



# PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MEMPERMUDAH MENGHAFAKAL MUFRODAT PARA SISWA KELAS VII DI MTs MAMBAUL ULUM MARGOYOSO TANGGAMUS

Muhammad Yunus<sup>1</sup>, Diana<sup>2</sup> Suryadi<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

## Abstract :

The application of the learning strategy using the play method at class VII MTs Mambaul Ulum went smoothly. The learning strategy is carried out through 3 stages, namely; (1) students are divided into several groups; (2) role playing; (3) each group gets a turn to play a role. This strategy was applied to class VII at MTs Mambaul Ulum Margoyoso, and got pretty good results. This is proven by the increase in the scores obtained by students during the oral test.

The success of students in memorizing has increased after the application of learning by playing roles, the development of students in memorizing is very fast compared to before, in the first cycle students still have difficulty accepting the playing method, but in the second cycle, the three students are used to it. The increase in the value he obtained also fulfilled the KKM that had been set at MTs Mambaul Ulum, the KKM determination at this MTs was 65, and after the learning while playing method was implemented, the value obtained by students of 65 and above meant that they had graduated from KKM that has been set.

**Keywords:** *Learning Strategy, Playing Method*

## Abstrak :

Penerapan strategi pembelajaran dengan metode bermain di MTs Mambaul Ulum kelas VII berjalan lancar. Strategi pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui 3 tahap, yaitu; (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; (2) bermain peran; (3) tiap kelompok memperoleh giliran untuk memainkan peran. Strategi ini diterapkan pada kelas VII di MTs Mambaul Ulum Margoyoso, dan mendapatkan hasil yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada saat tes lisan.

Keberhasilan siswa dalam menghafal telah meningkat setelah diterapkannya belajar dengan bermain peran, perkembangan siswa dalam menghafal sangat cepat dibanding sebelumnya, pada siklus pertama siswa masih kesulitan untuk menerima metode bermain, akan tetapi pada siklus kedua, ketiga siswa sudah terbiasa. Peningkatan nilai yang diperolehnya pun juga telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan di MTs Mambaul Ulum, penetapan KKM di MTs ini adalah dengan nilai 65, dan setelah diadakan metode belajar sambil bermain, nilai yang diperoleh siswa 65 ke atas artinya telah lulus dari KKM yang telah ditetapkan.

**Kata Kunci:** Strategi Belajar, Metode Bermain

## INTRODUCTION

Latar belakang dari penerapan strategi pembelajaran dengan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Arab untuk mempermudah menghafal mufradat bagi siswa kelas VII di MTS Mambaul Ulum Margoyoso Tanggamus didasarkan pada beberapa faktor. Wulandari, D. (2018)

Pertama, bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang kompleks dan memerlukan usaha yang cukup besar dalam proses belajar-mengajar. Hal ini terutama terkait dengan hafalan kosakata atau mufradat, yang menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kedua, siswa kelas VII merupakan siswa yang masih dalam tahap awal dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga mereka memerlukan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar dapat lebih termotivasi dalam belajar. Arsyad, A. (2015)

Ketiga, metode pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek teori atau penjelasan verbal seringkali kurang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Mohd Saat, R., Mohd Yusoff, M. Y., & Mohd Saad, N. (2017)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penerapan strategi pembelajaran dengan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Arab dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mempermudah menghafal mufradat bagi siswa kelas VII di MTS Mambaul Ulum Margoyoso Tanggamus. Metode ini dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar-mengajar dan meningkatkan minat serta motivasi belajar mereka. (Mantazli, Andi Warisno., Mustaqim Hasan, 2022)

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatifitas anak didik bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Cerdas, terampil, patuh pada negara dan agama. Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang berdasarkan Al-qur'an dan Sunnatullah. Selain mempunyai tujuan keilmuan yang menjadikan manusia sebagai kholifah yang dapat menjalankan tugasnya yang baik. (Hartati & Alam, 2022)

Menurut bapak Hawamik mulyono siswa sulit untuk menghafalkan mufradat, beliau belum mendapatkan metode yang sesuai dengan harapannya, karna harapan beliau adalah supaya siswa bisa mudah menghafal mufradat.

Untuk itu peneliti langsung berminat untuk menerapkan metode belajar sambil bermain, supaya siswa bisa lebih mudah mengingat-ingat dan menghafalkan mufradat.

Sebelum ini bimbingan dan pendidikan agama dimasyarakat masih tetap mengikuti pola dan alur tradisional. Materi pelajaran belum tersusun

dalam sebuah kurikulum yang baku. Strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan tingkat kesadaran serta perhatian masyarakat atau orang tua terhadap Guru-guru masih sangat rendah. Disamping itu manajemen dan pengelolaan pun masih rendah. Dampak negatif ini cukup dirasakan pada umumnya anak-anak yang selalu berusaha menghindari atau mengelak mengikuti pelajaran agama. Koh, K. H., Chai, C. S., & Lim, W. Y. (2014)

Dunia anak adalah dunia bermain, anak bukan orang dewasa, anak akan berkembang secara bertahap baik fisik maupun mentalnya. Aktivitas anak disebut bermain, apabila aktivitas tersebut bersifat menyenangkan dan mengasyikkan, tanpa ada tekanan, tidak ada target yang bersifat kaku. (Sunar Dwi Prasetyono 2007)

Penerapan strategi bermain menunjang materi pokok, sedangkan materinya bersifat selingan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Sedangkan kepada kebijakan mengajar dengan ketentuan masih tetap dalam ruang lingkup islam. Al-Khalil, M. M., & Al-Tawil, M. S. (2016)

Anak merupakan generasi penerus cita-cita bangsa, di tangan anaklah nantinya tempat kepemimpinan akan diserahkan. Untuk menanamkan ahlak yang baik pada anak, sejak kecil harus mulai di kenalkan dengan pendidikan agama. Dasar agama diantaranya pendidikan bermasyarakat dan pendidikan ahlak keagamaan yang bisa dilakukan.

Selama ini bimbingan dan pendidikan agama di masyarakat masih tetap mengikuti kurikulum tradisional. Materi pelajaran belum tersusun dalam sebuah kurikulum yang baku. Mengajar anak untuk belajar memang butuh kesabaran dan ketelatenan.

Kondisi siswa Mambaul Ulum sebelum diterapkan metode belajar sambil bermain siswa sangat sulit untuk menghafalkan mufradat. Dan setelah diterapkannya metode tersebut siswa lebih mudah untuk menghafalkan.

Kalau kita lihat sekarang ini banyak metode-metode yang digunakan oleh para guru dalam mengajar. Metode-metode ini mengajarkan sistem yang mudah dan cepat menangkap pelajaran, tetapi jika metode ini ditambah dengan metode bermain, akan menjadi lebih baik. Metode bermain diciptakan karena melihat dunia anak akan masih suka bermain. Dengan metode bermain ini secara tidak langsung anak akan merasakan kegembiraan dan akan memperoleh pengalaman dengan sering berkomunikasi dan bersosialisasi. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. (Tadkiroatun Musfiroh cerdas melalui bermain 2008)

Keberhasilan suatu program, terutama pengajaran dengan proses belajar mengajar tidak terlepas dari pemilihan metode dan penggunaan metode itu sendiri. Banyak sekali metode pengajaran yang digunakan oleh para pakar pendidikan islam. Dengan keterangan di atas penulis terdorong untuk

mengkaji tentang hal tersebut untuk dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul Penerapan Strategi Pembelajaran Dengan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Mempermudah Menghafal Mufradat Pada Siswa Kelas VII di MTs Mambaul Ulum Margoyoso.

**Rumusan Masalah** Berpijak pada latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran dengan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Arab di MTs Mambaul Ulum Margoyoso?, 2. Bagaimana hasil menghafal mufradat setelah diterapkannya strategi pembelajaran dengan metode bermain peran di Mts Mambaul Ulum Margoyoso?

**Tujuan Penelitian** Suatu peneliti harus mempunyai tujuan. Hal ini dimasukkan untuk memberi arah bagi penulis dan mengadakan penelitian dan menyelesaikan masalah. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran dengan metode bermain peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab belajar di Mts Mambaul Ulum Margoyoso, 2. Untuk mengetahui keberhasilan menghafal mufradat setelah diterapkannya setrategi pembelajaran dengan metode bermain peran di Mts Mambaul Ulum Margoyoso.

## RESEARCH METHOD

Jenis Penelitian Yang Digunakan ialah Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif atau mix methods. Sugiyono. (2017) Peneliti menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), istilah dalam bahasa Inggrisnya adalah Classroom Action Research (CAR). (Suharsimi Arikunto 2008) Penelitian, kegiatan mencermati objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dan penting bagi peneliti.

Sumber Data Penelitian Ini Terdiri Dari Sumber Data Primer Yaitu Sumber Data Yang Diperoleh Atau Dikumpulkan Langsung Dari Orang Yang Bersangkutan. Dalam Penelitian Ini Data Primer ialah Hasil dari dokum-dokumen Resmi dan Buku Ilmiah Penelitian Ini Juga Membutuhkan Data Sekunder Yakni Data Yang Diperoleh Atau Dikumpulkan Oleh Orang Yang Melakukan Penelitian Dari Sumber-Sumber Yang Telah Ada.

Tindakan, gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berupa siklus kegiatan untuk siswa, Kelas, sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Dari tiga pengertian di atas disimpulkan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru yang dilakukan siswa.

PTK bertujuan memperbaiki pembelajaran di kelas, sifatnya kontekstual dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan. (Wahidmurni & Nur Ali 2008) Selain itu, PTK memiliki karakteristik situasional, ada perlakuan (treatment) dan tidak kaku atau luwes dalam penggunaan metode.

Dalam mencari dan Metode Pengelolaan Data Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengolahan data Penelitian ini di teliti secara analisis kualitatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengacu pada penelaahan sebagai atau pengujian yang sistematis mengenai suatu hal dalam rangka keseluruhan reduksi data, sajian data penarikan kesimpulan atau verifikasi. Sugiyono. (2017) Berdasarkan data yang di peroleh untuk menyusun dan menganalisa data yang terkumpul, maka penulis menggunakan metode deskriptif analitik. Kerjadari metode deskriptif analitik adalah dengan caramenganalisis data yang diteliti dengan memaparkan data tersebut kemudian di peroleh kesimpulan.

## **FINDINGS AND DISCUSSION**

Peneliti datang ke MTs Mambaul Ulum langsung menemui kepala sekolah untuk meminta ijin penelitian disekolah MTs Mambaul Ulum ini, kepala sekolah langsung bersedia dengan adanya penelitian ini, kemudian kepala sekolah langsung mempertemukan peneliti dengan Guru pamong yang akan memebimbingnya dalam penelitian.

Guru pamong disini adalah guru Bahasa Arab, beliau dengan senang hati untuk membimbing peneliti selama penelitian yang akan dilaksanakan pada MTs Mambaul Ulum. Guru pamong langsung mengajak peneliti masuk kedalam kelas untuk mengetahui keadaan siswa, peneliti langsung mengikuti guru pamong masuk dalam kelas.

### **1. SIKLUS PERTAMA**

Siklus pertama ini di laksanakan dengan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaa tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi, dimana dalam siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 Maret 2018.

#### **Pertemuan 1**

Hari / Tanggal : Rabu, 17 MEI 2022

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Pokok Bahasan : istima' Kelas / Semester : VII / I Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

##### **a. Perencanaan Tindakan Siklus I**

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, pada awal pertemuan masuk kelas, terlebih dahulu peneliti menanyakan kepada siswa tentang berbagai kesiapan mengikuti semua mata pelajaran yang akan di sampaikan.

Anak-anak sudah siap untuk mengikuti pelajaran BahasaArab?? (kata

peneliti). Ya, siap Bu.... ujar siswa siswi MTs Mambaul Ulum. Peneliti merasa senang dengan kegembiraan siswa siswi ketika mau memulai pelajaran.

Selanjutnya peneliti menawarkan tentang konsep yang sudah peneliti buat dan rencanakan dalam kegiatan belajar mengajar kita ketahui bersama bahwasannya dengan adanya konsep yang telah kita persiapkan secara tidak langsung dapat memudahkan waktu pelaksanaan. Di antara rencana yang telah di siapkan oleh guru antara lain:

- 1) Guru akan memulai pertemuan pertama dengan memperkenalkan diri dan mengemukakan tujuannya di MTs Mambaul Ulum
- 2) Guru berusaha mengenal siswa dengan satu persatu
- 3) Guru akan mengawali pembelajaran dengan membaca Surat Fatihah.
- 4) Guru akan menggunakan Metode rol play pada inti pembelajaran

#### **b. Pelaksanaan**

Pada siklus 1 pelaksanaan tindakan diadakan 1 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 17 Maret 2022. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai mana yang telah di rencanakan dalam rencana penelitian, sebagai berikut:

##### **a. Tahap awal**

- 1) membuka pelajaran dengan salam dan do'a bersama-sama yang di pimpin oleh ketua kelas
- 2) mengadakan presensi siswa dan perkenalan yang di pimpin oleh guru
- 3) Menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Mengaktifkan siswa untuk siap mulai belajar.

Siswa diajak nyanyi Bahasa Arab " Balon ku ada Lima " supaya siswa memperhatikan.

Contoh nyanyian Balonku ada lima 'indi khomsu baluna mutanawwiatun alwan akhdhor, asfar wa armat ahmar zahi wa azrok, yanfajir balun akhdhor..... Dorrer faqoliqo fuadi 'indi balun arba'ah umsikuha bil quwwah.

- 5) Memberikan penjelasan tentang topik pembelajaran dan cakupannya sesuai dengan SK, KD, dan materi pokoknya.
- 6) Melakukan appersepsi, dengan tanya jawab mufradat tentang keluarga

##### **b. Tahap inti**

- 1) Menjelaskan materi tentang keluarga.

Guru menjelaskan materi tentang keluarga, setelah guru menjelaskan, guru membaca mufradat tentang keluarga, siswa menirukan.

- 2) Siswa di beri kesempatan untuk membaca materi tentang keluarga selama 10 Menit dan mengingat mufradat yang telah di berikan oleh guru

- 3) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok untuk mendiskusikan sub tema yang telah ditentukan
- 4) Setelah diskusi kelompok selesai, tiap kelompok memerankan sesuai dengan perannya masing-masing,

**c. Tahap akhir**

- 1) Guru melakukan evaluasi terhadap kinerja masing-masing kelompok, dan memberikan ulasan singkat materi yang telah didiskusikan. Guru memberi pertanyaan pada siswa yang berkaitan dengan keluarga
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah didiskusikan.
- 3) Guru memberikan PR kepada siswa untuk mempelajari materi tentang keluarga
- 4) Menutup pertemuan dengan do'a dan salam yang di pimpin oleh guru.

**d. Pengamatan**

Dari hasil pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Saat membentuk kelompok, siswa agak ramai dan sulit di kondisikan, hal ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Saat proses memainkan peran pada kelompok yang pertama pembelajaran berjalan dengan baik
- 3) Akan tetapi pada kelompok selanjutnya siswa sudah sulit lagi di kondisikan

**e. Refleksi**

Dari pengamatan peneliti ternyata pelaksanaan metode bermain peran pada siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum Margoyoso sudah cukup baik, walaupun pengkondisian siswa pada awalnya sangat sulit. Hal ini dapat di maklumi karena mungkin siswa belum terbiasa dengan guru praktikan.

Guru pada pertemuan berikutnya akan lebih menyemangati siswa agar tidak bosan dalam belajar, dengan memperbaiki perencanaan untuk pembelajaran berikutnya.

**f. Observasi Siklus pertama**

Saat pembagian kelompok siswa sangat sulit dikondisikan ahirnya membuat situasi kelas sangat gaduh, guru nyamperin siswa yang selalu membuat situasi kelas gaduh yaitu "Agus" ahirnya guru menunjuk Agus untuk maju kedepan untuk menulis dipapan nama- nama yang sudah mendapat kelompok, Aris pun nurut perintah guru, dan ahirnya situasi kelas menjadi aktif lagi.

Awal pertemuan ini masih pembentukan kelompok dan untuk memainkan perannya akan dimulai pada pertemuan selanjutnya.

## **Pertemuan II**

Hari / Tanggal : Rabu ,17 juni 2022 Mata Pelajaran : Bahasa Arab  
Pokok Bahasan : istima' Kelas / Semester : VII / I Alokasi Waktu :  
2 x 40 Menit

### **1. Perencanaan**

Menindak lanjuti hasil analisis dan refleksi pada pertemuan pertama, maka peneliti berupaya untuk melakukan improvisasi pada proses pembelajaran dengan bermain peran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi semangat agar melaksanakan pembelajaran dengan baik dan aktif.
- b. Guru akan melakukan metode bermain peran pada inti pembelajaran
- c. Siswa akan di kelompokkan berpasangan untuk mendiskusikan dan memerankan materi tentang keluarga
- d. Setelah siswa melakukan diskusi berpasangan, masing-masing pasangan harus memerankan sesuai dengan perannya masing-masing.

### **2. Pelaksanaan**

pelaksanaan pertemuan II, yaitu pada tanggal 24 Maret 2018. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai mana yang telah di rencanakan dalam rencana penelitian, sebagai berikut:

#### **a. Tahap awal**

- 1) Salam pembuka dan membaca do'a bersama-sama salam pembuka ini di pimpin oleh ketua kelas sekalian dengan do'anya.
- 2) Mengadakan presensi siswa Presensi ini dilakukan oleh guru.
- 3) Guru memberi semangat pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang akan di lakukan, guru mengajak nyanyi-nyanyi sebelum pembelajaran berlangsung, supaya siswa biasa lebih semangat dalam pembelajaran nantinya.
- 4) Guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab mengenai materi sebelumnya.
- 5) Guru memberi pertanyaan pada siswa yang berhubungan dengan keluarga, guru memberi pertanyaan pada siswa secara lacakan, siswa yang belum bias menjawab di lempar pada teman lainnya, akan tetapi nantinya juga mendapat giliran lagi.

#### **b. Tahap inti**

- 1) Guru menjelaskan materi tentang keluarga dengan metode bermain peran
- 2) Siswa membaca materi secara individu, kemudian siswa ditugaskan menghafal mufradat sebanyak-banyaknya secara berpasang dua orang (satu bangku).

- 3) Setiap kelompok (pasangan) mencari pertanyaan untuk di ajukan kepada kelompok lainnya
- 4) Guru menunjuk secara acak kelompok yang mengajukan pertanyaan dan kelompok yang menjawab

#### **c. Tahap akhir**

- 1) Guru melakukan evaluasi
- 2) Guru mengevaluasi siswa, dengan berbicara Bahasa Arab, dan memberi pertanyaan pada siswa dengan Bahasa Arab, supaya guru mengetahui sejauh mana peningkatan penghafalan siswa dalam materi keluarga tersebut.
- 3) Guru memberikan PR kepada siswa untuk mempelajari materi tentang keluarga
- 4) Menutup pertemuan dengan do'a dan salam yang di pimpin oleh guru.

#### **d. Pengamatan**

Pada pertemuan kedua ini, diskusi kelas berjalan dengan baik. Hal ini di tandai dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan saat sesi tanya jawab berlangsung. Hal ini berbeda sekali dengan tingkat keaktifan siswa pada pertemuan pertama.

Adapun pengaruh tindakan guru yang menunjukkan acak setiap siswa untuk menjawab dan membuat pertanyaan, sangat positif untuk membangkitkan keaktifan dan semangat siswa dalam mempelajari materi. Dengan cara yang demikian masing-masing siswa menjadi lebih bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari pengamatan peneliti dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa cenderung menyukai bermain peran dan tanya jawab, akan tetapi terlihat masih ada saja siswa yang kurang semangat, sehingga membuat kegaduhan di dalam kelas.

#### **e. Refleksi**

Berdasarkan pengamatan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran materi tentang keluarga sudah cukup efektif dengan menggunakan metode bermain peran atau role play. Akan tetapi beberapa siswa ada yang masih kurang bersemangat. Selain itu, pemahaman siswa kurang dapat diperdalam dengan menggunakan bermain peran ini. Hal ini terbukti dengan ketidak mampuan siswa saat guru memberikan pertanyaan.

Berdasarkan refleksi di atas maka peneliti merasa perlu adanya variasi dalam metode pembelajaran untuk materi keluarga, setelah melakukan renungan dan berdiskusi dengan peneliti yang lain, peneliti ini merasa kurang adanya variasi-variasi yang mengasyikkan dalam bermain peran.

## 2. SIKLUS KEDUA

Siklus kedua ini merupakan pelaksanaan penelitian yang sebenarnya, siklus ini terdiri dari dua kali tatap muka dengan menerapkan metode role play untuk mempermudah menghafal mufradat pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Pelaksanaan siklus yang kedua ini pada tanggal 2 april dan 9 april 2018 untuk pertemuan ke-tiga dan ke-empat.

Tindakan penelitian dilaksanakn peneliti dari proses perencanaan, pelaksanaan dan refleksi sebagai mana pembahasan di bawah ini.

### Pertemuan III

Hari / Tanggal : Rabu, 17 MEI 2022 Mata Pelajaran : Bahasa Arab  
Pokok Bahasan : istima' Kelas / Semester : VII / I Alokasi Waktu :  
2 x 40 Menit

#### 1. Prencanaan

Siklus ke-dua ini terdiri atas dua kali pertemuan yang materi pokoknya membahas tentang keluarga. Pada pertemuan ketiga ini, peneliti membuat beberapa perencanaan untuk menetapkan metode role play (bermain peran) pada mata pelajarn Bahasa Arab. Adapun perencanaan tersebut adalah:

- a. Guru menjelaskan materi yang akan di bahas secara umum, juga kompetensi, tujuan, yang akan di capai, dan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Guru memulai beberapa tahapan menerapkan metode role play sebelum menampilkan siswa yang sebenarnya, yaitu dengan membimbing siswa untuk memahami materi pokok terlebih dahulu melalui ceramah singkat
- c. Guru akan membentuk siswa dalam 4 kelompok sesuai dengan sub bahasan pokok pada materi kelurga
- d. Setiap kelompok mendiskusikan 1 sub materi tentang keluarga. Untuk mempermudah pemahaman mereka, guru memberikan media visual berupa gambar.
- e. Setiap kelompok berkesempatan mempresentasikan hasil diskusinya dalam mendeskripsikan gambar.
- f. Setelah diskusi selesai, guru menghimbau kepada masing- masing kelompok untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan memerankan permainan peran.
- g. Siswa kembali diskusi tentang tokoh yang akan berperan dalam metode role play, serta membuat skenario pendek.

#### 2. Pelaksanaan

##### A. Tahap awal

1. Salam pembuka dan membaca do'a bersama-sama  
Salam pembuka ini diawali oleh siswa sekalian dengan do'anya yang di pimpin oleh ketua kelas
2. Mengadakan presensi siswa yang di lakukan oleh guru

3. Guru memberi semangat pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang akan di lakukan
4. Guru mengajak siswa ke halaman sekolah, disana guru menyuruh siswa untuk mencari mufradat tentang keluarga, lima menit kemudian guru mengajak masuk kelas untuk mengumpulkan mufradat-mufradat yang di peroleh siswa.
5. Guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab mengenai materi sebelumnya.

#### **B. Tahap inti**

- 1) Guru menjelaskan materi yang akan di bahas secara umum, juga kompetensi, tujuan yang akan dicapai, dan metode pembelajaran yang akan di gunakan.
- 2) Peneliti / guru menjelaskan materi tentang keluarga, dengan metode ceramah singkat.
- 3) Siswa dibentuk 4 kelompok, masing-masing kelompok membahas keluarga, kemudian siswa mengkritisi gambar yang berhubungan dengan tema dan mendiskusikan dengan teman sekelompoknya.
- 4) Guru menghimbau setiap kelompok untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan memerankan peran sesuai sub tema yang telah mereka diskusikan sebelumnya.
- 5) Siswa kembali berdiskusi tentang tokoh yang akan berperan dalam metode role play, serta membuat skenario pendek.
- 6) Guru mengamati proses pembelajaran dan memberikan klarifikasi serta penguatan terhadap presentasi kelompok.
- 7) Siswa mempersiapkan permainan peran untuk pertemuan berikutnya.

#### **C. Tahap Akhir**

- a. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya.
- b. Pemberian tugas untuk berlatih peran tentang masing-masing keluarga sesuai dengan kelompok yang telah di tentukan sebelumnya.
- c. Salam penutup yang di sampaikan oleh guru.

#### **D. Pengamatan**

Pada pertemuan ke-tiga ini guru mengamati keadaan kelas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selama pelajaran berlangsung siswa sangat antusias dengan metode yang di terapkan oleh guru.

Tahap perencanaan metode role play dengan diskusi kelompok menjadi berbeda dan lebih disukai siswa karena mereka tidak hanya membahas materi yang di tentukan saja, akan tetapi mereka juga dituntut untuk mengeksplorasi kreatifitas dan pemahaman mereka dengan mendeskripsikan gambar yang telah di sediakan oleh guru.

Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pelajaran saat deskripsi gambar yang merupakan rangkaian dari perencanaan role play ini di laksanakan.

Perubahan suasana kelas terjadi saat guru menghimbau siswa untuk berdiskusi singkat untuk penentuan tokoh dari setiap kelompok yang akan memerankan bermain peran. Siswa yang merasa dirinya belum mampu atau malu enggan untuk di jadikan tokoh, sehingga suasana di dalam kelas diliputi dengan kegaduhan kecil.

#### **E. Refleksi**

Pada pertemuan ke-tiga ini siswa sudah mulai menunjukkan ke antusiasan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa semangat dengan adanya metode yang telah di terapkan oleh guru. Metode persiapan role play dengan terlebih dahulu menampilkan media visual sangat sesuai di gunakan pada siswa tingkatan MTs, karena mereka dapat belajar dengan menyenangkan.

Pemahaman siswa juga dapat di tingkatkan dari pemahaman yang bersifat kontekstual, yaitu memahami sebuah pesan tersirat yang ada pada sebuah gambar.

Dari serangkaian persiapan role play yang di laksanakan pada pertemuan ketiga ini, peneliti sangat optimis bahwa penelitian role play pada pertemuan selanjutnya akan lebih baik dan maksimal. Hal ini di buktikan dengan adanya sebagian siswa yang mengajukan pertanyaan yang mengindikasikan kepaahaman mereka terhadap konsep dan permainan peran yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

#### **f. Observasi Siklus kedua**

Ketika bermain peran dimulai siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran ini, siswa yang meragakan perannyapun ahirnya semangat dalam berperan, namun ada seorang siswa yang bernama "Dewi" ketika dia mau memerankan dirinya untuk menjadi ibu dia malu-malu kucing, hingga membuat situasi kelas gaduh, akan tetapi dengan dorongan teman-teman dan spirit dari guru dia tidak malu lagi untuk memerankannya.

Untuk pertemuan selanjutnya guru lebih pandai lagi untuk memilih kelompok siswa yang akan maju untuk memainkan peran, supaya tidak ada lagi dituasi kelas yang gaduh.

Ketika peneliti bertanya pada salah satu siswa yang bernama Dika "bagaimana pendapat kamu pembelajaran dengan metode bermain ini?" Dika menjawab: Mengasyikkan Bu..... dulu yang awalnya aku belum bisa menghafal dngan cepat sekarang sudah bisa.<sup>55</sup>

#### **Pertemuan IV**

Hari / Tanggal :Rabu, 16 juli 2022 Mata Pelajaran : Bahasa Arab  
Pokok Bahasan : istima' Kelas / Semester : VII / I Alokasi Waktu :  
2 x 40 Menit

##### **1. Perencanaan**

Pada pertemuan keempat ini diharapkan peneliti dapat mengambil

kesimpulan dari proses pembelajaran siswa dikelas, yaitu efektifitas metode role plya untuk meningkatkan semangat menghafal mufradat dan pemahaman siswa pada materi Bahasa Arab tentang keluarga.

Pada perencanaan ini peneliti perlu mengorganisasikan waktu pembelajaran dengan baik, hal ini karena keterbatasan waktu yang ada.

Wawancara langsung dengan siswa (pada hari rabu jam 14.30) di MTs Mambaul Ulum Margoyoso .Adapun perencanaan yang akan di terapkan dalam pembelajaran pertemuan ke-empat adalah:

1. Guru memberikan kesempatan pada masing-masing kelompok untuk melakukan persiapan singkat sebelum penampilan dimulai, karena saat penampilan dimulai tidak ada siswa yang diperbolehkan untuk berdiskusi dengan kelompoknya.
2. Guru dan perwakilan siswa tiap kelompok bersama-sama guru mengkondisikan ruang kelas agar menjadi setting tempat sesuai untuk melakukan permainan peran
3. Guru membagi waktu penampilan untuk masing-masing kelompok sesuai dengan waktu yang tersedia.
4. Setiap kelompok memulai penampilan kelompok lain memperhatikan
5. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap kinerja

## **2. Pelaksanaan**

### **a. Tahap awal**

- 1) Salam pembuka dan membaca do'a bersama-sama salam pembuka ini di pimpin oleh ketua kelas sekalian dengan do'anya.
- 2) Mengadakan presensi siswa
- 3) Presensi ini dilakukan oleh guru.
- 4) Guru memberi semangat pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang akan di lakukan, Guru mengajak nyanyi-nyanyi sebelum pembelajaran berlangsung, supaya siswa biasa lebih semangat dalam pembelajaran nantinya.
- 5) Guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab mengenai materi sebelumnya.
- 6) Guru memberi pertanyaan pada siswa yang berhubungan dengan keluarga, guru memberi pertanyaan pada siswa secara lacakan, siswa yang belum bias menjawab di lempar pada teman lainnya, akan tetapi nantinya juga mendapat giliran lagi.

Langkah-langkah bermain peran

- a. Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaan, dan menentukan siswa untuk memerankan
- b. Menetapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakn jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan di pentaskan

- c. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa

**b. Tahap inti**

- 1) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi singkat dan mempersiapkan permainan
- 2) Guru dan perwakilan siswa tiap kelompok bersama-sama dengan guru mengkondisikan ruang kelas agar menjadi setting tempat sesuai untuk melakukan permainan peran.
- 3) Setelah semua kelompok memainkan perannya masing-masing, perwakilan kelompok berkesempatan untuk mengomentari permainan peran kelompok lain.
- 4) Guru melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kreatifitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang diperankan, serta memberikan semangat untuk memperbanyak menghafal mufradat.

**c. Tahap akhir**

- 1) Peneliti / guru melakukan evaluasi dan mengulas sedikit materi yang telah di perankan oleh siswa
- 2) Salam penutup

**d. Pengamatan**

Pada pelaksanaan inti metode role play ini, perencanaan yang disusun oleh peneliti telah sepenuhnya dapat dilaksanakan. Walaupun dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan waktu, selain itu siswa juga masih ada yang gaduh. Akan tetapi penerapan yang dilaksanakan sudah terhitung berhasil karena dapat mempermudah siswa untuk menghafal mufradat, serta dapat mengembangkan pemahaman siswa dalam pembelajaran materi tentang keluarga.

**e. Refleksi**

Role play merupakan metode pelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman siswa khususnya pada keefektifan belajar. Penerapan role play di kelas VII pada materi keluarga sudah maksimal dan baik. Dalam pengamatan peneliti, penghafalan mufradat dapat ditingkatkan karena metode role play yang di gunakan dalam pembelajaran sangat efektif.

**f. Observasi Pertemuan keempat**

Ketika guru menunggu jam pelajaran Bahasa Arab siswa yang bernama "Zakiah" dan "Fudhoh" mereka dengan semangat memanggil peneliti dengan tidak sabar untuk cepat-cepat masuk kelas, jam menunjukkan pukul 14.00 itu artinya pelajaran Bahasa Arab sudah waktunya, guru langsung masuk kelas, siswa-siswa nyapa guru dengan salam, guru langsung menjawab salam dari siswa-siswa, kemudian berdoa untuk memulai pelajaran.

Guru langsung menunjuk kelompok siswa yang akan memainkan perannya kedepan para audien, guru langsung menunjuk kelompok zakiah

yang terdiri dari "fudhoh, anis, farkhan" karena kelompok zakiyah ini yang tidak ada rasa malu dalam memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing.

Dengan pemilihan kelompok ini sangat tepat karena menjadikan suasana kelas sangat efektif, peneliti merasa senang dengan keadaan yang aktif ini, akhirnya peneliti merasa yakin kalau dengan metode bermain peran ini bisa menjadikan kelas yang aktif dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa memperoleh hasil yang memuaskan.

## CONCLUSION

Penerapan strategi pembelajaran dengan metode bermain di MTs Mambaul Ulum kelas VII berjalan lancar. Strategi pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui 3 tahap, yaitu; (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; (2) bermain peran; (3) tiap kelompok memperoleh giliran untuk memainkan peran. Strategi ini diterapkan pada kelas VII di MTs Mambaul Ulum Margoyoso, dan mendapatkan hasil yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada saat tes lisan.

Keberhasilan siswa dalam menghafal telah meningkat setelah diterapkannya belajar dengan bermain peran, perkembangan siswa dalam menghafal sangat cepat dibanding sebelumnya, pada siklus pertama siswa masih kesulitan untuk menerima metode bermain, akan tetapi pada siklus kedua, ketiga siswa sudah terbiasa. Peningkatan nilai yang diperolehnya pun juga telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan di MTs Mambaul Ulum, penetapan KKM di MTs ini adalah dengan nilai 65, dan setelah diadakan metode belajar sambil bermain, nilai yang diperoleh siswa 65 ke atas artinya telah lulus dari KKM yang telah ditetapkan.

## REFERENCES

- Al-Khalil, M. M., & Al-Tawil, M. S. (2016). Using role-play technique to enhance students' speaking skill in English language. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 4(1), 1-5.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hartati, S., & Alam, P. B. (2022). *Peran pendidikan berbasis alam dalam mengembangkan kecerdasan alami anak*. (06), 161-172.
- Koh, K. H., Chai, C. S., & Lim, W. Y. (2014). Use of educational games in language learning: A review of the literature. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(1), 5-20.
- Mantazli, Andi Warisno., Mustaqim Hasan, S. H. (2022). Penerapan strategi pembelajaran fiqih berbasis aktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal, Unisan Manajemen, Jurnal Pendidikan, D A N*, 01(01).

Mohd Saat, R., Mohd Yusoff, M. Y., & Mohd Saad, N. (2017). The effectiveness of role-play in enhancing speaking skills among ESL learners. *English Language Teaching*, 10(5).

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, (2008) *Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.

Sunar Dwi Prasetyono. (2007) *membedah psikologi bermain anak*, jogjakarta: Tink.

Tadkiroatun Musfiroh (2008) *cerdas melalui bermain*, jogjakarta: grasindo

Wulandari, D. (2018). *Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2018/2019)*. Skripsi. IAIN Surakarta.

Wahidmurni & Nur Ali. (2008) *Penelitian Tindakan Kelas; Pendidikan Agama Islam dan Umum dari Teori menuju Praktik disertai Contoh Hasil Penelitian*, Malang: UM Press