

**BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
DALAM PEMBELAJARAN *MAHARAH AL-KALAM*
DI PKPBA UIN MALIKI MALANG**

Halimatus Sa`diah^{1*}

¹ PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Abstract: The focus in this research study is how to play the role or role playing in learning Arabic speaking skills in the PKPBA of UIN Maliki Malang? Based on this focus, this study aims to describe role playing in learning speaking skills in PKPBA of UIN Maliki Malang. The type of this research is qualitative and uses two techniques in data collection, namely observation and documentation. For the data obtained in this study, it is descriptive which is then analyzed inductively. From this study found several results of the study, namely the existence of learning plans that are in accordance with the learning objectives of speaking skills in PKPBA of UIN Maliki Malang by using role playing, found the advantages and disadvantages of role playing in learning speaking skills and the existence of learning materials that can be used as texts in role playing.

Keywords: *Role Playing, Learning Arabic Speaking Skills*

*Korespondensi Penulis: halimamaliem@gmail.com

Abstrak: Fokus dalam kajian penelitian ini adalah bagaimana bermain peran atau *role playing* dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang? Berdasarkan fokus tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bermain peran atau *role playing* dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang. Adapun jenis penelitian ini adalah kualitatif dan menggunakan dua teknik dalam pengumpulan datanya, yaitu observasi dan dokumentasi. Untuk data yang didapatkan dalam penelitian ini, bersifat deskriptif yang kemudian dianalisa secara induktif. Dari penelitian ini ditemukan beberapa hasil penelitian, yaitu adanya rencana pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang dengan menggunakan permainan peran (*role playing*), ditemukan adanya kelebihan dan kekurangan dari permainan peran (*role playing*) dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* serta adanya materi-materi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai naskah dalam permainan peran (*role playing*).

Kata Kunci: *Bermain Peran, Ketrampilan Berbahasa*

A. Pendahuluan

Peserta didik yang mempelajari bahasa, hendaklah menguasai empat keterampilan kebahasaan.¹ Keterampilan berbicara (*Maharah al-Kalam*) merupakan salah satu keterampilan yang menjadi target pembelajaran Bahasa Arab selain tiga keterampilan kebahasaan yang lain, yaitu keterampilan mendengar (*Maharah al-Istima`*), keterampilan membaca (*Maharah al-Qiroah*), dan keterampilan menulis (*Maharah al-Kitabah*). Dapat dikatakan, bahwa keterampilan berbicara sebagai bagian yang asasi untuk mempelajari bahasa asing, termasuk Bahasa Arab.²

¹ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. (Bandung: Angkasa, 2013) Hlm:1.

² Kuswoyo, *Konsep Dasar Pembelajaran Maharah al-Kalam*, (Jurnal An-Nuha. Vol 4. No.1. 2017). Hlm:1.

Pembelajaran berbicara dengan Bahasa Arab hendaknya diajarkan terlebih dahulu dari pada pembelajaran menulis.³ Terkait dengan itu, *Maharah al-Kalam* adalah keterampilan berbahasa aktif untuk menyampaikan ide, pikiran dan pendapat secara lisan. Adapun tingkat kesulitan dalam pengajarannya hendaklah sudah terwujud dalam pelaksanaan program pengajaran bahasa itu sendiri.⁴

Pembelajaran yang ada di PKPBA (Program Khusus Pembelajaran Bahasa Arab) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang juga memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki ketrampilan dalam berbicara Bahasa Arab. Sehingga, PKPBA memberikan *treatment* yang lebih awal dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam*, yaitu pada semester pertama. Latar belakang mahasiswa baru (MABA) yang menuntut ilmu di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang diibaratkan seperti bayi yang baru lahir. Kondisi tersebutlah yang mengantarkan PKPBA memberikan porsi lebih besar pada keterampilan mendengar (*Maharah al-Istima`*) dan keterampilan berbicara di semester awal.

Terampil dalam berbahasa, termasuk dalam berbahasa Arab sangat terkait dengan proses berpikir. Proses tersebut akan semakin berkembang apabila dipraktikkan dan dilakukan latihan-latihan. Begitu pula, berbicara dengan menggunakan Bahasa Arab membutuhkan pembiasaan secara terus menerus. Setiap kegiatan yang terus menerus dilakukan, apabila dengan pola atau bentuk yang sama akan menimbulkan kejenuhan. Begitu pula pembelajaran *Maharah al-Kalam* di

³ Ali Musa Lubis. ... (Khortum: Majalah al-Baroah, 2012) Hlm: 4.

⁴ Abdul Wahab Rosyidi & Mamlu`atul Ni`mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012). Hlm: 88-89.

PKPBA. Kegiatan belajar Bahasa Arab yang dilakukan selama lima hari berturut-trurut, mulai Hari Senin sampai Hari Jumat, membuat mahasiswa dihindangi rasa jenuh dan bosan. Sehingga, untuk meminimalisir problematika tersebut, dibutuhkan variasi dan inovasi yang diaplikasikan oleh pengajar untuk mengantarkan para peserta didik agar lebih komunikatif dalam menggunakan Bahasa Arab.

Berbagai cara dan metode telah digunakan dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pemilihan sebuah metode pembelajaran tersebut disesuaikan dengan target dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah bermain peran (*role playing*).

Role Playing atau bermain peran dapat dijadikan sebagai pilihan atau alternatif aktifitas yang dapat membantu proses keterampilan berbahasa Arab mahasiswa secara lisan. Hal ini terkait dengan tujuan dari *Role Playing* sebagai kegiatan pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran yang detail, seperti pencapaian pada *Role Playing* berbasis keterampilan.⁵

Model alternatif kerap menjadi langkah utama dalam berinteraksi sehari-hari, hal demikian tentunya tidak hanya pada persoalan umum, namun juga dalam proses pembelajaran memiliki urgensi yang baik. Bermain peran pada umumnya akan menjadi magnet tersendiri untuk meningkatkan daya minat peserta didik dalam menjalankan perannya sebagai pembelajar.

⁵ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008). Hlm: 98.

B. LANDASAN TEORI

1. Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain atau games adalah aktifitas yang menyenangkan dalam sebuah interaksi sesama individu. Permainan yang memiliki unsur tantangan dan kompetisi kemudian digunakan dalam pembelajaran dapat membantu terjadinya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Fokus dari permainan komunikasi berada pada kebenaran bahasa yang digunakan, sedangkan permainan linguistik berfokus pada akurasi konten.

Dalam pembelajaran bahasa pun, permainan dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang mendukung pada pemerolehan keterampilan kebahasaan. Salah satu permainan yang membutuhkan penghayatan dan penjiwaan serta dapat diungkapkan dalam bahasa lisan adalah bermain peran atau role playing.

a. Definisi Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran

Pendapat para ahli tentang definisi bermain peran atau *role playing* variatif. Bermain peran atau *role playing* merupakan salah satu usaha siswa dalam menguasai bahan pengajaran dengan bentuk pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi tersebut dilakukan dengan cara berperan sebagai tokoh, baik tokoh hidup maupun benda mati. Kegiatan ini dapat dimainkan oleh satu pemain atau lebih, hal ini terkait dengan tema yang akan ditampilkan.⁶

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011). Hlm: 87

Dalam pembelajaran, dengan bermain peran atau *role playing* diharapkan peserta didik akan menjadi penemu bentuk berikutnya, karena mereka diperkenalkan dengan nilai sosial dan nilai pribadi.⁷ Dengan bermain peran, secara pribadi, peserta didik akan dibantu untuk mendapatkan jati dirinya, sedangkan dalam kelompok, peserta didik akan mampu menyelesaikan masalahnya secara kelompok. Sehingga, dengan bermain peran, peserta didik akan memiliki kesadaran bahwa peran-peran orang yang disekitarnya itu beragam.

Sehingga, model pembelajaran dengan bermain peran akan membantu peserta didik dalam menghadapi masa depannya. Dengan bermain peran pula, peserta didik dapat melakukan perbaikan pada situasi sosial, isu moral serta lebih terampil dalam bidang sosial.⁸ Peserta didik diperkenalkan pada olah rasa, berlatih untuk mendapatkan inspirasi, belajar untuk mendapatkan solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan ketrampilan kebahasaan.

Bermain peran didefinisikan pula sebagai kegiatan peserta didik berupa gerak, tingkah laku dan ekspresi yang menirukan atau memperagakan orang lain.⁹ Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* dalam sebuah pembelajaran adalah cara yang dapat dipergunakan oleh pengajar untuk dilatihkan kepada para siswa agar peserta didik mendramasasikan sebuah peran yang aktifitas ini dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan keterampilan diri dan kelompok, baik kebahasaan, sosial maupun seni.

⁷ Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Hlm: 138

⁸ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), Hlm: 155

⁹ *Ibid*, Hlm: 268

Role playing atau bermain peran dapat digolongkan pada upaya membangkitkan motivasi belajar yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan kognitif siswa, namun juga afektif melalui pemeragaan sikap yang baik begitu juga pengembangan psikomotoriknya melalui kegiatan pembiasaan berbahasa yang diperagakan langsung sesuai dengan imajinasinya yang dapat dilihat pasca proses pembelajaran. Bermain peran disebut seni karena masing-masing individu memiliki pola dan cara yang berbeda-beda tergantung pengalaman dan gayanya untuk dapat mengekspresikan setiap apa yang ia miliki untuk mengembangkan kemampuannya.

b. Langkah-langkah Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran

Keberhasilan dalam menjalankan *role playing* tergantung pada bagaimana langkah-langkah penerapannya disusun dengan baik dan sistematis. Tahapan-tahapan yang ditetapkan akan memberikan arah berfikir yang relevan serta dapat menjadi acuan pada proses pembelajaran bahasa pada fase berikutnya, bahkan menjadi pijakan untuk melihat dan mengamati respon atau tanggapan peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajarannya.

Bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan sembilan langkah berikut, yaitu:¹⁰ *Langkah pertama* adalah

¹⁰ Wenti Antarika, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Way Tuba Way Kanantahun Pelajaran 2015/2016*. Tesis, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016), Hlm: 31-34

warming up atau pemanasan, yaitu peserta didik diperkenalkan dengan situasi atau kondisi peran tertentu yang disertai dengan contoh, sehingga peserta didik tersebut mendapatkan gambaran imajinasi.

Langkah kedua adalah pemilihan pemeran, yaitu peserta didik diberi karakter tokoh yang akan dimainkan. Pada langkah kedua ini, ada dua cara yang dapat dilakukan. Apabila peserta didik dalam kelas tersebut pasif, maka pengajar dapat menentukan siapa berperan sebagai siapa atau apa. Tetapi, apabila peserta didik dalam sebuah kelas telah mampu untuk menentukan perannya, maka pengajar memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih dan memerankan peran masing-masing sesuai kesepakatan mereka dengan anggota kelas yang lain.

Langkah ketiga yaitu penataan panggung. Dalam hal ini, panggung dapat ditata secara sederhana maupun kompleks. Konsep kesederhanaan adalah cukup mempersiapkan naskah skenario, bahkan tanpa dialog. Sedangkan penataan panggung yang kompleks cenderung memperhatikan kebutuhan pentas secara detail, seperti kebutuhan kostum para pemeran. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa inti dari *role playing* bukan kemewahan sebuah panggung tetapi peserta didik mampu berperan dengan baik dan pesan dari setiap peran yang ada dapat tersampaikan secara utuh.

Langkah keempat adalah pemilihan pengamat. Pada langkah keempat ini, pengajar memilih beberapa peserta didik menjadi pengamat. Peserta didik yang dijadikan sebagai pengamat juga tetap diberi peran dalam permainan.

Langkah kelima adalah dimulainya permainan peran. Secara spontanitas, permainan peran dilaksanakan. Di awal permainan, akan

ditemukan kebingungan pada peserta didik dalam bermain. Apabila terjadi keluar jalur dari permainan, maka pengajar dapat mengingatkan, bahkan menghentikan permainan.

Langkah keenam adalah tahap evaluasi. Pada langkah ini, pengajar dan peserta didik mendiskusikan kelebihan serta kekurangan dari permainan peran yang sudah dilakukan, misalkan adanya peserta didik yang menginginkan berganti peran. Apapun hasil dari evaluasi tidak menjadi problem.

Langkah ketujuh adalah permainan peran ulang. Pada langkah ini, peserta didik bermain kembali dan seharusnya sudah sesuai dengan skenario yang ada.

Langkah kedelapan adalah diskusi dan evaluasi. Evaluasi yang kedua ini lebih mengarah pada hal-hal yang realistis. Sebagai contoh, evaluasi terhadap peran pembeli yang membeli barang dagangan dengan harga yang fantastis. Jual beli seperti itu dapat dijadikan bahan diskusi dan evaluasi.

Langkah kesembilan adalah kesimpulan. Peserta didik diarahkan untuk membuat kongklusi dari peran yang telah dimainkan. Hal ini dilakukan untuk memberikan arahan sikap yang seharusnya dilakukan para pemeran dalam dunia nyata dan menjadi pengalaman tersendiri bagi peserta didik.

Kesembilan langkah sebagaimana dijelaskan sebelumnya, memacu semangat peserta didik untuk mengembangkan kemampuan belajarnya. Pentingnya belajar kontekstual yang diwujudkan dalam bentuk bermain peran akan dapat membantu mengingat pesan yang seharusnya dilakukan begitu pula mengasah kemampuan bahasanya yang secara

spontan diajak untuk terproduksi secara optimal. Meningkatkan motivasi tidak boleh diabaikan dan harus dituangkan dalam langkah di atas untuk diperoleh hasil belajar yang optimal.

c. Prinsip Dasar Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)

Prinsip dasar proses bermain peran adalah bagaimana komunikasi simbolik yang dialami oleh masing-masing siswa dapat terjaga selama memerankannya. Untuk mempraktikkan pembelajaran dengan bermain peran (Role Playing), maka terdapat prinsip-prinsip dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemeran, yaitu:

- 1) Masing-masing pemeran (peserta didik) bertanggung jawab pada setiap yang dilakukan oleh kelompok permainan.
- 2) Masing-masing pemeran menyadari bahwa mereka adalah satu kelompok dan satu tim.
- 3) Setiap kelompok bermain peran memiliki tujuan yang sama.
- 4) Pemberian tanggung jawab dan tugas pada setiap anggota kelompok adalah sama.
- 5) Pemberian evaluasi pada setiap anggota kelompok.
- 6) Adanya pembagian kepemimpinan dan diperlukan adanya keterampilan ketika proses pembelajaran role playing berlangsung.
- 7) Permintaan pertanggung jawaban oleh setiap anggota kelompok dari tugas peran yang telah dimainkannya.

Pada hakikatnya bermain peran dalam pembelajaran bahasa asing, memerlukan kesadaran dan tanggung jawab untuk melaksanakan segala aturan yang disepakati di dalamnya, dengan demikian kerja tim atau kelompok menjadi hal yang penting dalam upaya untuk mencapai satu tujuan yang sama yaitu mengembangkan dan mengasah kemampuan

bahasanya. Segala aturan yang dibuat haruslah matang dan tidak memiliki cacat yang dapat mengakibatkan benturan karena ketimpangan atau ketidakadilan yang kadangkala dialami oleh para pemerannya. Sebagai tugas akhir dari bermain peran ini, diharuskan adanya evaluasi atas semua aktivitas yang dilakukan sejak awal agar diperoleh manfaat yang signifikan dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasanya. Dalam setiap permainan perlu ditunjuk seorang leader yang akan mengawal dan memonitor seberapa berjalannya aturan yang telah disepakati bersama agar tidak mendapatkan tantangan dari peserta yang lain.

d. Keterampilan Memerankan Skenario dalam Pembelajaran

Dalam berbahasa diperlukan adanya *keajegan* untuk terus mengasah dan menggunakan bahasa itu sendiri. Semakin sering bahasa itu dipraktikkan, baik secara lisan maupun tulisan, maka tingkat keterampilan dari subjek bahasa akan semakin meningkat.¹¹

Kata keterampilan berasal dari kata terampil yang mempunyai arti cakap, cekatan, dan mampu dalam menyelesaikan sebuah tugas.¹² Kata menerampilkkan berarti memberikan sebuah keterampilan atau membuat seseorang menjadi terampil. Dan secara bahasa, kata keterampilan adalah kemampuan dalam menyelesaikan tugas dan memiliki kecakapan dalam penggunaan bahasa, baik secara tulis maupun lisan.

¹¹ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*, (Bandung: Angkasa, 2008), Hlm: 1.

¹² Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2005), Hlm: 559.

Sehingga dalam sebuah pembelajaran, apabila pengajar sering memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih dan diberikan tanggung jawab yang kontinyu, maka peserta didik semakin terampil, termasuk dalam berbahasa. Begitu pula dalam bermain peran. Kesempatan yang diberikan secara luas kepada peserta didik untuk melakukan berbagai peran dalam *role playing* akan menambah bekal bagi mereka dalam bersikap, mengolah emosi dan bertindak.

Skenario dalam pembelajaran tidak jauh berbeda dengan skenario dalam transkrip film dimana konsep yang direncanakan harus sempurna dilakukan agar tujuan utama sebuah pembelajaran dapat terwujud dengan baik. Dalam pada itu, pentingnya guru yang dalam hal ini bertindak sebagai sutradara untuk mengatur proses bermain peran dengan baik dan perlu berkoordinasi dengan penyusun skenario untuk diperoleh hasil yang maksimal dan efektif.

Keterampilan memerankan skenario memang tidak bisa dimiliki oleh semua orang, namun kecakapan dalam memainkannya dibutuhkan kesungguhan yang tentunya pada saatnya nanti semua akan bisa memerankannya dengan membuang rasa malu untuk berperan serta tidak kaku untuk memperagakannya. Pada awalnya memang dirasa sulit dan kaku, namun seiring berjalannya waktu keluwesan akan didapatkan.

2. Maharah al-Kalam dan Pembelajarannya

Dalam Bahasa Arab, keterampilan disebut dengan *maharah*. Keterampilan dalam berbahasa Arab berarti kecakapan dalam menyelesaikan tugas berbahasa Arab. Keterampilan yang ada dalam Bahasa Arab ada empat, yaitu *Maharah al-Istima`* (keterampilan mendengar), *Maharah al-Kalam* (keterampilan berbicara), *Maharah al-*

Qiroah (keterampilan membaca), *Maharah al-Kitabah* (keterampilan menulis). Keempat keterampilan tersebut menjadi poin utama untuk belajar sehingga ketercapaian hasil belajar harus mengarah kepada ketuntasan penguasaan empat keterampilan tersebut dalam proses belajar bahasa Arab. Adapun penjelasan tentang *Maharah al-Kalam* adalah sebagai berikut:

a. Pengertian *Maharah al-Kalam*

Istilah *Maharah al-Kalam* biasanya disebut juga dengan istilah *ta`bir*. Kedua istilah tersebut sama tetapi juga mengandung perbedaan. *Maharah al-Kalam* berfokus pada kemampuan lisan, sedangkan *ta`bir* cenderung pada pengungkapan secara tulisan. Persamaan kedua istilah tersebut adalah keduanya bersifat aktif yang berfungsi untuk menyampaikan isi pikiran.¹³

Maharah al-Kalam adalah keterampilan berbicara. *Maharah al-Kalam* merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang ada dalam Bahasa Arab. Definisi *Maharah al-Kalam* dari para ahli bahasa bermacam-macam. Dikatakan bahwa, *Maharah al-Kalam* adalah kecakapan dalam penyampaian pesan secara lisan. Pendapat lain menyatakan, bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk melakukan reproduksi artikulasi yang dipergunakan untuk menyampaikan perasaan, keinginan dan kehendak kepada orang lain.¹⁴

¹³ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), Hlm: 137.

¹⁴ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm:241

Penyampaian pesan secara lisan tersebut tidak hanya terjadi satu arah, tetapi juga pada dua arah, bahkan lebih. Jika pembicara menyampaikan pada *mustami`* kemudian orang yang diajak bicara tersebut mampu menangkap maksud dari sebuah pembicaraan dan mampu memberikan respon balik (*feed back*), maka terjadilah komunikasi dua arah atau lebih.

Al-Kalam adalah sebuah langkah permulaan sebelum keterampilan membaca (*maharah al-qiroah*) dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Keterampilan ini merupakan seni komunikasi yang berfokus pada penyampaian perasaan, pikiran, ide, informasi dan pengalaman kepada orang lain secara saling interaksi, saling memahami dan saling merespon dengan menggunakan lisan.¹⁵

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Maharah al-Kalam* merupakan kecakapan dan seni dalam berbahasa lisan dalam menyampaikan berbagai pikiran dan ide secara lisan.

Keterampilan dalam berbicara termasuk berbicara Bahasa Arab merupakan aktifitas yang penting dalam kehidupan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Bahkan, manusia lebih banyak berbicara daripada aktifitas menulis.¹⁶ Penyampaian informasi dan pengetahuan juga melalui lisan.

Dalam pembelajaran, Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari terutama pada keterampilan berbicara. Sebagai bahasa dunia, maka peserta didik layak untuk dibekali Bahasa Arab secara aktif

¹⁵ Mina Ibrahim, *Al-Hiwar Faniyatuhu wa Istiratijiyatuhu wa Asalibu Ta`limihi*, (Kairo: Maktabah Wihbah, 2003), Hlm: 72

¹⁶ Ali Ahmad Madkur, *Tadris al-Funun al-Lughah al-`Arabiyyah*, (Kairo: Darul Fikri Arab, 2002), Hlm: 87.

(*kalam*). Dengan berbicara akan tercipta komunikasi langsung, karena *kalam* adalah sebagai alat utama dalam pembelajaran sebuah bahasa.

Keterampilan berbicara dituntut penguasaan ekspresi secara lisan untuk menunjang kemampuan utama bahasanya. Dalam pembelajaran, *Maharah al-Kalam* memiliki urgensi tersendiri, diantaranya:¹⁷

- 1) Dipergunakannya bahasa lisan dalam keluarga ketika menjelaskan pelajaran dari sekolah.
- 2) Mengawali penjelasan materi yang berbahasa Arab dengan penjelasan secara lisan.
- 3) Tidak dapat dibayangkan apabila pembelajaran *Qiroah* dan *Kitabah* tanpa *Kalam*.

Dengan tingkat urgensi *kalam* yang telah disebutkan sebagaimana di atas, maka latihan untuk berbicara Bahasa Arab adalah suatu hal yang penting, terutama dalam proses pembelajaran. Kurangnya praktik *kalam* dalam proses belajar, maka berakibat kurang efektifnya pembelajaran yang seharusnya diperoleh dalam penguasaan kebiasaan berbahasa.

b. Tujuan Pembelajaran *Maharah al-Kalam*

Dapat dipastikan bahwa setiap pembelajaran itu mempunyai tujuan yang telah menjadi target pencapaian pembelajaran. Begitu pula, pembelajaran *Maharah al-Kalam*. Terdapat lima tujuan yang mendasar dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam*, yaitu:¹⁸

¹⁷ Mamlu`atu Ni`mah, *Kaifa Nu`allimu Tadris Maharah al-Kalam*. Proseding IMLA. (Malang: UIN Maliki, 2015), Hlm.432-433

¹⁸ *Op. Cit*, Hlm:138-140

Pertama: Mudah untuk berbicara. Untuk mencapai kemudahan dalam mengungkapkan Bahasa Arab secara lisan, maka peserta didik membutuhkan latihan yang terus-menerus, baik dihadapkan pada skala kecil maupun di khalayak umum. Dengan aktifitas ini, maka peserta didik akan mengalami perkembangan kebahasaan, dikarenakan kepercayaan diri mereka telah meningkat.

Kedua: Jelas. Untuk mendapatkan konten pembicaraan dengan Bahasa Arab yang jelas, maka dibutuhkan latihan pada moment-moment tertentu. Seperti, diskusi, debat, dsb. Kegiatan tersebut akan membantu peserta didik untuk dapat menyampaikan gagasan secara logis, runtut dan mudah dipahami.

Ketiga: Tanggung jawab. Dalam hal ini, ditekankan pada peserta didik agar tidak asal berbicara. Akan tetapi, pembicara dapat melontarkan pembicaraan disesuaikan dengan situasi, lawan bicara, waktu dan isi pembicaraan.

Keempat: Pendengar yang kritis. Ketika menjadi pembicara, maka hendaknya diimbangi dengan kesadaran untuk belajar menjadi pendengar yang baik, yaitu mampu memberikan saran secara kritis pada ungkapan yang didengar. Begitu pula, memberikan kritik terhadap perkataannya sendiri.

Kelima: Kebiasaan. Harapan untuk dapat berbicara Bahasa Arab dengan baik dan benar, maka diperlukan adanya kebiasaan. Kebiasaan tersebut ada, karena adanya niat yang kuat. Kebiasaan untuk selalu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Arab dapat dilakukan secara kelompok kecil maupun dengan skala besar. Jalinan komunikasi tersebut dilandasi dengan komitmen yang kokoh. Apabila kebiasaan

tersebut terpelihara, maka akan muncul lingkungan bahasa (*bi`ah lughawiyah*) yang sesungguhnya.

Secara umum, pembelajaran *Maharah al-Kalam* bertujuan untuk:¹⁹ (1) Mengucapkan suara-suara Bahasa Arab, termasuk intonasi dan *stressing*; (2) Membedakan pengucapan huruf yang berharakat panjang dan pendek; (3) Mengungkapkan pemikiran sesuai dengan tata bahasa; (4) Menggunakan karakteristik Bahasa Arab sesuai perubahan dalam *berkalam*, seperti penggunaan *dhomir mudakkar* dan *muannats*; dan (5) Mengungkapkan pemikiran dan pendapat secara komunikatif.

c. Materi Pembelajaran *Maharah al-Kalam*

Sebuah pembelajaran terkait dengan materi-materi yang diajarkan. Begitu pula pada pembelajaran *Maharah al-Kalam*. Berikut ini adalah materi-materi yang dipelajari dalam *Maharah al-Kalam*:

1) Materi percakapan disebut juga dengan *khiwar*. Percakapan merupakan aktifitas timbal balik antara dua orang atau lebih secara lisan. Terdapat pihak yang menjadi pembicara dan pihak yang sebagai pendengar, tetapi terjadi interaksi atau pergantian posisi antara pihak-pihak tersebut. Sehingga terjadi pertukaran informasi dan tanya jawab.²⁰

Percakapan seringkali terjadi dalam kehidupan. Terjadinya percakapan juga dapat di lingkungan pendidikan, termasuk kampus. Oleh karena itu, para mahasiswa perlu diajarkan hal-hal yang harus diperhatikan di tengah-tengah komunikasi. Sebagai pembicara,

¹⁹ *Op. Cit.* Hlm.433

²⁰ Ahmad Fuad Mahmud Ulyan, *al-Maharaat al-Lughawiyah Mahiyatuha wa Tharaiquha*, (Riyadh: Darus Salam, 1992), Hlm: 87-88

mahasiswa akan menempatkan dirinya dengan sebaik mungkin dengan memperhatikan waktu, situasi, orang yang diajak bicara dan topik yang sedang dibicarakan.

- 2) Diskusi merupakan aktifitas penyampaian kritik, ide dan penyelesaian terhadap suatu masalah secara lisan. Diskusi dilakukan secara berkelompok untuk membahas materi yang menjadi tujuan pembelajaran.²¹ Dengan kegiatan berdiskusi diharapkan peserta didik akan lebih memiliki kemampuan dan keterampilan serta mempunyai fokus terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai.²²
- 3) Bercerita adalah kegiatan penyampaian fenomena, baik fiksi maupun non fiksi yang disampaikan secara lisan. Dengan bercerita, kemahiran seseorang dalam berbicara akan terlatih dengan baik.²³ Sehingga, salah satu faktor perkembangan *kalam* bagi seseorang juga terkait dengan kecintaannya pada aktifitas bercerita.

Peserta didik juga mempunyai berbagai cerita yang dapat diceritakan, baik dihadapan pengajar atau teman-temannya. Sedangkan sumber cerita dapat berasal dari pengalaman langsung ataupun dapat diperoleh dari bacaan serta berita atau informasi yang didengar.

Materi pembelajaran *Kalam* seharusnya berkaitan dengan kondisi sekitar yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Problem yang sering dialami oleh pembelajar adalah materi yang disajikan tidak sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka tidak memiliki

²¹ *Ibid*, Hlm: 147

²² Muhammad Ibnu Ibrahim Al-Khatib, *Thoroiq at-Ta`lim al-Lughah al-'Arabiyah*, (Riyadh: Maktabah at-Taubah, 2003), Hlm: 147.

²³ *Op. Cit.* Hlm: 106

kosakata yang cukup disamping tidak memiliki ide atau inspirasi untuk mengungkapkan sebuah kata-kata.

Cara bercerita atau berdiskusi misalnya, maka diperlukan penguasaan materi yang cukup untuk dijadikan bahan diskusi dan memperoleh informasi yang cukup dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar yang efektif dan efisien. Ketercapaian hasil belajar melalui kemampuan berdiskusi adalah hal yang mutlak dan harus terpenuhi.

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran *Maharah al-Kalam*

Agar tujuan pembelajaran *Maharah al-Kalam* dapat tercapai, maka hendaknya proses belajar mengajar keterampilan berbicara Bahasa Arab perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang ada didalamnya. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran *Maharah al-Kalam*, diantaranya:²⁴

- 1) Pengajar memiliki kompetensi yang unggul pada pembelajaran *Maharah al-Kalam*.
- 2) Pembelajaran dimulai dengan pengenalan pada kosa kata atau bunyi yang mempunyai kemiripan antara bahasa ibu dengan Bahasa Arab.
- 3) Tetap memperhatikan tahapan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, misalnya mengajarkan satu kalimat, kemudian dilanjutkan dengan dua kalimat.
- 4) Fokus pembelajaran adalah hal-hal yang terkait dengan keterampilan berbicara Bahasa Arab, seperti pembelajaran tentang cara memulai dan mengakhiri pembicaraan dengan baik.
- 5) Memaksimalkan latihan berbicara secara kontinyu, baik mengungkapkan ide atau sekedar pengucapan bunyi.

²⁴ *Ibid.* Hlm: 90 - 91

Penekanan pada prinsip sebagaimana dijelaskan sebelumnya, memberikan pemikiran bahwa kondisi tersebut harus dipenuhi agar hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Di satu sisi, ketidakberhasilan proses belajar mengajar adalah disebabkan oleh karena kurangnya pembiasaan, tahapan yang tidak runtut serta pendamping yang kurang kompeten untuk dapat meningkatkan kompetensi pembelajar.

e. Bagian-bagian Penting dalam Pembelajaran *Maharah al-Kalam*

Pembelajaran *Maharah al-Kalam* memerlukan upaya yang sungguh-sungguh untuk dapatnya pembelajar memiliki kecakapan yang memadai. Keberhasilan belajar salah satunya dipengaruhi oleh pengetahuan akan pentingnya komponen dan bagian yang menjadi sisi integral suatu proses. Dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* terdapat tiga bagian penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajarannya. Sebagai berikut:

1) Pengucapan

Suara merupakan bagian paling penting dalam aktifitas berbicara. Dapat dikatakan bahwa berbicara adalah mengeluarkan suara. Proses mengeluarkan suara tersebut haruslah dengan pengucapan yang benar. Oleh karena itu, pembelajaran pengucapan dimulai sejak awal pembelajaran yang sesuai dengan aturan.

Proses *Al-Kalam* adalah melalui munculnya pengucapan. Pendengar akan mengetahui adanya pembicaraan apabila terdapat suara atau pengucapan yang tampak keluar dan sampai pada alat pendengarannya. Sehingga, pengucapan dari suara yang dikelurakan

oleh pembicara hendaklah pengucapan yang benar dan jauh dari kesalahan.²⁵

Suara adalah salah satu unsur bahasa yang apabila pengucapannya sejak pengenalan pertama sudah mengalami kesalahan, maka akan sulit untuk dirubah atau diperbaiki. Dengan sebab itulah, peserta didik harus dapat mengucapkan suara-suara yang diajarkan dengan pengucapan yang sempurna.

2) Kosa kata atau *Mufradat*

Selain suara, kosa kata atau disebut dengan *Mufradat* adalah termasuk bagian penting dalam pembelajaran *al-Kalam*. Mufradat merupakan alat untuk mendapatkan sebuah makna. Dengan mufradat, pembicara akan dapat berfikir dan dari pikiran itu mampu menyampaikannya secara lisan.

Kalimat-kalimat yang terlontar adalah kumpulan dari kosa kata yang dirangkai menjadi ungkapan. Kosa kata tersebut biasanya juga didapatkan dari keterampilan mendengar dan keterampilan membaca.²⁶

Kecakapan seseorang dalam berbicara juga dapat diukur dari pemilihan kosa kata yang digunakan dan ungkapan kalimat yang disampaikan. Semakin variatif kalimat-kalimat yang disampaikan, berarti kekayaan kosa kata yang disimpan juga beragam.

3) Tata Bahasa atau *Qawaid*

Bagian penting dalam pembelajaran *Maharah Kalam* yang lain adalah tata bahasa atau *qawaid*. Mempelajari bahasa asing akan satu

²⁵ Ali Ahmad Madkur. *Op. Cit*, Hlm: 90.

²⁶ Mamlu`atu Ni`mah, *Op. Cit*, Hlm.435.

ikatan dengan mempelajari tata bahasa. Fungsi dari tata bahasa adalah untuk menyampaikan bahasa secara tepat.

Bagi pembicara yang bukan pemilik aslinya, seringkali berpendapat bahwa tata bahasa atau *qawaid* dianggap tidak penting.²⁷ Terutama pada *kalam*, seringkali dikatakan bahwa tata bahasa atau *qawaid* tidak dibutuhkan dalam komunikasi lisan, karena yang dibutuhkan adalah saling memahami antara pembicara dan pendengar.

Hal itu sangat mungkin terjadi bagi pemula atau bagi orang yang belajar berbahasa, karena seringkali problematika ditemukan pada kesalahan dalam penggunaan tata bahasa. Padahal, bahasa adalah kumpulan dari *qawaid* yang harus diketahui oleh para pembicara. Sehingga, tata bahasa adalah bagian penting pula dalam aktifitas berbicara. Adapun kesalahan yang terjadi itu dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan diberikan *feedback* agar kesalahan tidak terjadi lagi pada kesempatan yang lain.

C. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah kualitatif. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini, peneliti adalah sebagai instrumen utama dan penelitian ini berfokus pada hubungan antara manusia dengan bahasa dan tafsiran.²⁸ Adapun jenis kualitatif pada penelitian ini, dianggap mengandung kesesuaian dengan masalah yang menjadi bahan kajian. Di samping itu, jenis ini bersifat utuh dan natural yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu

²⁷ *Ibid*, Hlm.436.

²⁸ Nasution, *Metode Research; Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara. 1996), Cet. ke-1. Hlm: 5

bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang.

Adapun pengumpulan data didapatkan dengan teknik catatan dokumen dan observasi. Data yang didapatkan bersifat deskriptif, yaitu gambaran tentang pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang dengan menggunakan *role playing*.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA (Program Khusus Pembelajaran Bahasa Arab) UIN Maliki Malang diajarkan bagi seluruh mahasiswa baru selama satu tahun pertama. Bobot SKS *Maharah al-Kalam* pada semester pertama sebesar dua SKS. Sedangkan pada semester dua berbobot satu SKS.

Latar belakang mahasiswa baru yang mempelajari Bahasa Arab, termasuk *Maharah al-Kalam* berbeda-beda. Para mahasiswa dibagi menjadi tiga level kemampuan, yaitu *mutaqaddim*, *mutawasith* dan *mubtadi*. Meskipun kemampuan mereka berbeda tetapi untuk tahap latihan dalam pembelajaran diupayakan mahasiswa dapat mencapai target pembelajaran yang diinginkan.

Pada tahun pelajaran 2018/2019 ini adalah tahun pertama PKPBA UIN Maliki Malang menggunakan kitab karya pusat bahasa UIN Maliki Malang sendiri. Kitab tersebut diberi nama *al-'Arabiyah Lil Hayah*. Pada semester pertama, dipelajari kitab jilid satu dan dua. *Khiwar* (dialog) yang ada dalam kitab tersebut adalah tema-tema yang dapat dilatihkan kepada para mahasiswa menjadi sebuah *role playing*.

Adapun tujuan pembelajaran pada *Maharah al-Kalam* pada semester satu, antara lain:

- 1) Pengucapan berbagai ungkapan tentang tema yang dipelajari.
- 2) Adegan dialog antara dua orang atau lebih sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 3) Mendeskripsikan gambar sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 4) Mengutarakan pertanyaan sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 5) Deskripsi cerita bersambung sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 6) *Taqdim al-Qishah (Story Telling)* sesuai dengan tema yang dipelajari.

Berdasarkan tujuan dan kondisi di PKPBA UIN Malang, maka didapatkan adanya rencana pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* dengan menggunakan *Role Playing*. Dalam kegiatan ini setidaknya ada tujuh tahapan yang dilakukan.

Tahap pertama adalah persiapan dan apersepsi. Tahapan ini sebagaimana pada umumnya sebuah proses belajar mengajar dilakukan. Dosen menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tahap kedua yaitu pembagian kelompok. Pada tahapan ini, diusahakan masing-masing kelompok terdiri dari mahasiswa yang beragam tingkat kognitif keahsaannya. Dengan kelompok yang heterogen diharapkan dapat menambah kemampuan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya. Jumlah setiap anggota kelompok dapat disesuaikan dengan kebutuhan peran yang akan dimainkan.

Tahap ketiga adalah pembahasan skenario atau naskah. Naskah atau skenario yang diperagakan adalah teks-teks *khiwar* (percakapan) yang ada dalam Kitab *al-'Arabiyah lil Hayah*. Hal ini dilakukan karena disesuaikan dengan tujuan capaian pembelajaran *Maharah al-Kalam* yang ada di PKPBA. Jadi, setiap kelompok melakukan diskusi bersama

tentang teks berbahasa Arab tersebut sampai mereka memahaminya. Pada tahap ini pula, dosen menyampaikan aturan serta kosa kata atau istilah dan ungkapan yang harus dipergunakan dalam penampilan peran.

Tahap keempat adalah pembagian peran. Setiap kelompok pada tahap ini dapat memilih peran yang akan dimainkan. Teknis pemilihan peran, mahasiswa dapat membaginya secara acak atau langsung memilih, bahkan dapat menggunakan kartu pilihan. Dalam hal ini, dosen memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memutuskan secara mandiri.

Tahap kelima adalah permainan peran. Pada tahap ini setiap kelompok secara bergantian melakukan adegan yang harus diperankan. Permainan ini dilakukan di hadapan kelompok yang lainnya. Ketika satu kelompok sedang menampilkan permainan peran, maka kelompok lainnya harus melakukan pengamatan terhadap penampilan tersebut. Dengan demikian, setiap individu berperan menjadi pemain peran sekaligus pengamat.

Tahap keenam adalah evaluasi. Tahap ini juga penting. Hal-hal yang dievaluasi dalam *role playing* pada pembelajaran Bahasa Arab, yaitu ekspresi, penghayatan peran, penggunaan kosa kata serta penyampaian kalimat dan ungkapan berbahasa Arab. Setiap mahasiswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait dengan pengamatan terhadap permainan peran yang dilakukan oleh kelompok lain. Hal ini menjadi penting, karena para mahasiswa akan belajar berbicara Bahasa Arab dengan lebih baik lagi setelah mengetahui kesalahan-kesalahan yang disampaikan melalui evaluasi tersebut.

Tahap ketujuh adalah kongklusi. Tahap ini adalah tahap terakhir, yaitu kesimpulan. Selain diberikan kesimpulan yang terkait dengan pemahaman terhadap karakter peran yang dimainkan, juga disampaikan penekanan pengetahuan tentang kaidah kebahasaan yang benar. Adapun cara memberikan kongklusi dapat berupa pernyataan yang diulang-ulang ataupun berupa pertanyaan yang diberikan di akhir pertemuan pembelajaran.

- 1) Adanya kelebihan dan kekurangan *Role Playing* pada pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang. Kelebihan tersebut, antara lain:
 - a) Terjadinya interaksi antar mahasiswa, karena setiap kelompok harus melakukan diskusi terlebih dahulu sebelum bermain peran.
 - b) Menjadikan mahasiswa memiliki keberanian dan tanggung jawab, karena diberi kesempatan untuk menjadi pemeran dan pengamat.
 - c) Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang kesalahan berbahasa yang dilakukan, agar menjadi pengalaman pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat menyampaikan pembicaraan Bahasa Arab dengan lebih baik lagi pada kesempatan berikutnya.

Adapun kekurangan dari *Role Playing* adalah dibutuhkan waktu yang lebih lama dalam persiapan sebelum penampilan, meskipun tanpa penataan panggung yang mewah. Hal ini dikarenakan diskusi setiap kelompok yang membutuhkan waktu lebih lama dalam penentuan peran. Kekurangan yang lainnya adalah masih terdapat mahasiswa yang malu atau berebut peran dengan mahasiswa yang lain.

- 2) Adanya beberapa tema di dalam Kitab al-`Arabiyah lil Hayah yang dapat dijadikan naskah atau skenario bermain peran dalam *Maharah*

al-Kalam, antara lain: tema *al-Usrah* (الأسرة), *ad-Dirasah* (الدراسة) dan *Fi as-Suuq* (في السوق).

Pada tema *al-Usrah* setiap kelompok terdiri dari lima anggota. Setiap anggota dapat menjadi ayah atau ibu atau anak, dst. Skenario pada tema ini, setiap anggota keluarga memperkenalkan dirinya, anggota keluarganya serta aktifitas masing-masing anggota keluarga.

Pada tema *ad-Dirasah* setiap kelompok terdiri dari lima anggota. Satu anggota menjadi guru atau dosen dan empat anggota yang lain menjadi siswa atau mahasiswa. Permainan dimulai dengan pertanyaan kepada para pemeran siswa atau mahasiswa dari pemeran guru atau dosen, yaitu tentang pekerjaan apa yang diinginkan di masa yang akan datang. Setiap anggota yang berperan sebagai siswa atau mahasiswa bebas berekspresi dan menyampaikan pekerjaannya masing-masing.

Sedangkan pada tema *Fi as-Suuq* dibagi menjadi dua kelompok besar. Satu kelompok menjadi penjual dan satu kelompok menjadi pembeli. Kelompok penjual dibagi lagi menjadi beberapa stand atau toko. Pembagian stand atau toko disesuaikan dengan barang yang dijual. Setiap kelompok bebas menentukan barang yang akan dijual. Kelompok penjual juga dianjurkan untuk memberikan diskon dan berlaku sebagai penjual yang ramah serta jujur.

Kelompok pembeli dibagi menjadi beberapa kelompok yang juga diperbolehkan membeli barang apapun yang dijual pada stand-stand yang ada. Para pembeli juga diingatkan untuk tertib, antri serta tidak melakukan penawaran yang menjatuhkan harga.

E. Kesimpulan

Pembelajaran *Maharah al-Kalam* di PKPBA UIN Maliki Malang dapat diajarkan dengan berbagai model pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan peran atau *role playing*. Dengan bermain peran, mahasiswa PKPBA dapat melatih kemampuan berbicara Bahasa Arab. Selain itu, hasil positif dari bermain peran tersebut dapat mengasah spontanitas keterampilan kebahasaan mahasiswa.

Dengan bermain peran, mahasiswa mengalami kelancaran dalam menyampaikan pendapat, ide, informasi atau sekedar bertanya jawab kepada dosen maupun kepada sesama mahasiswa.

Dosen dapat memilih tema-tema yang terkait dengan tujuan pembelajaran untuk dijadikan sebagai skenario *role playing*. Skenario tersebut dapat berasal dari *khiwar* atau teks *Qiroah*. Seperti pada tema *al-Usrah* (الأُسرة), *ad-Dirasah* (الدراسة) dan *Fi as-Suuq* (في السوق).

Daftar Rujukan

- Antarika, Wenti. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Way Tuba Way Kanantahun Pelajaran 2015/2016*. Tesis. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, Mina. (2003). *Al-Hiwar Faniyatuhu wa Istiratijiyatuhu wa Asalibuhu Ta`limihi*. Kairo: Maktabah Wihbah.

- Kuswoyo. (2017). *Konsep Dasar Pembelajaran Maharah al-Kalam*. Jurnal: An-Nuha. Vol 4. No.1
- Madkur, Ali Ahmad. (2002). *Tadris al-Funun al-Lughah al-'Arabiyah*. Kairo: Darul Fikri Arab.
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nasution. (1996). *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ni'mah, Mamlu'atu. (2015). *Kaifa Nu'allimu Tadris Maharah al-Kalam*. Proseding IMLA. Malang: UIN Maliki.
- Rosyidi, Abd. Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. (2012). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Ulyan, Ahmad Fuad Mahmud. (1992). *al-Maharaat al-Lughawiyah Mahiyatuha wa Tharaiquha*. Riyadh: Darus Salam.
- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.