

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM PADA SISWA KELAS X DI MA AL-HUSAINY KOTA BIMA

Arnila Sari Dewi¹, Muslimin², Sri Wahyuningsih³

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: arnilasariid@gmail.com

²Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: musliminm679@gmail.com

³Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: clie.wahyu1@gmail.com

Abstract *Based on the findings and phenomena in the field or location that students find it easy to understand learning, this is evident when students speak in Arabic and because this role playing learning model involves students in class X as a whole where the main goal is that students can improve their speaking skills. This research uses qualitative research. Data collection techniques are observation, documentation and interviews. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation and conclusion drawing. This research was conducted at MA Al-Husany Bima City which is located at Jln. Btn Pepabri No. 02 Lingk. Nusantara Monggonao Mpunda Bima City West Nusa Tenggara. Based on the results of the research conducted, the application of the role playing learning model significantly improves the Arabic maharah kalam (speaking ability) of class X students. This learning model provides an opportunity for students to interact directly with Arabic in realistic situations, which reduces awkwardness and increases their confidence when speaking.*

Keywords: *Role Playing, Maharah Kalam*

Pendahuluan

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing yang cukup banyak digunakan di kalangan internasional, termasuk di Indonesia. Hingga saat ini, masyarakat Indonesia telah mengenal bahasa Arab selama sekitar tujuh abad. Meskipun sudah memiliki sejarah yang panjang, bahasa Arab di Indonesia seharusnya telah mencapai tingkat kematangan, tetapi kenyataannya masih terus berkembang (Kusuma, 2018). Selain itu Bahasa Arab juga merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di negara Indonesia. Usaha pembaharuan pengajaran bahasa Arab di Indonesia dalam skala yang lebih luas mendapatkan dukungan oleh Departemen Agama R.I pada tahun 1970-an. Dengan adanya pembaharuan pengajaran tersebut maka tantangan untuk menciptakan model-model pembelajaran bahasa arab mesti lebih efektif untuk ditingkatkan.

Pembelajaran Bahasa Arab di era modern telah mengalami banyak perkembangan, hal ini dibuktikan dengan adanya Pembelajaran bahasa arab di indonesia dari jenjang taman kanak-kanak hingga pendidikan tinggi. Dari berkembangnya pembelajaran Bahasa arab membuat para guru harus mempunyai

keaktifitas dan menciptakan ide-ide yang membuat proses pembelajaran semakin menarik.

Model Pembelajaran adalah sebuah kerangka kerja konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam menyelenggarakan pengalaman pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan fungsinya sebagai pedoman perencanaan pendidikan dan guru dalam merencanakan tindakan pembelajaran (Lif Goiru, 2011).

Sejalan dengan hal tersebut, Nasruddin Idris Jauhar menjelaskan bahwa ada dua kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab yaitu; pertama, sistem dan metode yang hanya mengikuti pembelajaran bahasa Arab tanpa memperhatikan metode-metode baru dan kebutuhan siswa, dan kedua, kesulitan belajar bahasa Arab bagi orang-orang yang tidak biasa mengucapkan bahasa Arab di Indonesia (Hamdani, 2015). dan bukti masalah ini adalah banyak siswa di sekolah tidak memiliki keinginan untuk hal tersebut, dan siswa berfikir bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dan kompleks.

Diantara Model Pembelajaran yang bagus untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas adalah Model pembelajaran Role Playing, Role-playing adalah sebuah aktivitas kreatif di mana pesertanya mengasumsikan peran karakter fiksi dan terlibat dalam lingkungan atau skenario simulasi. Dalam role-playing, peserta berusaha untuk memahami, menghayati, dan bertindak sesuai dengan karakter yang mereka perankan, sehingga menciptakan pengalaman yang mendalam dan realistis. Aktivitas ini dapat dilakukan dalam berbagai konteks, mulai dari permainan meja seperti Dungeons & Dragons, permainan daring, hingga latihan bisnis dan pendidikan. Role-playing memungkinkan peserta untuk menjelajahi berbagai peran dan perspektif, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah (Nur, 2024).

Berdasarkan temuan dan fenomena di lapangan atau lokasi bahwa para siswa merasa mudah memahami pembelajaran, ini terbukti ketika siswa berbicara dengan Bahasa arab dan dikarenakan model pembelajaran role playing ini melibatkan langsung para siswa di kelas X secara menyeluruh yang dimana tujuan utamanya adalah agar para siswa bisa meningkatkan kemampuan berbicaranya seperti guru memberikan tema pembelajaran kepada langkah-langkahnya kepada siswa. Kemudian para siswa disuruh memerankan tokoh dari tema yang diberikan lalu berbicara menggunakan Bahasa arab. Banyak penelitian terdahulu yang relevan yang membahas tentang kajian penggunaan media audio misalnya Reza syehma bahtiar (2019), Metode role playing dalam peningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. bahwa penelitian tersebut terfokus pada hasil keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar saja. Kemudian penelitian Nuryati, (2021)Metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi berprestasi anak usia dini selama masa learning from home. bahwa fokus penelitiannya adalah hanya melihat dari metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada anak usia dini. Kemudian dalam penelitian lain seperti

Fajarwati (2025) Impelementasi Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi bahwa fokus penelitiannya dilihat pada kepercayaan diri siswa, di sisi lain siswa dominan lebih paham akan materi yang diajarkan, mengingat siswa SD kelas 1 cenderung aktif dan ekspresif sehingga bisa dikatakan model role playing sangat relevan dengan siswa SD kelas 1. Melalui permasalahan diatas maka peneliti akan meneliti tentang Pembelajaran Bahasa arab malalui model Role Playing dalam Meningkatkan Maharah kalam Siswa kelas X di MA Al-Husainy Kota Bima.

Kajian Pustaka

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori Teori Pembelajaran Bahasa Komunikatif (*Communicative Language Teaching-CLT*). CLT menekankan pembelajaran bahasa yang berfokus pada kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks. Role playing sangat relevan dengan teori ini karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks sosial yang realistis, meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab secara aktif dan autentik. Beberapa penelitian mengenai Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam meningkatkan mutu pembelajaran siswa telah dilakukan oleh berbagai peneliti: Khanifah pada tahun 2024, bahwa Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode role playing dalam pembelajaran mahārah al-kalam pada siswa kelas XI di MAS Simbang Kulon Buaran Pekalongan sudah baik, dibuktikan dengan pelaksanaannya sesuai langkah-langkah yang diterapkan dan juga sudah sesuai dengan teori. Ada beberapa tahapan dalam melaksanakan metode ini. Pertama yaitu tahap perencanaan, kedua yaitu tahap pelaksanaan, yang terdiri dari tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Ketiga yaitu tahap evaluasi. Tetapi dalam penerapannya terdapat kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari metode role playing yaitu menambah kosakata bahasa Arab peserta didik, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab, mengasah kemampuan berbicara bahasa Arab peserta didik, mengasah mental keberanian dan percaya diri peserta didik serta melatih gaya dan ekspresi dalam percakapan. Adapun kekurangan dari metode role playing yaitu pembelajaran kurang kondusif, masih terdapat beberapa peserta didik yang malu untuk maju dan melafalkan kalimat bahasa Arab, peserta didik masih banyak yang merasa grogi dan gugup, masih kesulitan dalam menghafalkan teks percakapan bahasa Arab serta membutuhkan persiapan dan waktu yang cukup lama (Khanifah 2024).

Ully Shifa Chairani dan Laily Fitriani pada tahun 2024, Hasil dari implementasi aplikasi dirancang melalui 3 tahapan yaitu: (1) Pendahuluan yang meliputi salam kemudian menanyakan kabar hingga menjelaskan skenario pembelajaran dengan strategi bermain peran, (2) Inti yang meliputi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran per kelompok, dan (3) penutup yang meliputi evaluasi pembelajaran (Chairani, U. S., & Fitriani 2024).

Dewi Ferawati dan Nurhidayah pada Tahun 2023, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Menyusun silabus pembelajaran, b) menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), c) menyusun instrumen penilaian, d) membagi peran sebelum pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan metode role playing dalam pembelajaran bahasa Arab pada aspek berbicara di MIS Bina Dharma Parit Rabu, yaitu: a) melakukan pemanasan, b) menata panggung, c) menunjuk beberapa orang siswa sebagai pengamat, d) memulai permainan role playing, e) membahas permainan, f) melakukan diskusi dan evaluasi. (3) Evaluasi metode role playing dalam pembelajaran bahasa Arab pada aspek berbicara di MIS Bina Dharma Parit Rabu 2, yaitu: a) evaluasi proses, b) evaluasi hasil (Ferawati 2023).

Dari beberapa penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan penelitian peneliti yang sekarang dengan penelitian terdahulu. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang Role Playing dan maharah kalam. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada lokasi penelitian, fokus penelitian, pendekatan dan cakupan penelitian. Penelitian peneliti fokus utamanya adalah pada siswa kelas X di MA Al-Husainy Kota Bima dengan tujuan untuk meningkatkan maharah kalam menggunakan metode Role Playing. Sedangkan penelitian terdahulu fokus penelitiannya adalah pada aspek berbicara dalam pembelajaran bahasa Arab, namun tidak menyebutkan secara spesifik apakah itu untuk siswa atau mahasiswa, serta penerapan strategi role-playing untuk meningkatkan maharah kalam pada mahasiswa universitas negeri, yang memberikan gambaran tentang pengaruhnya pada tingkat yang lebih tinggi.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*), di mana data diperoleh langsung dari lokasi penelitian, yaitu di MA Al-Husainy Kota Bima. Peneliti akan mempelajari Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Model Role Playing Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Siswa secara langsung dengan melibatkan Siswa dan Siswa sebagai subjek penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model miles dan huberman yang terdiri dari 3 tahap, a) Reduksi data yaitu proses penyaringan dan perangkuman data agar lebih terfokus pada hal-hal yang relevan, b) Penyajian data yaitu penyusunan data dalam bentuk deskriptif agar lebih mudah dipahami, dan c) Penarikan kesimpulan yaitu interpretasi data dan pembuatan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian. Adapun pengujian kredibilitas datanya adalah dengan member check, cross check, triangulasi, dan bahan referensi yang mendukung penelitian. Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam penafsiran terhadap judul dan masalah pokok yang diungkapkan dalam penelitian, peneliti memberi batasan bahwa ruang lingkup penelitian ini tentang, pembelajaran Bahasa arab, model role playing, maharah kalam, siswa kelas X MA Al-husainy Kota Bima. Penelitian dilaksanakan di lingkungan MA Al-husainy Kota Bima. Data penelitian dikumpulkan melalui

observasi langsung pada pelaksanaan, wawancara dengan guru agama, kepala sekolah, dan siswa serta dokumentasi terkait program yang diteliti. Yang kemudian target utama dalam penelitian ini adalah pada Siswa kelas X yang ada di MA Al-Husainy Kota Bima. Dari jumlah sampel yang digunakan terdapat 2 kelas yang berada di kelas X Yaitu kelas X-A terdapat 35 orang siswa dan kelas X-B nya terdapat 36 orang siswa. Kemudian dalam penelitian ini digunakan kelas X-B yang berjumlah 36 orang siswa. Hal ini dilakukan supaya peneliti lebih mudah dalam melakukan observasinya sehingga kejadian dan fenomena yang terjadi di lapangan bisa lebih mudah untuk mendapatkan datanya.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, diterapkan model pembelajaran role playing (bermain peran) untuk meningkatkan kemampuan berbicara (maharah kalam) bahasa Arab pada siswa kelas X di MA Al-Husainy Kota Bima. Berdasarkan hasil observasi dan data yang terkumpul, terlihat bahwa penerapan model role playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara dan menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang lebih alami dan komunikatif.

Ada tahap awal, sebelum diterapkan model ini, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam berbicara bahasa Arab karena kurangnya kesempatan untuk berbicara dan terbatasnya media pembelajaran. Namun, setelah model role playing diterapkan, siswa dilibatkan dalam simulasi percakapan yang beragam, seperti situasi di pasar, di sekolah, atau dalam interaksi sehari-hari. Melalui simulasi tersebut, siswa belajar untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka dengan bahasa Arab yang lebih lancar dan efektif.



Gambar 1. Praktik Kegiatan Pembelajaran Berbasis Model Role Playing

Selain itu, pembelajaran melalui role playing juga memberikan pengalaman langsung yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa tidak hanya menghafal kosa kata atau aturan tata bahasa, tetapi mereka juga mengaplikasikan bahasa dalam situasi yang relevan dan nyata. Hasilnya, kemampuan maharah kalam siswa meningkat secara signifikan. Mereka lebih berani

berbicara, memperkaya kosa kata, dan memperbaiki intonasi serta pelafalan bahasa Arab mereka. Berdasarkan hasil observasi dan data yang terkumpul, terlihat bahwa penerapan model *role playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara dan menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang lebih alami dan komunikatif. Sehingga dengan begitu penerapan dari model *role playing* mampu menjadi batu oncatan untuk para peserta didik bisa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama untuk para siswa yang ada di MA Al-Husainy Kota Bima

Selain itu juga Adapun harapan sekaligus Implikasi dari penelitian ini adalah diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dan ide kreatifitas dalam mengajar terutama untuk para guru yang ada di indonesia lebih khususnya pada siswa MA Al-Husainy Kota Bima. Penelitian ini diharapkan juga bisa memberi pengaruh positif untuk para peserta didik untuk bisa lebih semangat dalam menempuh proses pembelajaran sehingga perwujudan dari cita-cita bangsa bisa tercapai dengan maksimal dan tepat sasaran. Kemudian melalui penelitian ini bisa memberikan referensi baru untuk penelitian yang akan datang. Dan menjadi kontribusi yang baik untuk para peneliti selanjutnya.

MA Al-Husainy Kota Bima adalah lembaga pendidikan berbasis Islam yang menekankan penguasaan bahasa Arab sebagai bagian dari kurikulum keagamaannya. Maharah kalam menjadi salah satu keterampilan yang masih perlu ditingkatkan karena banyak siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab secara aktif. Model pembelajaran konvensional cenderung lebih berfokus pada hafalan dan teori dibandingkan praktik berbicara. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih interaktif dan aplikatif, salah satunya melalui *Role Playing*.

Dari sisi guru, model *role playing* ini juga memudahkan dalam memberikan umpan balik langsung dan mendalam. Guru dapat mengidentifikasi kesalahan siswa dalam berbicara dan memberikan perbaikan secara tepat waktu, serta mengarahkan siswa pada penggunaan bahasa yang lebih baik. Secara keseluruhan, penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif untuk meningkatkan maharah kalam, membangun kepercayaan diri siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di MA Al-Husainy Kota Bima.

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah-sekolah Indonesia, termasuk di MA Al-Husainy Kota Bima, menjadi salah satu komponen penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berbahasa asing yang bermanfaat, terutama dalam konteks agama Islam. Salah satu kompetensi utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah maharah kalam (kemampuan berbicara). Untuk itu, perlu diterapkan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dengan percaya diri dan tepat. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan maharah kalam adalah model pembelajaran *role playing* atau permainan peran. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui

peran yang mereka mainkan, yang mengharuskan mereka untuk menggunakan Bahasa Arab dalam konteks yang lebih alami dan situasional.

Model role playing dalam pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya sekadar melibatkan siswa dalam kegiatan berbicara, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi dalam skenario yang menggambarkan kehidupan sehari-hari atau situasi-situasi yang sering ditemui dalam dunia nyata. Di MA Al-Husainy Kota Bima, penerapan metode ini memberi siswa kesempatan untuk memainkan berbagai peran, seperti menjadi seorang guru, pedagang, dokter, atau bahkan tokoh dalam cerita tertentu, yang semuanya mengharuskan mereka menggunakan Bahasa Arab. Hal ini memberi nuansa praktis dalam pembelajaran, yang membuat siswa merasa lebih terlibat dan tertantang untuk menggunakan Bahasa Arab dalam percakapan nyata.

Selain itu, model role playing juga dapat membantu siswa mengatasi rasa malu atau takut berbicara di depan umum. Banyak siswa yang merasa canggung atau kurang percaya diri ketika harus berbicara di depan kelas, terutama dalam bahasa asing seperti Bahasa Arab. Namun, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kreatif ini, mereka dapat melatih kemampuan berbicara dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Keberhasilan model role playing terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi siswa untuk berani berbicara tanpa takut dihakimi. Dalam hal ini, guru berperan penting sebagai fasilitator yang menciptakan suasana yang mendukung dan memberi umpan balik yang membangun setelah setiap sesi permainan peran.

Penerapan model role playing dalam pembelajaran Bahasa Arab di MA Al-Husainy Kota Bima juga memberikan keuntungan lain, yaitu peningkatan keterampilan mendengarkan (*maharah istima'*) dan keterampilan memahami konteks percakapan. Ketika siswa terlibat dalam permainan peran, mereka tidak hanya berbicara, tetapi juga mendengarkan rekan mereka berbicara dalam Bahasa Arab. Ini mengasah kemampuan mereka dalam memahami bahasa yang digunakan dalam berbagai situasi. Selain itu, dengan mendengarkan percakapan rekan-rekan mereka, siswa dapat mempelajari cara-cara yang lebih alami dalam berkomunikasi, yang berbeda dari sekadar belajar grammar atau kosakata secara teori. Pembelajaran yang kontekstual dan komunikatif ini sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang Bahasa Arab.

Secara keseluruhan, model role playing terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas X di MA Al-Husainy Kota Bima. Dengan cara ini, pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan aplikatif, sehingga siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang tidak hanya berguna di ruang kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai konteks sosial. Dengan penerapan

metode yang tepat, kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa dapat meningkat pesat, yang pada gilirannya dapat mempermudah mereka dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan mereka.

Faktor pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab melalui model *role playing* untuk meningkatkan maharah kalam pada siswa kelas X di MA Al-Husainy Kota Bima dapat dilihat dari berbagai aspek yang mendukung keberhasilan implementasi metode ini. Pertama, peran aktif guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru yang terampil dalam menggunakan model *role playing* dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam percakapan, yang sangat diperlukan dalam mengasah kemampuan berbicara (maharah kalam). Guru yang kreatif dan memiliki pemahaman mendalam tentang bahasa Arab juga dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan bahan ajar yang relevan, seperti dialog atau skenario kehidupan sehari-hari dalam bahasa Arab, akan mempermudah siswa dalam memahami konteks bahasa dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Faktor pendukung berikutnya adalah suasana kelas yang kondusif dan mendukung, yang dapat dibangun melalui kerja sama antara siswa dan guru. Model *role playing* memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, di mana mereka dapat berdiskusi dan berlatih bersama teman sekelasnya. Ini memberikan ruang bagi siswa untuk merasa lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Arab, karena mereka tidak hanya belajar sendiri, tetapi juga belajar dalam kelompok. Selain itu, dengan adanya simulasi atau peran yang dimainkan, siswa dapat merasakan pengalaman berbicara dalam situasi nyata, yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara praktis. Model *role playing* juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab karena mereka lebih terlibat secara emosional dan aktif dalam kegiatan tersebut.

Selain itu, faktor pendukung lainnya adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Di era digital ini, pemanfaatan media seperti video atau aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang mengintegrasikan *role playing* dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mempermudah siswa untuk mengakses materi dan berlatih di luar jam pelajaran. Sebagai contoh, video skenario percakapan dalam bahasa Arab dapat digunakan untuk memperkenalkan situasi yang akan dipraktikkan di kelas, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konteks dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Dengan adanya teknologi, siswa juga bisa melatih kemampuan berbicara secara mandiri dan mengukur perkembangan mereka.

Selain faktor-faktor pendukung yang telah disebutkan sebelumnya, faktor lain yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Arab melalui model *role playing* adalah keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Orang tua yang aktif mendukung

dan memotivasi anak untuk belajar bahasa Arab di rumah dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memperkuat keterampilan berbicara mereka. Misalnya, orang tua dapat mengajak anak mereka untuk berlatih percakapan dalam bahasa Arab atau memberikan dorongan positif saat anak mereka menghadapi kesulitan dalam pembelajaran. Dengan adanya dukungan dari orang tua, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk melibatkan diri lebih aktif dalam kelas dan lebih berani untuk mencoba berbicara dalam bahasa Arab. Dukungan sosial seperti ini sangat penting untuk menciptakan iklim pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Faktor pendukung lainnya adalah keberagaman materi pembelajaran yang digunakan dalam model role playing. Materi yang bervariasi, seperti dialog situasional yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep bahasa Arab dan mengaplikasikannya dalam percakapan nyata. Misalnya, percakapan mengenai situasi di pasar, di sekolah, atau di tempat-tempat umum akan lebih menarik dan memberikan konteks yang lebih nyata bagi siswa. Penggunaan berbagai tema atau topik yang dekat dengan kehidupan siswa juga akan membuat mereka lebih tertarik dan bersemangat untuk berlatih. Variasi dalam materi pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih kreatif dan berpikir kritis dalam menggunakan bahasa Arab, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Ada beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Arab melalui model role playing. Salah satu penghambat utama adalah keterbatasan waktu yang tersedia dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model role playing sering kali memerlukan waktu yang lebih panjang untuk mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan. Jika waktu yang diberikan terbatas, siswa tidak dapat sepenuhnya mengembangkan keterampilan berbicara mereka dengan maksimal. Oleh karena itu, pengelolaan waktu yang baik dan penyesuaian jadwal pelajaran sangat penting agar model role playing dapat dijalankan secara optimal. Tanpa waktu yang cukup, siswa hanya akan melakukan role playing secara terburu-buru, yang justru dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

Faktor penghambat lainnya adalah adanya perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam berbahasa Arab. Tidak semua siswa memiliki kemampuan bahasa yang sama, sehingga dalam kegiatan role playing, beberapa siswa mungkin merasa kesulitan untuk berbicara dengan lancar atau memahami peran yang diberikan. Hal ini dapat menyebabkan rasa tidak percaya diri pada sebagian siswa, terutama bagi mereka yang merasa kurang menguasai bahasa Arab. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan perhatian khusus kepada siswa dengan kemampuan yang lebih rendah, memberikan mereka kesempatan untuk berlatih lebih sering, serta memberikan dukungan yang lebih intensif. Dalam hal ini, pembelajaran yang bersifat diferensiasi dapat menjadi solusi agar semua siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuan mereka.

elain itu, faktor penghambat lain yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Arab melalui model *role playing* adalah ketidaksiapan siswa dalam menghadapi peran yang harus mereka mainkan. Tidak semua siswa merasa nyaman atau terbiasa berbicara di depan umum, apalagi dalam bahasa asing seperti bahasa Arab. Rasa malu atau canggung seringkali menjadi penghalang yang besar bagi siswa untuk berbicara dengan lancar dan percaya diri. Model *role playing*, meskipun dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara, justru dapat menimbulkan kecemasan bagi siswa yang kurang percaya diri. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih lembut dan dukungan emosional dari guru untuk membantu siswa mengatasi rasa takut tersebut. Guru perlu menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana kesalahan dalam berbicara dianggap sebagai bagian dari proses pembelajaran dan bukan sesuatu yang memalukan.

Selain itu, kurangnya fasilitas atau sarana pembelajaran yang memadai di sekolah dapat menjadi penghambat utama dalam penerapan model *role playing*. Di beberapa sekolah, terutama yang memiliki anggaran terbatas, mungkin tidak tersedia ruang kelas yang cukup luas atau fasilitas multimedia yang mendukung kegiatan *role playing*. Tanpa ruang yang cukup atau peralatan yang memadai, aktivitas yang melibatkan gerakan atau simulasi percakapan secara lebih interaktif menjadi terbatas. Hal ini bisa membuat siswa merasa kurang nyaman atau kesulitan dalam mengekspresikan diri mereka secara maksimal. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memperhatikan kebutuhan fasilitas yang mendukung pembelajaran aktif, seperti ruang kelas yang cukup besar, alat peraga, dan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa.

Terakhir, faktor penghambat yang cukup signifikan adalah kurangnya kebiasaan atau pola pikir siswa dalam menggunakan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa mungkin hanya menggunakan bahasa Arab secara terbatas di dalam kelas dan tidak terlatih untuk menggunakannya dalam percakapan sehari-hari di luar kelas. Hal ini dapat menghambat kemajuan mereka dalam mengembangkan keterampilan berbicara (maharah kalam) karena bahasa Arab tidak menjadi bagian dari kehidupan rutin mereka. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu mengintegrasikan pembelajaran bahasa Arab dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, melalui latihan berbicara dengan teman sebaya, berdiskusi mengenai topik-topik yang relevan dalam bahasa Arab, atau mengadakan kegiatan luar kelas yang melibatkan percakapan dalam bahasa Arab. Dengan cara ini, siswa dapat terbiasa menggunakan bahasa Arab dalam berbagai situasi, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterampilan berbicara mereka secara signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Al-Husainy Kota Bima, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) secara signifikan meningkatkan maharah kalam (kemampuan berbicara) bahasa Arab siswa kelas X. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi

siswa untuk berinteraksi langsung dengan bahasa Arab dalam situasi yang realistis, yang mengurangi kecanggungan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka saat berbicara.

Melalui simulasi percakapan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan berbicara, tetapi juga memperkaya kosa kata dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan tata bahasa yang tepat. Pembelajaran ini juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pelajaran bahasa Arab.

Secara keseluruhan, penggunaan model role playing terbukti efektif dalam meningkatkan maharah kalam siswa, memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Arab, dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang lebih komunikatif dan praktis. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan alternatif yang baik dalam mengajarkan bahasa Arab, khususnya pada siswa-siswa di tingkat sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Muslimah, M. (2021, December). Memahami teknik pengolahan dan analisis data kualitatif. In *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)* (Vol. 1, No. 1).
- Andi Harpeni Dewantara, Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa, *Journal of Primary Education*, 1.1 (2020), 15–28
- Chairani, U. S., & Fitriani, L. (2024). Implementation of Role-Playing Strategies in Increasing Maharah Kalam in State Universities. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies* 9(4):521–35.
- Fatmawati, E. (2020). Monograf sebagai salah satu cara publikasi buku dari hasil penelitian. *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 14(1), 130-155
- Ferawati, D. (2023). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara. *Tarbiya Islamica* 11(1):1–7.
- Hamdani, Ahmad. (2015). At ta'lim As-siyaaqi fi Ta'liim wa Ta'allumi Al-lighah Alarabiyyah. *Jurnal El-Ibtikar* Volume 04, nomor 02, Desember 2015
- Harpeni Dewantara, Andi. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education* 1(1):15–28.
- Haryono, Cosmas Gatot. 2020. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hasbi, Muhammad. 2021. Area Bermain Dalam Ruang. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Laman:*

[Https://Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id/](https://Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id/).

- Judijanto, Loso, Guntur Arie Wibowo, Karimuddin Karimuddin, Harun Samsuddin, Askar Patahuddin, Annisa Fitri Anggraeni, Raharjo Raharjo, and Frida Marta Argareta Simorangkir. (2024). *Research Design: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Khanifah, N. (2024). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalām Pada Siswa Kelas Xi Di Mas Simbang Kulon Buaran Pekalongan. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Kusuma, A. B. (2018). *Transformasi Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia*. Al-Manar, 5(1).
- Lif Khoiru Ahmadi dan Sofwan Amri, Paikem Gembrot, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2011), hlm. 8
- Muhammad Hasbi,(2021) Area Bermain Dalam Ruang, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Laman: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>,
- Mulyana, A., Vidiati, C., Danarahmanto, P. A., Agussalim, A., Apriani, W., Fiansi, F., ... & Martono, S. M. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Penerbit Widina.
- Nur, H. W. N. H. W., Mustofa, S. M. S., & Rusuly, U. R. U. (2024). Implementasi Metode Role-Play dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Islam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 1656-1666.
- Pakaya, Widi Candika, Eddy Sutadji, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, Fatikh Inayahtur Rahma, Aynin Mashfufah, and Imelda Ratih Ayu. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Nawa Litera Publishing.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ridhwan, M. B., Luthfiyah, L., & Irwan, I. (2025). Implementasi Sholat Dhuha dalam Pembentukan Karakter Siswa di Ma Darul Hikmah Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 398-410.
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Sulistyawati, S. Sulistyawati, S.Si., MPH., Ph.D. *Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif*. *Jurnal EQUILIBRIUM*. Vol. 5. Unisma Press, 2023. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/.Si., MPH., Ph.D. 2023. 5 Jurnal EQUILIBRIUM Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif. Unisma Press. http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>.
- Teguh, M. T. S., Wulan, T. N., & Juansah, D. E. (2023). Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif pada metode penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5962-5974.
- Waruwu, Marinu. 2024. Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*5(2): 198–211. doi:10.59698/afeksi.v5i2.236

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

