

JURNAL KEPENDIDIKAN

<http://jurnalkependidikan.iainpurwokerto.ac.id>

Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab

Nurul Hidayah

Madrasah Aliyah Negeri Banyumas 2
nurulhidayah@gmail.com

Abstract

There are some problems in the learning process, for example: Students look less interested and motivated to follow the lesson, the teacher gets difficulties in arising student interest, and most students have difficulty and fear to express opinions and perform in front of the class. This condition causes students' achievement to decrease. Such condition happen in the Arabic learning process in Madrasah Aliyah and to handle it, there should be an appropriate learning method to build effective and efficient learning. A method of learning that can be developed is role playing. Role playing is a method directed at solving problems related to human relationships, especially those involving student life in schools. Role playing can also train good and correct language mastery and strengthening competence in creative and innovative language and make students more mature in learning Arabic and behaving in their environment.

Keywords: *development, speech skill, role playing method.*

Abstrak

Pembelajaran tidak selalu berjalan lancar sesuai rencana, banyak faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Beberapa problematika dalam pembelajaran, antara lain: Siswa terlihat kurang berminat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, guru kesulitan dalam membangkitkan minat siswa dan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dan takut untuk mengungkapkan pendapat serta tampil di depan kelas. Keadaan tersebut menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi menurun. Untuk mengatasi hal demikian, perlu menumbuhkan metode pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah, yaitu dengan metode pembelajaran yang tepat agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode *role playing* (bermain peran) diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar

manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa di sekolah. Metode *role playing* juga dapat melatih penguasaan bahasa yang baik dan benar serta penguatan kompetensi dalam berbahasa yang kreatif dan inovatif dan menjadikan peserta didik belajar bahasa Arab lebih dewasa dan matang di lingkungannya.

Kata Kunci: pengembangan, ketrampilan berbicara, metode *role playing*.

A. Pendahuluan

Salah satu pilar penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah peserta didik akan memperoleh pengalaman berbagai keilmuan, kehidupan dan keterampilan yang diberikan oleh guru-guru mereka. Karenanya guru menempati peran strategis dalam menunjang optimalisasi hasil pendidikan yang akan nyata dirasakan oleh anak didiknya, karena pada dasarnya proses belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Sementara itu, kondisi pendidikan kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Tilaar, 2000: 19). Bahkan dalam pembelajaran, guru dan siswa sering dihadapkan pada berbagai persoalan klasik dan ironi, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Suasana belajar semacam itu, menurut Sukardi akan menjauhkan peran pendidikan dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan masyarakat (Sukardi, 2003: 13).

Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan siswa, penemuan dan inkuiri. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Dalam memilih metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (kelompok atau individu).

Dalam proses pembelajaran didalam kelas, terkadang ditemukan kondisi siswa yang menunjukkan kehiperaktifan. Hiperaktif yang dimaksud adalah ramai, sering mondar-mandir dan kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Dengan menerapkan metode *role playing* diharapkan dapat meminimalisir keadaan tersebut, di mana bakat-bakat negatif siswa (ramai dan mondar-mandir) tersebut dapat di salurkan ke dalam sebuah permainan peran yang tentunya tidak lepas dari materi bahasa Arab. Siswa dapat bebas berekspresi dalam mewujudkan perannya serta dapat menciptakan kesan yang kuat tentang materi, karena penyampaiannya langsung pada pengaplikasian.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode pembelajaran *role playing*. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran

menjadi salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran (*role playing*) diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa.

B. Keterampilan Berbicara

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas (Suprihatiningrum, 2010: 363). Dalam literatur lain dijelaskan bahwa istilah keterampilan motorik (*perceptual motor skill*) adalah serangkaian gerakan otot (*muscular*) untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil (Hamalik, 2001: 173). Keterampilan merupakan kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Sedangkan dalam buku yang berjudul *Psikologi Pendidikan* karya Muhibbin Syah dijelaskan bahwa: Keterampilan merupakan salah satu perwujudan atau manifestasi perilaku belajar. Keterampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya (Syah, 2010: 117)

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah sebuah kegiatan yang berhubungan dengan motorik peserta didik, yaitu perpaduan antara kerja otak dan kerja otot yang kemudian diwujudkan dalam sebuah kegiatan. Keterampilan sendiri bukanlah hanya kegiatan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif.

Sedangkan berbicara merupakan keterampilan dalam menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Tarigan (2008: 16), berkata bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan kekuasaan. Berbicara merupakan hal yang lazim dipakai manusia untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan sebagai proses transfer informasi antara manusia satu dengan yang lainnya untuk mengetahui keadaan di sekitarnya. Untuk itu, kurangnya keterampilan berbicara akan mengakibatkan tidak tersampainya maksud yang diinginkan.

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa dalam bentuk lisan. Keterampilan ini melatih untuk mengeluarkan ide/pendapat melalui alat ucap. Dalam melatih keterampilan ini, ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan, di antaranya: (a) fonologi; (2) kosakata; (3) kelancaran; dan (4) struktur.

Dalam ilmu linguistik, keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca. keempat aspek ini harus dikuasi

siswa agar terampil dalam berbahasa. Sehingga di bangku sekolah, siswa tidak hanya memperoleh materi kebahasaan tetapi juga bisa mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan kehidupan siswa tidak pernah terlepas dari bahasa menyangkut fungsinya sebagai alat komunikasi sehari-hari.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut mempunyai keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Satu keterampilan berbahasa mempunyai hubungan yang erat serta dalam prosesnya mempunyai kebutuhan tertentu dengan keterampilan yang lain. Seperti halnya keterampilan berbicara, prosesnya juga menyangkut keterampilan menyimak/mendengarkan.

Keterampilan berbicara erat kaitannya dengan keterampilan menyimak/mendengarkan. Hubungan dari kedua keterampilan tersebut adalah, keduanya merupakan bentuk komunikasi tatap muka. Seorang yang sedang berbicara tentunya juga melakukan proses menyimak untuk mengetahui apa yang sedang dibicarakan oleh si penutur.

C. Fungsi Keterampilan Berbicara

Dalam penerapannya, berbicara mempunyai fungsi tersendiri ketika dilakukan. Menurut *Halliday* dan *Brown*, fungsi berbicara dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu: (a) fungsi instrumental; (b) fungsi pengaturan; (c) representasional; (d) fungsi interaksional; (e) fungsi personal; (f) fungsi heuristik; dan (g) fungsi imajinatif. (g) Fungsi instrumental adalah berbicara difungsikan sebagai alat untuk menimbulkan suatu kondisi khusus. Misalnya memerintah atau menyerukan, (h) Fungsi pengaturan dalam berbicara adalah berbicara digunakan sebagai alat untuk mengatur sebuah kondisi. Misalnya persetujuan, celaan dan pengawasan kelakuan, (i) Fungsi representasional merupakan fungsi berbicara sebagai penyampai informasi, fakta, pengetahuan, melaporkan dan menggambarkan. Sebagai contoh adalah seorang penyiar berita yang sedang mengabarkan sebuah bencana alam, (j) Fungsi interaksional merupakan fungsi berbicara sebagai pemelihara hubungan dalam masyarakat. Misalnya adalah seorang da'i yang berdakwah dengan lelucon agar pendengarnya tetap mengikuti ceramahnya sampai selesai, (k) Fungsi personal merupakan fungsi berbicara sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan pribadi atau emosi. Sebagai contoh adalah seorang supir angkot yang marah-marah kepada penumpang karena tidak membayar angkot, (l) Fungsi heuristik merupakan fungsi berbicara sebagai alat untuk mendapat pengetahuan, mempelajari lingkungan. Sebagai contoh adalah seorang murid yang bertanya kepada gurunya karena ia ingin tahu lebih dalam tentang apa yang disampaikan gurunya, dan (m) Fungsi imajinatif merupakan berbicara sebagai alat untuk menciptakan gagasan-gagasan atau sistem-sistem imajiner. Seperti seorang ibu yang sedang mendongeng tentang terjadinya Gunung Tangkuban Perahu.

D. Metode *Role Playing*

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani "*metodos*". Kata ini berasal dari dua suku kata: yaitu "*metha*" berarti melalui atau melewati, dan "*hodos*" yang berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam bahasa Arab metode disebut "*Tāriqah*", dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "metode" adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dapat dipahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran (Arief, 2002: 40). Metode bermain peran yakni salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksisosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut, Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.

Role playing pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa menjadi positif dalam meningkatkan stabilitas emosional siswa. Dengan dramatisasi, siswa berkesempatan untuk melakukan, menafsirkan, dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui *role playing*, siswa diharapkan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan juga perilakunya yang negatif menjadi positif, emosinya yang meledak-ledak menjadi halus dan tidak mudah emosi, siswa yang tidak dapat berempati menjadi dapat bersikap empati, yang kurang bertanggung jawab menjadi bisa lebih bertanggung jawab, siswa yang kendali dirinya lemah dapat menjadi terkendali, siswa yang interpersonal skill nya rendah bisa menjadi bagus.

Sedangkan yang dimaksud dengan metode mengajar adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa (Syah, 1995: 202). Metode mengajar adalah cara guru memberikan pelajaran dan cara murid menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan

(Ahmad, 1986: 152).²⁰ Jadi peranan metode pengajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Bermain peran memiliki empat macam arti, yaitu: (a) sesuatu yang bersifat sandiwara, di mana pemain memainkan peranan tertentu, sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (b) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau polapola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial; (c) suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperlakukan orang lain dengan jalan perilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan dan diinginkan; (d) sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif “(Nasih & Kholidah, 2009: 77).

E. *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Metode *role playing* ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam keterampilan berbicara yaitu maharotul hiwar, dimana siswa diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran yang khusus dan seperangkat skenario, kemudian mereka diminta untuk memerankan sesuai tema yang telah ditentukan.

Keterampilan berbicara penting dikuasai oleh siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, mengklarifikasikan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Supriyadi, 2005: 179). Keterampilan berbicara ini sangat penting dikuasai siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab, karena keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat komponen keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa tersebut adalah: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2008: 1).

Pelaksanaan metode *role playing* adalah sebagai berikut (Hanifah & Suhana, 2009: 112-114): (a) Upayakan agar singkat, dan jika bermain sampai habis, jangan diinterupsi, (b) Biarkan agar spontanitas jadi kunci, (c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya, dan lain-lain, (d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan, (e) Jika terjadi kemacetan, hal yang dapat dilakukan, misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, dan menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut, (f) Jika siswa mengganggu: Tugasi dengan peran khusus dan jangan pedulikan siswa yang mengganggu tersebut, (h) Jangan bolehkan penonton

mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan, maka beri ia kesempatan untuk memerankannya.

Menurut Binti Maunah (2009: 181), ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan *role playing*, antara lain: (a) Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar siswa, (b) Penentuan pemeran hendaknya secara sukarela dan motivasi diri sendiri dan juga guru, (c) Jangan terlalu banyak disutradarai, biarkan murid mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka, (d) Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan) bukan kepada baik atau tidaknya seseorang murid berperan, (e) Kesimpulan diskusi dapat diresumekan guru, (f) *Role playing* bukanlah sandiwara atau drama biasa, melainkan merupakan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja, dan (g) Sebagai metode mengajar, *role playing* tidak hanya berakhir pada pelaksanaan dramatisasi, melainkan hendaknya dapat dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, atau analisis persoalan. Bila dipandang perlu siswa lainnya mengulang kembali untuk memainkan peranan yang lebih baik jika dramatisasi yang lalu dimainkan kurang memuaskan (Usman, 2002: 53).

Dengan menggunakan metode *role playing*, diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat secara signifikan. Dengan meningkatnya keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Arab pada gilirannya juga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

F. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* adalah sebagai berikut (Zuhairini, dkk., t.t.: 12): (a) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, (b) Lebih menarik perhatian siswa, (c) Siswa dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri, (d) Siswa dilatih untuk dapat menyusun buah pikiran dengan teratur, (e) Untuk mengajar siswa agar ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain, (f) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan siswa, dan (g) Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi. (Ramayulis, 1990: 160).

Menurut Zuhairini, dkk. (t.t.: 12-13), suatu metode di samping memiliki kelebihan, tentu juga memiliki kelemahan. Begitu pula dengan metode *role playing* yang memiliki kelemahan sebagai berikut: (a) Metode ini membutuhkan waktu cukup banyak, (b) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang (memerlukan banyak kreasi guru), (c) Terkadang siswa tidak mau memerankan suatu adegan karena malu, (d) Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa. Dalam arti tujuan pendidikan tidak dapat tercapai, (e) Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut, (f) Perbedaan kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat

akan mempersulit pelaksanaannya, (g) Siswa yang tidak mendapat giliran akan cenderung pasif, dan (h) Apabila guru kurang bijaksana, maka tujuan yang dicapai tidak akan dapat memuaskan. (Ramayulis, 1990: 161).

G. Penutup

Berdasarkan permasalahan dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Dengan metode *role playing* dalam pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Arab khususnya materi hiwar, tercipta interaksi edukatif antara guru dan siswa dan (b) Pelaksanaan strategi pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Arab dengan metode *role playing*, membuat siswa belajar dengan berfikir, bergerak dan inovatif serta kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu. 1986. *Metodik Khusus Pendidikan Agama (MKPA)*, Bandung: CV. Amrico.
- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, Bandung: Tarsito.
- Oamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung Bumi Aksara.
- _____. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiyah & Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama.
- Nasih, Ahmad Munjin & Lilik Nur Kholidah. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Refika Aditama.
- Ramayulis. 1990. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2010. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.

Nurul Hidayah

Tilaar, H.A.R. 2000. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*, Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.

Zuhairini, dkk. t.t. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, Surabaya: Usana Offset Printing.

Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya