

STRATEGI ROLE PLAY BERBASIS AI DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM DI MAN 2 KOTA MALANG

Moh. Hasbiyalloh¹, Nur Hasan², Diah Dina Aminata³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201015024@unisma.ac.id, nur.hasan@unisma.ac.id,
diahdina@unisma.ac.id

Abstract

This research is motivated by the importance of speaking skills (mahārah kalām) in Arabic language learning and the utilization of Artificial Intelligence (AI) as a modern learning medium. The study aims to describe the implementation of an AI-based role play strategy in teaching mahārah kalām at MAN 2 Malang City and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation. This study employed a qualitative descriptive approach. The data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research subjects consisted of the Arabic language teacher and the students of class XI N. The results showed that the implementation of the AI-based role play strategy was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation. The teacher utilized AI applications for dialogue preparation, pronunciation practice, and the development of students' language interaction. This strategy improved students' participation, self-confidence, and Arabic speaking skills. The supporting factors included the availability of facilities and infrastructure, students' activeness, contextual dialogues, and a collaborative learning environment. The inhibiting factors included limited time, students' difficulties in developing dialogues, and unstable internet connections.

Keywords: Role Play Strategy, Artificial Intelligence (AI), Mahārah Kalām, Islamic Senior High School.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan Islam karena berfungsi sebagai sarana untuk memahami sumber ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan hadis, serta sebagai alat komunikasi dalam konteks global. Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak (mahārah istīmā'), berbicara (mahārah kalām), membaca (mahārah qirā'ah), dan menulis (mahārah kitābah). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam membentuk kompetensi berbahasa yang utuh. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara memiliki posisi yang sangat penting karena menjadi sarana utama bagi siswa untuk mengekspresikan ide, pikiran, perasaan, serta berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa Arab secara langsung. (Nuridin et al., 2024)

Keterampilan berbicara (mahārah kalām) merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan informasi secara lisan dengan menggunakan bahasa yang baik, benar, dan dapat dipahami oleh lawan bicara. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, mahārah kalām tidak hanya menuntut penguasaan kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa tersebut secara komunikatif dalam berbagai situasi kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran mahārah kalām harus memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif agar mereka terbiasa menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari. Kemampuan berbicara yang baik akan membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri serta memperkuat penguasaan keterampilan berbahasa lainnya. (Haoxing & System, n.d.)

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran mahārah kalām masih menghadapi berbagai permasalahan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan menggunakan bahasa Arab karena keterbatasan kosakata, kurangnya latihan berbicara, serta rasa takut melakukan kesalahan saat berkomunikasi. Selain itu, sebagian siswa masih memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah sehingga enggan berbicara di depan kelas maupun dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara belum dapat tercapai secara optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hero dan Hikmah (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya rasa percaya diri siswa, kurangnya kesempatan berlatih, serta penggunaan metode pembelajaran yang monoton menjadi faktor penghambat dalam pengembangan keterampilan berbicara bahasa Arab. (Bukhori & Nurchayati, 2025)

Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh penggunaan strategi pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dalam banyak kasus, guru lebih banyak menjelaskan materi tata bahasa seperti nahwu dan sharaf dibandingkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan bahasa Arab secara lisan. Akibatnya, siswa cenderung memahami teori bahasa tetapi kurang mampu menggunakannya dalam komunikasi nyata. Pembelajaran yang terlalu menekankan aspek kognitif tanpa diimbangi praktik berbicara menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan komunikatif mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berorientasi pada penggunaan bahasa secara nyata. (Prasenja, 2015)

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah strategi role play atau bermain peran. Strategi role play merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan konteks yang telah ditentukan. Melalui kegiatan ini, siswa dapat berlatih menggunakan bahasa Arab dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Strategi ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, kerja sama, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Dengan demikian, role play tidak hanya berfungsi

sebagai sarana latihan berbicara, tetapi juga sebagai media pembentukan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.(Samal, 2020)

Penerapan strategi role play dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki berbagai kelebihan. Melalui simulasi percakapan dan interaksi sosial, siswa dapat belajar menggunakan kosakata dan ungkapan bahasa Arab sesuai dengan konteks komunikasi yang sebenarnya. Selain itu, siswa dapat memahami fungsi bahasa dalam berbagai situasi seperti percakapan di sekolah, pasar, rumah sakit, tempat wisata, dan lingkungan sosial lainnya. Strategi role play terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa percaya diri, serta membantu siswa memahami konteks penggunaan bahasa secara lebih mendalam. Oleh karena itu, strategi ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran mahārah kalām untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara efektif.(Nalole, 2018)

Seiring perkembangan teknologi pada era digital, dunia pendidikan mengalami berbagai transformasi yang menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. Teknologi AI mampu membantu proses pembelajaran melalui berbagai fitur cerdas seperti pengolahan bahasa alami, pengenalan suara, analisis data pembelajaran, serta pemberian umpan balik secara otomatis. Kehadiran AI memberikan peluang baru bagi guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.(Al, 2021)

Dalam pembelajaran bahasa Arab, Artificial Intelligence telah melahirkan berbagai aplikasi dan platform yang dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa. Beberapa aplikasi seperti ChatGPT, SpeakPal, dan platform percakapan interaktif lainnya memungkinkan siswa berlatih berbicara dengan lebih fleksibel tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Teknologi tersebut mampu memberikan respon secara langsung terhadap percakapan yang dilakukan siswa, membantu memperbaiki kesalahan pelafalan, serta memberikan saran penggunaan kosakata dan struktur kalimat yang lebih tepat. Menurut Nielam Liesmanda Moenir (2025), pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih personal, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan masing-masing individu.(Lailatul Badriyah, 2020)

Integrasi antara strategi role play dan teknologi Artificial Intelligence menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Melalui kombinasi tersebut, siswa tidak hanya berlatih memainkan peran dalam berbagai situasi komunikasi, tetapi juga memperoleh dukungan teknologi yang mampu memberikan umpan balik secara instan terhadap kemampuan berbicara mereka. Penggunaan AI dalam kegiatan role play memungkinkan terciptanya simulasi komunikasi yang lebih realistis dan menarik sehingga siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital. (Chairunnisa & Raharjo, 2024)

MAN 2 Kota Malang merupakan salah satu madrasah yang terus berupaya mengembangkan kualitas pembelajaran bahasa Arab melalui pemanfaatan berbagai media dan teknologi pembelajaran. Madrasah ini telah mulai memanfaatkan perangkat digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Akan tetapi, berdasarkan kondisi yang ada, penggunaan Artificial Intelligence dalam bentuk role play interaktif masih belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran mahārah kalām. Padahal, penerapan strategi tersebut berpotensi besar untuk meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, memperkaya kosakata, memperbaiki pelafalan, serta meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah tersebut. (Purasani et al., 2025)

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara komprehensif penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran mahārah kalām di MAN 2 Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan strategi tersebut, mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilannya, serta menganalisis berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaannya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi serta menjadi referensi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahārah kalām melalui pemanfaatan Artificial Intelligence secara efektif dan inovatif.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya terkait penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran mahārah kalām di MAN 2 Kota Malang. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berorientasi pada pengukuran angka atau pengujian hipotesis, melainkan berfokus pada pengungkapan makna, pengalaman, persepsi, dan interaksi yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh data yang kaya dan mendalam mengenai berbagai aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif terhadap objek yang diteliti. (Kaharuddin, 2020)

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian dan memahami kondisi yang terjadi secara alamiah di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya menggali informasi mengenai bagaimana guru merancang dan menerapkan strategi role play berbasis AI, bagaimana siswa merespons kegiatan pembelajaran tersebut, serta bagaimana interaksi yang terbentuk selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian,

data yang diperoleh tidak hanya berupa fakta-fakta yang tampak di permukaan, tetapi juga mencakup makna dan pengalaman yang dirasakan oleh para partisipan penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci dalam proses penelitian. (Rongcai et al., n.d.)

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada satu fenomena tertentu yang terjadi dalam suatu konteks yang spesifik, yaitu penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran mahārah kalām di MAN 2 Kota Malang. Melalui studi kasus, peneliti dapat melakukan pengkajian secara mendalam terhadap suatu program, aktivitas, proses, maupun peristiwa yang terjadi pada lokasi penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang rinci dan menyeluruh mengenai fenomena yang sedang diteliti sehingga menghasilkan deskripsi yang lebih kaya dibandingkan penelitian yang bersifat umum. (Ungusari, 2025)

Penggunaan studi kasus dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkap berbagai aspek yang berkaitan dengan penerapan strategi role play berbasis AI, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan strategi tersebut serta berbagai kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan melakukan analisis secara mendalam terhadap satu kasus tertentu, peneliti diharapkan mampu memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai efektivitas penggunaan teknologi Artificial Intelligence dalam mendukung pengembangan keterampilan berbicara bahasa Arab. Hal ini sesuai dengan pendapat Safrudin dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa studi kasus digunakan untuk mengkaji suatu fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata. (Humayra et al., 2025)

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kota Malang yang berlokasi di Jalan Bandung Nomor 7, Kota Malang, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik dan praktis. Pertama, MAN 2 Kota Malang merupakan salah satu madrasah yang memiliki perhatian besar terhadap pengembangan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Kedua, madrasah ini telah memanfaatkan berbagai media dan teknologi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga mendukung pelaksanaan penelitian yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran berbasis digital. Ketiga, adanya keterbukaan pihak sekolah dan guru terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi peneliti untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam terkait fokus penelitian. (Safrudin et al., 2023)

Selain itu, MAN 2 Kota Malang dipilih karena memiliki lingkungan akademik yang kondusif dan mendukung pengembangan keterampilan berbahasa Arab siswa. Berbagai program pembelajaran dan kegiatan pendukung yang dilaksanakan di madrasah tersebut menunjukkan adanya komitmen dalam meningkatkan kompetensi bahasa Arab peserta didik. Kondisi tersebut menjadikan MAN 2 Kota

Malang sebagai lokasi yang sesuai untuk mengkaji penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence dalam pembelajaran mahārah kalām. Dengan memilih lokasi penelitian yang relevan, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai implementasi strategi pembelajaran yang diteliti. (Marina Waruwu, 2024)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data secara langsung mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Melalui kegiatan observasi, peneliti mengamati bagaimana guru menerapkan strategi role play berbasis AI, bagaimana keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta bagaimana interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dan media pembelajaran yang digunakan. Observasi dilakukan secara sistematis agar peneliti dapat memperoleh gambaran nyata mengenai pelaksanaan pembelajaran mahārah kalām berbasis Artificial Intelligence di MAN 2 Kota Malang. (Mochamad, 2023)

Selain observasi, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari para informan penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Arab dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran guna mengetahui pengalaman, persepsi, serta pandangan mereka terhadap penerapan strategi role play berbasis AI. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumentasi dapat berupa perangkat pembelajaran, modul, foto kegiatan, rekaman pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut. Penggunaan ketiga teknik tersebut dilakukan secara terpadu agar data yang diperoleh lebih lengkap, valid, dan dapat saling melengkapi. (Dianti, 2020)

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang berperan secara langsung dalam seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, sedangkan penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif yang sistematis agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola, hubungan, dan temuan yang muncul dari data penelitian. Melalui tahapan analisis tersebut, diharapkan penelitian ini mampu menghasilkan pemahaman yang mendalam dan sistematis mengenai penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran mahārah kalām di MAN 2 Kota Malang beserta faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi pelaksanaannya. (Ardiansyah et al., 2023)

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran mahārah kalām di MAN 2 Kota Malang

dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru telah berupaya mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif dan mandiri. Penerapan strategi ini menunjukkan adanya inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.(Nalole, 2018)

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mahārah kalām. Guru menentukan kompetensi yang harus dicapai siswa, memilih tema percakapan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta menyiapkan berbagai sumber belajar yang mendukung kegiatan role play. Tema-tema yang dipilih meliputi pengenalan, kegiatan di sekolah, jual beli, pelayanan publik, dan berbagai situasi komunikasi yang dekat dengan pengalaman siswa. Pemilihan tema yang kontekstual bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan mampu menerapkan bahasa Arab dalam situasi komunikasi yang nyata.(Arifin et al., 2020)

Selain menyiapkan materi pembelajaran, guru juga melakukan pemilihan media dan aplikasi berbasis Artificial Intelligence yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru memanfaatkan beberapa aplikasi AI yang dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan berbicara, mendengarkan pelafalan yang benar, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil latihan mereka. Kehadiran teknologi AI dalam tahap perencanaan menjadi salah satu aspek penting karena memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran bahasa.(Muammar Khaddafi et al., 2025)

Tahap pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian penjelasan mengenai materi dan tujuan kegiatan role play yang akan dilakukan. Guru memberikan contoh dialog dan menjelaskan situasi yang akan diperankan oleh siswa. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mempersiapkan percakapan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Pembagian kelompok dilakukan agar setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami kosakata, struktur kalimat, serta tata cara pelaksanaan role play.(Chairunnisa & Raharjo, 2024)

Dalam pelaksanaan role play, siswa memerankan berbagai situasi komunikasi menggunakan bahasa Arab secara langsung di depan kelas. Mereka melakukan percakapan sesuai peran yang telah ditentukan, seperti menjadi penjual dan pembeli, guru dan siswa, petugas dan pengunjung, atau situasi lain yang berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kosakata dan struktur bahasa Arab yang telah dipelajari ke dalam praktik komunikasi yang nyata. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar menghafal dialog, tetapi juga belajar memahami konteks penggunaan bahasa serta mengembangkan kemampuan berinteraksi secara spontan. (Baxter & Jack, 2015)

Artificial Intelligence digunakan sebagai media pendukung selama proses role play berlangsung. Teknologi ini membantu siswa memperoleh contoh pelafalan yang benar, memahami penggunaan kosakata yang sesuai, serta memperbaiki kesalahan dalam pengucapan maupun penyusunan kalimat. Beberapa aplikasi AI juga memberikan respon secara langsung terhadap percakapan yang dilakukan siswa sehingga mereka dapat mengetahui kekurangan dan memperbaikinya secara mandiri. Pemanfaatan teknologi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan. (Sugimori & Arakawa, 2023)

Berdasarkan hasil observasi, penerapan strategi role play berbasis AI mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas berbicara. Penggunaan teknologi AI juga menambah daya tarik pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk berlatih bahasa Arab. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi antara strategi role play dan Artificial Intelligence mampu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. (Woo & Choi, 2021)

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri ketika berbicara menggunakan bahasa Arab setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi role play berbasis AI. Mereka menganggap bahwa kegiatan bermain peran membantu mereka memahami cara menggunakan bahasa Arab dalam berbagai situasi komunikasi, sedangkan aplikasi AI membantu mereka memperbaiki pelafalan dan memperkaya kosakata. Selain itu, siswa juga merasa lebih nyaman berlatih berbicara karena dapat memperoleh umpan balik secara langsung tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa strategi ini memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. (Humayra et al., 2025)

Dari sisi guru, penggunaan strategi role play berbasis Artificial Intelligence memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Guru dapat memantau perkembangan kemampuan berbicara siswa melalui aktivitas role play yang dilakukan di kelas. Selain itu, bantuan teknologi AI memungkinkan guru memperoleh informasi tambahan mengenai kemampuan pengucapan, penggunaan kosakata, dan ketepatan struktur kalimat yang digunakan siswa. Dengan adanya data tersebut, guru dapat memberikan bimbingan yang lebih tepat sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Oleh karena itu, strategi ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif. (Lailatul Badriyah, 2020)

Penelitian ini juga menemukan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence dalam pembelajaran mahārah kalām. Faktor pendukung tersebut meliputi tersedianya fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet, dukungan guru yang memiliki motivasi untuk melakukan inovasi pembelajaran, serta tingginya minat siswa terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar. Faktor-faktor tersebut menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif sehingga penerapan strategi role play berbasis AI dapat berjalan dengan baik. Dukungan dari pihak sekolah juga menjadi salah satu unsur penting dalam mendorong pemanfaatan teknologi pendidikan secara optimal. (Damanik & Lubis, 2025)

Di samping berbagai faktor pendukung tersebut, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran. Kendala yang paling sering muncul adalah keterbatasan jaringan internet yang terkadang menghambat penggunaan aplikasi Artificial Intelligence secara optimal. Selain itu, kemampuan teknologi yang dimiliki siswa tidak selalu sama sehingga terdapat perbedaan tingkat penguasaan dalam menggunakan aplikasi berbasis AI. Sebagian siswa juga masih memerlukan pendampingan karena belum terbiasa memanfaatkan teknologi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru, kerja sama antarsiswa, serta penyediaan fasilitas yang lebih memadai. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa dan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan di madrasah. (Syihabul & Al, 2024)

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MAN 2 Kota Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran mahārah kalām memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa. Strategi ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi AI, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk menggunakan bahasa Arab secara langsung dalam berbagai konteks komunikasi. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami teori bahasa Arab, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam praktik komunikasi sehari-hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan strategi role play berbasis AI tidak terlepas dari proses pelaksanaan yang dilakukan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan menjadi landasan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Perencanaan yang matang memungkinkan guru

menyusun kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sedangkan pelaksanaan yang terarah memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Sementara itu, evaluasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara siswa sekaligus menjadi dasar dalam melakukan perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan berbagai komponen pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan strategi role play berbasis Artificial Intelligence. Guru menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi percakapan, memilih tema dialog yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menyiapkan media dan aplikasi AI yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan tema yang dekat dengan pengalaman siswa bertujuan agar mereka lebih mudah memahami konteks percakapan dan mampu menggunakan bahasa Arab secara lebih alami. Selain itu, pemanfaatan teknologi AI yang direncanakan sejak awal membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan modern.

Pada tahap pelaksanaan, strategi role play memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan percakapan bahasa Arab melalui simulasi berbagai situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan nyata. Siswa secara aktif memainkan peran tertentu sesuai dengan tema yang telah ditentukan dan berinteraksi menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang bermakna. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara, memperkaya penguasaan kosakata, meningkatkan kelancaran berbahasa, serta melatih kemampuan berpikir spontan dalam berkomunikasi. Kegiatan role play juga mendorong siswa untuk lebih berani menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan teman-temannya menggunakan bahasa Arab.

Penerapan Artificial Intelligence dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan strategi role play. Teknologi AI membantu siswa memperoleh contoh pelafalan yang benar, memahami penggunaan kosakata yang sesuai dengan konteks, serta menerima umpan balik secara langsung terhadap kesalahan yang dilakukan selama latihan berbicara. Kehadiran AI membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan fleksibel karena siswa dapat berlatih secara mandiri maupun bersama kelompok. Selain itu, teknologi ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga dapat dilakukan di luar jam pelajaran.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa strategi role play berbasis Artificial Intelligence mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab. Siswa merasa lebih nyaman untuk berlatih berbicara karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk simulasi yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan. Penggunaan teknologi AI sebagai media pembelajaran turut meningkatkan minat siswa karena sesuai dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan perkembangan teknologi. Dengan meningkatnya motivasi dan

rasa percaya diri, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta lebih berani menggunakan bahasa Arab dalam berbagai kegiatan komunikasi.

Selain memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penerapan strategi role play berbasis Artificial Intelligence. Faktor-faktor tersebut meliputi tersedianya fasilitas teknologi yang memadai, dukungan guru yang memiliki komitmen terhadap inovasi pembelajaran, serta tingginya minat siswa terhadap penggunaan media digital dalam kegiatan belajar. Dukungan lingkungan sekolah juga berperan penting dalam menciptakan suasana yang kondusif bagi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Faktor-faktor tersebut menjadi modal utama yang memungkinkan strategi role play berbasis AI dapat diterapkan secara efektif dan memberikan hasil yang optimal.

Di sisi lain, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala yang masih dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran. Kendala tersebut meliputi keterbatasan jaringan internet, perbedaan tingkat kemampuan teknologi di antara siswa, serta kurangnya pengalaman sebagian siswa dalam menggunakan aplikasi berbasis Artificial Intelligence. Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut tidak menjadi penghalang utama dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat diatasi melalui bimbingan guru, kerja sama antarsiswa, serta upaya sekolah dalam menyediakan fasilitas yang lebih baik. Oleh karena itu, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa strategi role play berbasis Artificial Intelligence (AI) merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab sekaligus mengembangkan literasi digital siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Daftar Rujukan

- Al, K. Et. (2021). *Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesenjangan Kognitif Siswa Di Kelas Yang Menerapkan Kurikulum Merdeka Okta Rosfiani¹, Novita Anggreini², Ananta Irmanika³, Azriel Devansyah⁴, Farhan Nur Hanif⁵*. 32(3), 167–186.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arifin, Z., Abu Bakar, N. K., Ridzwan, Z., & Jamsari, E. A. (2020). Language Learning Strategies Of Non-Muslim Students Applied To Arabic Language Course Inside And Outside The Classroom. *Ijaz Arabi Journal Of Arabic Learning*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.18860/Ijazarabi.V4i1.9995>
- Baxter, P., & Jack, S. (2015). Qualitative Case Study Methodology: Study Design And Implementation For Novice Researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544–559. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2008.1573>
- Bukhori, E. M., & Nurchayati, S. (2025). Khithabah Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Jember. *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 122–138. <https://doi.org/10.52166/Talim.V8i1.8979>
- Chairunnisa, M. L., & Raharjo, T. J. (2024). Peran Pendidik Dalam Membangun Empati Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok Bermain Aisyiyah 01 Kota Semarang Universitas Negeri Semarang , Indonesia Paling Tinggi Harus Berperan Sebagai Agen Pengembangan Empati Anak Yang Patut Di Teladani. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 20–33.
- Damanik, S., & Lubis, R. N. (2025). *Designs, Types, And Methods In Qualitative Research*. 384–388.
- Dianti. (2020). Analisis Data Dalam Rancangan Penelitian Kualitatif. *Akademika*, 18(1), 49–57. <http://dx.doi.org/10.51881/Jam.V18i1.188>
- Haoping, Z., & System, C. (N.D.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*title.
- Humayra, R., Albina, M., Islam, U., Sumatra, N., Islam, U., & Sumatra, N. (2025). *Model-Model Penelitian Kualitatif*. September.
- Kaharuddin, K. (2020). Qualitative: Characteristics And Characteristics As A Methodology. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–8.
- Lailatul Badriyah, H. S. Z. (2020). Persepsi Wali Murid Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 2 Kota Mojokerto Dalam Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Qur'an Hadits Di Tengah Pandemi Covid 19 . *Sinta 4*, 7(Perception, Google Classroom, Qur'anic Learning Hadi), 11.

<https://doi.org/Stitnu-Al-Hikmah>

- Marina Waruwu. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif : Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Mochamad, N. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan. In *Umsida Press*.
- Muammar Khaddafi, Linda Puji Kusuma, Liza Ulfitri, & Tassya Putri Azzahra. (2025). Perbandingan Metode Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Arahkan Ilmu Akuntansi. *Jurnal Inovasi Ekonomi Syariah Dan Akuntansi*, 2(4), 208–218. <https://doi.org/10.61132/Jiesa.V2i4.1388>
- Nalole, D. (2018). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Melalui Metode Muhadtsah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Darwati Nalole Guru*. 1(1), 129–145.
- Nuridin, N., Rahman, I. K., & Andriana, N. (2024). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Dengan Menggunakan Pendekatan Teori Belajar Humanistik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 696–703. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V6i1.6365>
- Prasenna, Y. (2015). Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab: Penerapan Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Kegiatan Taqdimul Bayan Jazilurrahman¹, Ahmad Ubaidillah², Zaenol Fajri³ 1pascasarjana Universitas Nurul Jadid, 23fai. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 07(1), 53–60.
- Purasani, H. N., Rahmaningtyas, W., Azizah, M., & Kuswantoro, A. (2025). *Peran Model Pembelajaran Role Play Berbasis Digital Untuk Mendukung Keterampilan Digital Abad 21 (Studi Kasus Di Pendidikan Administrasi Perkantoran Feb Unnes) Pendahuluan Integrasi Teknologi Digital Ke Dalam Pendidikan Menuntut Adanya Perubahan Paradig*. 6(3), 882–899.
- Rongcai, R. E. N., Guoxiong, W. U., & Ming, C. A. I. (N.D.). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Samal, S. (2020). Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Bahasa Arab Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iain Ambon. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 57–66.
- Sugimori, J., & Arakawa, T. (2023). Proposal For ‘Video Design Study’ To Train The Next Generation Of Visual Creators—An Examination Of Video Design Study And Its Influence On A Toyota Special Exhibition. *Education Sciences*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/Educsci13070675>

- Syihabul, M., & Al, I. (2024). *Al-Qiblah : Implementasi Pembelajaran Mahārah Al- Qirā ' Ah*. 3(6), 945–956. <https://doi.org/10.36701/Qiblah.V3i6>.
- Ungusari, E. (2025). Pengumpulan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Pendidikan Uin Malang*, 151(June), 10–17.
- Woo, J. H., & Choi, H. (2021). Systematic Review For Ai-Based Language Learning Tools. *Journal Of Digital Contents Society*, 22(11), 1783–1792. <https://doi.org/10.9728/Dcs.2021.22.11.1783>