keberanian mereka mempraktikkan hiwar di depan kelas dan aktif bertanya.

Penerapan metode *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Irtiqaiyah pada pembelajaran bahasa Arab materi hiwar dipengaruhi

oleh beberapa faktor : (1) latar belakang pendidikan guru, (2) pengetahuan guru tentang metode pembelajaran tersebut dan (3) pengalaman mengajar, ini merupakan suatu modal dalam meningkatkan kualitas diri sebagai guru, oleh karena itu pengetahuan teoritis dan pengalaman praktis merupakan dua aspek yang saling berhubungan dan menunjang keberhasilan guru dalam mengajar.

Dari hasil kuesioner tentang sikap siswa terhadap metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada umumnya siswa setuju, yaitu yang menjawab sangat setuju 44,8%, setuju 54,4%, kurang setuju 0,8% dan tidak setuju 0%.

Dari beberapa temuan tersebut di atas berarti metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Arab khususnya materi hiwar.