



## **PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR BERBICARA BAHASA ARAB**

### ***THE EFFECT OF USING THE ROLE PLAYING METHOD ON INTEREST IN LEARNING TO SPEAK ARABIC***

**Ainatus Syifa<sup>1\*</sup>, Lalah Alawiyah<sup>2</sup>, Raswan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email : [ainatussyifa1@gmail.com](mailto:ainatussyifa1@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [lalah@uinjkt.ac.id](mailto:lalah@uinjkt.ac.id)<sup>2</sup>, [raswan@uinjkt.ac.id](mailto:raswan@uinjkt.ac.id)<sup>3</sup>

#### Article history :

Received : 03-02-2025  
Revised : 05-02-2025  
Accepted : 07-02-2025  
Published: 09-02-2025

#### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of using the role-playing method on the interest in learning to speak Arabic among Aliyah-level students. The research is motivated by the low interest of students in learning to speak Arabic, which hinders their communication skills in the language. This quantitative study employs a quasi-experimental design with a sample of 58 students, comprising 29 students in the experimental class and 29 students in the control class at Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. Data were collected through Likert scale questionnaires and observations. The results show a significant increase in the experimental class, with the average score before and after the application of the role-playing method rising from 55.48 to 78.24, compared to the control class from 58.03 to 63.03. The paired sample test yielded a sig (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05, indicating that the null hypothesis (H<sub>0</sub>) is rejected and the alternative hypothesis (H<sub>a</sub>) is accepted. This suggests that the role-playing method is effective in increasing students' interest in learning to speak Arabic.*

**Keywords:** *Role-Playing Method, Learning Interest, Arabic Speaking.*

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode role-playing terhadap minat belajar berbicara Bahasa Arab pada siswa tingkat Aliyah. Penelitian ini didasari oleh rendahnya minat siswa dalam belajar berbicara Bahasa Arab, yang menghambat kemampuan komunikasi mereka dalam bahasa tersebut. Metode penelitian kuantitatif ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan sampel 58 siswa diantaranya 29 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan observasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan metode role-playing meningkat dari 55,48 menjadi 78,24, dibandingkan dengan kelas kontrol dari 58,03 menjadi 63,03. Hasil uji Paired sample diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 yang berarti hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima. Ini mengindikasikan bahwa metode role-playing efektif dalam meningkatkan minat belajar berbicara Bahasa Arab siswa.

**Kata Kunci :** *Metode Role Playing, Minat Belajar, Berbicara Bahasa Arab.*

#### **PENDAHULUAN**

Berbicara adalah salah satu sarana komunikasi yang penting dan memiliki peranan besar dalam berbagai aktivitas bahasa. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia sangat bergantung pada berbicara karena mereka mengekspresikan gagasan, perasaan, hasrat, informasi dan pengalaman melalui sarana komunikasi manusiawi ini [Randi Eka 2022, 46]. Berbicara dalam bahasa kedua



adalah salah satu keterampilan dasar yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran bahasa tersebut. Bahkan, berbicara itu sendiri merupakan sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain [Karimah dkk 2021, 1407]. ARAB Menurut Rosidi ia mengatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling penting dalam mempelajari bahasa. Hal ini karena berbicara merupakan bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh para pelajar, dan oleh karena itu, keterampilan berbicara dianggap sebagai dasar yang esensial dalam mempelajari bahasa asing [Rosidi dalam Mochammad Rizal Ramadhan 2019, 56].

Keterampilan berbicara dalam bahasa Arab merupakan aspek penting dalam penguasaan bahasa tersebut, terutama bagi siswa tingkat Aliyah. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa menunjukkan minat yang rendah dalam belajar berbicara bahasa Arab, yang berdampak negatif pada kemampuan komunikasi mereka. Rendahnya minat ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Minat belajar memiliki peran krusial dalam proses pendidikan, karena dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Minat dalam pembelajaran adalah perasaan senang, kagum, dan perhatian untuk memperoleh pengetahuan. Siswa memperoleh pengetahuan melalui partisipasi mereka dalam aktivitas pembelajaran, oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memastikan bahwa semua siswa mencapai nilai yang baik, dan ini dapat dicapai dengan meningkatkan minat mereka dalam belajar [Mai Sri Lena 2022, 2]. Minat merupakan keadaan di mana seseorang fokus pada sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, dan membuktikannya lebih lanjut. Minat muncul karena perhatian mendalam terhadap topik tertentu, di mana perhatian ini mengarah pada keinginan untuk mengetahui, mempelajari dan membuktikan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa dalam minat, selain perhatian, ada juga upaya untuk memperoleh sesuatu dari topik yang diminati [Darmadi 2017, 311]. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya partisipasi dan kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Arab.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa adalah metode Role Playing. Metode Role Playing adalah metode yang digunakan untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi mereka dan memerankan karakter. Metode ini diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk simulasi yang melibatkan peran, penciptaan dan negosiasi peran tersebut [Ahmad Ghifari et al 2024, 47]. Metode Role Playing merupakan salah satu metode yang termasuk dalam kelompok pendekatan aktif untuk mengajarkan penggunaan praktik bahasa asing [Nazarov Rustam Irkinovich 2022, 65]. Metode Role Playing dipandang sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran aktif. Secara sederhana, metode ini melibatkan pembuatan skenario simulasi di mana siswa diminta untuk memerankan berbagai peran, baik secara individu maupun kelompok, dalam konteks situasi kehidupan nyata [Sa'ad Jaudah Ahmad, 2011]. Agar metode Role Playing berjalan efektif, guru harus terlebih dahulu memberikan penjelasan yang jelas tentang situasi yang akan diperankan, menentukan peran-peran yang akan dimainkan oleh masing-masing kelompok, dan merancang tugas-tugas spesifik untuk setiap kelompok dengan menawarkan skenario atau tindakan tertentu sebagai panduan.



Meskipun telah banyak penelitian yang meneliti efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara, masih sedikit penelitian yang berfokus pada pengaruh metode ini terhadap minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap minat belajar berbicara bahasa Arab pada siswa tingkat Aliyah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi untuk meningkatkan minat dan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain semi-eksperimental untuk mengidentifikasi hubungan kausal tanpa menerapkan randomisasi penuh dan kontrol lingkungan yang ketat [Putri Kusumawati, 2023]. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode role playing, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, masing-masing berjumlah 29 siswa, yaitu kelas eksperimen (X A) dan kelas kontrol (X B).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung ketika proses pengajaran keterampilan berbicara menggunakan metode role playing berlangsung. Selain itu, kuesioner disebarkan dalam dua tahap, yakni sebelum dan sesudah pembelajaran. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur perubahan kecenderungan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode role playing. Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahap, dimulai dengan statistik deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan data sebagaimana adanya tanpa melakukan generalisasi [Sugiyono 2013, 241]. Analisis ini mencakup perhitungan nilai rata-rata, median, modus, dan deviasi standar guna memberikan gambaran karakteristik dasar data.

Selanjutnya, data yang terkumpul ditabulasi dalam tabel untuk mempermudah analisis lebih lanjut. Tabulasi ini membantu mengidentifikasi frekuensi setiap item yang diukur, kemudian hasilnya dihitung dalam bentuk persentase melalui distribusi frekuensi untuk mengetahui kecenderungan data secara keseluruhan. Penghitungan rata-rata (*mean*) dilakukan untuk menentukan pengaruh metode role playing terhadap kecenderungan belajar berbicara siswa. Evaluasi hasil menggunakan skala Likert dengan lima kategori, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Untuk memastikan validitas analisis, dilakukan beberapa uji statistik. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk memastikan data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data penting karena dianggap bahwa data yang mengikuti kenormalan ini dapat mewakili populasi statistik [Duwi Priyanto 2018, 73]. Uji ini juga membantu mengevaluasi kesesuaian distribusi data dengan populasi tertentu dan membandingkan dua sampel yang serupa [Johar Arifin, 2017]. Selain itu, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok data bersifat homogen, yang merupakan syarat penting dalam pengujian hipotesis [Duwi Priyanto 2018, 82]. Terakhir, Paired Sample T-Test digunakan untuk membandingkan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini efektif dalam mengidentifikasi perbedaan signifikan akibat intervensi metode Role Playing dalam pembelajaran keterampilan berbicara.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Observasi Pembelajaran

Observasi awal dilakukan pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen (X A) dan kelas kontrol (X B), sebelum penerapan metode role playing. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengukur tingkat kecenderungan awal siswa dalam belajar berbicara bahasa Arab dengan metode pengajaran tradisional yang telah digunakan sebelumnya. Hasil observasi di kelas eksperimen menunjukkan bahwa kecenderungan siswa untuk berbicara masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tampak malu, kurang percaya diri, dan enggan berpartisipasi aktif dalam berbicara bahasa Arab. Interaksi antara siswa dan guru pun terbatas, dengan hanya beberapa siswa yang menunjukkan keberanian untuk berbicara. Mayoritas siswa lebih memilih menunggu instruksi dari guru tanpa menunjukkan inisiatif untuk berdiskusi secara mandiri.

Kondisi serupa juga ditemukan di kelas kontrol. Siswa di kelas X B terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan tanya jawab, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk aktif berbicara. Suasana kelas cenderung formal dan monoton, sehingga hanya sedikit siswa yang berpartisipasi dalam latihan berbicara. Kecenderungan siswa untuk berbicara di kelas ini juga rendah, dengan minimnya dorongan untuk berinteraksi secara aktif dalam bahasa Arab.

Metode Role Playing diterapkan di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hasil observasi setelah penerapan metode role playing menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecenderungan siswa untuk belajar berbicara di kelas eksperimen. Siswa terlihat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, dan berani berbicara di depan kelas. Antusiasme siswa juga meningkat, tercermin dari partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas role playing. Lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan positif, di mana siswa saling mendukung dan memberikan umpan balik yang membangun kepada teman-temannya.

Sebaliknya, di kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional, tidak ditemukan perubahan signifikan dalam kecenderungan siswa untuk belajar berbicara. Siswa tetap menunjukkan sikap pasif, hanya mengikuti instruksi guru tanpa banyak inisiatif untuk berbicara. Partisipasi siswa dalam latihan berbicara tidak mengalami peningkatan yang berarti, dengan sebagian besar siswa masih enggan untuk berbicara dalam bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan metode role playing, dapat disimpulkan bahwa metode ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan kecenderungan siswa dalam belajar berbicara bahasa Arab. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, partisipasi aktif dan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode role playing efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk lebih berani berbicara dalam bahasa Arab. Sebaliknya, penggunaan metode tradisional tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap perubahan kecenderungan belajar berbicara siswa.



## **Langkah-Langkah Pengajaran Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Role Playing**

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis untuk memastikan efektivitas metode role playing. Adapun langkah-langkah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

### **1. Pertemuan Pertama**

Pada tahap awal, dilakukan penyebaran pra-kuesioner kepada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kuesioner tersebut terdiri dari 20 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kecenderungan awal siswa dalam belajar berbicara bahasa Arab. Sebelum pengisian kuesioner, diberikan penjelasan secara rinci mengenai cara menjawab setiap pertanyaan guna memastikan pemahaman yang seragam di antara siswa. Setelah penjelasan selesai, tautan kuesioner dibagikan kepada ketua kelas untuk didistribusikan kepada seluruh anggota kelas.

### **2. Pertemuan Kedua**

Proses pembelajaran keterampilan berbicara dimulai dengan topik “Keluarga”. Pada kelompok eksperimen, diterapkan metode role playing yang melibatkan siswa dalam simulasi percakapan yang relevan dengan topik. Sementara itu, kelompok kontrol menerima pengajaran dengan metode tradisional berupa ceramah dan tanya jawab. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen tampak lebih termotivasi dan antusias dibandingkan dengan kelompok kontrol.

### **3. Pertemuan Ketiga**

Pembelajaran keterampilan berbicara pada topik “Keluarga” dilanjutkan dengan pendekatan yang sama. Kelompok eksperimen kembali menggunakan metode role playing, sementara kelompok kontrol tetap dengan metode pengajaran langsung. Pada tahap ini, peningkatan partisipasi dan kepercayaan diri siswa di kelompok eksperimen semakin terlihat, sedangkan di kelompok kontrol, aktivitas berbicara siswa cenderung stagnan.

### **4. Pertemuan Keempat**

Pada tahap akhir, dilakukan penyebaran post-kuesioner kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan kecenderungan belajar berbicara setelah proses pembelajaran berlangsung. Post-kuesioner ini digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan metode role playing, guna menilai efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa perubahan yang diamati benar-benar berasal dari intervensi metode role playing, dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara sistematis.

## **Hasil Kuesioner dan Analisisnya**

Berdasarkan hasil pra-kuesioner yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditemukan bahwa kedua kelompok menunjukkan kecenderungan yang rendah terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Sebagian besar siswa di kedua kelompok



mengaku kurang bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran berbicara. Mereka merasa sulit menikmati proses pembelajaran, dengan alasan bahwa materi yang disampaikan membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, banyak siswa mengungkapkan rasa bosan dan ketidaknyamanan ketika diminta berbicara di depan kelas, menunjukkan rendahnya minat mereka terhadap keterampilan ini.

Dalam aspek kepercayaan diri, kedua kelompok menunjukkan tingkat kecemasan yang tinggi ketika diminta berbicara bahasa Arab di hadapan teman-temannya. Banyak siswa merasa gugup dan tidak percaya diri, yang terlihat dari kecenderungan mereka menghindari kesempatan berbicara di kelas. Tanggapan dalam pra-kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa takut atau tidak siap untuk berbicara, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Hal ini menegaskan bahwa sebelum diterapkannya metode role playing, kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab masih rendah di kedua kelompok.

Motivasi siswa untuk berlatih berbicara bahasa Arab secara mandiri juga tergolong rendah di kedua kelompok. Hasil pra-kuesioner menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka di luar kelas. Sebagian besar siswa menganggap bahwa berbicara bahasa Arab adalah aktivitas yang sulit dan tidak menarik, sehingga tidak ada dorongan untuk berlatih secara mandiri. Selain itu, minat siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan keterampilan berbicara juga rendah, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol.

Secara umum, hasil pra-kuesioner menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum intervensi dilakukan. Kedua kelompok memiliki tingkat motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi yang serupa dalam pelajaran berbicara bahasa Arab, yang secara keseluruhan menunjukkan kecenderungan rendah terhadap pembelajaran keterampilan ini.

Namun, setelah penerapan metode role playing di kelompok eksperimen, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kecenderungan siswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara. Pada hasil post-kuesioner, persentase siswa di kelompok eksperimen yang memperoleh nilai sangat baik meningkat menjadi 24,13%, sedangkan kategori baik mencapai 58,62%, dan kategori cukup sebesar 17,24%. Tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang atau gagal. Dibandingkan dengan hasil pra-kuesioner, di mana hanya 3,44% siswa berada dalam kategori sangat baik, 36,89% dalam kategori baik, dan 31,03% dalam kategori cukup, peningkatan ini menunjukkan efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran tradisional, peningkatan yang terjadi tidak seberapa signifikan. Hasil pra-kuesioner menunjukkan bahwa 10,34% siswa memperoleh nilai baik, 44,82% dalam kategori cukup, 34,48% dalam kategori kurang, dan 10,34% dalam kategori gagal. Setelah intervensi, hanya 6,89% siswa yang memperoleh nilai sangat baik, 6,89% dalam kategori baik, 65,52% dalam kategori cukup, dan 20,69% dalam kategori kurang, tanpa ada siswa yang mendapatkan nilai gagal. Meskipun terdapat sedikit peningkatan dalam kategori cukup, perubahan ini tidak sebanding dengan peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen.



Tabel 1. Hasil Kuesioner Pra dan Pasca Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Kuesioner Eksperimen	29	33	93	55.48	11.444
Post-Kuesioner Eksperimen	29	54	92	78.24	9.470
Pre-Kuesioner Kontrol	29	34	85	58.03	11.927
Post-Kuesioner Kontrol	29	50	90	63.03	10.425
Valid N (listwise)	29				

Sumber: SPSS 24

Hasil ini menunjukkan bahwa metode role playing memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa, terutama dalam hal kepercayaan diri, motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, metode tradisional yang diterapkan pada kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan signifikan, yang menegaskan bahwa inovasi dalam metode pengajaran seperti role playing lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.

### Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas Data

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Minat Siswa	Pre-Kuisisioner Eksperimen (Role Playing)	.138	29	.169
	Post-Kuisisioner Eksperimen (Role Playing)	.125	29	.200*
	Pre-Kuisisioner Kontrol (Tradisional)	.123	29	.200*
	Post-Kuisisioner Kontrol (Tradisional)	.146	29	.119

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas data dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov melalui aplikasi SPSS 23. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat signifikansi (Sig.) pada pra-kuesioner kelompok eksperimen adalah sebesar 0,169, sedangkan pada pasca-kuesioner kelompok eksperimen sebesar 0,200. Untuk kelompok kontrol, tingkat signifikansi pra-



kuesioner sebesar 0,200 dan pasca-kuesioner sebesar 0,119. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, yang menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok, baik sebelum maupun sesudah intervensi berdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas Data

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat siswa	Based on Mean	.085	1	56	.772
	Based on Median	.030	1	56	.864
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	54.019	.864
	Based on trimmed mean	.049	1	56	.825

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians yang dilakukan menggunakan metode Levene melalui SPSS 23, diperoleh tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,772. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen atau memiliki kesamaan varians.

3. Uji Paired Sample t-test

Tabel 4. Uji Paired Sample T-test

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	Pre-Kuisisioner Eksperimen - Post-Kuisisioner Eksperimen	-22.759	15.320	2.845	-28.586	-16.931	-8.000	28	.000

Uji statistik dilakukan untuk menentukan perbedaan antara skor pra-kuesioner dan pasca-kuesioner dalam pembelajaran berbicara menggunakan metode Role Playing. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi: jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat kecenderungan siswa kelas X A dalam belajar berbicara dengan metode ini. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat kecenderungan yang signifikan. Hasil uji menunjukkan selisih rata-rata antara pra-kuesioner dan pasca-kuesioner sebesar 22,75 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada pengaruh metode role playing dalam pembelajaran berbicara ditolak, sementara hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.



Hal ini menunjukkan bahwa metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X A di sekolah ini.

### **Interpretasi Data**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode Role Playing terhadap kecenderungan siswa dalam belajar berbicara bahasa Arab. Kelompok eksperimen menggunakan metode Role Playing, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data dikumpulkan melalui pra-kuesioner dan pasca-kuesioner dengan total 29 siswa di masing-masing kelompok. Analisis dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji sampel berpasangan untuk mengidentifikasi perubahan signifikan dalam kecenderungan belajar siswa.

#### **1. Analisis Deskriptif**

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, rata-rata skor pra-kuesioner adalah 55,48 dengan standar deviasi 11,444, sedangkan rata-rata skor pasca-kuesioner meningkat menjadi 78,48 dengan standar deviasi 9,470. Nilai minimum dan maksimum masing-masing adalah 32 dan 93 pada pra-kuesioner, serta 54 dan 92 pada pasca-kuesioner. Sementara itu, kelompok kontrol menunjukkan rata-rata skor pra-kuesioner sebesar 58,03 dengan standar deviasi 11,927, yang meningkat menjadi 63,03 pada pasca-kuesioner dengan standar deviasi 10,425. Nilai minimum dan maksimum masing-masing adalah 34 dan 85 pada pra-kuesioner, serta 50 dan 90 pada pasca-kuesioner. Peningkatan rata-rata skor yang lebih besar pada kelompok eksperimen (dari 55,48 menjadi 78,48) dibandingkan dengan kelompok kontrol (dari 58,03 menjadi 63,03) menunjukkan bahwa metode Role Playing lebih efektif dalam meningkatkan kecenderungan belajar siswa dibandingkan metode tradisional.

#### **2. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, nilai signifikansi (F) pra-uji adalah 0,169 dan pasca-uji sebesar 0,200. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai signifikansi pra-uji adalah 0,200 dan pasca-uji sebesar 0,119. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data dari pra-uji dan pasca-uji di kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi kenormalan terpenuhi sehingga memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik dalam analisis data.

#### **3. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk memastikan kesetaraan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,05, yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen. Kesetaraan varians ini mengindikasikan bahwa data dari kedua kelompok memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji-t, sehingga validitas hasil perbandingan antar kelompok dapat dipertanggungjawabkan.

#### **4. Uji Paired Sampel T-Test**

Uji-t sampel berpasangan diterapkan untuk menganalisis perbedaan skor kecenderungan belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, hasil



uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,01, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara skor pra dan pasca uji. Ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan kecenderungan belajar siswa. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara skor pra dan pasca uji. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode tradisional tidak memberikan pengaruh yang signifikan, sedangkan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Kecenderungan Belajar Berbicara”, dapat disimpulkan dua hal utama:

Pertama, prosedur pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode Role Playing dirancang secara sistematis untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Prosedur ini mencakup tahap persiapan, di mana guru memberikan instruksi mengenai peran yang akan dimainkan, diikuti dengan pelaksanaan permainan peran yang sesuai dengan topik pembelajaran, dan ditutup dengan refleksi serta diskusi untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Metode ini terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi siswa dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Arab.

Kedua, penggunaan metode Role Playing memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kecenderungan siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara. Data dari uji pra dan pasca intervensi menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam motivasi, antusiasme, serta kepercayaan diri siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Siswa menjadi lebih berani dan termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Arab, yang menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode Role Playing tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kecenderungan mereka untuk mempelajari keterampilan berbicara bahasa Arab. Metode ini dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran bahasa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Ghifari, Syihabuddin and Asep Sopian. *The Effectiveness Of Role-Playing Learning Method In Improving The Mastery Of Arabic Vocabulary In Speaking Skills Of Students Of Class Vii Mtsn I Makassar*. Jurnal As-Salam 8, no. 1 (2024).
- Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Duwi Priyatno. *SPSS Panduan Mudah olah Data bagi Mahasiswa dan Umum*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- Johar Arifin. *SPSS 24 Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2017.
- Mai Sri Lena, Trisno Edi, and Fastabiqul Khairat. *The Effect of Motivation and Interest on Students' English Learning Outcomes*, Mextesol Journal 46, no. 3 (2022),



Mochammad Rizal Ramadhan, *Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Arab*, 7 (2019).

Nazarov Rustam Irkinovich. *Role-Playing as a Method of Teaching a Foreign Language*, 3 (2022).

Putri Kusumawati, *Metodologi Penelitian*, Klaten: Lakeisha, 2023.

Randi Eka, *Model Dan Metode Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.

أحمد, ساعد، جودة. التعلم النشط بين النظرية والتطبيق، دار الشروق للنشر والتوزيع، 2011

كسومة، كريمة، و خاطب. معايير مهارة الكلام في ضوء مفهوم الكفاءة اللغوية 2001.