

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya komunikasi dengan orang lain. Dalam interaksi sosial tentunya manusia harus pandai berkomunikasi dengan berbahasa yang baik, karena bahasa sebagaimana yang dikemukakan Agustina, (2004: 11) adalah sebuah sistem, artinya bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat diakidahkan. Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang berupa simbol bunyi yang dihasilkan dari ucapan manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya di masyarakat.

Dalam kehidupan sehari-hari alat yang sering digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa, baik berupa bahasa tulis maupun bahasa lisan. Sebagai sarana berkomunikasi tentunya bahasa memiliki fungsi berdasarkan kebutuhan seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar.

Salah satu kegiatan berbahasa adalah berbicara dengan satu bahasa atau lebih, misalnya dengan bahasa Inggris, bahasa Indonesia, atau bahasa asing lainnya. Bahasa Arab termasuk salah satu bahasa yang dapat digunakan dalam kegiatan berbicara, seperti menurut Al-Ghalayain yang dikutip oleh Nuha (2012: 30) ialah kalimat-kalimat yang dipergunakan oleh orang Arab untuk mengungkapkan tujuan-tujuan (pikiran dan perasaan) mereka.

Dengan bahasa manusia berkomunikasi, menciptakan keindahan, menyatakan perasaan-perasaannya yang paling signifikan maupun yang tidak signifikan, menyampaikan pengetahuan dan kebudayaan dari generasi ke generasi, dan dari angkatan ke angkatan (Tarigan, 1984: 16). Berdasarkan pemaparan tersebut jelas bahwa bahasa sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan baik itu menggunakan bahasa ibu maupun bahasa asing. Selain bahasa Inggris, bahasa asing yang dipelajari oleh masyarakat Indonesia ialah bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan dengan berbagai cara dan metode.

Dalam bahasa Arab dikenal empat kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu : *istima'*, *kalam*, *qiraah* dan *kitabah*. Berdasarkan dari apa yang peneliti alami ketika duduk dibangku sekolah, kompetensi yang dipakai guru hanya sebatas kompetensi *qiraah* dan *kitabah* saja. Padahal kompetensi *istima'* dan *kalam* juga merupakan suatu rangkaian penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam belajar bahasa Arab adalah berbicara, karena merupakan hasil dari apa yang disimak dan apa yang dibaca. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Tarigan, (2008: 16) berbicara yaitu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Zamzani (2000: 72) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Adapula pendapat lain yaitu menurut Amir (1996: 64) bahwa berbicara sebagai

keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai aktivitas untuk menyampaikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak.

Dari berbagai keterampilan tersebut ditemukan permasalahan yaitu kurangnya kemampuan berbicara (*muhadatsah*) di salah satu MI di Kota Bandung yaitu MI Miftahul Falah. Berawal dari hasil temuan peneliti pada kegiatan observasi yang dilakukan beberapa waktu yang lalu, aktivitas siswa tidak optimal hal ini terlihat dari kurangnya perhatian anak terhadap pembelajaran, kurangnya antusias untuk belajar, tidak termotivasi dan kurang aktifnya anak dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajarannya, siswa hanya mendengarkan, melihat demonstrasi guru, mencatat penjelasan guru dan menjawab latihan soal. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk ikut aktif dalam percobaan yang dilakukan oleh guru, guru hanya memberikan pembelajaran dan penyampaian materi hanya dengan metode ceramah saja.

Dari hasil temuan peneliti pada kegiatan observasi, dari aktivitas siswa tersebut diperoleh data bahwa dari 33 siswa, 60 % siswa perhatiannya kurang, 40% siswa keaktifannya kurang, sedangkan studi dokumenter terhadap hasil belajar diperoleh data bahwa dari 33 siswa yang mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 65 terutama dalam kemampuan *muhadatsah* hasil belajar siswa tergolong rendah.

Kurangnya kemampuan siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal atau eksternal. Salah satu faktor internal yaitu motivasi siswa untuk mampu memahami dan menggunakan Bahasa Arab sangatlah minim. Sedangkan salah satu

faktor eksternal yaitu metode pembelajaran di kelas yang dinilai kurang menarik perhatian siswa, sehingga motivasi pada diri siswa tidak muncul.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan *muhadatsah* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab, diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan efektif. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah metode *Role Playing*. *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran *Cooperative Learning*. Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi tentang suatu tema. *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (Fogg, 2001). *Role Playing* juga merupakan suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Huda, 2014: 208). Adapula yang menyebutkan bahwa *Role Playing* sama dengan Sosiodrama yaitu siswa mendramatisirkan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Atau dengan *Role Playing* siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi suatu masalah (Roestiyah, 2008: 90).

Metode *Role Playing* ini pada praktinya banyak melibatkan siswa yang akan membuat mereka senang belajar dan mempunyai nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, karena didalamnya ada permainan dan pengalaman yang menyenangkan.

Menurut J. Piaget yang dikutip oleh Hendy Hermawan (2010:34) metode *Role Playing* dalam aplikasi praktisnya sangat mementingkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, sehingga hanya dengan mengaktifkan siswa maka proses asimilasi/ akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik. Oleh karena itu, dengan metode ini guru diharapkan dapat membangkitkan perhatian siswa sehingga terjadilah komunikasi timbal balik, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih hidup.

Permasalahan di atas menjadi perhatian bagi peneliti untuk mengadakan penelitian tindakan kelas mengenai pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan kemampuan *muhadatsah* siswa. Penelitian ini akan dilakukan dengan judul: ***“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Muhadatsah Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab”***.

Metode *Role Playing* dengan keunggulan diatas dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi. Diantaranya permasalahan rendahnya kemampuan siswa di MI Miftahul Falah dalam materi *muhadatsah*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kemampuan *Muhadatsah* siswa kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Bahasa Arab sebelum diterapkan metode *Role Playing* ?

2. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Bandung tentang *Muhadatsah* ?
3. Sejauhmana peningkatan kemampuan *Muhadatsah* siswa kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Bahasa Arab setelah diterapkan metode *Role Playing* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan *Muhadatsah* siswa kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Bahasa Arab sebelum diterapkan metode *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab materi *muhadatsah* kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui sejauhmana peningkatan kemampuan *muhadatsah* siswa kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Bahasa Arab setelah diterapkan metode *Role Playing*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, peneliti dapat merumuskan beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab khususnya materi *muhadatsah* karena siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa

Dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran bahasa Arab tentang *muhadatsah*.

c. Bagi sekolah

Memberi kontribusi positif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga dan sebagai alternatif metode yang dapat digunakan oleh para guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

E. Kerangka Pemikiran

Dalam pendidikan formal, bahasa diajarkan meliputi empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan *istima'*, keterampilan *kalam*, keterampilan *qira'ah* dan keterampilan *kitabah*. Setiap keterampilan itu berhubungan erat dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 1980: 1).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa harus dikuasai oleh para siswa MI, karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan

seluruh proses belajar siswa di MI. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran.

Berbicara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 114) ialah berkata, bercakap dan berbahasa. Sedangkan menurut Tarigan (1981: 3) bicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Salah satu bidang implementasi keterampilan berbicara dalam bahasa Arab adalah *muhadatsah*. Istilah *muhadatsah* merupakan bentuk *isim masdar* yang berasal dari kata *hadatsaa yuhaaditsu* dengan wazannya *faa'ala yu faa'ilu*. *Muhadatsah* merupakan sebuah keterampilan tersendiri yang menuntut konsentrasi dari orang yang mempelajari kemampuan artikulasi kata secara benar, detail dan tetap mengikuti aturan-aturan kata, jumlah dan kalimat.

Menurut Hermawan (2011: 135), keterampilan berbicara adalah kemampuan melafalkan bunyi-bunyi atau artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara.

Adapun tujuan dari keterampilan berbicara adalah:

1. Membiasakan siswa bercakap-cakap dengan bahasa yang fasih.

2. Membiasakan siswa menyusun kalimat yang timbul dari dalam hati dan perasaannya dengan kalimat yang benar dan jelas.
3. Membiasakan siswa memilih kata dan kalimat, lalu menyusunnya dalam bahasa yang indah, serta memperhatikan penggunaan kata pada tempatnya.

Salah satu model pembelajaran modern yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bentuk *muhadatsah* pada siswa adalah metode *Role Playing*, karena pembelajaran dengan metode ini membuat siswa belajar secara aktif, kreatif dan menyenangkan.

Menurut Isjoni (2012: 15) *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Salah satu model pembelajaran dalam *Cooperative Learning* adalah *Role Playing* atau bermain peran.

Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/ memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para siswa diikuti sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi (Zuhairini, 1983: 101-102).

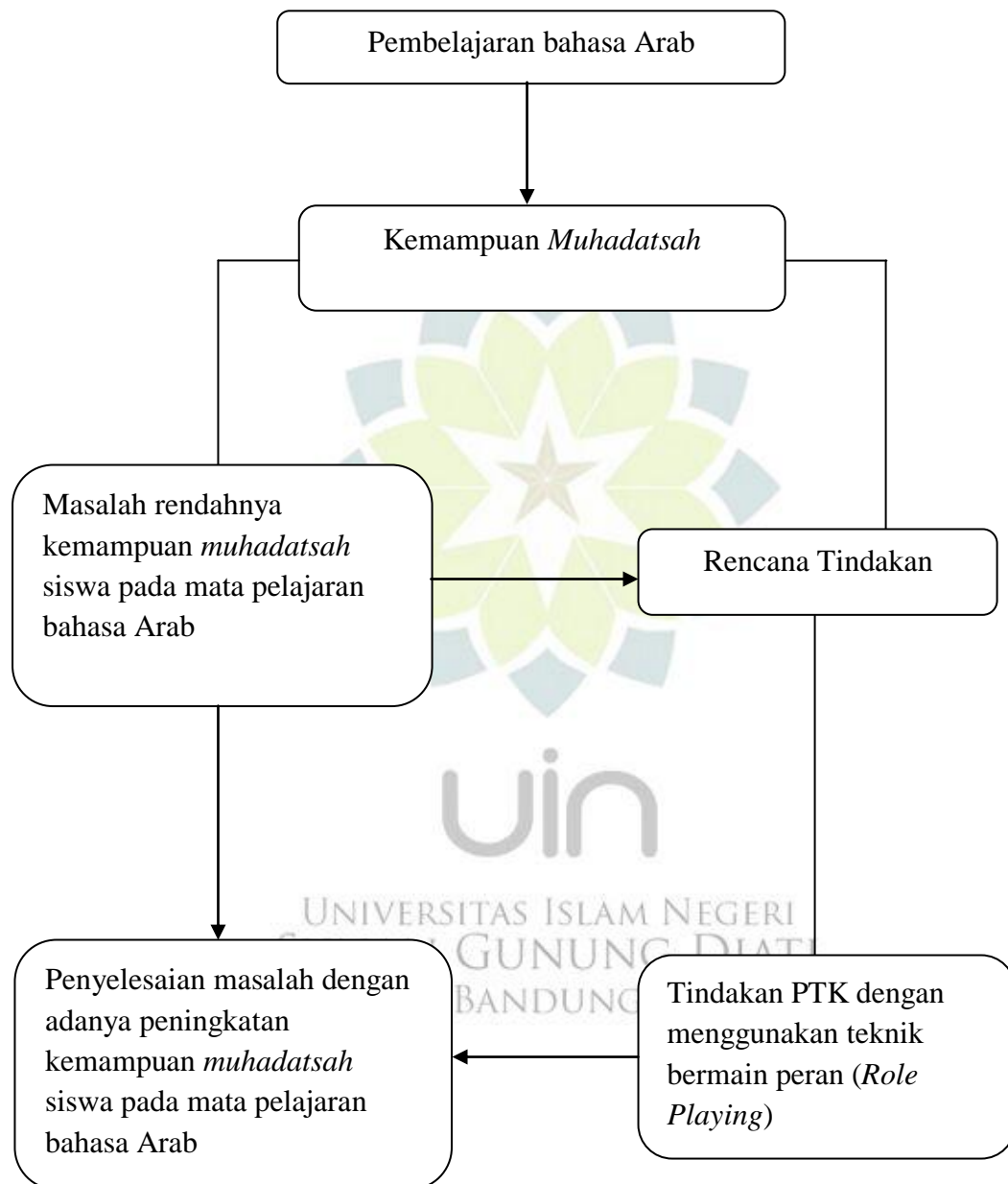
Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Adapun

langkah-langkah *Role Playing* dalam buku karangan (Huda,2014:209) diantaranya adalah :

- a. Guru menyusun/menyiapkan naskah yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari naskah dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing terdiri dari 5 orang anggota.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan naskah yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati naskah yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Uraian di atas merupakan suatu kerangka pemikiran dalam penelitian yang berfokus terhadap peningkatan kemampuan *muhadatsah* siswa melalui metode *Role Playing*. Secara ringkas dapat di gambarkan dalam bentuk skema penelitian sebagai berikut:

Gambar 1.1
Alur Kerangka Berfikir



F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan

masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK (Mulyasa, 2012: 63). Adapun dalam penelitian ini peneliti mengambil hipotesis tindakan bahwa adanya dugaan peningkatan kemampuan *muhadatsah* siswa kelas IV MI Miftahul Falah melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran Bahasa Arab.

G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Arikunto, (2010:2) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

2. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan PTK dilakukan dalam dua siklus. Sebelum dilaksanakan tindakan dalam penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi dan perumusan masalah melalui observasi awal kemudian melakukan refleksi untuk menentukan cara dan tindakan pemecahan masalah yang akan ditempuh pada siklus pertama. Hasil dari pelaksanaan pada siklus pertama akan direfleksikan untuk melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan pada siklus kedua, dan begitu pula dengan siklus-siklus selanjutnya.

Adapun desain penelitian pada siklus I yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatannya meliputi:

- 1) Merencanakan proses pembelajaran serta berdiskusi antara guru pelaksana tindakan dengan guru pengamat tentang persiapan penelitian.
- 2) Menganalisis SK dan KD kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Menentukan pokok bahasan serta sumber belajar.
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
- 5) Menyiapkan lembar dialog.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, kegiatannya meliputi:

- 1) Melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus selanjutnya.

Adapun desain penelitian pada siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Merencanakan proses pembelajaran dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah diperbaiki dan mengacu pada hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran dengan berkaca pada hasil observasi pada siklus pertama.

d. Refleksi

1) Melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

2) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus selanjutnya.

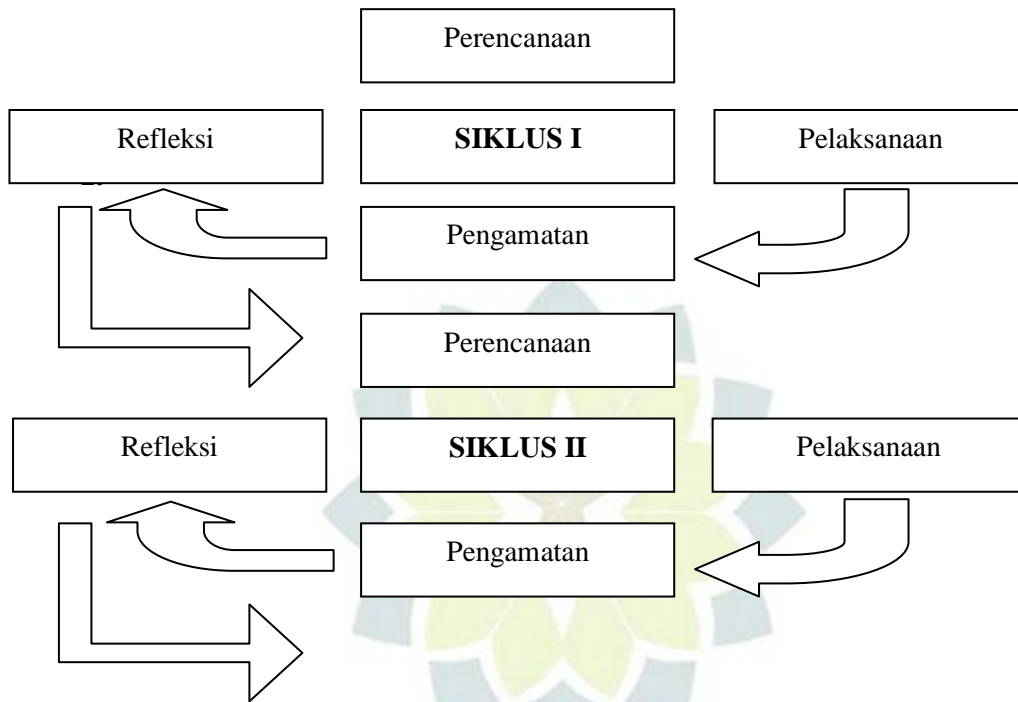
Apabila siklus I dan siklus II telah dilakukan, tetapi hasilnya masih belum nampak maka akan dilanjutkan pada siklus III, begitu seterusnya hingga hasil belajar kognitif siswa meningkat.

3. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan selama dua atau tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Gambar 1.2

Alur PTK



(Arikunto, 2014:16)

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MI Miftahul Falah yang terletak di Jl. Gedebage Selatan no 115, Kota Bandung. Alasan peneliti melakukan penelitian di MI Miftahul Falah karena peneliti menemukan permasalahan yaitu hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Arab khususnya *muhadatsah*.

5. Populasi dan Sampel

Yang menjadi populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV MI Miftahul Falah. Adapun yang menjadi sampel penelitian ini yaitu kelas IV MI Miftahul Falah dan berjumlah 33 siswa.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa data kuantitatif.

a. Observasi

Menurut Arifin (2010:153) observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

b. Wawancara

Setelah melakukan observasi selama *treatment* itu dan mendapatkan hasil yaitu beragamnya kompetensi siswa maka peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa yang lebih aktif dan yang kurang aktif selama pembelajaran berlangsung, dengan cara komunikasi biasa tidak terstruktur pertanyaannya. Wawancara yang demikian menurut Sudijono (2012: 82) ialah wawancara tidak terpimpin yang sering dikenal dengan istilah wawancara sederhana atau wawancara tidak sistematis. Dengan adanya wawancara ini

lebih memperkuat hasil tes yang diberikan juga sebagai bentuk pernyataan dari observasi.

c. Teknik Pelaksanaan Tes

Untuk mengukur kemampuan siswa dengan menggunakan metode bermain peran digunakan instrument tes yaitu tes objektif berupa pilihan ganda dengan jumlah sepuluh soal. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

7. Analisis Data

a. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data yang dimaksud adalah untuk mengolah datamentah berupa hasil penelitian agar dapat ditafsirkan dan mengandung makna. Penafsiran data tersebut antara lain untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

1) Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran yang meliputi aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis datanya dilakukan dengan cara dihitung dan dipaparkan secara sederhana hasil analisis lembar observasi setiap siklus. Kemudian dirata-ratakan dan dipersentasikan ke dalam diagram pie serta direpresentasikan kedalam grafik sederhana. Persentasi dihitung dengan persamaan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Tabel 1.1
Interpretasi Keterlaksanaan

Prosentase (%)	Bobot	Kategori
≤ 54	0	Sangat kurang
55-59	1	Kurang
60-75	2	Sedang
76-85	3	Baik
86-100	4	Sangat baik

(Purwanto, 2009: 103)

1. Penilaian setiap tes tertulis berupa pilihan ganda

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah jawaban benar yang dicapai oleh siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

$$\text{Ketercapaian individual} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Ketercapaian klasikal} = \frac{\text{jumlah yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini peneliti menetapkan nilai 65. Nilai tersebut di dasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Arab yang telah ditetapkan di MI Miftahul Falah Kota Bandung maka seorang siswa dikatakan berhasil apabila telah memperoleh nilai minimum 65.