

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Alfiana Salsabila¹

Pendidikan Bahasa Arab, STIT Hidayatunnajah, Bekasi

e-mail: alfianasalsabila81@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah sering menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, yang disebabkan oleh anggapan bahwa Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung konvensional. Rendahnya motivasi belajar ini berdampak pada kurangnya keaktifan, minat, dan keberanian siswa dalam menggunakan Bahasa Arab secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab melalui penerapan metode pembelajaran role playing. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas menengah yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Arab. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada tahap pra-tindakan, motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah. Setelah penerapan metode role playing pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat ke kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta keberanian siswa dalam menggunakan Bahasa Arab selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Bahasa Arab, Metode Role Playing, Pembelajaran Aktif, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

Arabic language learning in schools often faces the problem of low student learning motivation. This condition is caused by the perception that Arabic is a difficult subject, as well as the use of conventional teaching methods that lack variation and student involvement. Low learning motivation has an impact on students' lack of activeness, interest, and confidence in using Arabic orally. Therefore, it is necessary to implement a learning method that can effectively improve students' learning motivation. This study aims to increase students' learning motivation in Arabic language learning through the implementation of the role playing learning method. This research employed a classroom action research (CAR) approach conducted in two cycles. The research subjects were students at the secondary education level who participated in Arabic language learning. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive quantitative analysis to identify changes in students' learning motivation at each stage of the research. The results of the study indicate that the implementation of the role playing learning method significantly improved students' learning motivation. In the pre-action stage, students' learning motivation was categorized as low. After the application of the role playing method in the first cycle, students' learning motivation increased to a moderate level, and in the second cycle, it reached a high level. The improvement in learning motivation was reflected in students' increased activeness, enthusiasm, and confidence in using Arabic during the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the role playing learning method is effective in improving students' learning motivation in Arabic language learning and can be used as an innovative and interactive alternative teaching strategy.

Keywords: Learning Motivation, Arabic Language, Role Playing Method, Active Learning, Classroom Action Research

1. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting, khususnya di lembaga pendidikan Islam, karena menjadi kunci utama dalam memahami Al-Qur'an, hadis, dan berbagai literatur keislaman. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, pelajaran Bahasa Arab sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang selanjutnya memengaruhi hasil belajar mereka.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang bersifat monoton, berpusat pada guru (teacher-centered), serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar adalah metode role playing. Metode role playing menekankan pada kegiatan bermain peran, di mana siswa secara aktif memerankan suatu situasi tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Metode ini memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan berbahasa secara langsung, meningkatkan keberanian berbicara, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak membahas penggunaan metode role playing dalam pembelajaran bahasa asing, seperti Bahasa Inggris, namun kajian yang secara khusus menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab melalui metode role playing masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji secara lebih spesifik pengaruh metode role playing terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini membahas penerapan metode pembelajaran role playing dalam pembelajaran Bahasa Arab serta menganalisis perannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung di kelas melalui penerapan metode role playing.

a. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berjalan di salah satu madrasah tingkat menengah. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Arab, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Subjek dipilih karena menunjukkan tingkat motivasi belajar yang relatif rendah berdasarkan hasil observasi awal.

c. Prosedur dan Teknik Pengumpulan Data

Prosedur penelitian meliputi:

1. Perencanaan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran Bahasa Arab dengan metode role playing.
2. Pelaksanaan tindakan, yaitu menerapkan metode role playing dalam kegiatan pembelajaran.
3. Observasi, yaitu mengamati aktivitas dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.
4. Refleksi, yaitu mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa
2. Angket motivasi belajar
3. Dokumentasi hasil pembelajaran

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi motivasi belajar, angket motivasi belajar siswa, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara membandingkan skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode role playing pada setiap siklus. Hasil analisis digunakan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus tindakan kelas. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui lembar observasi dan angket motivasi belajar yang diberikan pada tahap pra-tindakan, siklus I, dan siklus II.

3.1.1 Kondisi Awal (Pra-Tindakan)

Pada tahap pra-tindakan, proses pembelajaran Bahasa Arab masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan latihan tertulis. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang berani menggunakan Bahasa Arab secara lisan.

Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah. Hal ini ditandai dengan:

- Rendahnya minat mengikuti pelajaran Bahasa Arab
- Kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Arab
- Minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas

3.1.2 Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan metode pembelajaran role playing. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan skenario percakapan sederhana sesuai dengan materi Bahasa Arab yang dipelajari, seperti percakapan perkenalan dan aktivitas sehari-hari.

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan positif dalam motivasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai berani tampil di depan kelas, meskipun masih terlihat ragu dan kurang lancar. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan sebelum tindakan.

Hasil angket motivasi belajar pada siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata skor menjadi 68%, yang termasuk dalam kategori cukup. Namun, masih terdapat kendala, seperti:

- Sebagian siswa masih malu dan takut salah
- Pengucapan kosakata Bahasa Arab belum maksimal
- Waktu pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal

3.1.3 Hasil Siklus II

Pada siklus II, penerapan metode role playing diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan motivasi tambahan, contoh dialog yang lebih kontekstual, serta mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hampir seluruh siswa aktif terlibat dalam pembelajaran, menunjukkan antusiasme tinggi, dan lebih percaya diri dalam memerlukan dialog menggunakan Bahasa Arab. Interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru juga semakin baik.

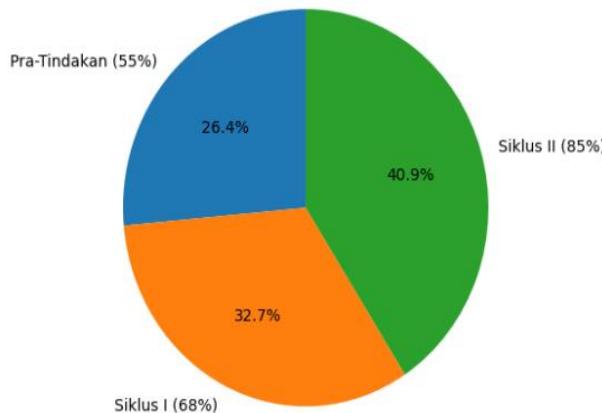
Hasil angket motivasi belajar pada siklus II menunjukkan rata-rata skor sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, target peningkatan motivasi belajar siswa telah tercapai.

Berikut tabel rekapitulasi peningkatan motivasi belajar siswa:

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Rata-rata Skor Motivasi	Kategori
Pra-Tindakan	55%	Rendah
Siklus I	68%	Cukup
Siklus II	85%	Tinggi

Diagram berikut menggambarkan peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap tahap penelitian:
Motivasi Belajar Siswa (%)



Gambar 1. Diagram Bulat Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Diagram tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang konsisten dari pra-tindakan hingga siklus II setelah diterapkannya metode role playing. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Pra-Tindakan (55%) masih menempati porsi yang relatif kecil, mencerminkan motivasi belajar siswa yang rendah sebelum penerapan metode role playing.
2. Siklus I (68%) mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah metode role playing mulai diterapkan.
3. Siklus II (85%) memiliki porsi terbesar, menandakan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi setelah perbaikan dan optimalisasi penerapan metode role playing.

Diagram bulat menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra-tindakan, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori rendah. Setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan menjadi kategori cukup. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana motivasi belajar siswa mencapai kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Peningkatan ini terjadi karena metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan langsung mempraktikkan bahasa yang dipelajari.

Dari perspektif teori motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Metode *role playing* memungkinkan siswa merasakan pengalaman belajar yang nyata, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat abstrak dan membosankan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan langsung sebagai pelaku dalam situasi komunikasi berbahasa Arab.

Selain itu, metode role playing mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Kerja kelompok dalam bermain peran mendorong siswa untuk saling membantu dan memberikan dukungan, sehingga rasa percaya diri siswa meningkat. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing, di mana rasa takut salah sering menjadi penghambat utama. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran aktif, seperti role playing, dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, metode role playing dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Arab yang efektif, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Rendahnya motivasi belajar siswa pada kondisi awal disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal tersebut berdampak pada rendahnya minat, kepercayaan diri, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

Penerapan metode role playing memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan Bahasa Arab dalam situasi nyata. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif, berani berbicara, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar mereka meningkat secara bertahap pada setiap siklus penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dari tahap pra-tindakan hingga siklus II. Pada tahap pra-tindakan, motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah. Setelah penerapan metode role playing pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi kategori cukup, meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti rasa malu dan kurangnya kepercayaan diri. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan penguatan pada siklus II, motivasi belajar siswa meningkat secara optimal hingga mencapai kategori tinggi. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme siswa, keaktifan dalam pembelajaran, serta keberanian menggunakan Bahasa Arab dalam kegiatan role playing.

Selain meningkatkan motivasi belajar, metode role playing juga memberikan dampak positif terhadap suasana kelas yang menjadi lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif. Interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru menjadi lebih intensif, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, metode role playing tidak hanya berperan sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi intrinsik siswa dalam belajar Bahasa Arab.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa metode pembelajaran role playing dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan metode ini secara berkelanjutan serta mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain agar pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara optimal.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan penyusunan jurnal penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah tempat penelitian dilaksanakan yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Penulis juga menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah memberikan kerja sama, masukan, serta bantuan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian, atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja samanya dalam mengikuti proses pembelajaran dengan metode

role playing.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, saran, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian jurnal ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab serta peningkatan motivasi belajar siswa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- [2] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- [3] M. Ismail and U. Hasanah, “Penerapan metode role playing dalam pembelajaran bahasa asing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,” *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 9, no. 2, pp. 123–134, 2019.
- [4] D. Kurniawan and R. P. Sari, “Strategi pembelajaran aktif dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 45–56, 2021.
- [5] A. Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- [6] S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- [7] A. Pratama and D. Lestari, “Pengaruh metode role playing terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 3, pp. 201–210, 2020.
- [8] I. Rahmawati and M. Huda, “Pembelajaran Bahasa Arab berbasis aktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa,” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, no. 2, pp. 98–110, 2022.
- [9] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- [10] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.