
PENERAPAN ROLE PLAYING TEKNIK MUHAWAROH BAHASA ARAB DI PROGRAM KESETARAAN BERBASIS KEAGAMAAN

Dwi Handayani ^{1*}, Imam Asrofi²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Nusantara, Jawa Barat, Indonesia

¹ dwihandayani2311@gmail.com, ²asyrofy79@gmail.com

Received: Maret, 2023; Accepted: Mei, 2023

Abstract

The competency that is the output of religion-based equality education is Arabic language ability, but since the Covid 19 pandemic, it has been difficult to achieve a score above 75 KKM (Minimum Completeness Criteria) score. So, it is necessary to integrate learning methods between role playing and muhawaroh techniques, aiming to identify fun, varied and participatory learning. The quantitative approach applies a pre-experimental design in the form of the one shot case study, namely a research design involving one experimental class, carried out without a comparison class and without a pretest. Respondents involved amounted to 32 people, with research stages namely planning, implementation, observation and results. Experimental tests have shown that the KKM mastery score is less than 75 totaling 3 people (9.4%) who have not completed it, while above a score of 75 there are 29 people (90.6%), the percentage of the completeness score is included in the very good category. Based on statistical tests using the t-test technique one sample test, the Sig (2-tailed) value is 0.000 < 0.05 or the t-count value is 7.238 > t-table 1.7, there is a difference in the ability to speak Arabic after the application of the role playing learning method through the muhawaroh technique, with an average value above 75. The conclusions of this study indicate that the application of various methods can improve students' learning ability to speak Arabic.

Keywords: Role Playing, Muhawaroh, Arabic

Abstrak

Kompetensi yang menjadi luaran pendidikan kesetaraan berbasis keagamaan yaitu kemampuan bahasa arab, namun semenjak adanya pandemi Covid 19, mengalami kesulitan mencapai nilai diatas 75 skor KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sehingga, perlu mengintegrasikan metode pembelajaran antara role playing dengan teknik muhawaroh, bertujuan menemukannya pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan partisipatif. Pendekatan kuantitatif menerapkan pre-eksperimen design dengan bentuk the one shot case study, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelas eksperimen, dilaksanakan tanpa kelas pembandingan dan tanpa tes awal (pretest). Responden yang terlibat berjumlah 32 orang, dengan tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan hasil. Uji eksperimen telah menunjukkan skor ketuntasan KKM kurang dari 75 berjumlah 3 orang (9,4%) yang belum tuntas, sedangkan di atas skor 75 berjumlah 29 orang (90,6%), persentase skor ketuntasan tersebut termasuk pada kategori sangat baik. Berdasarkan uji statistik dengan teknik uji-t one sample test, nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 atau nilai t hitung 7,238 > t tabel 1,7, maka terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa arab setelah diterapkannya metode pembelajaran role playing melalui teknik muhawaroh, dengan nilai rata-rata diatas 75. Simpulan penelitian ini, menunjukkan bahwa penerapan metode yang variatif mampu meningkatkan kemampuan belajar berbicara bahasa arab peserta didik.

Kata Kunci: Role Playing, Muhawaroh, Bahasa arab

How to Cite: Handayani, D. & Asrofi, I. (2023). Penerapan Role Playing Teknik Muhawaroh Bahasa Arab Di Program Kesetaraan Berbasis Keagamaan. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 6 (2), 197-213

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal terpenting dalam komunikasi dengan sesama manusia. Saling mengerti dan memahami perkataan dari lawan bicara akan menimbulkan komunikasi yang baik dan akan tercapainya informasi kepada lawan bicara (Pito, 2018; Rosyidi, 2009). Apabila kita tidak bisa memahami bahasa yang digunakan oleh lawan bicara kita, akan mengakibatkan kurang terserapnya informasi secara maksimal.

Keterampilan bahasa merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tidak lepas dari kehidupannya, keterampilan bahasa mencakup beberapa aspek di antaranya keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Hatmo, 2021; Mulyati, 2014). Dari macam-macam keterampilan bahasa itu, secara umum mempunyai hubungan menggambarkan terhadap apa yang ada dipikirkannya. Seseorang yang suka terampil dalam memakai bahasa, jenius juga jalan pikirannya. Keterampilan bahasa sama juga dengan melatih keterampilan berpikir (Djumingin, 2011:11).

Selain berlatih keterampilan berpikir, keterampilan bahasa juga secara tidak langsung telah menjelaskan rasa yang mendalam pada diri seseorang. Bahasa berupa alat untuk menjelaskan ungkapan-ungkapan batin yang mau disampaikan seseorang ke orang lain (Mailani et al., 2022; Rahmah, 2019). Ungkapan ini bisa berupa rasa bahagia, marah, gembira, kesal, benci, dan kecewa yang semuanya bisa dijelaskan lewat bahasa selain tingkah laku, perilaku, atau yang ikut memberi tanda juga dalam menjelaskan ekspresi isi hati (Ali, 2022).

Saat ini kita sedang menghadapi era globalisasi di mana kita banyak menghadapi orang-orang asing yang tentunya memerlukan skill bahasa yang mumpuni untuk berkomunikasi orang-orang asing tersebut (Luthfia, 2014; Wahyudin & Purnomo, 2019). Bahasa arab merupakan bahasa yang diakui sebagai bahasa internasional dan banyak digunakan, terutama dalam menjalin komunikasi dengan masyarakat timur tengah (Ridlo, 2015). Untuk menghadapi era global ini, masyarakat di dunia termasuk Indonesia berlomba-lomba mempelajari bahasa arab baik itu melalui jalur formal maupun non-formal. Hal ini dilakukan agar masyarakat dapat memahami dan mengerti dalam berkomunikasi dengan orang yang berasal dari luar negaranya.

Pembelajaran bahasa arab di lembaga pendidikan ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat functional yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dan dapat memanfaatkan Bahasa sebagai pembiasaan sehari-hari. Selain itu, peserta didik diharapkan mencapai tingkat informational untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Ash-Shodiq merupakan satuan Pendidikan Nonformal yang menyelenggarakan program Pendidikan Kesetaraan dengan konsep pendidikan yang agamis (Hufad et al., 2017; Wahyudin & Hufad, 2020). PKBM telah bekerjasama dengan sekolah tahfidz, sehingga peserta didiknya pun diperoleh dari santri tahfidz selain dari masyarakat sekitar. PKBM tersebut telah mendirikan program pendidikan kesetaraan sejak tahun 2018 yang terdiri dari kesetaraan Paket A setara SD, kesetaraan Paket B setara SMP dan kesetaraan Paket C setara SMA.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di PKBM Ash-Shodiq, ditemukan masalah belajar Bahasa arab Jenjang Paket B (Setara SMP) salah satunya disebabkan penerapatan metode

pembelajaran yang belum variatif. Kondisi tersebut terjadi karena sejak pandemi covid kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara online, sehingga interaksi dan latihan bahasa secara langsung jarang dilakukan. Sejak berdirinya pendidikan kesetaraan, pendidik bahasa arab belum mengikuti program pelatihan terkini untuk menunjang kompetensinya.

Agar proses pembelajaran bahasa arab memperoleh hasil optimal, upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan variasi pembelajaran dan mengubah model pengajaran. Tujuannya agar peserta didik tidak jenuh dan bosan menghadapi rutinitas pembelajaran. Variasi pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi mereka agar lebih giat lagi belajar bahasa arab, baik lisan maupun tulisan.

Salah satu kombinasi metode pembelajaran adalah dengan menerapkan metode Role Playing dengan dialog (muawaroh). Metode role playing ini merupakan salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik diajak untuk bermain peran berdasarkan tugas yang diberikan (Tuken, 2016). Dalam metode pembelajaran ini, pendidik bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Maka, hasil belajar diasumsikan akan segera diperoleh dengan baik, dikarenakan model Learning by doing dengan melibatkan peran-peran tertentu, akan memudahkan peserta didik mengingat kosakata dan bahasa. Metode dialog (muawaroh) yaitu metode pembelajaran yang menerapkan kemampuan berlatih berbicara atau berdialog dengan bahasa arab (Mujaddid, 2022a).

Perpaduan metode role playing dan dialog (muawaroh) merupakan upaya saling menciptakan rasa saling pengertian, komunikasi timbal balik dengan menggunakan Bahasa sebagai mediana. Metode ini dilakukan di dalam kelas, namun diperlukan suasana nyata yang akan membangun iklim pembelajaran yang sebenarnya. Melalui role playing, peserta didik disiapkan untuk kondisi nyata seperti keadaan sebenarnya, sehingga dapat mencerminkan suasana yang positif untuk belajar bagi peserta didik, selain itu iklim pembelajaran akan variatif dan menyenangkan.

Peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan metode role playing melalui dialog (muawaroh) berdasarkan tematik yang telah ditentukan. Sehingga, suasana dan kekayaan bahasa setiap peserta didiknya semakin berkembang. Dengan desain pra-eksperimental, peneliti akan mempersiapkan treatment kepada seluruh peserta didik di kelas, dikarenakan kelas yang tersedia memiliki jumlah peserta didik yang sedikit untuk mata pelajaran bahasa arab.

Melalui penelitian eksperimen, peserta didik dapat merancang, mempersiapkan, melaksanakan, melaporkan dan membuktikan serta menarik kesimpulan dari berbagai fakta yang ditemukan, ketika mereka merasakan secara langsung aktivitas yang dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan belajar peserta didik, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang metode role playing melalui teknik muawaroh terhadap kemampuan berbicara bahasa arab.

Metode Role Playing

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah role playing (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran atau role playing adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012:44).

Metode role playing sering dianggap sebagai penerapan pembelajaran berdasarkan pengalaman (Bahtiar & Suryarini, 2019). Bermain peran dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial yang tercermin dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan berusaha mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, dengan metode role playing, peserta didik mengevaluasi peran yang dimainkannya, dan mampu menempatkan diri pada situasi orang lain seperti yang dikehendaki oleh pendidik. Metode pembelajaran role playing akan lebih efektif dalam menguasai keterampilan yang berhubungan dengan interpersonal (Dharmayanti, 2013), dengan cara mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah yang telah ditentukan.

Menurut (Subagiyo, 2013:11-13) langkah-langkah dalam menggunakan metode role playing terdiri dari:

1) Menentukan masalah yang hendak dimainkan

Pembimbing mengemukakan masalah yang akan dimainkan dan membuka tanya jawab untuk memperjelas masalah dan tujuan kegiatan. Masalah yang hendak dimainkan didiskusikan secara detail agar terdapat pemahaman oleh pemain. Penjelasan diarahkan kepada penjelasan masalah dan bukan bagaimana pemain memainkan perannya. Jadi pemain dipersilahkan memainkan peran secara bebas. Dalam diskusi menentukan masalah, juga dibahas tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam masalah, situasi yang melingkupi masalah dan dimana masalah terjadi. Ketika semua yang melingkupi masalah sudah teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan siapa yang memainkan peran.

2) Memilih pemeran

Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dalam masalah, kemudian menentukan pemain dengan cara ditawarkan kepada pemain. Penawaran peran kepada pemain berfungsi untuk mendapat sudut pandang dan interpretasi pemain terhadap peran yang hendak dimainkan. Interpretasi peran pasti berbeda antar pemain sesuai dengan pengalaman kehidupannya. Dengan beragamnya pengalaman kehidupan pemain inilah, maka penyelesaian masalah yang hendak dimainkan akan beragam.

3) Menyusun skenario

Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dalam masalah, kemudian menentukan pemain dengan cara ditawarkan kepada pemain. Penawaran peran kepada pemain berfungsi untuk mendapat sudut pandang dan interpretasi pemain terhadap peran yang hendak dimainkan. Interpretasi peran pasti berbeda antar pemain sesuai dengan pengalaman kehidupannya. Dengan beragamnya pengalaman kehidupan pemain inilah, maka penyelesaian masalah yang hendak dimainkan akan beragam.

4) Menyiapkan penonton sebagai pengamat

Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dalam masalah, kemudian menentukan pemain dengan cara ditawarkan kepada pemain. Penawaran peran kepada pemain berfungsi untuk mendapat sudut pandang dan interpretasi pemain terhadap peran yang hendak dimainkan. Interpretasi peran pasti berbeda antar pemain sesuai dengan pengalaman kehidupannya. Dengan beragamnya pengalaman kehidupan pemain inilah, maka penyelesaian masalah yang hendak dimainkan akan beragam.

5) Memainkan role play

Setelah semua siap, langkah selanjutnya adalah memainkan skenario yang telah disusun. Pembimbing membiarkan pemain untuk mengekspresikan dirinya dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam skenario tadi. Pemain bermain sesuai karakter peran yang telah disepakati dan alur cerita yang ada di skenario. Apabila ada pemain yang kurang paham terhadap skenario atau karakter peran yang dimainkan, maka pembimbing boleh menyuruh memainkan ulang. Tujuan mengulang permainan adalah agar pemain bermain sesuai dengan alur yang digariskan di skenario dan berperan sesuai dengan karakter peran yang menjadi gambaran karakter yang telah diajukan. Ketika permainan sesuai dengan alur yang digariskan dan berperan sesuai dengan peran yang dimainkan maka peran tersebut dapat diselidiki dan dianalisis.

6) Melakukan diskusi dan evaluasi

Ketika permainan usai, maka dilakukan diskusi dan evaluasi terhadap permainan tersebut. Dalam diskusi dan evaluasi, pembimbing mengajukan pertanyaan yang merangsang peserta untuk berfikir kritis demi sempurnanya permainan. Rangsangan pertanyaan akan membuat peserta kreatif dan mengkaji ulang terhadap peran yang dimainkan. Peserta akan menciptakan ulang karakter peran dan membuat alternatif-alternatif kemungkinan yang lain dari hasil masukan peserta diskusi.

Pengamat dalam hal ini penonton sebagai pihak yang tidak merasakan permainan akan memiliki pemikiran lain terhadap peran yang dimainkan. Penonton memiliki sudut pandang berbeda dalam memainkan peran dan menyelesaikan masalah yang telah disepakati. Pemikiran penonton sebagai bahan alternatif untuk penciptaan baru. Dengan demikian permainan akan sangat beragam dan akan mendapatkan jawaban yang beragam dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

7) Berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan

Pemain harus mampu menceritakan pengalaman bermain dalam roleplay setelah permainan selesai. Pengalaman tersebut dibagikan kepada penonton sebagai satu pengalaman kreatif. Penonton yang mengetahui pengalaman kreatif akan merasa tertantang untuk ikut bermain. Dari pengalaman ini bisa diambil kesimpulan bagaimana memainkan karakter tertentu dengan baik. Permasalahan yang sebelum role play belum diketahui, maka pada akhir cerita akan mendapatkan jawaban pemecahan. Dari kesimpulan yang didapat, diharapkan dapat merubah pola perilaku baru.

Metode Muhawaroh (Dialog)

Mujaddid (2022:14) bahwa metode muhawaroh adalah suatu kegiatan berlatih bercakap-cakap dengan bahasa arab merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Kegiatan berbicara berbicara di dalam maupun diluar kelas mempunyai aspek komunikasi dua arah, antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik. Metode ini secara intensif selalu berhasil mengembangkan pemahaman bahasa, metode dialog (muhawaroh) tersebut mulai menarik perhatian dan dipraktekkan dalam kelasnya.

Menurut Naila (2022:21) tujuan pembelajaran metode dialog (muhawaroh) dalam pembelajaran bahasa arab yaitu:

1. Melatih lidah anak didik agar terbiasa dan fasih bercakap-cakap (berbicara) dalam bahasa arab.

2. Terampil berbicara dalam bahasa arab mengenai kejadian apa saja didalam masyarakat dan dunia Internasional yang diketahui
3. Mampu menerjemahkan percakapan orang lain lewat telepon, radio, TV, taperecorder dan lain-lain.
4. Menumbuhkan rasa cinta dan menyenangkan bahasa arab dan Al-Qur'an sehingga timbul kemauan untuk belajar dan mendalaminya

Menurut Mujaddid (2022:14) langkah-langkah yang di lakukan pendidik bahasa arab dalam pembelajaran kemampuan berbicara dengan menggunakan metode dialog adalah sebagai berikut:

1. Tamhid, dilakukan sebelum mengawali pelajaran, misalnya pendidik menyampaikan ucapan salam, atau menyampaikan beberapa pertanyaan.
2. Pendidik membacakan materi mata pelajaran, Peserta didik mendengarkan, dan buku tertutup.
3. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik, dan buku tertutup dan gambar yang terdapat pada buku
4. Pendidik membacakan kembali dengan bacaan yang baik, sementara peserta didik mendengarkan sambil melihat buku
5. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik, lalu meniru dan mengulangnya, secara kelompok, sambil melihat buku.
6. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik, lalu meniru dan mengulangnya, secara bersama-sama, sambil melihat buku
7. Pendidik menyuruh seorang atau dua orang peserta didik mendengarkan, lalu meniru dan mengulangnya apa yang dibicarakan pendidik, di lakukan melihat buku.
8. Mendemonstrasikan hiwar. Pendidik menyuruh beberapa orang peserta didik secara bergiliran untuk mendemonstrasikan hiwar di depan kelas, dengan diberi peran masing-masing.

Kemampuan Bahasa Arab

Secara umum keterampilan berbicara bertujuan agar para peserta didik mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan bahasa yang mereka pelajari. Secara baik dan wajar mengandung arti menyampaikan pesan kepada orang yang secara sosial dapat diterima. Namun tentu saja untuk mencapai tahap kepandaian berkomunikasi diperlukan aktivitas-aktivitas latihan yang memadai dan mendukung. Aktivitas-aktivitas seperti itu bukan perkara mudah bagi pembelajaran bahasa, sebab harus tercipta dahulu lingkungan bahasa yang mengarahkan para peserta didik ke arah sana (Hermawan & Alwasilah, 2011).

Menurut (Effendy, 2005) adapun aspek-aspek yang dinilai dalam kegiatan berbicara, sebagaimana disarankan oleh para ahli, adalah sebagai berikut: 1) aspek kebahasaan, meliputi a) pengucapan (makhras), b) penempatan tekanan (mad, syiddah), c) nada dan irama, d) pilihan kata, e) pilihan ungkapan, f) susunan kalimat, dan g) variasi. 2) Aspek non kebahasaan, meliputi a) kelancaran, b) penguasaan topik, c) keterampilan, d) penalaran, e) keberanian, f) kelincahan, g) ketertiban, h) kerajinan, dan i) kerjasama.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Putri et al., 2018). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pre-experiment design dengan bentuk *the one shot case study*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa kelas pembandingan dan tanpa tes awal (*pretest*) (Effendi, 2013; Santosa et al., 2020). Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi untuk menyempurnakan metode pembelajaran subjek penelitian (Creswell, 2013). Model desain penelitian tersebut, seperti gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Model *Pre-Experiment Design* bentuk *The One Shot Study*

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	-	X	T

Keterangan:

- X : Perlakuan, yaitu pembelajaran metode role playing teknik muhawaroh
- T : Test atau evaluasi akhir

Metode penelitian eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Metode pre-experimental design belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 32 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran Bahasa arab.

Pre experimental yang diterapkan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 1 kali treatment, kemudian dilakukan posttest untuk mengukur kemampuan peserta didik. Rancangan *one-shot case study* dilakukan kepada satu kelas peserta didik untuk mengukur kompetensi yang telah dikuasainya pasca diterapkannya metode *role playing* melalui dialog (muhawaroh) terhadap peningkatan kemampuan Bahasa arab. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya:

Tabel 1. Tindakan Pembelajaran

Fase	Aktivitas
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan topik permasalahan ▪ Memilih pemeran ▪ Menyusun skenario ▪ Menyiapkan penonton

Fase	Aktivitas
Pelaksanaan	<p>Bagian Pembuka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Do'a, mengawali pelajaran 2. Pendidik membacakan materi mata pelajaran, Peserta didik mendengarkan 3. Pendidik membacakan dialog dengan bacaan yang baik sementara peserta didik mendengarkan sambil melihat skenario bermain peran dan dialognya. <p>Bagian inti (Memainkan role play)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik lalu meniru dan mengulangnya secara berkelompok, sambil melihat buku 2. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik, lalu meniru dan mengulangnya secara bersama-sama sambil melihat buku 3. Pendidik menyuruh beberapa orang peserta didik secara bergiliran untuk bermain peran dan berdialog di depan kelas sesuai dengan peran masing-masing <p>Bagian akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan diskusi dan evaluasi antara pendidik dan peserta didik 2. Peserta didik menceritakan pengalaman <i>role play</i> setelah selesai
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aspek kebahasaan (pengucapan, penempatan tekanan, nada dan irama, pilihan kata, pilihan ungkapan, susunan kalimat, dan variasi) ▪ Aspek non kebahasaan (kelancaran, penguasaan topik, keterampilan, penalaran, keberanian, kelincahan, ketertiban, kerajinan, dan kerjasama) <p>(Effendy, 2005)</p>

Pengujian statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2015). Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar bahasa arab berdistribusi normal. Untuk pengujian tersebut digunakan uji Kolmogorow Smirnov dan Shapiro Wilk dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan syarat:

Jika $Pvalue > = 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika $Pvalue < = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji kesamaan rata-rata yaitu menerapkan teknik uji-t sampel (one sample test)

Ho : tidak terdapat perbedaan kemampuan bahasa arab setelah diterapkannya metode pembelajaran *role play* melalui metode muhawaroh.

Ha: terdapat perbedaan kemampuan bahasa arab setelah diterapkannya metode pembelajaran *role play* melalui metode muhawaroh.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau nilai sig. $t < 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, atau nilai sig. $t > 0,05$ maka H_0 di terima

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar Bahasa arab, sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Standar Nilai Depdiknas

Nilai	Kategori
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 74	Rendah
75 – 84	Sedang
85 – 94	Tinggi
95 – 100	Sangat Tinggi

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa arab di PKBM Ash-shodiq adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Standar Ketuntasan

Nilai	Kategori
0 x < 75	Tidak Tuntas
75 x 100	Tuntas

Setelah nilai standar ketuntasan diperoleh, selanjutnya dapat diperoleh kategori persentase nilai ketuntasan. Kategori tersebut dapat dihitung berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 4. Persentase Penilaian Aktivitas Peserta didik

Nilai	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang Baik
00% - 54%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Gambaran kondisi awal kemampuan mahapeserta didik dalam menguasai materi dialog Bahasa arab yang diberikan pada proses pembelajaran di kelas. Untuk memperoleh data tersebut peserta didik ditugaskan menjawab pertanyaan dalam bentuk skala Guttman seperti yang ditunjukkan pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Kemampuan Awal Peserta didik dalam Menerima Materi Dialog (Muhawaroh) dalam Bahasa arab

Kesulitan Belajar	Iya	Tidak
Apakah sebelumnya pernah mempelajari huruf-huruf bahasa arab	32	0
Apakah sudah menghafalkan semua huruf hijaiyah?	25	7
Tahukah cara mengucapkan bahasa arab?	6	26
Apakah sebelumnya pernah melakukan dialog dalam bahasa arab di luar kelas ?	26	8
Tahukah cara mempelajari teknik dialog bahasa arab yang diberikan dalam pembelajaran?	17	15
Adakah kesulitan yang ditemukan selama mempelajari bahasa arab yang diberikan dalam kelas?	28	4

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh peserta didik sebanyak 32 orang (100%) sudah pernah mempelajari huruf-huruf bahasa arab yang diberikan pada proses pembelajaran di kelas, 25 peserta didik (78,12%) sudah menghafalkan semua huruf hijaiyah yang diberikan selama proses pembelajaran. Data lainnya menunjukkan sebanyak 6 peserta didik (18,75%) sudah tahu cara mengucapkan bahasa arab, sebanyak 26 peserta didik (81,25%) pernah melakukan dialog dalam bahasa arab yang dilakukan di luar kelas. Selain itu sebanyak 17 peserta didik (53%) sudah mempelajari teknik dialog bahasa arab yang diberikan dalam proses pembelajaran, serta ditemukan 28 peserta didik (87,5%) yang mengalami kesulitan selama mempelajari bahasa arab dalam proses pembelajaran yang diberikan di kelas. Jika melihat dari tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa kesulitan belajar yang cenderung banyak dirasakan adalah teknik mengucapkan bahasa arab, teknik dialog bahasa arab dan kesulitan dalam mempelajari bahasa arab. Beberapa langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen sebagai berikut:

Tabel 6. Fase Perencanaan Pembelajaran

Langkah	Deskripsi
Menentukan topik permasalahan	Topik permasalahan diperoleh dari inisiatif dari pendidik bahasa arab, disusun dialognya bersama-sama dengan pendidik lain dan peneliti.
Memilih pemeran	Peserta didik memilih beberapa peran, diikuti pula dengan kostum yang digunakan agar lebih menjiwai. Sekaligus menghafal skenario yang akan dipraktikkan
Menyusun skenario	Peserta didik didalam kelompoknya berbagi tugas, untuk menjalankan skenario sesuai dengan teks dialog.
Menyiapkan penonton	Peserta didik yang belum tampil berperan menyimak praktek dialog yang dilakukan oleh kelompok lain.

Setelah tes kemampuan awal berbahasa arab yang diberikan dalam proses pembelajaran, peserta didik ditugaskan untuk menyiapkan buku catatan. Kemudian pendidik menjelaskan prosedur praktik kelas, jenis peran yang akan dilakukan, peralatan yang harus dibawa sesuai peran, menyimak kembali catatan dialog atau skrip yang harus dipraktikkan. Selain itu, dijelaskan pula indikator yang akan dinilai meliputi kebahasaan (pengucapan, penempatan tekanan, nada dan irama, pilihan kata, pilihan ungkapan, susunan kalimat, dan variasi) serta aspek non kebahasaan (kelancaran, penguasaan topik, keterampilan, penalaran, keberanian, kelincahan, ketertiban, kerajinan, dan kerjasama).

Pelaksanaan

Hasil analisis data awal merekomendasikan beberapa langkah reflektif yang harus diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran berbahasa arab. Materi bahasa arab yang disampaikan pada proses pembelajaran, menerapkan metode muhawaroh dan *role playing* dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Adapun proses pembelajaran kelas berlangsung sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka

- a. Do'a, mengawali pelajaran
- b. Pendidik membacakan materi mata pelajaran, Peserta didik mendengarkan
- c. Pendidik membacakan dialog dengan bacaan yang baik sementara peserta didik mendengarkan sambil melihat skenario bermain peran dan dialognya.

2. Bagian inti (Memainkan *role play*)

- a. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik lalu meniru dan mengulangnya secara berkelompok, sambil melihat buku
- b. Peserta didik mendengarkan bacaan pendidik, lalu meniru dan mengulangnya secara bersama-sama sambil melihat buku
- c. Pendidik menyuruh beberapa orang peserta didik secara bergiliran untuk bermain peran dan berdialog di depan kelas sesuai dengan peran masing-masing

3. Bagian akhir

- a. Melakukan diskusi dan evaluasi antara pendidik dan peserta didik
- b. Peserta didik menceritakan pengalaman *role play* setelah selesai

Kemudian, pendidik menilai dan mengevaluasi kemampuan berbicara peserta didik pada aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Pengukuran kemampuan berbicara peserta didik, banyak cara atau bentuk yang dapat dikembangkan oleh pendidik sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, yaitu dari tes yang paling dasar dan sederhana sampai pada bentuk tes (Nisa & Irawati, 2015:29-33), indikator kemampuan bahasa yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Aspek kebahasaan (pengucapan, penempatan tekanan, nada dan irama, pilihan kata, pilihan ungkapan, susunan kalimat, dan variasi)
2. Aspek non kebahasaan (kelancaran, penguasaan topik, keterampilan, penalaran, keberanian, kelincahan, ketertiban, kerajinan, dan kerjasama. (Efendy, 2009:153)

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama-sama antara peneliti dengan pendidik kelas, untuk melihat atau mengamati aspek-aspek kemampuan penguasaan bahasa arab, sehingga efektivitas penerapan metode role play dan muhawaroh tepat diterapkan.

Tabel 7. Skor Hasil Observasi

Responden	Skor Rata-rata		Rata-rata	Kategori
	Kebahasaan	Non kebahasaan		
1	71	81	76	Sedang
2	76	81	79	Sedang
3	79	81	80	Sedang
4	76	82	79	Sedang
5	71	82	76	Sedang
6	74	83	79	Sedang
7	75	83	79	Sedang
8	65	83	74	Sedang
9	70	81	76	Sedang
10	65	84	75	Sedang
11	85	77	81	Sedang
12	85	77	81	Sedang
13	85	77	81	Sedang
14	85	79	82	Sedang
15	76	81	78	Sedang
16	74	80	77	Sedang
17	74	82	78	Sedang
18	78	80	79	Sedang
19	76	78	77	Sedang
20	81	80	80	Sedang
21	78	78	78	Sedang
22	65	84	75	Sedang
23	70	79	74	Sedang
24	65	83	74	Sedang
25	85	82	83	Sedang
26	85	81	83	Sedang

Responden	Skor Rata-rata		Rata-rata	Kategori
	Kebahasaan	Non kebahasaan		
27	85	78	82	Sedang
28	85	79	82	Sedang
29	73	82	77	Sedang
30	77	81	79	Sedang
31	70	81	76	Sedang
32	76	82	79	Sedang

Berdasarkan tabel 7 diatas, dapat diketahui statistik deskriptif dari skor hasil belajar bahasa arab adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Distribusi Statistik Deskriptif

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	32
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	83
Skor Terendah	74
Rata-rata	78
Modus	79
Standar Deviasi	2,7

Berdasarkan tabel 8 diatas, diketahui bahwa jumlah responden yang dinilai berjumlah 32 orang, skor ideal adalah 100, diperoleh skor tertinggi sebesar 83 dan skor terendah sebesar 74 dengan rata-rata skor 78. Dari kelompok skor dari distribusi skor, diperoleh nilai modus 79 dengan standar deviasi 2,7. Untuk mempermudah melihat distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar bahasa arab, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi dan Persentase

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 59	Sangat Rendah	0	0
60 – 74	Rendah	3	9,4%
75 – 84	Sedang	29	90,6%
85 – 94	Tinggi	0	0
95 – 100	Sangat Tinggi	0	0

Berdasarkan tabel 9 diatas, diperoleh kategori skor rendah berjumlah 3 orang (9,4%) dan kategori skor sedang berjumlah 29 orang (90,6%). Selanjutnya, data hasil belajar bahasa arab dikategorikan berdasarkan skor ketuntasan belajar, seperti pada tabel berikut.

Tabel 10. Skor Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 x < 75	Tidak Tuntas	3	9,4%
75 x 100	Tuntas	29	90,6%

Berdasarkan tabel 10, diketahui bahwa peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 3 orang (9,4%) dan peserta didik yang telah tuntas berjumlah 29 orang (90,6%). Setelah menganalisis nilai ketuntasan belajar bahasa arab tersebut, selanjutnya menentukan kriteria penilaian ketuntasan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 11. Pedoman Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang Baik
00% - 54%	Tidak Baik

Jika melihat skor ketuntasan, jumlah persentasenya adalah 90,6%, jika merujuk pada tabel 11 pada tabel ketuntasan belajar, maka persentase tersebut termasuk pada kategori **Sangat Baik**.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji kesamaan rata-rata dengan teknik uji-t, untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar bahasa arab setelah diterapkannya metode role play melalui muhawaroh lebih dari 74 (KKM = 75). Rata-rata hasil belajar dengan menggunakan uji-t one sample t test dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

Ho: tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa arab setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* melalui teknik muhawaroh.

Ha: terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa arab setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* melalui teknik muhawaroh

Dengan ketentuan:

jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau nilai sig. $t < 0,05$ maka Ho ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, atau nilai sig. $t > 0,05$ maka Ho di terima

Tabel 12. Uji One Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
posttest	7.238	31	.000	3.40625	2.4464	4.3661

Berdasarkan tabel 12 menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 7,2 dengan derajat bebas 31 dan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai t tabel dengan derajat bebas 31 dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%) adalah 1,7. Dikarenakan hipotesis yang diharapkan adalah uji satu sisi dan nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau nilai t hitung $7,238 > t$ tabel 1,7, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat perbedaan kemampuan bahasa arab setelah diterapkannya metode pembelajaran *role play* melalui metode muhawaroh. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik nilai rata-rata hasil belajar bahasa arab lebih dari 74 dengan nilai KKM = 75.

Dalam pembelajaran bahasa arab yang harus dikuasai yaitu keterampilan berbicara (Maharah Kalam). Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling penting dalam berbahasa arab. Sebab berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing. Sedangkan maharah kalam adalah berbicara secara terus-menerus tanpa henti tanpa mengulang kosakata yang sama dengan menggunakan pengungkapan bunyi. Seperti halnya perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengingat itu sangat berbeda-beda.

Effendy (2005) mengungkapkan proses kegiatan pembelajaran di kelas, mempunyai aspek komunikasi dua arah, yaitu antara pembicara dan pendengarnya secara timbal balik. Dengan demikian latihan berbicara harus terlebih dahulu didasari oleh: (1) kemampuan mendengarkan. (2) Kemampuan mengucapkan. (3) Penguasaan (relatif) mufrodad dan ungkapan yang memungkinkan peserta didik dapat mengkomunikasikan maksud, gagasan, dan pikirannya.

Tes kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam tes bahasa. Tujuan tes kemampuan berbicara adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa arab sebagai alat komunikasi lisan. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan mengkomunikasikan ide, perasaan, gagasan, maupun pikiran dan kemampuan memahami ujaran mitra tutur.

Menurut (Nisaâ & Irawati, 2015:29-33) untuk mengukur kemampuan berbicara peserta didik, banyak cara atau bentuk yang dapat dikembangkan oleh pendidik sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, yaitu dari tes yang paling dasar dan sederhana sampai pada bentuk tes kemampuan berbicara diantaranya: 1) membaca keras, 2) bercerita melalui gambar, 3) menceritakan kembali, 4) bercerita bebas, 5) wawancara dan 6) diskusi.

KESIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran yang variatif sangat memungkinkan peserta didik untuk dapat beradaptasi terhadap kompetensi yang diharapkan, karena proses penguasaan kemampuan bahasa perlu upaya latihan yang terus menerus. Penerapan metode *role playing* dengan teknik muhawaroh, telah menunjukkan efektivitasnya dapat meningkatkan kemampuan berbicara

bahasa arab. Faktor keberhasilan tersebut adalah 1) Penjiwaan yang dilakukan melalui role playing, 2) Hafalan skenario yang dilakukan oleh setiap peserta didik, 3) Penggunaan bahasa yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (fungsional), 4) peran pendidik sebagai fasilitator dalam proses tanya jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2022). Daya Sugesti Diksi Kelong dalam Struktur Mikro pada Analisis Wacana Kritis Van Dijk (Kajian Puisi Lisan Makassar). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2), 4723–4730.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78.
- Creswell, J. W. (2013). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating*. W. Ross MacDonald School Resource Services Library.
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3).
- Djumingin, S. (2011). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Badan Penerbit UNM.
- Effendi, M. S. (2013). Desain eksperimental dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 6(1), 87–102.
- Effendy, A. F. (2005). Metodologi pengajaran bahasa arab. *Malang: Misykat*, 35.
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Penerbit Lakeisha.
- Hermawan, A., & Alwasilah, C. (2011). *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hufad, A., Rahmat, J., & Purnomo, P. (2017). *Women ' s Leadership Model The Effort in Organization Supervision*. *Icse*, 16–21.
- Luthfia, A. (2014). Pentingnya kesadaran antarbudaya dan kompetensi komunikasi antarbudaya dalam dunia kerja global. *Humaniora*, 5(1), 9–22.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Mujaddid, A. (2022a). Penggunaan Metode Dialog (Muhawaroh) Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas X (Sepuluh) Smk Negeri 7 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *IJERT: Indonesian Journal of Education Research and Technology*, 2(1), 12–21.
- Mujaddid, A. (2022b). Penggunaan Metode Dialog (Muhawaroh) Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas X (Sepuluh) Smk Negeri 7 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Indonesian Journal of Education Research and Tehnology*, 2(1), 12–21.
- Mulyati, Y. (2014). Hakikat keterampilan berbahasa. *Jakarta: PDF Ut. Ac. Id Hal*, 1.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. UIN Maliki Press.
- Naila, S. (2022). Implementasi Metode Muhawarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(2), 17–24.
- Nisa, I., & Irawati, R. P. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Melalui Metode Eklektik Permainan “Tebak Tepat Pasanganmu” Pada Peserta Didik Kelas XI IPA-2. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 4(7).
- Nisaâ, I., & Irawati, R. P. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Melalui Metode Eklektik Permainan (Tebak Tepat Pasanganmu Pada Peserta Didik Kelas XI IPA-2 MAN Kendal). *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 4(1).
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117.

- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 171–179.
- Rahmah, D. (2019). Fungsi Bahasa Indonesia dan Fungsi Teks dalam Kehidupan Sehari-hari. *Center for Open Science. Doi <https://doi.org/10.31227/Osf.io/6nbz7>*.
- Ridlo, U. (2015). Bahasa Arab dalam pusaran arus globalisasi: Antara pesimisme dan optimisme. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2).
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media pembelajaran bahasa Arab*. UIN-Maliki Press.
- Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Bahri, S. (2020). Efektivitas pembelajaran google classroom terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 62–70.
- Subagiyo, H. (2013). *Role Play*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing di Kelas VI SDN IV Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(2), 123–129.
- Wahyudin, U., & Hufad, P. (2020). *Community Learning Center (CLC) Management in Indonesia-Malaysia Border Area on Education for Sustainable Development (ESD*. 24(08), 1531–1540. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I8/PR280166>
- Wahyudin, U., & Purnomo, P. (2019). *Challenges of Community Education in the Digital Era*. 214(Ices 2018), 194–199.