EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN MAHARAH KALAM SISWA KELAS VIII DI MTSN 2 MOJOKERTO

Sitti Robbani[1], Muqimah Liwais Sunnah[2]
Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto[1 2]

sitti.robbani25@gmail.com[1]

Absrak

Pengajaran Maharah Kalam seringkali menghadapi tantangan di lembaga pendidikan formal non-Pesantren seperti MTsN 2 Mojokerto. Kondisi ini membuat pembelajaran maharah kalam kurang menarik, tidak aktif, kaku, dan akhirnya membosankan. Salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran. Model Role Playing adalah metode penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengangkat masalah "Bagaimana efektivitas model pembelajaran Role Playing terhadap peningkatan maharah kalam pada siswa kelas VIII MTsN 2 Mojokerto". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan maharah kalam. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis true eksperimen, melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membandingkan hasil antara kelas yang mendapat perlakuan dengan yang tidak. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Mojokerto. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Hasil analisis data menggunakan uji t-test menunjukkan bahwa nilai t hitung (7,785) lebih besar dari t tabel (1,998) pada taraf signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan maharah kalam di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto. Selain itu, hasil uji n-gain dengan rata-rata skor 57,6% termasuk kategori cukup efektif. Berdasarkan temuan ini, hipotesis nol (ho) ditolak dan hipotesis alternatif (ha) diterima.

Kata Kunci:. Role Playing (Bermain Peran), Keterampilan Berbicara, Model Pembelajaran Bahasa Arab

Abstract

Teaching Maharah Kalam often faces challenges in formal non-Pesantren educational institutions such as MTsN 2 Mojokerto. This condition makes maharah kalam learning less interesting, inactive, rigid, and ultimately boring. One important component in teaching and learning activities is the learning model. Role Playing Model is a method of mastering material through the development of students' imagination and appreciation. Based on this, this study raises the issue "How is the effectiveness of the

Role Playing learning model on improving maharah kalam in class VIII students of MTsN 2 Mojokerto". This study aims to determine the effectiveness of the Role Playing learning model in improving maharah kalam. The method used is quantitative research with the type of true experiment, involving two classes, namely the experimental class and the control class to compare the results between the classes that received treatment and those that did not. The research sample was the VIII grade students of MTsN 2 Mojokerto. Data collection techniques include interviews, pre-test and post-test, and documentation. The results of data analysis using the t-test showed that the t value (7.785) was greater than the t table (1.998) at the 0.05 significance level. This shows that the Role Playing learning model has a significant effect in improving maharah kalam skills in class VIII MTsN 2 Mojokerto. In addition, the n-gain test results with an average score of 57.6% are included in the moderately effective category. Based on these findings, the null hypothesis (ho) is rejected and the alternative hypothesis (ha) is accepted.

Keywords: *Role Playing, Speaking Skills, Arabic Language Learning Model*

PENDAHULUAN

Latar belakang pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan dalam ilmu bahasa, pendidikan, dan perubahan zaman. Sebagian besar inovasi model pembelajaran terjadi dalam pengajaran bahasa Inggris, bahasa dunia yang paling banyak diminati saat ini, sehingga banyak model pembelajaran bahasa lain, termasuk bahasa Arab, mengadopsi metode dari pembelajaran bahasa Inggris.

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model yang tepat dapat membantu mencapai tujuan pendidikan dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan efisien.[50] Berbagai model pembelajaran yang ada memberikan alternatif yang dapat diterapkan sesuai kebutuhan di setiap kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran dapat mempengaruhi kesuksesan guru dalam meningkatkan kemampuan siswa, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab.

Salah satu keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa Arab adalah keterampilan berbicara. Lembaga pendidikan formal non-pesantren sering

[50] Abas Asyafah, "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)," *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (May 5, 2019): 19–32, https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569. h 19-32

kesulitan mengajarkan keterampilan ini, sehingga banyak yang mengesampingkan pengajaran maharah kalam. Padahal, pembelajaran maharah kalam sebenarnya bisa menarik dan aktif. Namun, sering kali kelas menjadi tidak menarik, tidak aktif, kaku, dan membosankan, mungkin karena penguasaan kosakata yang terbatas dan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran maharah kalam.[51]

Pembelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Mojokerto sudah sesuai dengan standar kompetensi yang mengajarkan siswa untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, pengalaman, serta informasi melalui tanya jawab menggunakan struktur kalimat yang sesuai konteks. Namun, saat peneliti melakukan praktek pengalaman lapangan II (PPL II), pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII masih menggunakan model ceramah dan tanya jawab, yang kurang variatif dan menarik serta berpusat pada guru. Akibatnya, pembelajaran maharah kalam menjadi pasif. Pengamatan di beberapa kelas VIII menunjukkan banyak siswa masih kesulitan mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, usul, saran, dan informasi dalam wacana lisan atau dialog bahasa Arab, sering memilih diam karena takut salah, malu ditertawakan teman, dan kurang berani mengungkapkan meskipun sebenarnya tahu.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII, banyak yang mengaku keterampilan berbicara bahasa Arab jarang dipelajari dan hanya sedikit siswa yang mahir, karena fokus pembelajaran selama ini lebih pada keterampilan membaca dan menulis. Banyak siswa mahir membaca dan menulis bahasa Arab, tetapi kurang mahir berbicara.

Mengingat pentingnya model pembelajaran dalam kesuksesan proses belajar mengajar dan melihat berbagai masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan harus melibatkan peran aktif siswa, terutama dalam berbicara. Untuk siswa madrasah tsanawiyah (MTs), keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan permainan, sehingga siswa merasa tertarik dan pembelajaran tidak membosankan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara adalah role playing.

[51] Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi pengajaran bahasa arab*, viii (Malang: Malang : Misykat, 2017). H.150

Model pembelajaran Role Playing adalah cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.[52] Biasanya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada peran yang dimainkan. Dengan memperagakan peran suatu tema pembelajaran ke dalam drama, siswa dapat lebih memahami dan mengingat konsep atau situasi tertentu secara praktis.[53] Diharapkan siswa lebih aktif dan berani berbicara bahasa Arab, serta tumbuh rasa kerjasama antar siswa, sehingga materi yang disampaikan tidak dirasakan sebagai beban pelajaran yang rumit tetapi sebagai kegiatan yang menyenangkan. Role playing adalah model pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, sehingga dapat menghindari suasana pembelajaran yang pasif, khususnya dalam pembelajaran berbicara bahasa Arab.

Berdasarkan masalah pembelajaran maharah kalam di madrasah dan penjelasan tentang model pembelajaran role playing, peneliti tertarik menerapkan model ini pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto untuk meningkatkan maharah kalam. Mengingat pentingnya model pembelajaran dalam kesuksesan proses belajar mengajar, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang "Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII di MTsN 2 Mojokerto".

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini merumuskan dua masalah utama. Pertama, bagaimana proses pembelajaran maharah kalam dengan menggunakan model pembelajaran role playing di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto? Kedua, bagaimana efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan maharah kalam pada siswa kelas VIII MTsN 2 Mojokerto?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami proses pembelajaran maharah kalam menggunakan model pembelajaran role playing di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan maharah kalam pada siswa di kelas tersebut.

---

[52] Siti Mutmainah and Aenor Rofek, *Model-Model Pembelajaran* (Literasi Nusantara, 2022). H 55

[53] Jufri AP et al., *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif* (Ananta Vidya, n.d.). h 64

Penelitian terdahulu menunjukkan beragam pendekatan dan penerapan model pembelajaran role playing di berbagai konteks pendidikan. Nur'Ain Iron Talib (2023) meneliti implementasi metode role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Thoriqul Ulum Pacet Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus, berbeda dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab.[54]

Firanda Khasbullah (2023) mengevaluasi pengaruh model role playing terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Meskipun sama-sama meneliti model role playing, penelitian Firanda bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut pada hasil belajar bahasa Indonesia. Di sisi lain, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model role playing dalam meningkatkan maharah kalam pada siswa kelas VIII MTsN.[55]

Munira (2022) menggunakan pendekatan kualitatif untuk meneliti metode role playing dalam pembelajaran hiwar di MTs Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang. Fokus penelitian Munira adalah pada pembelajaran hiwar, sementara penelitian ini berfokus pada pembelajaran maharah kalam secara umum menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini menunjukkan perbedaan dalam fokus dan metodologi antara kedua penelitian tersebut.[56]

Mine Bembe (2021) meneliti pengaruh model role playing terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa. Penelitian Mine menggunakan pendekatan kuantitatif, sama seperti penelitian ini. Namun, Mine meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar, sedangkan

[54] Nur'Ain Iron Talib, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran SKI (Studi Kasus Di MTS Thoriqul Ulum Pacet Mojokerto)" (Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto, 2023).
[55] Firanda Khasbullah, "Pengaruh Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat" (Lampung, Universitas Lampung, n.d.).
[56] Munira, "Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Hiwar Pada Peserta Didik MTs Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang," (Parepare, IAIN PAREPARE, 2022).

penelitian ini mengevaluasi efektivitas model role playing terhadap peningkatan maharah kalam pada siswa kelas VIII MTsN.[57]

Rizki Tri Permatasari (2020) juga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk meneliti pengaruh model role playing terhadap hasil belajar IPS di SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Fokus penelitian Rizki adalah pada kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model role playing dalam meningkatkan maharah kalam pada siswa MTsN. Perbedaan fokus ini menunjukkan variasi dalam penerapan model role playing di berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan.[58]

Erika Marianti dan Wirdati (2023) meneliti efektivitas penerapan model role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas V SDN menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif tetapi fokus pada peningkatan maharah kalam pada pelajaran bahasa Arab di kelas VIII MTsN. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa model role playing dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.[59]

LANDASAN TEORI

Model Pembelajaran Kooperatif

a. Model Pembelajaran

Dalam pendidikan, istilah "model pembelajaran" mengacu pada kerangka konseptual yang digunakan oleh guru untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Kemp, model pembelajaran adalah kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan

[57] Mine Bembe, "Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa" (Makasar, Universitas BOSOWA Makassar, 2021).
[58] Rizki Tri Permatasari, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu" (Bengkulu, IAIN Bengkulu, 2020).
[59] Erika Marianti and Wirdati, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam," *An-Nuha* 3, no. 2 (Mei 2023).

pembelajaran tercapai[60]. Trianto menyatakan bahwa model pembelajaran mencakup pendekatan, tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Joyce dan Weil mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan aktivitas belajar mengajar yang dapat diterima secara ilmiah dan operasional. Dengan demikian, model pembelajaran adalah panduan sistematik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran.[61]

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif telah mendapat perhatian luas karena kemampuannya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kelough menyatakan bahwa model ini adalah strategi pembelajaran berkelompok di mana siswa belajar bersama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi informasi, dan saling mengajar, dengan penekanan pada dukungan antaranggota kelompok. Hal ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang berorientasi pada kompetisi individu.[62]

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari belajar kelompok biasa, yaitu:[63]

1. Saling ketergantungan positif: Keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya.
2. Tanggung jawab individu: Setiap anggota bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.

[60] Rusman, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 7th ed. (Jakarta: Rajawali Pers, n.d.).
[61] M. Pd Agus Purnomo, *Pengantar Model Pembelajaran* (Yayasan Hamjah Diha, 2022), //digilib.iainpalopo.ac.id%2Fpusat%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D27284.
[62] Nurdyansyah Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Nizamia Learning Center, 2016), http://eprints.umsida.ac.id/296/.
[63] Siregar Eveline, Hartini Hara, and Jamludin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010).

3. Interaksi tatap muka: Kelompok harus memiliki kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota: Diperlukan keterampilan komunikasi yang baik.
5. Evaluasi proses kelompok: Evaluasi diperlukan untuk meningkatkan efektivitas kerjasama.

d. Ragam Model Pembelajaran Kooperatif

Beberapa model pembelajaran kooperatif yang populer antara lain:[64]

1. Student Team Achievement Divisions (STAD): Kompetisi antar kelompok dengan anggota heterogen.
2. Jigsaw: Anggota kelompok mengajarkan materi kepada sesama anggota.
3. Teams Games Tournaments (TGT): Kompetisi antar kelompok dengan level kemampuan yang serupa.
4. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC): Mengakomodasi berbagai level kemampuan siswa.
5. Cooperative Script: Latihan keterampilan dengan teman belajar.
6. Numbered Heads Together (NHT): Siswa berperan sebagai narasumber dalam kelas.
7. Role Playing: Siswa memainkan peran dalam skenario yang telah disiapkan.

1. Model Pembelajaran Role Playing

a. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing

Role playing adalah model pembelajaran yang meminta siswa memainkan peran tertentu dalam situasi sosial untuk merangsang kemampuan sosial dan intelektual[65]. Model ini menekankan kolaborasi dan pemecahan masalah melalui peragaan tindakan. Menurut Joyce dan Weil, tujuan role playing adalah mendorong siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai individu dan sosial.[66]

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Role Playing

---

[64] Miftahul Huda, "Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan" (Pustaka Pelajar, 2011), http://repository.uin-malang.ac.id/12485/.

[65] Agus Krisno Budiyanto, "Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (Scl)," *Malang: Universitas Muhammadiyah Malang*, 2016, https://scholar.google.com/scholar?cluster=10389732811554643799&hl=en&oi=scholarr.

[66] Sobry Sutikno, "Metode Dan Model-Model Pembelajaran," *Lombok: Holistica*, 2014.

Langkah-langkah dalam role playing meliputi:

1. Menyiapkan skenario.
2. Menunjuk siswa untuk mempelajari skenario.
3. Membentuk kelompok siswa.
4. Menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memainkan skenario.
6. Diskusi kelompok.
7. Membahas hasil diskusi.
8. Menyimpulkan pembelajaran.
9. Evaluasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing

Kelebihan:

1. Meningkatkan partisipasi aktif siswa.
2. Meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas.
3. Memahami konsep lebih dalam melalui peran yang dimainkan.

Kekurangan:

1. Membutuhkan waktu yang banyak.
2. Siswa mungkin kesulitan memerankan peran dengan baik.
3. Suasana kelas harus mendukung.
4. Tidak semua materi cocok disampaikan dengan model ini.

2. Pembelajaran Maharah Kalam

a. Pengertian Maharah Kalam

Kalam adalah keterampilan berbicara dalam bahasa Arab yang mencakup kemampuan mengucapkan bunyi dengan benar dan menyampaikan pikiran, pendapat, serta perasaan. Keterampilan berbicara adalah keterampilan produktif yang menuntut akurasi bunyi dan proses kognitif.[67]

b. Tujuan Pembelajaran Maharah Kalam

[67] Ria Meri Fajrin, Walfajri Walfajri, and Khotijah Khotijah, "PENERAPAN METODE LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB," *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 10, no. 2 (April 5, 2021): 342, https://doi.org/10.22373/ls.v10i2.8834.

Tujuan umum pengajaran keterampilan berbicara meliputi:

1. Mengucapkan bunyi bahasa Arab dengan benar.
2. Membedakan bunyi yang mirip.
3. Mengekspresikan gagasan dengan tata bahasa yang tepat.
4. Menggunakan kosakata yang sesuai.
5. Mengekspresikan diri dengan jelas dalam situasi sederhana.
6. Berpikir dan berbicara dalam bahasa Arab dengan lancar.

c. Prinsip-Prinsip Pengajaran Keterampilan Kalam

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan meliputi:[68]

1. Guru harus memiliki keterampilan tinggi dalam pengajaran kalam.
2. Memulai dengan suara yang serupa antara bahasa siswa dan bahasa Arab.
3. Memfokuskan pada keterampilan berbicara yang tepat.
4. Memberikan banyak latihan praktis.

d. Macam-Macam Maharah Kalam

Pidato dalam pengajaran bahasa Arab dibagi menjadi:

1. Pidato fungsional: Digunakan untuk kebutuhan sehari-hari dan situasi formal.
2. Pidato kreatif: Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara estetis.

e. Model Pembelajaran Maharah Kalam

Beberapa model latihan berbicara antara lain:

1. Latihan asosiasi dan identifikasi.
2. Latihan pola kalimat.
3. Latihan percakapan.
4. Bercerita.
5. Diskusi.
6. Wawancara.
7. Drama.
8. Berpidato.

[68] Abdul Wahab Rosyidi and Mamlu'atul Ni'mah, "Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab" (UIN-Maliki Press, 2011), http://repository.uin-malang.ac.id/1236/.

f. Tingkat Harapan Keterampilan Berbicara

Tingkat harapan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dibagi menjadi:

1. Tingkat dasar: Peniruan dan pengulangan.
2. Tingkat menengah: Bermain peran dan mengelola pertemuan.
3. Tingkat mahir: Diskusi dan debat.

g. Evaluasi Pembelajaran Maharah Kalam

Evaluasi keterampilan berbicara mencakup:

1. Menceritakan gambar dengan panduan.
2. Mendeskripsikan objek tertentu.
3. Menggunakan berbagai bentuk tes lisan dan tertulis untuk menilai keterampilan berbicara siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji teori-teori dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur menggunakan instrumen seperti tes, angket, dan wawancara terstruktur sehingga data numerik dapat dianalisis secara statistik. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti mengembangkan model matematis, teori, dan hipotesis yang terkait dengan fenomena yang dipelajari. Proses pengukuran ini memberikan gambaran tentang hubungan kuantitatif yang mendasar antara variabel-variabel tersebut.

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang berarti mencoba, mencari, dan membuktikan hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan dependen. Desain yang digunakan adalah true experimental design dengan pretest-posttest group design. Dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara acak, satu kelompok diberi perlakuan (eksperimen) dan kelompok lain sebagai kontrol. Kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui kondisi awal, dan setelah perlakuan, posttest dilakukan untuk melihat perubahan yang terjadi[69].

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel: variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas adalah model pembelajaran Role Playing,

[69] Rukminingsih et al., *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).

yang diharapkan mempengaruhi variabel terikat, yaitu peningkatan maharah kalam (kemampuan berbicara).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 2 Mojokerto tahun ajaran 2023-2024 yang berjumlah 284 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling, di mana kelas VIII D dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama wawancara untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran maharah kalam dengan model Role Playing. Tes menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah perlakuan. Dokumentasi mengumpulkan data dari dokumen-dokumen terkait, seperti arsip dan foto, untuk mendukung temuan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, soal pretest dan posttest, serta dokumen-dokumen terkait. Pedoman wawancara membantu peneliti dalam proses wawancara, sementara tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Dokumen-dokumen tersebut memberikan informasi tambahan yang relevan dengan penelitian.

Data dianalisis menggunakan uji-t untuk membandingkan rata-rata dua sampel dan menguji hipotesis. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Klasifikasi N-Gain memberikan interpretasi tentang keefektifan perlakuan yang diberikan.

Tabel 1 Nilai N-Gain

No	Nilai	Klasifikasi
1	N-Gain ≥ 0,7	Tinggi
2	0,30 – 0,70	Sedang
3	0,00 – 0,29	Rendah

Tabel 2 Kriteria peningkatan hasil belajar

Nilai persen N-Gain	Klasifikasi

81% - 100%	Tinggi
61% - 80%	Sedang
41% - 60%	cukup
21% - 40%	Sangat rendah
10% - 20%	Tidak ada peningkatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dari 31 Januari 2024 hingga 28 Februari 2024 dengan frekuensi pertemuan sekali seminggu pada hari Rabu, sesuai dengan jadwal mata pelajaran Bahasa Arab kelas 8A. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit. Penelitian dimulai dengan pretest pada 31 Januari 2024, diikuti penerapan tindakan pertama pada 7 Februari 2024, tindakan kedua pada 21 Februari 2024, dan diakhiri dengan posttest pada 28 Februari 2024. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran role playing dalam pengajaran maharah kalam.

Pada tahap pretest, kemampuan berbicara bahasa Arab siswa diukur sebelum penerapan model pembelajaran. Pretest dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan tentang topik المهنة kepada siswa dari dua kelas: 8A sebagai kelas eksperimen dan 8I sebagai kelas kontrol. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen adalah 45,62, sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata 40,15. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen pretest untuk kedua kelas dinyatakan valid dan reliabel.

Tabel 3 hasil pretest di kelas 8a dan 8i mtsn 2 mojokerto:

Kelas	Pre Test			
	Jumlah Siswa	Minimal	Maksimal	Rata-Rata
Eksperimen	32	25	65	45,62
Kontrol	33	25	60	40,15

Sumber : data yang telah diolah

Penerapan tindakan pertama pada 7 Februari 2024 melibatkan penggunaan teks skenario berjudul المهن, yang dimainkan oleh siswa dalam bentuk drama. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki keterampilan berbicara mereka. Pada penerapan ini, siswa menunjukkan respons positif terhadap metode role playing, seperti diungkapkan oleh Sania Hafidzoh yang merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Tindakan kedua dilakukan pada 21 Februari 2024, di mana siswa mempresentasikan drama yang telah mereka buat melalui video. Diskusi dan evaluasi video drama dilakukan untuk memberikan umpan balik konstruktif. Peserta didik merasa lebih percaya diri dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka, seperti dinyatakan oleh Saskiya, yang merasakan peningkatan kemampuan setelah menggunakan model role playing.

Posttest pada 28 Februari 2024 menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas eksperimen, dengan rata-rata skor 76,09, dibandingkan dengan 50,30 pada kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Uji validitas dan reliabilitas posttest juga mengonfirmasi keakuratan instrumen yang digunakan.

Tabel 4 hasil postest di kelas 8a dan 8i mtsn 2 mojokerto:

Kelas	Post Test			
	Jumlah Siswa	Minimal	Maksimal	Rata-Rata
Eksperimen	32	40	95	76,09
Kontrol	33	30	70	50,30

Sumber : data yang telah diolah

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig(2-tailed) 0,000 sehingga didapatkan 0,000 < 0,05 maka ho ditolak dan ha diterima. Karena signifikan < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran role playing dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran role playing pada pembelajaran maharah kalam.

Selain itu, Berdasarkan kriteria pengujiannya bahwa ho ditolak jika nilai t hitung > t table. Maka dapat diketahui bahwa ho ditolak dan ha diterima karena t hitung = 7,785 > t table = 1,998. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran bahasa arab dengan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan maharah kalam di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto

Tabel 5 hasil uji independent sample t-test

Hasil belajar peserta didik	**Kelas**	**T**	**Ttabel**	**df**	**Sign (2-tailed)**
	Aqual variances assumed	**7,785**	1,998	**63**	**0.000**
	Equal variances not assumed	**7,759**	1,998	**59,430**	**0.000**

Sumber : data yang telah diolah

Analisis deskriptif dan uji t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,000 yang mengindikasikan bahwa model role playing memberikan dampak positif yang signifikan.

Uji n-gain menunjukkan bahwa model role playing cukup efektif, dengan skor n-gain rata-rata 57,6% untuk kelas eksperimen, sementara kelas kontrol hanya 17,3%.

Tabel 6 hasil uji ngain score

Kelas	**N**	**Min**	**maks**	**Mean**	**keterangan**
Eksperimen	**32**	**7,69**	**91,67**	**57,64**	**Cukup efektif**
Control	**33**	**0,00**	**40,00**	**17,30**	**Tidak efektif**

Sumber : data yang telah diolah

Kesimpulannya, model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan maharah kalam di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto, seperti yang dibuktikan oleh hasil uji statistik dan umpan balik dari siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan peneliti sesuai dengan tujuan dari rumusan masalah yang telah dikemukakakn dan Berdasarkan hasil perhitungan analisis data, diantaranya sebagai berikut:

Proses pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran role playing di kelas 8a mtsn 2 mojokerto membutuhkan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama digunakan untuk memahami teks skenario dan membuat konsep drama yang akan ditampilkan. Sedangkan pada pertemuan kedua digunakan untuk menampilkan drama masing-masing kelompok dan mengevaluasi dari setiap drama yg telah di tampilkan. Setiap kelompok diberi teks skenario drama. Drama yang ditampilkan tidak hanya percakapan didepan kelas namun juga bernyanyi bersama didepan kelas. Drama ini memodisikasi dengan konsep drama musical.

Pembelajaran bahasa arab dengan model pembelajaran role playing efektif terhadap peningkatan kemampuan maharah kalam di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto. Hal ini dibuktikan melalui uji t-test menggunakan nilai pretest dan postest pada kelas eksperimen (8a) dan kelas control (8i) memperoleh hipotesis dimana taraf = 0,05 kemudian t hitung = 7,785 dan t tabel = 1,998. Maka dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukan bahwa nilai t hitung > t table yaitu 7,785 > 1,998 , sehingga model pembelajaran role playing mempunyai pengaruh dalam meningkatkan kemampuan maharah kalam di kelas VIII MTsN 2 Mojokerto. Kemudian dengan melihat hasil skor uji n-gain dengan rata-rata skor 57,6% termasuk kategori cukup efektif. Sehingga ho ditolak dan ha diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Purnomo, M. Pd. *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha, 2022. //digilib.iainpalopo.ac.id%2Fpusat%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D27284.

Ahmad Fuad Effendy. *Metodologi pengajaran bahasa arab*. viii. Malang: Malang : Misykat, 2017.

AP, Jufri, Wahyu Kurniati Asri, Misnah Mannahali, and Ananta Vidya. *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*. Ananta Vidya, n.d.

Asyafah, Abas. "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (May 5, 2019): 19–32. https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569.

Budiyanto, Agus Krisno. "Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (Scl)." *Malang: Universitas Muhammadiyah Malang*, 2016. https://scholar.google.com/scholar?cluster=10389732811554643799&hl=en&oi=scholarr.

Erika Marianti, and Wirdati. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam,." *An-Nuha* 3, no. 2 (Mei 2023).

Fajrin, Ria Meri, Walfajri Walfajri, and Khotijah Khotijah. "PENERAPAN METODE LANGSUNG DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 10, no. 2 (April 5, 2021): 342. https://doi.org/10.22373/ls.v10i2.8834.

Firanda Khasbullah. "Pengaruh Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat." Universitas Lampung, n.d.

Huda, Miftahul. "Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan." Pustaka Pelajar, 2011. http://repository.uin-malang.ac.id/12485/.

Mine Bembe. "Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa." Universitas BOSOWA Makassar, 2021.

Munira. "Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Hiwar Pada Peserta Didik MTs Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang,." IAIN PAREPARE, 2022.

Nur'Ain Iron Talib. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran SKI (Studi Kasus Di MTS Thoriqul Ulum Pacet Mojokerto)." Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto, 2023.

Nurdyansyah, Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center, 2016. http://eprints.umsida.ac.id/296/.

Rizki Tri Permatasari. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.” IAIN Bengkulu, 2020.

Rosyidi, Abdul Wahab, and Mamlu’atul Ni’mah. “Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.” UIN-Maliki Press, 2011. http://repository.uin-malang.ac.id/1236/.

Rukminingsih, Adnan, Gunawan, Latief, Mohammad Adnan, Munastiwi, Erni, Ardi, Havid, Syaifuddin, M., and Erhaka Art. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 7th ed. Jakarta: Rajawali Pers, n.d.

Siregar Eveline, Hartini Hara, and Jamludin. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.

Siti Mutmainah, and Aenor Rofek. *Model-Model Pembelajaran*. Literasi Nusantara, 2022.

Sutikno, Sobry. “Metode Dan Model-Model Pembelajaran.” *Lombok: Holistica*, 2014.