

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB

Restu Kurniawan Albana¹, Syamsul Arifin², Ubaid Ridlo³, Muhib Abdul Wahab⁴,
Wati Susiawati⁵

Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

¹kurniawanrestu792@gmail.com, ²syamsul.arifin@uinjkt.ac.id, ³ubaid.ridlo@uinjkt.ac.id,
⁴muhbib@uinjkt.ac.id, ⁵wati.susiawati@uinjkt.ac.id

Abstract: This study aims to examine the effectiveness of the Role Play method in improving Arabic speaking skills. This research is significant because several issues in teaching speaking skills have been identified, including students' lack of confidence when speaking Arabic due to their fear of making mistakes, which is caused by their limited vocabulary. Additionally, Arabic language instruction often focuses solely on vocabulary teaching, and teachers have not yet implemented engaging methods and strategies in Arabic language teaching. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups of students: an experimental group using the Role Play method and a control group not using the Role Play method. The research data was collected through oral tests (pre-test and post-test) and analyzed using t-tests and N-Gain tests to determine the effectiveness and degree of effectiveness of the method. After applying the treatment, the average score of the experimental group increased to 75.37, compared to 41.47 before the treatment. Meanwhile, the control group's average pre-test score was 38.95, and their post-test score was 41.89. The t-test results showed a value of 19.96, with a t-table value of 1.68 at a 5% significance level and 2.43 at a 1% significance level. This indicates that the t-test value is greater than the t-table value, meaning the null hypothesis (H₀) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, signifying that the Role Play teaching method effectively improves Arabic speaking skills. Furthermore, the N-Gain test was conducted to determine the level of effectiveness, which yielded a result of 0.6. This value falls within the range of >0.03 and <0.07, indicating that the effectiveness of this teaching method is categorized as moderate.

Keywords: Method, Role Playing, Speaking Skills.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode *Role Play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Penelitian ini penting dilakukan karena terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran keterampilan berbicara, diantaranya siswa kurang percaya diri saat berbicara bahasa Arab karena merasa takut salah saat berbicara, yang disebabkan oleh kurangnya kosa kata yang mereka miliki. Selain itu, pembelajaran bahasa Arab sering kali hanya berfokus pada pembelajaran kosakata saja, dan guru belum menerapkan metode dan strategi menarik dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimental, yang melibatkan dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Role Play* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode *Role Play*. Data penelitian diperoleh melalui tes lisan (*pre-test dan post-test*), kemudian dianalisis menggunakan uji *t-test* dan *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas dan derajat efektivitas metode tersebut. Setelah menerapkan perlakuan, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen meningkat menjadi 75,37 yang sebelum diberi perlakuan hanya mencapai nilai 41,47 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol yaitu 38,95 dan nilai *post-test* sebesar 41,89. Hasil data uji *t-test* menunjukkan nilai 19,96 dan data t-tabel sebesar 1,68 pada taraf signifikansi 5% dan 2,43 pada taraf signifikansi 1%, hal ini menunjukkan bahwa nilai *t-test* lebih besar dari pada nilai *t-tabel* artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran *Role Play* efektif meningkatkan pembelajaran berbicara bahasa Arab. Kemudian untuk mengetahui taraf efektivitas penelitian ini dilakukan uji *N-Gain* yang menunjukkan hasil 0,6, nilai ini berada pada rentang $>0,03$ dan $<0,07$ yang artinya efektivitas pembelajaran ini berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Metode, Bermain Peran, Keterampilan Berbicara.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab harus mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis [Fakhrur Rosikh 2015, 39]. Para pelajar yang mempelajari bahasa harus menguasai keempat keterampilan tersebut [Jazilurrahman, Ahmad Ubaidillah dan Zaenol Fajri 2024, 2691]. Salah satu keterampilan yang paling penting dalam belajar bahasa yaitu keterampilan berbicara, karena keterampilan berbicara merupakan keterampilan dasar dalam mempelajari bahasa asing. Keterampilan ini merupakan bagian dari kemampuan menggunakan bahasa secara aktif dan produktif [Miftachul Taubah 2019, 33]. Beberapa ahli bahasa berpendapat bahwa mempelajari keterampilan berbicara adalah hal pertama yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa, karena tujuan utama dari mempelajari bahasa adalah agar siswa dapat berbicara dalam bahasa tersebut dalam percakapan sehari-hari [Ahmadi dan Aulia Mustika Ilmiani 2020, 75].

Kemampuan berbicara dalam bahasa Arab atau dalam bahasa lain, mencakup kemampuan untuk menyampaikan ide, pendapat atau informasi secara lisan dengan jelas dan efektif. Kemampuan ini tidak hanya mencakup penggunaan kata-kata yang benar secara tata bahasa, tetapi juga pemahaman intonasi, suara dan ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan secara akurat [Anisah Isnaini 2022, 232]. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kemampuan berbicara dianggap sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran bahasa karena mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan kemampuan mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak bisa dikatakan bahwa seorang siswa telah menguasai bahasa Arab jika tidak mampu menggunakannya dalam berbicara, bahkan jika mereka mendapatkan nilai yang baik dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa. Namun, diakui bahwa seseorang tidak mungkin berbicara dengan baik dalam bahasa Arab jika pengetahuan mereka tentang kosakata dan tata bahasanya lemah [Ellyza Amin 2021, 65].

Berbanding kenyataan di lapangan bahwa penguasaan keterampilan berbicara di kalangan siswa sering kali belum mencapai tingkat yang memuaskan. Banyak siswa masih menghadapi kesulitan berbicara dalam bahasa Arab dengan lancar dan percaya diri. Salah satunya di Sekolah Menengah Islam Muhammadiyah 1 Ciputat menunjukkan beberapa tantangan dalam kemampuan berbicara siswa, seperti kurangnya rasa percaya diri, keterbatasan kosa kata dan minimnya kesempatan untuk berlatih. Masalah ini diperparah dengan metode pengajaran yang cenderung hanya berfokus pada penguasaan kosa kata tanpa melatih kemampuan komunikasi aktif siswa. Selain itu, kurangnya metode pengajaran yang menarik mengakibatkan rendahnya motivasi siswa untuk belajar dan menggunakan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. [Data diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Arab dan observasi pembelajaran secara langsung pada 13 Mei 2024].

Mengingat pentingnya berbicara sebagai indikator utama penguasaan bahasa, sangat diperlukan penerapan metode pengajaran yang inovatif dan menarik untuk mengatasi masalah tersebut agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Dalam pendidikan, metode pembelajaran memegang peranan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang baik, kreatif dan menyenangkan akan meninggalkan kesan yang lebih mendalam pada diri para pelajar [Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati 2019, 31]. Salah satu model aktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah metode *Role Play* dimana metode ini melatih siswa untuk memerankan peran tertentu atau mendalami peran dan bertanggung jawab atas peran tersebut. Majid Al-

Jallad mendefinisikan bermain peran sebagai metode di mana beberapa siswa memerankan situasi tertentu dengan bimbingan guru, mereka mengadopsi karakter dan kejadian dari situasi tersebut dan memainkan peran mereka secara efektif, sementara siswa lainnya menonton adegan tersebut, kemudian semua siswa mendiskusikan adegan tersebut bersama-sama [Hiya musthofa abdullah 2019, 1050].

Metode ini dianggap sangat baik dalam mengembangkan pertumbuhan psikologis siswa melalui pelatihan keterampilan ekspresi, membangun kepercayaan diri dan beradaptasi dengan kehidupan sekitar. *Role Play* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif. Metode *Role Play* merupakan metode pembelajaran dimana siswa memerankan peran atau bermain peran dalam drama yang berkaitan dengan topik tertentu yang melibatkan tujuan, aturan dan pembelajaran yang menghibur [Dewi Ferawati dan Nurhidayah 2023, 3].

Metode *Role Play* dalam praktiknya melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan keterampilan mereka dalam bekerja sama. [Siti Nurul Rahmah 2019, 26]. Metode *Role Play* dalam penerapannya memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga pengetahuan akan diperoleh siswa ketika mereka aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan metode ini, guru dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana yang interaktif, yang membuat belajar lebih menarik dan dinamis. Metode *Role Play* muncul sebagai solusi yang menjanjikan karena mampu mendorong partisipasi aktif siswa, membangun kepercayaan diri, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Melalui metode ini, guru dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekaligus membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain quasi experimental (Nonequivalent Control Group Design). Penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk meneliti pengaruh (perlakuan) tertentu [Sugiyono 2013, 6]. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelas VIII A) yang terdiri dari 19 siswa dan kelompok kontrol (kelas VIII B) terdiri dari 19 siswa.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes lisan yang dilakukan dua kali yaitu *pre-test* sebelum dilakukan pembelajaran dan *post-test* setelah dilakukan pembelajaran, kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik dengan rumus uji *t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua kelompok [Abdul Ghoni Muhamad Ismail Al-Imron 2013, 17] dengan rumus sebagai berikut [Anas Sudijono 2012, 31]:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 \cdot N_2}\right)}}$$

Catatan:

t_0 : Derajat Perbedaan

M_1 : Nilai Rata-rata kelompok eksperimen

M_2 : Nilai Rata-rata kelompok kontrol

N_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen

N_2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

$\sum X_1$: Jumlah distribusi dari nilai deviasi kelompok eksperimen

$\sum X_2$: Jumlah distribusi dari nilai deviasi kelompok kontrol

Kemudian untuk mengukur derajat efektivitas pembelajaran ini dilakukan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Hasil nilai dari perhitungan *N-Gain* selanjutnya dikategorikan pada pembagian berikut:

Tabel.1 Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri (2008,33)

Jika nilai *N-Gain* lebih kecil dari 0,7 maka tergolong pada kategori tinggi, jika berada pada rentang lebih besar dari 0,3 dan lebih kecil dari 0,7 maka berada pada kategori sedang, dan jika lebih besar dari 0,7 maka termasuk pada kategori rendah.

Data akhir yang telah diperoleh kemudian dilakukan uji hipotesis, jika hasil *t hitung* lebih besar dari *t tabel*, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima artinya terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Jika hasil *t hitung* lebih kecil dari *t tabel*, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima artinya tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Langkah Pembelajaran keterampilan berbicara dengan Metode *Role Play*

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Role Play* adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami cerita: Guru meminta siswa untuk membaca materi. Untuk memastikan mereka memahaminya dengan baik, dilakukan tanya jawab terkait materi tersebut. Guru melakukan perbaikan jika masih ada kesalahan dalam pemahaman.
2. Membagi siswa ke dalam kelompok: Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Persiapkan adegan dan skenario: Guru meminta siswa untuk menyiapkan adegan dan skenario cerita serta dialognya.
3. Memperagakan materi: Guru meminta siswa untuk memerankan skenario yang sudah dibuat sesuai materi yang sudah dibuat di depan kelas.
4. Tanya jawab: Guru bertanya tentang perasaan mereka terkait materi tersebut, serta pandangan dan komentar mereka mengenai karakter yang mereka perankan.
5. Menyimpulkan hasil: Mendiskusikan hasil belajar siswa dan evaluasi pembelajaran.

1.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum menerapkan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, akan dilakukan *pre-test* secara lisan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Arab dan *post-test* setelah dilakukan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam lima pertemuan:

Pertemuan Pertama: Dalam pertemuan ini, dilakukan tes awal (*Pre-test*) yang terdiri dari 5 soal untuk siswa kelas VIII (A) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII (B) sebagai kelompok kontrol, tes awal ini mencakup topik hobi.

Pertemuan Kedua: Mengajarkan materi pertama tentang topik "Hobi" menggunakan metode *Role Play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan tingkat kesulitan awal yaitu pemahaman dasar percakapan terkait topik hobi dalam kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Pertemuan Ketiga: Melanjutkan materi sebelumnya tentang topik "Hobi" dengan menggunakan metode *Role Play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara, pada pertemuan ini mengajarkan pengembangan percakapan dan penggunaan ekspresi.

Pertemuan Keempat: Melanjutkan materi sebelumnya tentang topik "Hobi" dengan menggunakan metode *Role Play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara, pada pertemuan ini mengajarkan improvisasi dan pengembangan percakapan dengan kebebasan berekspresi.

Pertemuan Kelima: Setelah menggunakan metode *Role Play* dalam pembelajaran berbicara, pada pertemuan ini dilakukan tes akhir (*Post-test*) yang terdiri dari 5 soal secara lisan kepada kedua kelompok eksperimen dan kontrol.

1.3 Hasil Pembelajaran

Untuk mengungkap efektivitas penggunaan metode *Role Play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah ini, dilakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum proses pembelajaran dilakukan. Setelah pelaksanaan pembelajaran, juga akan dilakukan *post-test* untuk kedua kelompok tersebut. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok tersebut:

1) Hasil *Pre-test* Kelompok Eksperimen

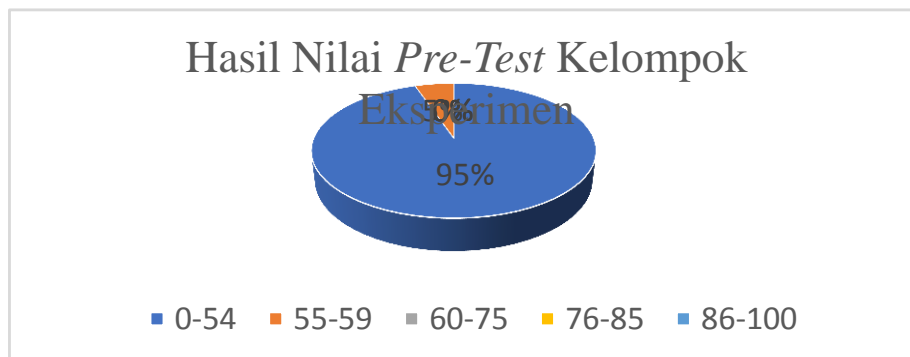


Diagram diatas menunjukkan hasil nilai pre-test kelompok eksperimen. 95% siswa mendapatkan rentang nilai 0-54, dan 5% siswa mendapatkan rentang nilai 55-59. Sementara itu, 0% siswa masih menunjukkan nilai dibawah 75. Diagram ini mengelompokkan nilai siswa ke dalam lima kategori berbeda yang akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel. 2 Hasil *Pre-Test* Kelompok Eksperimen

No	Nilai	Presentase	Jumlah Siswa	Prestasi
1.	100-86	0%	0	Sangat Baik
2.	85-76	0%	0	Baik
3.	75-60	0%	0	Cukup
4.	59-55	5%	1	Kurang
5.	< 54	95%	18	Gagal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Excel (2024)

Tabel diatas menunjukkan kategori nilai siswa yang memperoleh predikat “gagal” dalam pre-test yaitu sebanyak 18 siswa dan 1 siswa mendapatkan nilai kategori “kurang”. Sementara itu, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai diatas kategori cukup. Ini artinya sebagian besar siswa dalam kelompok eksperimen memiliki kemampuan berbicara yang sangat rendah.

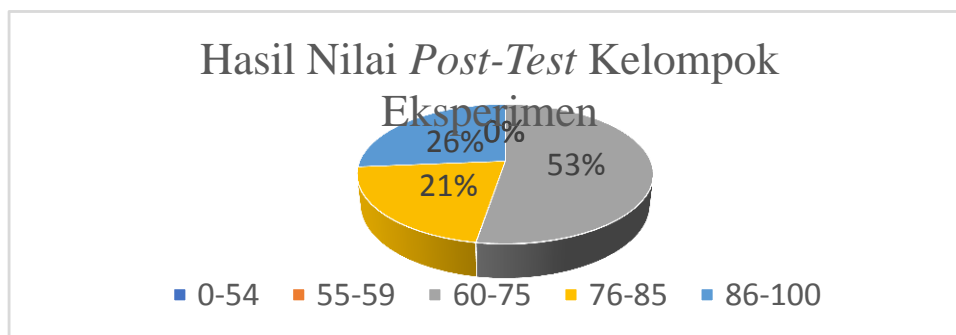
2) Hasil *Post-test* Kelompok Eksperimen

Diagram diatas menunjukkan persentase hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen setelah penerapan metode *Role Play* dalam pengajaran keterampilan berbicara. 26% siswa berada pada rentang nilai 86-100, 21% siswa memperoleh nilai antara 76-85 dan sebanyak 53% siswa memperoleh rentang nilai 60-75. Dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai dibawah 60. Diagram ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode *Role Play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Tabel. 3 Hasil *Post-Test* Kelompok Eksperimen

No	Nilai	Presentase	Jumlah Siswa	Prestasi
1.	100-86	26%	5	Sangat Baik
2.	85-76	21%	4	Baik
3.	75-60	53%	10	Cukup
4.	59-55	0%	0	Kurang
5.	< 54	0%	0	Gagal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Excel (2024)

Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai “sangat baik” dalam *post-test* yaitu 5 siswa, 4 siswa mendapat nilai “baik” dan 10 siswa mendapat nilai “cukup”. Dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah kategori cukup. Ini artinya terdapat peningkatan secara signifikan dalam pembelajaran berbicara bahasa Arab menggunakan metode *Role Play*, beberapa siswa berhasil meraih nilai yang lebih tinggi dalam *post-test* dibandingkan dengan nilai mereka pada *pre-test*.

Setelah mendapatkan hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelompok eksperimen, data ini dihitung dengan rumus *mean* untuk mengetahui nilai rata-rata siswa. Hasil rata-rata perbedaan nilai (*Gained Score*) memberikan gambaran umum tentang besarnya perubahan rata-rata yang terjadi pada kelompok tersebut. Adapun rata-rata perbedaan nilai (*Gained Score*) yang diperoleh siswa pada tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 34,10.

3) Hasil *Pre-test* Kelompok Kontrol

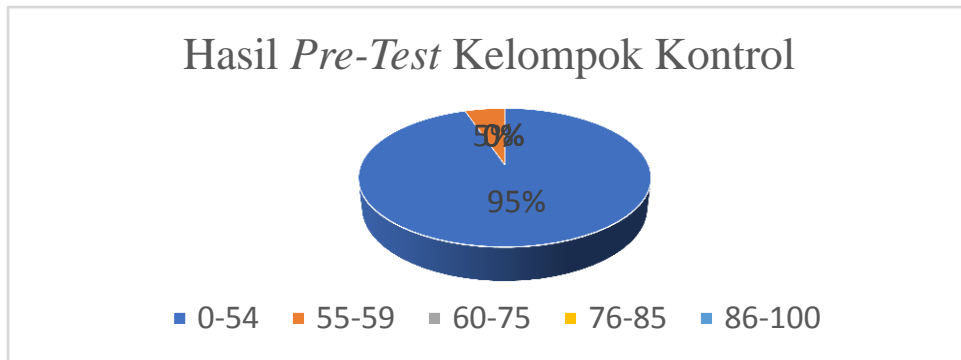


Diagram diatas menunjukkan persentase nilai *pre-test* siswa kelompok kontrol. 95% siswa berada pada rentang nilai 0-54 dan 5% siswa berada pada rentang nilai 55-59. Itu artinya tidak ada siswa yang memperoleh nilai diatas 59.

Tabel. 4 Hasil *Pre-Test* Kelompok Kontrol

No	Nilai	Presentase	Jumlah Siswa	Prestasi
1.	100-86	0%	0	Sangat Baik
2.	85-76	0%	0	Baik
3.	75-60	0%	0	Cukup
4.	59-55	5%	1	Kurang
5.	< 54	95%	18	Gagal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Excel (2024)

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori “gagal” dalam *pre-test* yaitu sebanyak 18 siswa dan 1 siswa yang mendapatkan nilai “kurang”. Ini berarti semua siswa mendapatkan nilai dibawah kategori cukup. Berdasarkan hasil tes awal pada kelompok kontrol, mayoritas siswa berada pada tingkat "Gagal"

4) Hasil *Post-test* Kelompok Kontrol

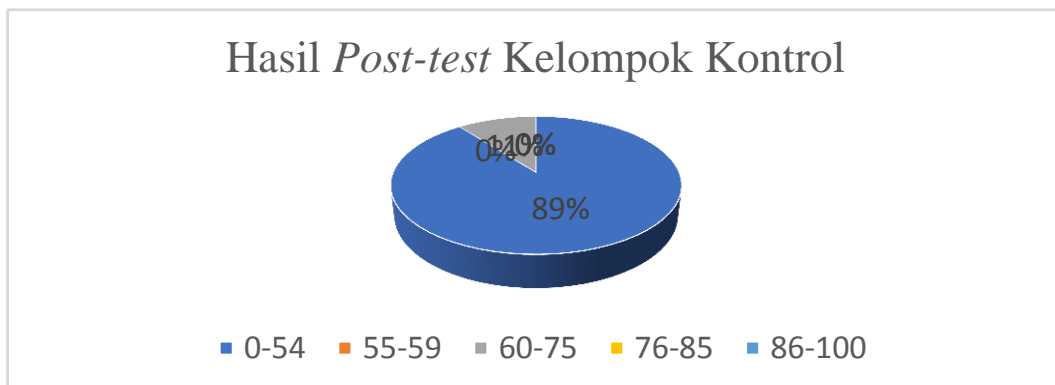


Diagram diatas menunjukkan persentase nilai *post-test* siswa kelompok kontrol. Dimana masih terdapat 89% siswa mendapatkan nilai pada rentang 0-54, dan 11% berada pada rentang nilai 69-75. Dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai diatas 75.

Tabel. 4 Hasil *Post-Test* Kelompok Kontrol

No	Nilai	Presentase	Jumlah Siswa	Prestasi
6.	100-86	0%	0	Sangat Baik
7.	85-76	0%	0	Baik
8.	75-60	11%	2	Cukup
9.	59-55	%	0	Kurang
10.	< 54	89%	17	Gagal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Excel (2024)

Berdasarkan hasil tes akhir pada kelompok kontrol, mayoritas siswa tetap berada pada tingkat "tidak lulus" dengan nilai kurang dari 54 yaitu sebanyak 17 siswa, dan 2 siswa mendapatkan nilai pada rentang 60-75.

Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* siswa kelompok kontrol ini kemudian dihitung perbedaan nilai rata-rata (*Gained Score*) yaitu sebesar 2,95. *Gained Score* kelompok kontrol jika dibandingkan dengan *Gained Score* kelompok eksperimen menunjukkan hasil lebih besar *Gained Score* kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol.

1.4 Analisis Data

Setelah data dikumpulkan dan diolah, kemudian dianalisis menggunakan uji *t-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara menggunakan metode *Role Play* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dari data yang diperoleh diatas, *Gained Score* dalam kelompok eksperimen adalah sebesar 34,10, sedangkan kelompok kontrol hanya sebesar 2,95. Berdasarkan rata-rata perbedaan antara hasil tes awal dan tes akhir, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk analisis uji *t-test* adalah menentukan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan rata-rata kelompok kontrol, setelah nilai rata-rata diperoleh dari data diatas kemudian menghitung derajat kebebasan (*Degree of Freedom*) sebagai langkah awal dalam uji *t-test*. Hasil dari perhitungan uji *t-test*, nilai "t hitung" adalah 20,36. Untuk menganalisis data lebih lanjut, kemudian menentukan derajat kebebasan (*Degree of Freedom*) menggunakan rumus $df = (n_1 + n_2 - 2)$, diperoleh skor yaitu 36. Pada tingkat signifikansi 5%, nilai "t tabel" adalah 1,68, dan pada tingkat signifikansi 1%, nilainya 2,43.

Data akhir yang telah diperoleh ini kemudian digunakan untuk uji hipotesis dimana telah diketahui nilai t-hitung yaitu 36 sedangkan nilai t-tabel yaitu 1,68 pada taraf signifikansi 5% dan 2,43 pada taraf signifikansi 1%. Ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel, artinya jika hasil *t hitung* lebih besar dari *t tabel*, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima ini mengindikasikan bahwa

terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Kesimpulannya, penggunaan metode *Role Play* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Setelah data uji *t-test* diperoleh, kemudian dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode *Role Play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata hasil *N-Gain* adalah 0,6. Menurut standar Hake untuk interpretasi *N-Gain*, peningkatan ini berada pada rentang ($0,3 \leq g \leq 0,7$) yang artinya tergolong pada tingkat sedang. Ini menunjukkan bahwa efektivitas metode *Role Play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab tergolong sedang [Richard R. Hake 1999, 1].

Keefektifan metode ini juga didorong oleh beberapa faktor pendukung diantaranya kesiapan guru merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas metode *Role Play* karena guru berperan sebagai fasilitator utama yang merancang, mengarahkan dan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran. Guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang metode ini akan mampu merancang skenario yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan arahan yang jelas dan menciptakan lingkungan yang mendukung sehingga siswa terdorong untuk berani berbicara. Selanjutnya pengalokasian waktu yang tepat juga merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas metode *Role Play*, karena metode ini memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Jika waktu yang dialokasikan terlalu singkat, siswa mungkin tidak dapat memahami peran mereka dengan baik, mempraktikkan dialog, atau mendalami skenario yang diberikan. Tingkat efektivitas metode *Role Play* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas eksperimen tidak melebihi tingkat menengah karena keterbatasan waktu yang dialokasikan. Kemudian juga peran orang tua memiliki pengaruh besar dalam mendukung efektivitas metode *Role Play* dalam pembelajaran bahasa Arab. Dukungan emosional dan motivasi dari orang tua dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, yang merupakan faktor penting dalam mendorong mereka untuk tampil dalam berbicara bahasa Arab.

KESIMPULAN

Rendahnya keterampilan berbicara siswa di MTs Muhammadiyah 1 Ciputat, mendorong dilakukannya penerapan metode *Role Play* dalam pembelajaran berbicara dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penerapan metode ini menunjukkan kontribusi positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Play* ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas siswa, membangun kerjasama antar siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Media ini membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan, hal ini terlihat dari peningkatan nilai prestasi akademik siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Play* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Metode ini dapat digunakan sebagai alternatif metode dalam mengatasi problematika pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- فخر الراسخ، أسلوب المناظرة بالمدخل الفعال في تعليم مهارة، مجلة أم القرى، 2015م.
- Jazilurrahman, Ubaidillah, Ahmad dan Fajri, Zaenol, *Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab: Penerapan Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Kegiatan Taqdimul Bayan*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.09, No.01, 2024.
- Miftachul T, *Maharah dan Kafa'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol.10 No.1, 2019.
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/download/1765/1363/>
- Ahmadi dan Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital)*, Yogyakarta: Ruas Media, 2020.
- Anisah Isnaini, *Kosa Kata dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan bagi Pelajar Tingkat Pemula*, Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol.03 No.02, 2022.
- Ellyza Amin, *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IX E MTSN 1 Serang*, Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta, Vol.2, No.1, 2021.
- Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, *Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Shaut Al-‘Arabiyah, Vol.7, No.1, 2019.
- هيام مصطفى عبد الله، فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات لعب الدور في اكتساب أطفال الروضة بعض سلوكيات الأمن والسلامة، مجلة الطفولة، العدد الثاني والثلاثون، 2019.
- Dewi Ferawati dan Nurhidayah, *Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Aspek Berbicara*, Tarbiya Islamica, Vol.11, No.1,
- Siti Nurul Rahmah, *Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Kemampuan dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Prosedur Penanganan Barang Bawaan Tamu*, Journal of Education Action Research, Vol.3, No.1, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Hake, RR. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *Wood land Hills: Dept. of Physics, Indiana University*.