



Penerapan Metode *Role Play* sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Muhadatsah Siswa Kelas VII SMPIT Al-Hikmah Maros

The Application of Role Play Method as an Effort to Improve Muhadatsah Ability of Seventh Grade Students at SMPIT Al-Hikmah Maros

Aldy Wahyudi^{1*}, Nurfadilah Amin², Radhi Al-Mardhi³

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: aldywahyudi2801@gmail.com¹, nurfadilahamin@unismuh.ac.id², el.mardhy@unismuh.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 03-09-2026

Revised : 05-09-2026

Accepted : 07-09-2026

Published : 09-09-2026

Abstract

This study aims to apply and evaluate the effectiveness of the role play method as an effort to improve mahadatsah of seventh-grade students at SMPIT Al-Hikmah Maros. This research uses a quantitative approach with Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects consisted of 20 female students. Data collection was carried out through observation and oral tests (pretest and posttest). The results showed a highly significant improvement. In the pre-cycle stage, the students' average score was only 35.3 with a 0% classical completeness rate. After implementing the action, the average score increased to 65.90 in Cycle I and peaked at 84.70 in Cycle II. The classical learning completeness rate in Cycle II reached 95%, and the total percentage increase in muhadatsah ability from the pre-cycle to Cycle II was 139.79%. The results of inferential statistical analysis (Linear Regression Test) proved a strong and linear effect with a significance value of $0.001 < 0.05$. It can be concluded that the role play method is effective in reducing student anxiety and improving Arabic communication skills naturally and confidently.

Keywords: *Arabic Language, Muhadatsah; Role Play Method*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengevaluasi efektivitas metode *role play* (bermain peran) sebagai upaya meningkatkan kemampuan *muhadatsah* (keterampilan berbicara) bahasa Arab pada siswa kelas VII di SMPIT Al-Hikmah Maros. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes lisan (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai siswa hanya 35,3 dengan ketuntasan klasikal 0%. Setelah penerapan tindakan, rata-rata nilai meningkat menjadi 65,90 pada Siklus I dan memuncak pada angka 84,70 di Siklus II. Tingkat ketuntasan belajar secara klasikal pada Siklus II mencapai 95%, dan total persentase peningkatan kemampuan *muhadatsah* dari pra siklus hingga Siklus II adalah sebesar 139,79%. Hasil analisis statistik inferensial (Uji Regresi Linier) membuktikan adanya pengaruh yang kuat dan linier dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa metode *role play* efektif dalam mereduksi kecemasan siswa dan meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Arab secara natural dan percaya diri.

Kata kunci: Bahasa Arab; *Muhadatsah*; Metode *Role Play*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya bagi umat Islam, karena berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus sarana untuk mendalami ajaran agama. Pentingnya penguasaan bahasa ini secara eksplisit ditegaskan dalam



firman Allah SWT yang menyatakan bahwa Al-Qur'an diturunkan dalam bahasa Arab agar dapat dipahami (Q.S. Yusuf: 2). Kedudukan istimewa bahasa Arab juga ditekankan dalam hadis yang memosisikannya sebagai bahasa wahyu dan bahasa ahli surga (HR. Thabrani). Oleh karena itu, lembaga pendidikan Islam senantiasa menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran esensial yang mutlak harus dikuasai oleh para peserta didik dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat kompetensi dasar yang harus dikuasai, yaitu istima' (menyimak), kalam (berbicara), qiraah (membaca), dan kitabah (menulis). Keterampilan berbicara menjadi salah satu kompetensi yang paling krusial karena merupakan wujud dari kemampuan melafalkan bunyi-bunyi atau artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara (Hermawan). Keterampilan berbahasa ini hanya dapat diperoleh dan dikuasai melalui praktik langsung serta latihan intensif agar peserta didik mampu menyusun kalimat secara spontan.

Secara lebih spesifik, implementasi keterampilan berbicara bahasa Arab diwujudkan dalam bentuk muhadatsah. *Muhadatsah* didefinisikan sebagai cara menyajikan bahan pelajaran melalui percakapan antara guru dan murid guna memperkaya perbendaharaan kata yang semakin banyak (Wa Muna). Metode ini menekankan pada latihan berbicara secara langsung agar peserta didik terbiasa menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari (Effendy). Selain itu, *muhadatsah* juga merupakan bentuk latihan lisan untuk berkomunikasi dengan lancar dan alami (Abu Askar), yang sangat membutuhkan latihan intensif serta interaksi langsung agar pemahaman dan pelafalannya menjadi lebih baik (Ibrahim Anis). Praktik percakapan (*dialogue practice*) dinilai sangat efektif dalam pengajaran karena membantu siswa memahami struktur kalimat, intonasi, dan penggunaan bahasa dalam konteks yang nyata (Brown).

Meskipun *muhadatsah* memiliki urgensi yang sangat tinggi, praktik pembelajarannya di tingkat sekolah sering kali menghadapi berbagai tantangan serius. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan di kelas VII SMPIT Al-Hikmah Maros, ditemukan fakta bahwa aktivitas siswa sangat tidak optimal, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, motivasi, dan minimnya partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Pembelajaran masih sangat didominasi oleh metode konvensional di mana guru sekadar mendemonstrasikan, sementara siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan dituntut untuk menghafalkan teks dialog secara *verbatim* (kata demi kata) tanpa diberikan kesempatan untuk bereksperimen.

Pendekatan pengajaran yang berpusat pada metode hafalan ini membawa dampak negatif pada aspek psikologis dan kompetensi lisan siswa. Siswa merasa terbebani, takut lupa, atau bingung dengan makna kalimat baku yang dihafalkan. Ketika satu kata dalam hafalan tersebut terlupa, siswa cenderung langsung merasa gugup dan terdiam, sehingga alur komunikasi pun menjadi terputus. Akibatnya, banyak siswa yang mungkin mampu membaca dan menulis bahasa Arab dengan baik, namun mengalami kesulitan besar saat dituntut untuk berkomunikasi secara lisan dan natural.

Untuk mengatasi problematika kebuntuan komunikasi lisan tersebut, diperlukan sebuah inovasi strategi pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan berpusat pada siswa, salah satunya melalui implementasi metode Role Play (bermain peran) yang dipelopori oleh George Shafitel (Shafitel). Metode ini merupakan bagian integral dari model *Cooperative Learning*, di mana sistem belajar dan bekerja dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih bergairah dalam belajar (Isjoni). Dalam aplikasi praktisnya, metode



ini sangat mementingkan keterlibatan siswa secara aktif (baik secara fisik maupun mental) sehingga proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan serta pengalaman dapat terjadi dengan sangat baik (Piaget, dalam Hermawan).

Pendekatan bermain peran ini juga memiliki landasan teoretis yang sangat kuat dalam ranah pemerolehan bahasa asing. Secara konseptual, *role play* merupakan bagian utama dari *Communicative Language Teaching* (CLT) dan sejalan dengan Teori Interaksionisme Sosial yang memandang bahwa pembelajaran bahasa terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dalam skenario yang realistis (Vygotsky). Hal ini didukung secara psikologis oleh *Affective Filter Hypothesis* yang menyatakan bahwa kecemasan adalah penghalang utama pemerolehan bahasa, sehingga penciptaan lingkungan belajar yang aman secara emosional sangat dibutuhkan agar siswa lebih berani berbicara (Krashen). Lebih jauh, metode ini sangat relevan dengan Teori Belajar Humanistik yang mendorong kebebasan ekspresi dan partisipasi aktif siswa dalam suasana yang saling menghargai (Roger).

Efektivitas penggunaan metode *role play* dalam mengelevasi keterampilan *muhadatsah* sesungguhnya telah banyak diuji dan dibuktikan secara empiris oleh berbagai peneliti terdahulu. Eksperimentasi penerapan metode ini pada pembelajaran bahasa Arab terbukti secara signifikan mampu meningkatkan prestasi hasil belajar *muhadatsah* siswa pada kelompok eksperimen apabila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode biasa (Sarwandi, 2008).

Temuan kuantitatif tersebut turut dikuatkan oleh riset lainnya yang mengevaluasi optimalisasi pembelajaran *muhadatsah* melalui penerapan metode *role playing* di tingkat pendidikan dasar (Alifi, Munawir, & Fuad, 2024). Hasil uji statistik pada penelitian mereka mengindikasikan adanya lonjakan skor yang signifikan, di mana rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen berhasil mencapai angka 81,8, membuktikan bahwa metode ini jauh lebih unggul dan aplikatif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Dari sudut pandang metodologi yang berbeda, implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran *maharah al-kalam* melalui pendekatan kualitatif (*field research*) juga menunjukkan hasil yang sangat baik karena dieksekusi secara terstruktur sesuai dengan langkah-langkah teoretis (Khanifah, 2024). Lebih lanjut, pengujian melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mencatatkan pencapaian luar biasa berupa lonjakan tingkat kelulusan bahasa Arab siswa dari hanya 21% pada tahap pra-siklus menjadi 98,45% pada siklus II, yang sejalan dengan eskalasi persentase aktivitas keterlibatan guru dan siswa pada setiap pertemuannya (Aryanti, 2016).

Walaupun tinjauan literatur terdahulu telah sepakat mengonfirmasi keunggulan metode bermain peran, masih terdapat kesenjangan empiris dan teoretis (*research gap*) yang perlu dijawab. Mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada generalisasi data kuantitatif atau diimplementasikan pada tingkat sekolah menengah atas dan sekolah dasar. Terdapat kekosongan kajian empiris yang spesifik menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendekonstruksi kebiasaan "menghafal teks murni" pada siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan secara langsung metode *role play* guna meningkatkan kemampuan *muhadatsah* siswa kelas VII di SMPIT Al-Hikmah Maros, sekaligus memberikan sumbangsih praktis bagi pengembangan kurikulum dan pedagogik bahasa Arab yang komunikatif dan inovatif.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Desain penelitian ini dipilih dengan tujuan utama untuk memperbaiki dan mengevaluasi proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT Al-Hikmah Maros, Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan, dan berlangsung pada periode bulan Mei hingga Juli 2025. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 20 siswi, dengan objek penelitian berfokus pada penerapan metode *role play* untuk meningkatkan keterampilan *muhadatsah* (berbicara).

Prosedur pelaksanaan penelitian dirancang ke dalam dua siklus tindakan, di mana setiap siklus secara sistematis terdiri atas empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, instrumen pembelajaran seperti RPP, lembar observasi, dan lembar skenario dialog disiapkan secara komprehensif. Tahap pelaksanaan melibatkan intervensi langsung berupa praktik bermain peran secara berpasangan sesuai skenario dan tema yang telah ditentukan. Tahap observasi dijalankan beriringan dengan pelaksanaan untuk memantau aktivitas mengajar guru serta responsivitas dan keaktifan siswa. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pencapaian, keberhasilan, serta kekurangan pada siklus berjalan guna menentukan strategi perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data empiris dalam riset ini dilakukan menggunakan dua instrumen utama, yakni observasi dan tes. Observasi didefinisikan sebagai suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai fenomena di lapangan untuk mencapai tujuan tertentu. Instrumen observasi diterapkan menggunakan rubrik terstruktur untuk menilai interaksi dan aktivitas siswa selama *role play* berlangsung. Sementara itu, tes merupakan alat ukur yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan tertentu secara spesifik (Sugiyono, 2020). Tes lisan *muhadatsah* diaplikasikan dalam bentuk *pretest* (sebelum penerapan metode) dan *posttest* (setelah penerapan metode). Rubrik penilaian tes mencakup lima indikator utama, yaitu kefasihan, kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan tingkat interaksi/responsif, di mana setiap aspek dinilai dengan rentang skor maksimal 20 sehingga total skor ideal adalah 100. Keabsahan instrumen dipastikan melalui pengujian validitas proses, sedangkan keandalan data dievaluasi berdasarkan kriteria reliabilitas dan konsistensi hasil pengamatan.

Data yang telah terkumpul kemudian diolah menggunakan dua teknik analisis, yakni analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengkalkulasi persentase ketuntasan belajar, sebaran kategori nilai, dan peningkatan rata-rata skor siswa secara klasikal. Untuk menguji hipotesis secara akurat, analisis statistik inferensial dilakukan dengan bantuan peranti lunak SPSS, yang mencakup serangkaian pengujian seperti Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Regresi Linier Sederhana. Sebuah tindakan dalam penelitian ini ditetapkan berhasil apabila memenuhi indikator capaian: terjadinya persentase peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* minimal sebesar 20-30%, lebih dari 75% populasi siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta tingkat partisipasi aktif siswa dalam menggunakan bahasa Arab selama sesi *role play* melampaui angka 80%.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diawali dengan observasi pada 20 siswi kelas VII di SMPIT Al-Hikmah Maros. Pada tahap pra siklus, pembelajaran *muhadatsah* masih didominasi oleh pendekatan konvensional; guru memberikan teks dialog yang wajib dihafal secara *verbatim* (kata demi kata) untuk kemudian ditampilkan secara berpasangan di depan kelas. Pendekatan ini terbukti memicu beban kognitif dan kecemasan yang tinggi pada siswa. Fokus siswa teralihkan pada upaya mengingat hafalan dibandingkan memahami makna komunikasi, sehingga ketika satu kosakata terlupa, siswa menjadi gugup dan alur percakapan terputus total.

Untuk mengukur kemampuan dasar *muhadatsah* secara objektif, evaluasi *pretest* dilaksanakan sebelum intervensi tindakan kelas diterapkan. Hasil evaluasi secara klasikal menunjukkan rata-rata nilai kelas hanya menyentuh angka 35,3, dan belum ada satu pun siswa (0%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 85. Distribusi kategorisasi kemampuan siswa secara rinci disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Kemampuan *Muhadatsah* Pra Siklus

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85 – 100	0	0%	Sangat Baik
2	75 – 84	0	0%	Baik
3	45 – 74	1	5%	Kurang
4	0 – 44	19	95%	Sangat Kurang
Total		20	100%	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat ketimpangan yang ekstrem di mana 95% populasi siswa masih terpuruk pada kategori "sangat kurang". Guna menelusuri letak kelemahan secara spesifik, analisis statistik deskriptif dilakukan terhadap lima indikator penilaian *muhadatsah*, sebagaimana dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Indikator Penilaian Pra Siklus

Indikator Penilaian	N	Skor Min	Skor Max	Mean	Std. Deviation
Kosakata	20	7,00	14,00	10,15	2,30
Kefasihan	20	6,00	14,00	10,00	2,49
Tata Bahasa	20	7,00	13,00	9,80	2,26
Pengucapan	20	6,00	13,00	9,75	1,99
Responsif	20	6,00	12,00	9,70	2,07

Tabel 2 mengungkap bahwa seluruh aspek *muhadatsah* (dari skala maksimal 20 per indikator) berada pada rentang skor yang sangat rendah. Kelemahan paling tajam terletak pada indikator *Responsif* dengan nilai rata-rata terendah (9,70). Hal ini secara empiris mengonfirmasi bahwa metode menghafal menyebabkan siswa bersikap pasif, tidak interaktif, dan kehilangan spontanitas dalam merespons percakapan. Temuan pra siklus ini menjadi justifikasi kuat atas urgensi penerapan metode *role play* pada siklus selanjutnya guna membongkar kebuntuan komunikasi lisan tersebut.



Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Sebagai tindak lanjut atas rendahnya kemampuan *muhadatsah* pada pra siklus, intervensi pedagogik melalui metode *role play* mulai diimplementasikan pada Siklus I. Proses pembelajaran difokuskan pada pemahaman kosakata dan struktur kalimat, yang dilanjutkan dengan pembagian siswa secara berpasangan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa berlatih peran dalam kelompok kecil sebelum mereka mendemonstrasikan dialog tersebut di depan kelas.

Evaluasi pada Siklus I menunjukkan adanya pergerakan positif, meskipun belum mencapai target ketuntasan klasikal yang diharapkan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada Siklus I dapat dilihat pada distribusi frekuensi di Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Kemampuan *Muhadatsah* Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Pretest Siklus I	Posttest Siklus I
85 – 100	Sangat Baik	0 (0%)	0 (0%)
75 – 84	Baik	0 (0%)	3 (15%)
45 – 74	Kurang	12 (60%)	17 (85%)
0 – 44	Sangat Kurang	8 (40%)	0 (0%)
Total		20 (100%)	20 (100%)

Secara statistik, nilai rata-rata siswa mengalami eskalasi dari 49,40 pada *pretest* menjadi 65,90 pada *posttest* Siklus I. Meskipun kategori "sangat kurang" berhasil ditekan menjadi 0%, sebanyak 85% siswa masih tertahan pada kategori "kurang" dan hanya 15% (3 siswa) yang mulai menyentuh kategori "baik".

Hasil refleksi pada siklus ini menemukan dua hambatan utama. Pertama, siswa masih dalam tahap transisi dan penyesuaian dari metode pasif (menghafal) menuju metode aktif (*role play*), sehingga keberanian dan spontanitas mereka belum terbentuk sempurna. Kedua, terdapat hambatan lingkungan berupa sirkulasi udara ruang kelas yang kurang optimal, yang memicu kondisi panas dan berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar siswa. Karena persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih sangat jauh dari target keberhasilan (80%), maka tindakan perbaikan dilanjutkan ke Siklus II.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Perencanaan pada Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi sebelumnya guna memaksimalkan partisipasi siswa. Intervensi perbaikan yang dilakukan meliputi pemberian motivasi dan apresiasi (seperti tambahan poin bagi siswa yang berani dan aktif merespons), sikap guru yang lebih tegas namun mendukung, serta pemberian umpan balik langsung yang lebih intensif saat siswa berlatih peran.

Langkah-langkah perbaikan ini berdampak signifikan terhadap atmosfer kelas; siswa tidak lagi terlihat cemas atau takut berbuat salah, dan mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mempraktikkan percakapan bahasa Arab. Hasil dari optimalisasi metode pada Siklus II ini terekam jelas pada evaluasi akhir (*posttest*), sebagaimana disajikan pada Tabel 4.


Tabel 4. Distribusi Kemampuan *Muhadatsah* Posttest Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85 – 100	12	60%	Sangat Baik
2	75 – 84	7	35%	Baik
3	45 – 74	1	5%	Kurang
4	0 – 44	0	0%	Sangat Kurang
Total		20	100%	

Hasil *posttest* Siklus II mengonfirmasi lonjakan prestasi yang sangat memuaskan, di mana rata-rata nilai kelas berhasil menembus angka 84,70. Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 12 siswa (60%) berhasil menduduki kategori "sangat baik" dan 7 siswa (35%) berada pada kategori "baik". Secara klasikal, jumlah siswa yang tuntas belajar (mencapai KKM) adalah 19 siswa atau setara dengan 95% dari total populasi kelas. Karena persentase ketuntasan ini telah jauh melampaui Standar Ketuntasan Belajar Mengajar (SKBM) yang ditetapkan sebesar 80%, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II tanpa perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perbandingan Peningkatan Kemampuan *Muhadatsah*

Konsistensi perbaikan kualitas pembelajaran melalui metode *role play* terlihat secara nyata dari akumulasi peningkatan nilai pada setiap tahapannya. Peningkatan ini dikalkulasi berdasarkan selisih rata-rata nilai antarsiklus yang merepresentasikan progresivitas kompetensi lisan siswa. Ringkasan perbandingan peningkatan tersebut disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Peningkatan Kemampuan *Muhadatsah*

Tahapan Evaluasi	Rata-rata Nilai	Persentase Peningkatan
Pretest Pra Siklus > Pretest Siklus I	35,3 > 49,7	41,07%
Pretest Siklus I > Posttest Siklus I	49,7 > 65,9	32,33%
Pretest Siklus II > Posttest Siklus II	75,65 > 84,7*	11,96%
Pretest Pra Siklus > Posttest Siklus II	35,3 > 84,7*	139,79%

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa setiap fase intervensi memberikan daya ungkit yang positif. Peningkatan tertinggi terjadi pada fase awal adaptasi (Pra Siklus ke Siklus I) sebesar 41,07%, yang menandakan bahwa transisi dari metode hafalan ke metode bermain peran memberikan stimulus kejutan yang efektif bagi kognisi siswa. Secara keseluruhan, persentase peningkatan kemampuan *muhadatsah* dari sebelum tindakan hingga akhir Siklus II mencapai angka yang sangat masif, yakni 139,79%.

Analisis Statistik Inferensial

Untuk memberikan landasan yang kuat bahwa peningkatan nilai tersebut bukan terjadi karena kebetulan, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis statistik inferensial berbantuan program SPSS.

1. Uji Normalitas

Prasyarat analisis parametrik mengharuskan data berdistribusi normal. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk seluruh tahapan evaluasi (mulai dari *pretest* pra siklus hingga *posttest* Siklus II) berada di atas nilai *alpha* 0,05 (masing-masing



secara berurutan: 0,071; 0,231; 0,369; 0,138; dan 0,469). Angka ini mengonfirmasi bahwa nilai residual dari data kemampuan *muhadatsah* berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Analisis linieritas dilakukan untuk membuktikan adanya hubungan linier antarvariabel. Hasil uji *ANOVA* antara nilai *pretest* dan *posttest* pada Siklus II menghasilkan nilai signifikansi *Linearity* sebesar 0,001 (kurang dari 0,05) dan *Deviation from Linearity* sebesar 0,014. Parameter ini membuktikan bahwa hubungan antara penggunaan metode *role play* dengan hasil tes bersifat linier, sehingga pengujian regresi dapat dilanjutkan.

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi dilakukan untuk melihat besaran kontribusi dan menguji hipotesis secara final. Hasil analisis *Model Summary* menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,879, yang berarti variabel bebas (*role play*) memiliki kontribusi yang sangat kuat. Lebih lanjut, pada tabel *ANOVA*, diperoleh nilai *F* sebesar 131,144 dengan tingkat signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Data empiris ini secara konklusif menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1), yang menegaskan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan dan linier antara penerapan metode *role play* terhadap eskalasi kemampuan *muhadatsah* siswa.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dieksekusi dalam dua siklus ini memberikan bukti empiris bahwa metode *role play* merupakan solusi instruksional yang sangat efektif untuk memecahkan problematika kelompok komunikasi bahasa Arab pada siswa kelas VII SMPIT Al-Hikmah Maros. Pada fase awal (pra siklus), proses belajar mengajar sangat didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah dan hafalan murni, yang menyebabkan siswa merasa jenuh, bosan, dan cenderung asyik berbicara atau bermain sendiri saat pelajaran berlangsung. Tuntutan untuk menyetorkan hafalan dialog secara *verbatim* memicu beban kognitif dan ketakutan berbuat salah, sehingga kemampuan *muhadatsah* siswa pada lima aspek penunjang (kefasihan, kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan responsif) tertahan pada level yang sangat rendah.

Implementasi metode *role play* pada Siklus I mulai memberikan stimulus positif terhadap antusiasme belajar, meskipun hasil ketuntasan klasikal belum tercapai secara maksimal. Pada tahap transisi ini, siswa masih terbawa oleh kebiasaan lama sebagai pembelajar pasif dan masih menunjukkan kecemasan serta ketakutan untuk berbicara di depan kelas. Selain faktor psikologis, efektivitas pembelajaran pada siklus pertama ini juga tereduksi oleh hambatan lingkungan, yakni kurangnya sirkulasi udara di ruang kelas yang memicu kondisi panas dan pengap, sehingga memecah konsentrasi peserta didik. Kendati demikian, rasa senang dan rasa ingin tahu siswa terhadap metode baru ini mulai tumbuh secara perlahan pada pertemuan kedua di Siklus I.

Optimalisasi strategi pada Siklus II membawa transformasi perilaku belajar yang sangat revolusioner. Pendidik tidak lagi bertindak sebagai satu-satunya pusat informasi, melainkan mengubah total perannya menjadi fasilitator, pembimbing, dan motivator yang suportif. Pemberian apresiasi berupa tambahan poin bagi siswa yang berani merespons dan bertanya terbukti ampuh mengeliminasi hambatan psikologis di dalam kelas. Suasana belajar yang sebelumnya monoton dan kaku berubah wujud menjadi sangat hidup, dinamis, dan bergairah; siswa tidak lagi merasa



canggung atau takut disalahkan, melainkan mulai menunjukkan kemandirian dan keberanian untuk mempraktikkan peran secara spontan.

Perubahan perilaku dan atmosfer kelas yang positif tersebut berbanding lurus dengan pencapaian kuantitatif, di mana persentase peningkatan skor akumulatif melonjak hingga 139,79% dengan tingkat ketuntasan belajar yang meroket tajam menyentuh angka 95%. Data empiris ini menegaskan bahwa metode *role play* berhasil mendekonstruksi dominasi metode hafalan dengan menempatkan siswa pada konteks komunikasi riil yang bermakna dan komunikatif. Melalui pengalaman simulasi yang menyenangkan, siswa secara alamiah mampu mengasah kefasihan berbicara, memperkaya variasi kosakata, menyusun tata bahasa yang lebih rapi, memperbaiki kejelasan *makhrojul huruf*, serta membangun responsivitas dialog secara mandiri dan penuh percaya diri.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role play* terbukti sangat efektif dalam memecahkan problematika kelumpuhan komunikasi dan mampu meningkatkan kemampuan *muhadatsah* bahasa Arab pada siswa kelas VII SMPIT Al-Hikmah Maros. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui lonjakan rata-rata nilai tes lisan siswa yang berawal dari angka 35,3 pada tahap pra siklus, meningkat menjadi 65,90 pada Siklus I, dan mencapai 84,70 pada akhir Siklus II. Secara klasikal, jumlah siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meroket tajam dari 0% menjadi 95%, dengan total persentase peningkatan kompetensi mencapai 139,79%. Keberhasilan ini juga divalidasi melalui pengujian statistik regresi linier yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), menegaskan adanya pengaruh yang kuat dan linier dari penerapan metode tersebut. Secara praktis, metode *role play* berhasil mendekonstruksi dominasi kebiasaan menghafal teks secara *verbatim*, mereduksi kecemasan (hambatan psikologis), dan mengubah perilaku belajar siswa menjadi lebih antusias, mandiri, dan berani dalam mempraktikkan percakapan bahasa Arab secara natural pada lima aspek penilaian (kefasihan, kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan responsif).

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli, 'Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik', *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2.2 (2024), pp. 133–40, doi:10.55606/jubpi.v2i2.2938
- Alam, Azhar Pager, and Imam Asyrofi, 'Analisis Metode Pembelajaran Muhadatsah Yaumiyyah Dalam Upaya Meningkatkan Maharotul Kalam Santri', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.8 (2023), pp. 5833–39
- Amun, Flaviana, Ambo Dalle, and Muh. Anwar, 'Media Kartu Kata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman', *Academic : Journal of Social and Educational Studies*, 1.1 (2022), p. 34, doi:10.26858/academic.v1i1.38468
- Andien Aisyah Putri Andien, and Leil Badrah Zaki, 'Classroom Action Research: Improving Students Speaking Skills Through Role Play Technique', *Issues in Applied Linguistics & Language Teaching*, 7.1 (2025), pp. 257–61, doi:10.37253/ialltech.v7i1.10256
- Anggara, Tri, Medhi Sampurno, Moh Rozy Zamroni, and Laily Maziyah, 'Analisis Penerapan Metode Muhadatsah Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Aliyah', *Imtiyaz: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 8.1 (2024), pp. 1–11
- Anggraini, Lia, 'Pengajaran Muhadatsah Dengan Metode Role Play Di Madrasah Aliyah Pondok



- Pesantren Walisongo Pontianak Kalimantan Barat', 2004
- Aryanti, Dina, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Muhadatsah Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab (Penelitian Tindakan Kelas IV Miftahul Falah Gedebage Kota Bandung)', *Article*, 1.11 (2012), p. 32
- Crystallography, 'Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', 2016, pp. 1–23
- DEVELOPMENT OF ROLE PLAY METHOD TO IMPROVE THE ABILITY OF SPEAKING ARABIC IN ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL Nurul Makrifah (STIT Al-Ibrohimy Bangkalan)', 2016
- Enramika, Tomi, 'Bentuk Tes Kemahiran Berbicara Bahasa Arab', *Islamic Education*, 2.1 (2022), pp. 14–24, doi:10.57251/ie.v2i1.280
- Hajiyeva, Bulbul, 'Language Anxiety in ESL Learners: Causes, Effects, and Mitigation Strategies', *EuroGlobal Journal of Linguistics and Language Education*, 1.1 (2024), pp. 119–33, doi:10.69760/pn9wgv05
- Handayani, Dwi, and Imam Asrofi, 'PENERAPAN ROLE PLAYING TEKNIK MUHAWAROH BAHASA ARAB DI PROGRAM KESETARAAN', 5492 (2023), pp. 197–213
- Handayani, Trisni, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah MSDM', *Jurnal Utilitas*, 3.1 (2017), pp. 1–13
- Hidayah, Nurul, 'Pengembangan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Kependidikan*, 5.1 (2017), pp. 1–10, doi:10.24090/jk.v5i1.1237
- Hj. Mardiyah, Jihan Millah, and Yulian Aryanto, 'Penerapan Kedisiplinan Siswa Dan Meningkatkan Pendidikan Sekolah', *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5.1 (2023), pp. 26–46, doi:10.51339/akademika.v5i1.886
- Ii, B A B, and Kajian Pustaka, '5 BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Model Pembelajaran Role Playing (Model Bermain Peran)', 2013, pp. 209–10
- Iii, B A B, A Lokasi, Subjek Penelitian, and Lokasi Penelitian, 'Tetty Hermawati, 2012 Metode Pembelajaran Pada Pelatihan Bahasa Asing Di Balai Latihan Tenaga Kerja Luar Negeri Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu', pp. 58–73
- Kerjasama, Sikap, '1 2 3 4', 09 (2024)
- Maimun, Muhamad Fadhlullah, 'Metode Mu ḥ ā ḍ Arah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Santri', 4.1 (2024), pp. 304–14, doi:10.37680/aphorisme.v5i1.6263
- Mariyanah, Siti, 'Improving Speaking Skills Through Role Play Method Among Eighth Grade Students of SMP Insan Madani', 4.4 (2025), pp. 199–204
- Maryani, Novy, Isop Syafei, and Abdul Kosim, 'Improving Arabic Speaking Proficiency (Muhādatsah) Using Interactive-Communicative Instruction', *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 8.1 (2024), pp. 18–33, doi:10.15575/jpba.v8i1.34894
- Maulana, Irfan, and Yuri Lolita, 'The Effectiveness of Role-Play To Improve Student'S Speaking Achievement', *ELite Journal : International Journal of Education, Language and Literature*, 3.2 (2023), pp. 122–35, doi:10.26740/elitejournal.v3n2.p122-135
- Metode Drill Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas 11 Di Sma Cahaya Rancamaya Islamic Boarding School Comparative Analysis of the Influence of the Muhadatsah Method Drill Method on the Arabic Speaking Skills of 11 Th Grade Students At Sm', 2.1
- Muhammad Sulthan Madany, Aini Mawar Mardiyah, and Lathifatul Aulia, 'Penerapan Regresi Linier Sederhana Dalam Peramalan Nilai Ekspor Dan Impor Di Provinsi Jawa Tengah', *EKONOMIKA45 : Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, 10.1 (2022), pp. 512–17, doi:10.30640/ekonomika45.v10i1.3215
- MUNIRA, 'Penggunaan Metode Role Play Dalam Pembelajaran Hiwar Pada Peserta Didik Mts



- Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang', *Skripsi*, 8.5.2017, 2022, pp. 2003–5
<<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>>
- Naufal, Muhammad Jiyad, Dicky Perwira Ompusunggu, Rika Angelina Sinaga, Marwindi Dola, Anggia Sitohang, and Teresia Novita Gunawan, 'A Theoretical Study of Multicollinearity and Linearity in Econometric Models for Economic Research', 21.1 (2025), pp. 43–52
- Novianti, Novianti, Siti Khaulah, Rahmi Rahmi, Marnita Marnita, and Bulan Nuri, 'Pelatihan Penyusunan Instrumen PTK Dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru SD Kabupaten Bireuen', *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.2 (2023), pp. 173–81, doi:10.53624/kontribusi.v3i2.208
- Nur, Hilwa Wafin, Syaiful Mustofa, Usfiyatur Rusuly, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim, 'Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal', 6.4 (2024), pp. 1656–66, doi:10.47476/reslaj.v6i4.772
- Nurkhasanah, Yuli, 'Laporan Penelitian: "Aplikasi Strategi Pembelajaran Muhadatsah Guna Meningkatkan Maharah Kalam Bagi Mahasiswa IAIN Walisongo', 2014, p. 33
- Oktavia Ratnaningtyas, 'Pengaruh Metode Muhadatsah Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab', 1.1 (2021), pp. 1–13
- Pendidikan, Jurusan, Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam, and Negeri Sunan, 'Eksperimentasi Role Play Pada Pembelajaran Muhadatsah Di Lembaga Madrasah Dirasah Islamiyah Dan Arab', *Skripsi*, 2008
- Penilaian, Indikator, and Pengetahuan Skor, 'Rubrik Pretest Dan Postest', pp. 72–75
- Prasetyo, Totok Hari, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021 / 2022', *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 11.1 (2022), pp. 139–56
- Rahim, A, and Rizky Dwiprabowo, 'Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1.2 (2020), pp. 210–17, doi:10.37478/jpm.v1i2.651
- Safitri, Sundaniawati, Hasyim Asy'ari, and Sita Ratnaningsih, 'Analisis Swot Pondok Pesantren Al-Quran Cijantung Ciamis Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6.1 (2022), pp. 96–106
- Sayow, Eiren Lady Marchela, and Maya Marsevani, 'Improving High School Students' Speaking Skill through Role Play Strategy: A Classroom Action Research', *English Learning Innovation*, 5.1 (2024), pp. 132–41, doi:10.22219/englie.v5i1.30366
- Shazana, Muh Nizar, Muhammad Radhi Al-mardhi, and Universitas Muhammadiyah Makassar, 'PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ARAB', pp. 1–13
- STAIN Majene, Hariawan, Ahmad Ridha, and Amira Hmdayani Mandar, 'Penggunaan Metode Muhadatsah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Santriwati Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah (Ma) Pondok Pesantren Moderen Darul Mahfudz Lekopadis', *Journal of Arabic Studies*, 2.1 (2022), pp. 2828–562
- Taringan, Arleni, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5.November (2016), pp. 102–12
<<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>>
- Ummah, Masfi Sya'fiatul, 'BERBICARA SEBAGAI SUATU KETERAMPILAN BERBAHASA', 11.1 (2019), pp. 1–14
- Utari, Ririn Fradina, Asmal May, and Hikmah Hikmah, 'Pengembangan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab', *INTIFA: Journal of Education and Language*, 1.2 (2024), pp. 185–94, doi:10.62083/63p2qp28
- Wang, Siyi, 'Journal of Education and Educational Research The Effectiveness of a Role-Play Activity in Practicing EFL Learners' Communicative Competence', *Journal of Education and Educational Research*, 9.3 (2024), pp. 80–82
- Zahra, Shifa Aulia, Wiena Safitri, Ahmad Asrof Fitri, and Pendidikan Bahasa Arab, 'تَمَكِّنْ' ,



- 2023) 1.1 (وَارُقُّ هَنْ لَزَنْ آءَال عُلُق عَع', pp. 34–40
- Zulkifli, Aklilah, Juita Gusniati, Marshella Septi Zulefni, Raesa Aldania Afendi, Wahida Asni, and Yuni Fitriani, 'Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS', *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1.2 (2025), pp. 3093–8113
<<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>>
- Zuraidah, Zuraidah, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 3.1 (2017), p. 37, doi:10.24114/antro.v3i1.7496
- حسين, فهمي سليمان, and عبد المعن احمد جاسم, 'METHODS OF ARABIC LANGUAGE LEARNING', *Sports Culture*, 15.1 (2024), pp. 72–86, doi:10.25130/sc.24.1.6