

EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM SISWA TPQ ALKAMALIYAH KAUMAN KEPANJEN

Muhammad Azka Mursyidan kan¹, Siti Masruchah², Muhammad Affifullah Rifai³,¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang

e-mail: 122101015033@unisma.ac.id, sitimasruchah@unisma.ac.id,
m.afifullah@unisma.ac.id

Abstract

Speaking ability (maharah kalam) is one of the essential skills in learning the Arabic language that students need to master. However, in practice, many students at TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen face difficulties in expressing ideas verbally due to a lack of self-confidence, limited vocabulary, and minimal practical training. Therefore, the application of a learning method that can address these challenges and encourage students to participate actively is necessary. One method deemed effective is the role-playing method, which allows students to learn to speak through practicing roles in everyday life contexts. This study aims to determine the effectiveness of the role playing method in improving students' speaking skills (maharah kalam) at TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen. The research employs a quantitative approach with a one-group pretest posttest design. The sample consisted of 30 fifth-grade students who were given treatment through the implementation of the role playing method in Arabic speaking instruction. Before the treatment, students took a pretest using conventional learning methods. After applying the role playing method, a posttest was administered to measure improvement. Instruments used included oral tests and observation sheets. The analysis results showed a significant improvement, with the average pretest score of 66.2 rising to 80 in the posttest. A paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the role playing method is effective in enhancing students' speaking skills. These findings demonstrate that role playing can be an innovative and enjoyable teaching strategy for Arabic language instruction at the TPQ level. Based on the results, the role playing method proved effective in improving speaking skills (maharah kalam) among TPQ Al-Kamaliyah students. It significantly increased students' performance from pretest to posttest and helped overcome speaking challenges while making learning more engaging and interactive.

Keywords: *Speaking Skill, Role Playing Method, Effectiveness.*

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat utama dalam kehidupan manusia, terutama untuk berkomunikasi dan mentransfer gagasan, perasaan, serta informasi. Di antara berbagai bahasa asing, bahasa Arab memiliki kedudukan yang istimewa karena

merupakan bahasa Al-Qur'an dan termasuk salah satu dari enam bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Bahasa Arab telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan Islam, terutama di lembaga-lembaga pendidikan Al-Qur'an seperti TPQ dan pesantren.

Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah maharah kalam atau kemampuan berbicara. Keterampilan ini tidak hanya menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran bahasa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi secara aktif dengan orang lain. Dalam konteks sosial, keagamaan, maupun akademik, kemampuan berbicara dalam bahasa Arab sangat dibutuhkan untuk menyampaikan gagasan, berdiskusi, dan berinteraksi secara efektif.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara ini. Masalah tersebut tidak muncul tanpa sebab, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Salah satu faktor utama adalah kurangnya kepercayaan diri siswa saat berbicara di depan umum atau dalam kelompok.

Selain itu, keterbatasan kosakata juga menjadi kendala yang signifikan. Banyak siswa belum menguasai cukup banyak kosa kata dan struktur kalimat untuk menyampaikan ide secara lancar dan tepat. Hal ini diperparah dengan minimnya latihan berbicara dalam kegiatan pembelajaran, yang menyebabkan siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Arab secara lisan dalam berbagai situasi.

Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah lingkungan belajar yang kurang mendukung. Misalnya, kurangnya kesempatan praktik berbicara, rendahnya motivasi dari teman sebaya, atau metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, membuat siswa tidak mendapatkan ruang yang cukup untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka.

TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berupaya mengajarkan bahasa Arab kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa siswa di TPQ ini mengalami kendala dalam berbicara bahasa Arab. Mereka cenderung pasif, malu untuk berbicara, dan takut melakukan kesalahan, yang pada akhirnya menghambat pengembangan kemampuan berbicara mereka secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan inovatif. Strategi yang efektif akan membantu siswa mengatasi hambatan seperti kurangnya kepercayaan diri, terbatasnya kosakata, dan minimnya latihan berbicara yang kontekstual.

Salah satu metode yang dianggap mampu menjawab tantangan tersebut adalah metode *role playing* (bermain peran). Metode ini memberikan kesempatan

kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui peran-peran tertentu yang menggambarkan situasi kehidupan nyata.

Dengan memerankan berbagai situasi, siswa tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga belajar mengekspresikan diri secara bebas dan alami. Simulasi ini mendorong mereka untuk memperkaya kosakata, menggunakan struktur kalimat dengan lebih tepat, dan membiasakan diri berbicara dalam bahasa Arab secara kontekstual.

Selain itu, metode bermain peran juga membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dalam berbicara. Karena dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba dan berlatih berbicara tanpa takut melakukan kesalahan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan maharah kalam siswa di TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang interaktif, serta kontribusi teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara.

B. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, tepatnya desain quasi eksperimen (*Nonequivalent Control Group Design*). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan, meskipun pemilihan sampelnya tidak dilakukan secara acak.

Metode eksperimen merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengkaji dampak dari suatu perlakuan atau intervensi tertentu terhadap subjek penelitian. Dalam konteks penelitian ini, metode eksperimen dimanfaatkan untuk menilai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Melalui desain quasi eksperimen, pendekatan kuantitatif dipahami sebagai pendekatan yang berpijak pada paradigma positivisme. Paradigma ini menekankan bahwa kebenaran dapat diukur secara objektif melalui data empiris dan dapat diuji secara statistik.

Pendekatan ini diterapkan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, di mana data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan statistik. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dan memperoleh kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang valid dan reliabel.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas 5 TPQ AL-Kamaliyah Kauman Kepanjen semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 untuk membandingkan dua perlakuan yang berbeda pada subjek penelitian., dengan

menggunakan dua kelas sebagai sampel dan dua kelas tersebut diberikan pembelajaran dengan menggunakan dua model yang berbeda. Satu kelas menggunakan metode role playing dan satu kelas lagi menerapkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Bahasa Arab pada aspek keterampilan berbicara.

Kelompok	Pretest	Perlakuan x	Posttest
KE	01	Role playing	02
KK	03	Konvensional	04

Keterangan:

KE: Kelas Eksperimen (kelompok yang di ajarkan dengan metode role playing)

KK: Kelas Kontrol (kelompok yang di ajarkan dengan metode konvensional atau tradisional)

01: Pre-test (kelas eksperimen)

02: Post-test (kelas eksperimen)

03: Pre-test (kelas kontrol)

04: Post-test (kelas kontrol)

X: Perlakuan

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V TPQ Al-Kamaliyah, sedangkan sampel sebanyak 30 siswa dipilih secara purposive sampling. Kriteria pemilihan meliputi kemampuan dasar bahasa Arab dan keikutsertaan penuh selama sesi role playing.

Instrumen penelitian terdiri dari: Tes lisan (pretest dan posttest) untuk mengukur tingkat mahārah kalām siswa. Lembar observasi untuk mencatat aspek-aspek seperti partisipasi siswa, pelafalan, kosakata, dan kelancaran berbicara selama pelaksanaan role playing.

Dalam penelitian ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (post-test). Tes awal untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode role playing. Kemudian tes akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sesudah diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode role playing. Untuk mengukur penilaian maharah kalam siswa TPQ Al Kamaliyah pada tahap awal guru memberikan soal berupa tes lisan kepada peserta didik yang belum menggunakan metode role playing, kemudian tahap kedua guru memberikan soal berupa tes lisan kepada peserta didik yang sudah menggunakan metode role playing.

1.Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, tahap awal yang harus dilakukan dalam analisis data adalah uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik.

Dalam penelitian ini, data yang diuji normalitasnya adalah hasil pretest dan posttest. Untuk mengetahui normalitas kedua data tersebut, peneliti menggunakan dua jenis uji statistik, yaitu uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. Kedua uji ini digunakan secara bersamaan untuk memberikan hasil yang lebih akurat dan mendalam.

Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujian normalitas adalah berdasarkan nilai signifikansi (sig.). Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2.Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data yang didapat melalui pretes dan posttest berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan paired sample t test dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

keterangan :

$\bar{X}_D$ = Rata rata dari pengurangan data pertama dan data kedua

$d = D - \bar{X}_D$

N = Banyaknya data (Subjek)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t-test sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan bantuan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS). Nilai signifikansi ditentukan pada $p < 0,05$. Bila nilai $p < 0,05$, maka metode role playing dinyatakan efektif meningkatkan mahārah kalām siswa

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*mahārah kalām*) siswa TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen. Fokus utama penelitian ini adalah menilai sejauh mana metode tersebut mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Arab secara aktif dan kontekstual.

Evaluasi dilakukan melalui dua tahap pengujian, yaitu pretest dan posttest, yang diikuti oleh 30 siswa kelas V. Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan metode role playing. Dari hasil pengujian, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebelum perlakuan adalah 66,2.

Setelah penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif dan signifikan pada kemampuan berbicara siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui metode bermain peran.

Untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu guna memastikan bahwa data terdistribusi normal. Setelah itu, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil dari uji ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada nilai posttest siswa bersifat signifikan, yang berarti bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Adapun hasil uji normalitas dan uji hipotesis data pretes dan postes dapat dilihat dalam gambar dibawah ini

Tabel uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	
	Deviation	6.06107691
Most Extreme Differences	Absolute	.125
	Positive	.101
	Negative	-.125
Test Statistic		.125
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	66.1667	30	11.03938	2.01551
	Posttest	79.6667	30	10.08014	1.84037

Uji hiptesis Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.5000	4.93929	.90179	-15.34436	-11.65564	-14.970	29	.000

Hasil uji menunjukkan bahwa:

Nilai sig. (2-tailed) = 0,000 Nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$) Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya, penggunaan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Peningkatan yang signifikan dalam hasil posttest membuktikan bahwa metode role playing memberikan kontribusi positif terhadap penguasaan mahārah kalām siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Maier & Baron (2017) yang menyatakan bahwa role playing memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara aktif melalui simulasi peran dalam konteks nyata, sehingga dapat meningkatkan keberanian berbicara dan memperkaya penggunaan kosakata.

Dalam konteks TPQ Al-Kamaliyah, metode ini terbukti mampu mengatasi beberapa kendala utama dalam pembelajaran keterampilan berbicara, seperti kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan kosakata, serta minimnya latihan praktis. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dan partisipatif dalam berbahasa Arab. Hal ini juga tercermin dalam lembar observasi, di mana aspek-aspek seperti partisipasi aktif, keberanian berbicara, dan penggunaan ungkapan bahasa Arab meningkat secara nyata.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadhani (2022), yang menunjukkan bahwa role playing efektif meningkatkan mahārah kalām siswa madrasah. Penelitian ini memperkuat hasil-hasil tersebut dengan konteks penerapan di lembaga nonformal seperti TPQ, yang selama ini belum banyak mendapat perhatian dalam studi peningkatan keterampilan berbahasa Arab.

Dengan demikian, role playing dapat dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran bahasa Arab yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kompetensi berbicara, khususnya pada level dasar di lembaga keagamaan seperti TPQ.

D. Simpulan

Peneliti memilih metode bermain peran (role playing) sebagai solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara di TPQ Al-Kamaliyah. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyerupai situasi nyata. Melalui simulasi peran tertentu, siswa dapat mengasah kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Arab secara lisan, sesuai dengan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan sosial keagamaan mereka.

Dengan pendekatan ini, kegiatan pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya menghafal kosakata atau struktur kalimat, tetapi juga menggunakannya dalam interaksi nyata yang menumbuhkan kepercayaan diri mereka.

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain peran terbukti mampu menjadikan pembelajaran lebih hidup dan mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara secara alami melalui latihan yang berulang dalam suasana yang menyenangkan.

Dalam penelitian ini, penerapan metode bermain peran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pemberian skenario yang relevan, Guru memberikan teks skenario berbahasa arab yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan tema pembelajaran bahasa Arab. Skenario ini dirancang untuk mengajak siswa berbicara dalam konteks yang nyata, seperti berbicara di pasar, restoran, atau dalam situasi sosial lainnya. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami situasi komunikasi dalam kehidupan nyata. Pembagian peran: Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan peran yang berbeda. Setiap kelompok diminta untuk memerankan skenario yang telah diberikan. Melalui pembagian peran ini, siswa dapat saling berinteraksi dan berlatih berbicara satu sama lain, yang membantu meningkatkan kemampuan berbicara mereka dalam konteks sosial. Simulasi dan umpan balik, Setelah sesi bermain peran selesai, guru memberikan umpan balik kepada setiap kelompok. Umpan balik ini berfokus pada penggunaan kosakata, kelancaran berbicara, dan penggunaan bahasa yang tepat dalam situasi yang diberikan. Melalui umpan balik yang konstruktif, siswa dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam berbicara, sehingga dapat memperbaikinya di pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara (mahārah kalām) siswa di TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dari nilai pretest sebesar 66,2 menjadi 80 pada posttest, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

Metode role playing memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi kontekstual dan interaktif, sehingga mampu mengatasi hambatan seperti rasa malu, keterbatasan kosakata, dan kurangnya kepercayaan diri. Dengan demikian, role playing dapat diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan efektif dalam pengajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, terutama pada lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ.

Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi para pendidik dalam memilih pendekatan pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif dan komunikatif, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran mahārah kalām di berbagai tingkat pendidikan.

Daftar Rujukan

- Albana, R. K., Arifin, S., Ridlo, U., Wahab, M. A., & Susiawati, W. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Role Play untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 22(2), 269–280.
- Baumgartner, L. (2019). Fostering Transformative Learning in Educational Settings. *Adult Literacy Education: The International Journal of Literacy, Language, and Numeracy*, 1(1), 69–74.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Maier, H. R., & Baron, J. et al. (2017). Using online roleplay simulations for teaching sustainability principles to engineering students. *International Journal of Engineering Education*, 23(6), 1162–1171.
- Ramadhani, A. R. (2022). Efektivitas teknik role playing berbantuan media wayang terhadap maharah kalam di MTsN 1 Kota Malang (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang.
- Sipayung, S. M. N., Tannady, H., Muhamad, L. F., Fitri, S., & Adinugroho, I. (2022). Analisis Peran Gaya Kepemimpinan dan Penerapan Standar Operasional Prosedur (SOP) Terhadap Kinerja Karyawan di Perusahaan Distributor Material Konstruksi. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 3, 4033–4043.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Juli 2017.
- Al-Mubarak, H. (2019). Maharah kalam dan penerapannya dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Ta'dib*, 22(2), 114–123.
- Al-Naqah, M. K. (1985). *Ta'lim al-lughah al-'Arabiyyah li al-nathiqin bi lughat ukhra: Ususuh, mahakhiluh, thuruq tadrishih*. Makkah al-Mukarramah: Jami'at Umm al-Qura.
- Hermawan, A. (2014). *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Woodland Hills: Dept. of Physics, Indiana University.
- Hadjar, I. (1996). *Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.