

METODE ROLE PLAYING DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB SEKOLAH DASAR DI DESA KARYAMUKTI

Mochamad Ilham¹, Fazri Achmad Anugrah Sitepu², Azmi Wahdani³

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: imoch3535@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: fsitepu06@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: azmiwahdani28@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan prasyarat tumbuh kembang anak dalam kehidupan, dengan kata lain pendidikan harus mengarahkan seluruh kekuatan kodrat yang ada pada diri anak tersebut, sehingga mereka mencapai rasa aman dan bahagia yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat. Belajar pada hakikatnya adalah berinteraksi dengan situasi di sekitar seseorang. Proses pembelajaran ditandai dengan perubahan output pada siswa berupa hasil belajar yang baik dan peningkatan motivasi belajar. Bahasa adalah alat komunikasi yang dipelajari seseorang sejak lahir, terlepas dari kemampuan berbahasa Arab yang sangat penting untuk masa depan. Namun bagi sebagian orang belajar bahasa Arab sangatlah sulit, sehingga harus menggunakan metode yang mempermudah belajar bahasa Arab yaitu metode role playing sebagai cara belajar yang menyenangkan. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan mereka terutama dalam kosakata bahasa Arab sehari-hari. Selain itu, komitmen kami untuk belajar bahasa Arab adalah memberikan akses bahasa Arab yang terbatas pada pendidikan sekolah

Kata kunci: Bahasa Arab, Metode bermain peran, Pendidikan, Pembelajaran.

ABSTRACT

Education is a prerequisite for the growth and development of children in life, in other words education must direct all the natural strengths that exist in these children, so that they achieve the highest sense of security and happiness as human beings and members of society. Learning is essentially interacting with situations around a person. The learning process is characterized by changes in student output in the form of good learning outcomes and increased learning motivation. Language is a communication tool that a person learns from birth, apart from the ability to speak Arabic which is very important for the future. However, for some people learning Arabic is very difficult, so they have to use a method that makes learning Arabic easier, namely the role playing method as a fun way of learning. This

¹ Dakwah dan Komunikasi, Manajemen Dakwah, imoch3535@gmail.com

² Syari'ah dan Hukum, Ilmu Hukum, fsitepu06@gmail.com

³ Ushuluddin, Aqidah dan Filsafat Islam, azmiwahdani28@gmail.com

activity is expected to add to their insight, especially in everyday Arabic vocabulary. In addition, our commitment to learning Arabic is to provide limited access to Arabic in school education.

Keywords: *Arabic, Role playing method, Education, Learning.*

A. PENDAHULUAN

UU No. Pasal 3 UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan: "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bernilai dalam rangka pendidikan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan kesempatan peserta didik menjadi manusia .. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. , berakhlak mulia, sehat, cakap, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." ⁴

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa melalui proses pendidikan, individu dapat menentukan dan meningkatkan kualitas dirinya sendiri sebagai hasil dari tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan upaya untuk membantu peserta didik baik secara fisik maupun mental menuju peradaban manusia yang lebih baik. Mempelajari berbagai fungsi pendidikan merupakan salah satu sumber pendukung yang diperlukan dalam masyarakat. Belajar pada hakikatnya adalah berinteraksi dengan situasi di sekitar seseorang.

Proses pembelajaran ditandai dengan perubahan output pada siswa berupa hasil belajar yang baik dan peningkatan motivasi belajar. Namun keterbatasan siswa dalam kegiatan belajar dapat disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa mungkin disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak begitu relevan dengan keadaan siswa. Proses belajar mengajar dapat mempengaruhi siswa apabila komponen pendukungnya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria antara lain kemampuan untuk mempengaruhi, mengubah atau menghasilkan hasil, sehingga efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan telah tercapai. Selain itu, semakin efektif dukungan belajar yang diberikan sesuai dengan kriteria siswa maka semakin baik pula hasil belajarnya. Salah satu cara untuk menunjang keberhasilan belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Dalam proses pembelajaran yang mana guru sebagai pengajar harus melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Partisipasi siswa dapat terjadi sedemikian rupa sehingga guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal pengalaman-pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran. Pembelajaran aktif siswa dapat didukung dengan metode pembelajaran interaktif. di mana kinerja siswa dapat diukur dalam perhatian, mencatat, bertanya, mengemukakan pendapat atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Berbagai model

⁴ <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>

pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk memotivasi siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif tipe role playing.

Metode pembelajaran role playing merupakan suatu konsep yang mengintegrasikan pemahaman siswa tentang perilaku dengan cara mengkategorikan masalah, menggali pemahamannya dan mencari solusi kreatif untuk mengambil keputusan yang tepat. Dengan metode role play, siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bosan saat belajar. Guru dapat menerapkan metode pembelajaran role play pada semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran bahasa Arab. Bahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting yang digunakan oleh manusia. bahkan tidak mungkin tercipta komunikasi dengan sempurna tanpa bahasa. Segala sesuatu yang terjadi di dunia ini terhubung bahasa, terkadang bahasa lisan, bahasa tubuh, bahasa mata dll. Bahasa pada hakekatnya adalah sistem simbol bunyi yang arbitrer yang digunakan anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengenali diri sendiri (Kentjono, 1990:2).

Di era digital ini, semua orang mengharapkan banyak hal, seperti halnya teknologi dan bahasa asing, khususnya bahasa Arab. Pengantar bahasa asing anak usia dini memiliki satu cara yang efektif untuk menyembuhkan kualitas hidup manusia. Anak usia dini adalah masa emas bagi anak untuk belajar bahasa tanpa mengabaikannya mengembangkan aspek-aspek penting lainnya dalam kehidupan. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian, pengetahuan dan keterampilan yang menjadi dasar pendidikan membentuk dan mengembangkan diri sebagai satu kesatuan yang utuh sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini mungkin dan seumur hidup.

Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek perkembangan perilaku dan kebiasaan yang mencakup nilai-nilai moral dan agama pengembangan keterampilan dasar, termasuk keterampilan fisik, kognitif dan bahasa, dan sosioemosional. Belajar bahasa asing pada anak usia dini di bawah usia 6 tahun dilakukan sebagai pengenalan bahasa (Mayang, 2012: 2). Bromley (1992) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur menyampaikan berbagai ide dan informasi yang terdiri dari simbol visual dan tidak secara verbal. Simbol visual ini dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak itu bisa memanipulasi simbol-simbol ini dengan cara yang berbeda sesuai dengan kemampuannya berpikir (Yulinar, 2012).

Elua untuk menggali khazanah Islam dan mempelajari ajarannya. Suherman Aljufri (2015) mengungkapkan bahwa Arab memiliki kedudukan istimewa dalam agama Islam dan umatnya karena dianggap sebagai bahasa yang berisi khazanah ilmu keislaman, perkumpulan persatuan umat Islam dan bahasa untuk melestarikan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi. Muslim dalam bahasa Arab untuk melindungi agama mereka dari pemalsuan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengenalan bahasa Bahasa Arab pada anak usia dini sangat diperlukan, dan juga obatnya kecerdasan anak juga merupakan bentuk perjuangan generasi muslim untuk menjaga lidah Tuhan kita Rasulullah SAW.

Mempelajari bahasa melalui metode bermain peran menyiratkan, di atas segalanya, kemampuan untuk membuat analogi otentik dalam situasi nyata. Kedua, role play dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan perasaannya. Ketiga, dapat membangkitkan sikap, nilai dan keyakinan menjadi kesadaran spontan yang diikuti dengan analisis. Maka kami mengembangkan model belajar bahasa Arab dengan metode role-playing sebagai cara belajar yang menyenangkan. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan mereka terutama dalam kosakata bahasa Arab sehari-hari. Selain itu, komitmen kami untuk belajar bahasa Arab adalah memberikan akses bahasa Arab yang terbatas pada pendidikan sekolah. Itu sebabnya kami ingin membantu siswa mendapatkan motivasi yang baik, Maka kami mengembangkan model belajar bahasa Arab dengan metode role-playing sebagai cara belajar yang menyenangkan. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan mereka terutama dalam kosakata bahasa Arab sehari-hari. Selain itu, komitmen kami untuk belajar bahasa Arab adalah memberikan akses bahasa Arab yang terbatas pada pendidikan sekolah. Itu sebabnya kami ingin membantu siswa mendapatkan motivasi konstan untuk belajar bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kami secara berkelompok Cimanong KKN Sisdama UIN Sunan Gunung Djati Bandung melaksanakan kegiatan "Meningkatkan kemampuan berbahasa Arab anak SD di Desa Karyamukti melalui metode bermain peran (Role Playing)". Dengan demikian, rumus masalahnya ditemukan sebagai berikut:

1. Bagaimana memperoleh keterampilan bahasa Arab siswa sekolah dasar di Desa Karyamukti?
2. Solusi apa yang dapat diberikan kepada anak-anak sekolah dasar di desa Karyamukti?

B. METODE PENGABDIAN

Metodologi pengabdian yang kami gunakan adalah metode fenomenologi dengan pendekatan Sisdamas (berbasis pemberdayaan masyarakat). Jika metode penelitian fenomenologi dilakukan dengan penekanan pada analisis lingkungan dan penerapannya dalam Sisda (berbasis kekuatan masyarakat).

Menganalisis lingkungan melalui observasi, kami mendapatkan informasi tentang program pendidikan desa Karyamukti atau kami terjun langsung ke masyarakat. Tujuan dari metode ini adalah untuk menemukan dan menemukan hal-hal yang nantinya menjadi acuan dalam penelitian dan komitmen kita terhadap masalah-masalah masyarakat. Dengan harapan masyarakat menjadi sadar akan perubahan yang dapat dicapai kedua belah pihak, yang akan terjadi pada masyarakat daerah tersebut. Pertama untuk siswa SD Cimanong. Selain itu juga merupakan kerjasama program, menambah pengetahuan, menggali potensi dan faktor-faktor lain yang bergantung pada rasa memiliki masyarakat sekitar, menjadi masyarakat umum dan kompetitif secara umum dan khusus. menyelesaikan segala permasalahan di lingkungan masyarakat dengan lebih baik. Kami kemudian mengajak masyarakat atau kami sebut Sisdamas (Berbasis Kekuatan Masyarakat) untuk mengimplementasikannya

dengan memberikan edukasi tentang pentingnya belajar melalui kegiatan belajar mengajar yang kami lakukan di SD 1 Cimanong dan di lingkungan posko kami

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan perkuliahan secara nyata dari kelompok 228 Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang diawali langkah awal dengan membuat program pengenalan metode pembelajaran role playing khususnya dalam kemampuan berbahasa Arab. Kegiatan ini dilakukan pada 14/07/23 di sekitar RT 09, Desa Karyamukti, Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak yang tinggal di wilayah jangkauan kelompok KKN 228. Tahap kedua dari program ini adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan oleh Posko 228. Pengabdian masyarakat membekali siswa sekolah dasar dengan keterampilan bahasa Arab melalui metode bermain peran untuk memudahkan pemahaman bahasa Arab bagi anak-anak. Bentuk kegiatan KKN 228 KKN kelompok dilakukan melalui observasi, penelusuran dan bimbingan.

Berikut adalah alur kegiatan pelaksanaan KKN Sisdamas kelompok 228 di sekitar desa Karyamukti sebagai berikut.

1. Pengamatan

Sebagai bagian dari kegiatan tersebut, beberapa perwakilan siswa peserta KKN Kelompok 228 berkunjung ke SD Negeri Cimanong, hasil kunjungan tersebut mengungkapkan bahwa siswa sekolah ini tidak mendapatkan pelajaran bahasa Arab formal seperti di jurusan lain. Hal itu diketahui saat salah seorang anggota rombongan KKN 228 bertanya kepada seorang mahasiswa.

2. Menginformasikan siswa tentang kurikulum bahasa Arab

Dalam kegiatan ini 228 mahasiswa KKN yang dipimpin siswa SD Cimanong khususnya kelas 3 sampai dengan kelas 5. siswa kelas, mengajak siswa mengikuti program pengajaran bahasa Arab dengan metode role playing di posko KKN 228. Upaya dilakukan untuk menjelaskan pentingnya berbicara bahasa Arab dalam kaitannya dengan kehidupan masa depan dan juga apa yang diajarkan melalui bimbingan.

3. Membantu

Dalam kegiatan ini, sekelompok 228 mahasiswa KKN membantu para siswa yang tinggal di lingkungan SDN Cimanong. Refleksi mahasiswa KKN kelompok 228 tentang pentingnya kemampuan berbahasa Arab dalam kegiatan kepemimpinan yang diselenggarakan di masjid al-amin dekat posko KKN kelompok 228. Dalam praktiknya, beberapa mahasiswa KKN kelompok 228 mencoba memberikan materi yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Arab. kemampuan siswa yang bersangkutan.

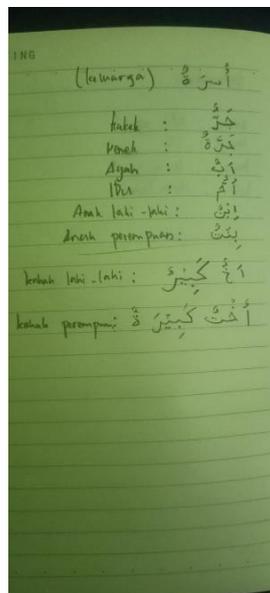
Kegiatan pembelajaran diselenggarakan setiap hari kecuali malam senin sekitar pukul 18:00. pukul 19:00. Pelaksanaan program aksi inti akan dilaksanakan secara keseluruhan mulai tanggal 14 sampai dengan tanggal 14 Agustus 2023. Pada bagian pencarian informasi sebagai langkah metode pelayanan yang berlaku pada tanggal 25.6. - 25 Agustus 23.

Tabel 1.1 Rangkuman Implementasi Program Aksi

No	Kegiatan	Pelaksanaan	Keterangan
1	Kunjungan awal	19 Juli 2023	Beberapa Mahasiswa KKN Kelompok 228 yang ditugaskan ke SD melakukan kunjungan ke SD Cimanong untuk meminta izin untuk silaturahmi dan membantu mengajar
2	Sosialisasi bimbingan belajar	20 Juli 2023	Beberapa Mahasiswa KKN kelompok 228 yang ditugaskan membantu mengajar di SD melakukan sosialisasi mengenai bimbingan belajar kepada siswa SD Cimanong
3	Pelaksanaan bimbingan belajar menggunakan Role Playing	21 Juli 2023	Siswa SD Cimanong melaksanakan bimbingan belajar Bersama mahasiswa KKN kelompok 228 yang sebelumnya telah ditugaskan untu mengajar

Deskripsi kegiatan kelompok KKN 228

1. Kunjungan pertama ke SDN Cimanong
Kegiatan ini merupakan observasi untuk mengetahui karakteristik siswa dan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah khususnya SDN Karyamukti. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2023.
2. Sosialisasi bimbingan belajar
Kegiatan ini merupakan pengenalan program pendidikan bagi siswa yang dilakukan dengan program bermain peran. Dengan bantuan program ini, diharapkan para siswa peserta pendidikan mendapatkan informasi, namun dengan cara yang menyenangkan. .



3. Pelaksanaan pelatihan

Penerapan pembelajaran dengan metode bermain peran, atau Role Playing

- a. Siswa menulis kata yang akan dijadikan materi untuk Role Playing
- b. Membuat 8 kelompok
- c. Guru memberikan peran untuk setiap kelompok
- d. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk memulai memainkan peran di depan kelas

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Arab dikenal sebagai bahasa yang paling penting bagi umat Islam. Bahasa Arab dibutuhkan di hampir semua hubungan antara manusia dan Tuhan seperti pendidikan, membaca al-Qur'an, berdo'a dll. Itu sebabnya umat muslim dianjurkan

bagi uatnya untuk belajar bahasa Arab. Di SDN Cimanong sendiri, pihak sekolah menawarkan mata pelajaran Bahasa Arab dalam pembelajaran mata pelajaran Pelajaran Agama.

Penarikan bahasa Arab menyebabkan kurangnya kemampuan bahasa Arab di kalangan siswa sekolah dasar di desa Karyamukti, padahal pentingnya bahasa Arab cukup penting di era globalisasi saat ini untuk menjamin masa depan anak-anak di dunia yang semakin modern. realitas masa depan Kondisi siswa sekolah dasar di Desa Karyamukti masih minimnya kemampuan berbahasa Arab. Penyebab kesulitan ini adalah hilangnya pelajaran bahasa Arab di sekolah dan juga kurangnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab, dan juga lingkungan yang kurang kondusif, karena kebanyakan dari mereka menggunakan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kami memperhatikan dan menguji bahasa Arab para siswa, mereka mengaku kurang bisa bahkan ada yang mengaku tidak bisa membaca huruf hijaiyyah sama sekali. Untuk itulah kami tergabung dalam Sisdama KKN UIN Bandung Grup 228 penyelenggaraan pembelajaran ekstrakurikuler bagi siswa yang berminat, yaitu. disebut sedang

kemampuan bahasa Arab anak-anak desa Karyamukti, dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat tertarik untuk mengikuti rangkaian pembelajaran yang kami lakukan agar anak-anak dapat memahami dan mengingat beberapa kosa kata, sebagai kosakata silsilah keluarga. Selain itu, metode role-playing yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan memudahkan latihan bahasa Arab anak dalam kehidupan sehari-hari dan lebih banyak kreativitas dalam metode.

Solusi diterapkan

Melihat permasalahan yang ada, kelompok kami berpikir dan berdiskusi bersama untuk mencari solusi atau solusi. Akhirnya kami memutuskan untuk mengadakan pembelajaran tambahan di luar sekolah berupa bimbingan atau pendampingan (teaching) di kelompok 228 KKN Sisdamas UIN Bandung.

Dalam pelaksanaannya, kami para peserta KKN memberikan materi berbahasa Arab dari yang paling dasar seperti pengenalan diri satu sama lain, hingga materi yang lebih advance berupa pengenalan kerabat atau silsilah keluarga. Dari semua diskusi tersebut, terlihat jelas bahwa metode pembelajaran yang kami gunakan cukup berbeda dengan yang diterima oleh siswa SDN 01 Cimanong di lingkungan sekolahnya. Misalnya, menerapkan pembelajaran selama permainan yang membuat suasana hati atau emosi mereka terpuaskan dan menikmati pembelajaran dari awal hingga akhir.

Siklus I (Menjelaskan tentang pembelajaran yang akan di sampaikan)

Setiap orang harus mengenal tidak hanya diri mereka sendiri, tetapi juga orang-orang dekat, seperti keluarga. Oleh karena itu kami para peserta KKN UIN Bandung kelompok 228 di Sisdama juga memberikan materi kepada anggota keluarga dalam bentuk presentasi. Hampir sama dengan materi yang diberikan pada bagian pertama, pada bagian kedua ini kurang lebih kita beri judul materi "Perkenalkan Keluargaku" yang artinya "Perkenalkan Anggota Keluargaku". Dari kakek-nenek, orang tua hingga

adik-adik yang tergabung dalam siswa SDN 01 Cimanong. Kali ini detail materinya adalah sebagai berikut:

- (Kakek)
- (nenek)
- (Ayah)
- (ibu)
- (anak perempuan)
- (anak laki-laki)
- (kakak laki-laki)
- (kakak perempuan)

Masih sama dengan episode pertama, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik bermain dan belajar. Bedanya siswa SDN Karyamukti mendapat penghargaan karena ingin fokus belajar dan memahami materi dari awal sampai akhir. Hadiah adalah hadiah sederhana berupa makanan dan minuman kecil, seperti stik wafel atau susu. Namun para siswa ini sangat senang dan membuat mereka semakin bersemangat untuk belajar, mencatat dan memahami materi Bahasa Arab yang kami berikan.

Untuk siklus ini, kami menawarkan matematika selain materi bahasa Arab. Mereka mengakui bahwa pelajaran ini sangat sulit untuk dipahami, namun metode yang kami gunakan membuat mereka merasa bahwa matematika sangat menyenangkan. Karena, seperti biasa, di akhir kelas, kami semua bermain bersama dengan kuis dadakan berhadiah. Ini dapat mencegah mereka dari kebosanan dan suasana hati atau emosi mereka juga akan baik.

Siklus II(revisi materi)

Pada minggu berikutnya yaitu periode ketiga, kami mencoba menciptakan suasana belajar untuk pelatihan atau pendampingan 228 peserta kelompok KKN UIN Bandung di Minggu depan, ini adalah periode ketiga, kami mencoba membuat suasana belajar mengajar atau pos mengajar lebih menyenangkan bagi peserta KKN UIN Bandung Kelompok 228 di SDN Cimanong. Agar siswa tidak bosan dan menikmati kegiatan belajar di sekolah, kami juga berusaha membantu pekerjaan rumah mereka. (pekerjaan rumah) yang diberikan oleh guru di sekolah.

Pekerjaan rumah yang biasa mereka dapatkan adalah pekerjaan rumah matematika. Karena dulu mereka kesulitan belajar matematika, akhirnya kami membantu mereka mendapatkan nilai terbaik di kelasnya. Setelah kami memberikan beberapa materi di minggu-minggu sebelumnya, di akhir tugas rutin ini kami meminta siswa untuk mengingat kembali materi apa saja yang telah kami berikan. Baik materi bahasa Arab maupun matematika. Namun sebelum itu, kami juga memberikan mereka beberapa cerita tentang karakter, setting, dll. Itu juga bisa membuat mereka

menyegarkan pikiran mereka untuk mengingat materi lain nanti. Kami juga mengundang siswa kembali untuk kuis untuk meninjau materi bahasa Arab dan matematika yang luas yang tersedia. Kami meminta mereka untuk berbaris di samping satu sama lain tanpa memisahkan kelas. Aturan utamanya adalah "yang pertama untuk kemenangan terakhir". Kami memutuskan untuk memiliki 2 pemenang, satu dari kelas 3 dan satu lagi dari kelas 5. kelas, yang kemudian diberi hadiah makanan dan minuman. Dalam pelajaran pembukaan, kami mengajukan beberapa pertanyaan berbeda kepada setiap kelas. Siapa pun yang dapat menjawab dapat mengambil langkah maju. Setelah itu, di sesi terakhir, pertanyaan-pertanyaan itu Berbagai pertanyaan diberikan yang dapat dijawab oleh masing-masing kelas. Soal ini mencakup materi dalam bahasa Arab. Mereka tampak sangat bersemangat untuk bertanya. Ini terbukti saat mereka bergegas mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Dari game terakhir ini, kami dapat mengetahui bahwa mereka senang belajar bersama kami selama beberapa minggu terakhir dan mereka memahami materi yang disampaikan, terutama bahasa Arab.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Agar pembelajaran berlangsung aktif dan efektif, ada banyak metode pengajaran yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah metode role playing yang diterapkan di jurusan Bahasa Arab. Metode bermain peran ini sangat menarik bagi siswa, karena selain asyik belajar menerapkan metode sambil bermain, kami para guru juga merasakan kesempatan untuk berkomunikasi sangat dekat dengan siswa. Itu juga dapat memberikan rasa kohesi dengan menyampaikan materi selama bermain. Penyampaian materi dengan cara ini juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi mereka untuk belajar bahasa Arab.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab anak-anak desa Karyamukti, dapat disimpulkan bahwa minat anak-anak sangat tinggi untuk mengikuti rangkaian pembelajaran yang kami lakukan agar anak-anak memahaminya. dan mengingat beberapa kosa kata. (*mufradat*), seperti pengenalan diri dan nama anggota keluarga dalam bahasa Arab. Selain itu, metode role-playing yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan memudahkan praktik bahasa Arab anak dalam kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan kreativitas metode ini.

2. Saran

Kegiatan-kegiatan Kuliah Kerja Nyata Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN SISDAMAS) UIN Sunan Gunung Djati Bandung tentunya harus melibatkan masyarakat sekitar dalam berbagai bidang yang ada. Kami harap program-program kerja yang telah kami laksanakan di Desa Karyamukti dapat bermanfaat bagi setiap bidang yang sejalan dengan program kerja kami, bahkan bagi setiap

warga Desa Karyamukti itu sendiri. Namun alangkah lebih baik apabila pemerintah Desa Karyamukti memaksimalkan apa yang menjadi kebutuhan mendasar bagi warga-warganya baik itu perihal lingkungan, kesehatan, dan yang paling utama bagi kelangsungan masa depan generasi bangsa yaitu pada bidang pendidikan. Begitupun warga-warga Desa Karyamukti harus membantu setiap usaha yang dilakukan pemerintah desa nya, sehingga dapat terealisasi apa yang menjadi cita-cita bersama. Terakhir bagi mahasiswa KKN, teruslah belajar agar dapat membantu dalam mencapai peradaban yang lebih baik.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan dan kasih karunia-NYA yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan ini yang berjudul METODE ROLE PLAYING DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB SEKOLAH DASAR DI DESA KARYAMUKTI tepat pada waktunya.

Dalam menyusun laporan ini, penulis tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan, namun atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulisan laporan ini dapat terselesaikan

Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyusun dan menyelesaikan laporan ini yaitu kepada :

1. Bapak Prof Dr. H. Rosihon Anwar, M.Ag., CHS., MCE selaku Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung
2. Bapak Hadi Nuraimin, S.Sos., M,Ag. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN desa Karyamukti
3. Bapak H. Nanang Supriyatna, Selaku Kepala desa Karyamukti
4. Bapak Rohimat, Selaku Penyedia posko bagi kelompok 228 KKN desa Karyamukti
5. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat selaku penyedia program kuliah kerja nyata UIN Sunan Gunung Djati Bandung
6. Segenap masyarakat Dusun 1 Desa Karyamukti yang telah banyak bekerja sama dan mendampingi kami sehingga Kuliah Kerja Nyata ini dapat berjalan dengan lancar
7. Teman teman Kelompok 228 yang sama sama berjuang, berpartisipasi dan memberi dukungan baik materi maupun non materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Faridah, Lutfi Ulfah. 2017. *Pengenalan Bahasa Arab Sejak Dini*, (Online), <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/151>, Diakses 20 Agustus 2023
- Kentjono, Djoko.1990. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Universitas Indonesia.
- Bromley, K.D. 1992. *Language Arts: Exploring Connections* (2nd ed). Boston: Allyn and Bacon.
- Sari, Mayang. 2012. Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris Anak Dengan Total Pshykal Response Di Taman Kana-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Sijunjung. Padang: Universitas Negeri Padang
- Yulinar. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Taman Kanak-Kanak Pasaman Barat. Jurnal Pesona 1 PAUD, Vol. 1, No. 1
- Gumelar, A. A., Faozan, F. M., Nugraha, M. A., Amelia, T., Apipah, Y., & Ridwanullah, A. I. (2021). Kkn Sisdamas: Maksimalisasi Pemberdayaan Masyarakat dan Merdeka Belajar dalam Unit Pendidikan di Desa Cimuncang. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(54), 31-39
- Arlin, A. F. P., & Mulyani, H. (2021). Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar dan Pemberdayaan Pertanian di Pondok Pesantren Miftahul Mukhlisin. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(54), 71-81