

Pengaruh Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Maharah Kalam Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Nurwahidah* & Farikh Marzuqi Ammar

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, FAI, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Jl. Mojopahit No. 666, Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur, 61215, Indonesia.

*Corresponding Author: nurwahidahwahidah67@gmail.com

Article History

Received : December 22th, 2025

Revised : January 20th, 2026

Accepted : February 01th, 2026

Abstract: Pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah atas masih menghadapi kendala, khususnya pada keterampilan berbicara (maharah kalam), seperti rendahnya kepercayaan diri dan kurangnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi bahasa Arab secara lisan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang diberikan tes lisan sebelum dan sesudah penerapan *role playing*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Arab siswa dari 73,27 sesudah penerapan *role playing*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Keywords: Maharah kalam, Pembelajaran bahasa Arab, *Role playing*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan berbasis Islam. Bahasa Arab tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami Islam dari sumber aslinya, yaitu Al-Qur'an dan Hadits. Oleh karena itu penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) menjadi aspek penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab secara aktif dan komunikatif. Mereka sering merasa kurang percaya diri, takut salah, atau tidak mampu merangkai kalimat dengan baik. Hal ini menunjukkan rendahnya penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) yang berdampak pada efektivitas pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan.

Keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) merupakan salah satu dari empat keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa, selain menyimak (*istima'*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Menurut

Wahidani et al (2003), keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan, ide, dan informasi secara lisan dalam konteks komunikasi yang nyata. Oleh karena itu guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara aktif.

Salah satu metode yang paling relevan untuk tujuan tersebut adalah teknik *role playing* atau bermain peran. Teknik ini menempatkan peserta didik dalam situasi tiruan yang menyerupai keadaan nyata, di mana mereka berperan sebagai tokoh tertentu sesuai dengan skenario pembelajaran. Melalui kegiatan ini siswa diajak untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan gagasan secara lisan sesuai konteks komunikasi yang dipelajari. Menurut Ferawati & Nurhidayah (2023), metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena siswa terlibat langsung dalam praktik komunikasi yang bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, Teknik ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan mampu bekerja sama dalam berkelompok.

Peneliti tertarik memilih lokasi SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo karena berdasarkan

observasi awal di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah, menghafal kosakata, menerjemahkan teks, dan mengerjakan latihan tertulis. Meskipun siswa mampu memahami arti kata atau struktur kalimat, mereka masih kesulitan menggunakannya dalam komunikasi lisan. Oleh sebab itu, penerapan teknik role playing dipandang mampu menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknik role playing berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab. Utari, May, & Hikmah (2024) melaporkan bahwa penerapan teknik role playing pada peserta didik tingkat MTs mampu meningkatkan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa dari 65 menjadi 75, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Temuan serupa diperoleh Amin (2021) yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas IX dari 71,88% menjadi 88,28% setelah diterapkan metode bermain peran. Najib & Supardi (2023) juga melaporkan peningkatan kemampuan berbicara dan keaktifan siswa secara signifikan di MTsN Purwakarta.

Meskipun penelitian tersebut menunjukkan efektivitas role playing, terdapat beberapa aspek yang belum banyak dikaji sehingga membuka ruang bagi penelitian ini. Pertama, seluruh penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang MTs/SMP, sehingga belum menggambarkan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran berbicara pada tingkat SMA yang menuntut kemampuan komunikasi yang lebih kompleks. Kedua, penelitian terdahulu dilakukan di lingkungan madrasah yang memiliki kultur bahasa Arab lebih kuat, sedangkan konteks penelitian ini berada di sekolah swasta benuansa Islam yang menggunakan kurikulum nasional, di mana pembelajaran bahasa Arab tidak seintensif madrasah. Ketiga, sebagian penelitian sebelumnya belum menguraikan aspek kemampuan berbicara secara rinci, seperti kelancaran, struktur kalimat, dan pelafalan, serta belum memanfaatkan desain *pretest-posttest* untuk melihat kemampuan berbicara secara lebih objektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh teknik role playing

untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan meneliti; “Apakah teknik role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo?”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang bersifat objektif dan terukur, penelitian kuantitatif menekankan pada pengukuran variabel secara sistematis dan analisis data menggunakan statistik (Priadana & Sunarsi, 2021). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Populasi penelitian adalah siswa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo serta sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, khususnya siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab secara aktif. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest dan posttest, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan (Sugiyono, 2019).

Variabel bebas dari penelitian ini adalah penerapan teknik role playing sementara variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam). Penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah, yaitu: (1) pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara bahasa Arab siswa; (2) pemberian perlakuan berupa pembelajaran bahasa Arab menggunakan teknik role playing; dan (3) pemberian *posttest* untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa setelah diberikan perlakuan. Data diperoleh dari hasil tes lisan pretest dan posttest keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian dengan aspek kelancaran berbicara, struktur kalimat, serta pelafalan dan intonasi, masing-masing dengan

rentang skor 1-4. Skor total kemudian dikonversi ke dalam skala 0-100 menggunakan rumus nilai = skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS, teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi, uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov sebagai uji prasyarat analisis, serta uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui empat kali pertemuan pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian pretest berupa tes lisan, yaitu mengucapkan salam, perkenalan diri dan berdialog sesuai dengan tema yang ditentukan. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara bahasa Arab siswa sebelum diterapkannya teknik role

playing. Pertemuan kedua dan ketiga, siswa diberikan perlakuan berupa penerapan teknik pembelajaran role playing. Dalam kegiatan ini siswa dilibatkan secara aktif untuk memerankan suatu peran sesuai dengan tema yang diajarkan. Pertemuan keempat merupakan tahap akhir penelitian, yaitu pemberian posttest berupa tes lisan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Arab siswa setelah diterapkannya teknik role playing. Hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa.

Setelah data diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest, data selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik dengan bantuan aplikasi SPSS. Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik role playing terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Men	Std. Deviation
Nilai pretest maharah kalam	30	33	75	51.97	10.614
Nilai posttest maharah kalam	30	50	92	73.27	11.212
Valid N (listwise)	30				

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan nilai antara pretest dan posttest keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 51.97 dengan nilai minimum 33 dan nilai maksimum 75, serta standar deviasi sebesar 10.614. Sementara itu, nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan menjadi 73.27, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 92, serta standar deviasi sebesar 11.212. Peningkatan nilai

rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Arab siswa setelah diterapkannya teknik role playing lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data pretest dan posttest diuji normalitasnya sebagai uji prasyarat analisis. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS.

Tabel 2.1 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov (pretest)

		Nilai pretest maharah kalam
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51.97
	Std. Deviation	10.614
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.159
	Positive	.159
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.873
Asymp. Sig. (2-tailed)		.430

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data

Tabel 2.2 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov (posttest)

		Nilai posttest maharah kalam	
N			30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		73.27
	Std. Deviation		11.213
Most Extreme Differences	Absolute		.197
	Postive		.137
	Negative		-.197
Kolmogorov-Smirnov Z			1.077
Asymp. Sig. (2-tailed)			.197

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.

Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.430 pada data pretest dan 0.197 pada data posttest. Nilai signifikansi yang berada di atas 0.05 menandakan bahwa kedua data tersebut memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian ini dinyatakan memenuhi persyaratan untuk

dilakukan analisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Nilai pretest maharah kalam - Nilai posttest maharah kalam	-21.733	6.170	1.126	-24.037	-19.430	-19.294	29	.000

Adapun nilai rata-rata perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan role playing adalah 21.733, yang berarti nilai rata-rata siswa setelah penerapan role playing meningkat sebesar 21.733 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hasil tersebut menyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan teknik role playing terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan keterampilan berbicara setelah mengikuti pembelajaran

menggunakan teknik role playing. Pembelajaran dengan teknik role playing mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan komunikatif. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik berbicara bahasa Arab melalui dialog dan simulasi peran. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab secara kontekstual, sehingga keterampilan berbicara bahasa Arab siswa dapat berkembang secara lebih alami

Selain itu teknik role playing juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab. Siswa menjadi lebih berani menyampaikan ide dan pendapat secara lisan tanpa takut melakukan kesalahan. Peningkatan keterampilan berbicara siswa terlihat pada beberapa aspek penilaian, seperti kelancaran berbicara, ketepatan struktur kalimat, serta pelafalan dan intonasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Utari, May, dan Hikmah (2024) yang menyatakan bahwa penerapan teknik role playing mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa secara signifikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Amin (2021) yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah diterapkannya metode bermain peran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa teknik *role playing* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan maharah kalam. Selain itu, peningkatan kemampuan berbicara siswa juga terlihat pada aspek kelancaran, struktur kalimat, serta pelafalan dan intonasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik role playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik role playing terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan komunikatif. Aktivitas tersebut menjadikan proses penggunaan bahasa Arab lebih efektif serta memiliki makna bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknik role playing tidak hanya meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara, tetapi juga membantu memperbaiki kualitas bahasa yang digunakan siswa. Oleh karena itu, teknik role playing dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang efektif, khususnya pada jenjang sekolah menengah atas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah ‘Azza wa Jalla atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan jazaakumullahu khairan kepada semua pihak yang telah membantu penulis yakni kepada kedua orang tua tercinta atas doa dan dukungan yang senantiasa menemani setiap langkah kaki, kepada dosen pembimbing yang sudah sabar menuntun dan mengarahkan, kepada teman-teman yang sudah saling merangkul, kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, serta kepada pihak SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Semoga seluruh kebaikan tersebut dibalas oleh Allah

dengan sebaik-baik balasan dan dicatat sebagai amal shalih.

REFERENSI

- Amin, E. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IX E MTsN 1 Serang. *Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2(1), 64-73.
- Asmara, L., & Mustofa, T. A. (2024). Strategi Guru Bahasa Arab dalam Meningkatkan Maharatul Kalam di MTs Husnul Khotimah Kuningan. *Jurnal Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 1531-1541.
- Basri, D. J., Hasnawati, & Ulum, F. (2024). Role Playing Method on Arabic Speaking Skill (maharah kalam). *Journal of Language Education*, 5(1), 1-10.
- Ferari, D., & Nurhidayah. (2023). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Aspek Berbicara. *Tarbiya Islam*, 11(1), 1-7.
- Firdaus, F.A., & Ammar, F. M. (2023). Pengaruh Metode Dialog terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1-7.
- Hapid, N. (2023). Penerapan Metode Langsung (thoriqoh mubasyaroh) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 1(4), 265-270.
- Islamiyati, D., & Ammar, F.M. (2023). Analisis Kesulitan Pembelajaran Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Abror Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1-5.
- Khairani, B., Hayati, D. K., & Farid, M. S. (2024). Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Siswa pada Maharah Kalam (keterampilan berbicara) di Kelas IX MTs Al-Wasliyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1-10.
- Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). The Effectiveness of Role Playing Integrated with Word Card on Students' Speaking Skill for Communication. *Jurnal of English Language Teaching*, 6(2), 78-84.
- Maulana, P., Aminullah, A., & Yusuf, M. (2023). Efektivitas Teknik Role Playing dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Ma'arif NU Kencong. *JEC: Journal of Education and Culture*, 1(1), 1-10.
- Mukhammad. (2025). Penerapan Bahasa Arab dalam Memahami Al-Qur'an dan Hadits. *Jurnal Studi Islam*, 10, 1-10.
- Mursyidan, M. A., Masruchah, S., & Rifai, M. A. (2025). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 445-454.
- Najib, A. A., & Supardi, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Arab Melalui Penerapan Role Playing di Kelas VII C MTsN 2 Purwakarta. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 318-326.
- Priadana, H. M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. *Deepublish*.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Utari, R. F., May, A., & Hikmah, H. (2024). Pengembangan metode role play untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Arab. *INTIFA: Journal of Education Language*, 1(2), 185–194.
- Waliyuddin, M. D., & By, M. B. U. (2025). Penerapan permainan kartu Arabic scrambled terhadap penguasaan mufradat siswa kelas VIII SMP Al-Fattah Buduran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1–7.
- Wibawa, P., & Thohri, M. (2024). Enhancing Arabic speaking skills: The role of language teachers. *Journal of Arabic Education*, 7(2), 411–424.