

The Effect of Role Playing Techniques on Improving Arabic Speaking Skills of Grade X Students at Muhammadiyah 2 High School in Sidoarjo [Pengaruh Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Maharah Kalam Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo]

Nurwahidah¹⁾, Farikh Marzuqi Ammar ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: farikh1@umsida.ac.id

Abstract. *These studies aims to determine how role playing effects the improvement of Arabic speaking skills (maharah kalam) of grade X students at Muhammadiyah 2 High School in Sidoarjo. The problem addressed in this study stems from the low level of students' ability to communicate actively and confidently in spoken Arabic. The method used is a quantitative approach with one group pretest-posttest eksperimental design. The research sample consisted of 30 students who were given oral tests before and after the application of role playing techniques. The data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test. The result showed an increase in the average score from 51.97 on the pretest to 73.27 on the posttest, with a significance value of 0.000 (<0.05). These findings indicate that role playing techniques have a significant effect on improving students' Arabic speaking skills (maharah kalam)*

Keywords -; maharah kalam; Arabic language learning; role playing

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Permasalahan penelitian ini berangkat dari rendahnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi lisan bahasa Arab secara aktif dan percaya diri. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif desain eksperimen one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang diberikan tes lisan sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing. Data analisis menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 51.97 pada pretest menjadi 73.27 pada posttest, dengan nilai signifikansi 0.000 (<0.05). Temuan ini menunjukkan bahwa teknik role playing berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa.*

Keywords - maharah kalam; pembelajaran bahasa Arab; role playing

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan berbasis Islam[1]. Bahasa Arab tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami Islam dari sumber aslinya, yaitu Al-Qur'an dan Hadits[2]. Oleh karena itu penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) menjadi aspek penting untuk dikuasai oleh peserta didik[3].

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab secara aktif dan komunikatif[4]. Mereka sering merasa kurang percaya diri, takut salah, atau tidak mampu merangkai kalimat dengan baik. Hal ini menunjukkan rendahnya penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) yang berdampak pada efektivitas pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan[5].

Keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) merupakan salah satu dari empat keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa, selain menyimak (*istima'*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*)[6]. Menurut Wahidani et al (2003), keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan, ide, dan informasi secara lisan dalam konteks komunikasi yang nyata[7]. Oleh karena itu guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara aktif[8].

Salah satu metode yang paling relevan untuk tujuan tersebut adalah teknik *role playing* atau bermain peran[9]. Teknik ini menempatkan peserta didik dalam situasi tiruan yang menyerupai keadaan nyata, di mana mereka berperan

sebagai tokoh tertentu sesuai dengan skenario pembelajaran[10]. Melalui kegiatan ini siswa diajak untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan gagasan secara lisan sesuai konteks komunikasi yang dipelajari[11]. Menurut Ferawati & Nurhidayah (2023), metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena siswa terlibat langsung dalam praktik komunikasi yang bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, teknik ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan mampu bekerja sama dalam berkelompok[12].

Peneliti tertarik memilih lokasi SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo karena berdasarkan observasi awal di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah, menghafal kosakata, menerjemahkan teks, dan mengerjakan latihan tertulis. Meskipun siswa mampu memahami arti kata atau struktur kalimat, mereka masih kesulitan menggunakannya dalam komunikasi lisan. Oleh sebab itu, penerapan teknik *role playing* dipandang mampu menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) siswa.

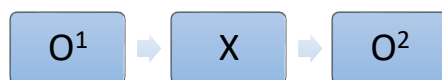
Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab. Utari, May, & Hikmah (2024) melaporkan bahwa penerapan teknik *role playing* pada peserta didik tingkat MTs mampu meningkatkan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa dari 65 menjadi 75, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran[13]. Temuan serupa diperoleh Amin (2021) yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas IX dari 71,88% menjadi 88,28% setelah diterapkan metode bermain peran[14]. Najib & Supardi (2023) juga melaporkan peningkatan kemampuan berbicara dan keaktifan siswa secara signifikan di MTsN Purwakarta[15].

Meskipun penelitian tersebut menunjukkan efektivitas *role playing*, terdapat beberapa aspek yang belum banyak dikaji sehingga membuka ruang bagi penelitian ini. Pertama, seluruh penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang MTs/SMP, sehingga belum menggambarkan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran berbicara pada tingkat SMA yang menuntut kemampuan komunikasi yang lebih kompleks. Kedua, penelitian terdahulu dilakukan di lingkungan madrasah yang memiliki kultur bahasa Arab lebih kuat, sedangkan konteks penelitian ini berada di sekolah swasta bernuansa Islam yang menggunakan kurikulum nasional, di mana pembelajaran bahasa Arab tidak seintensif madrasah. Ketiga, sebagian penelitian sebelumnya belum menguraikan aspek kemampuan berbicara secara rinci, seperti kelancaran, struktur kalimat, dan pelafalan, serta belum memanfaatkan desain *pretest-posttest* untuk melihat kemampuan berbicara secara lebih objektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan meneliti; “Apakah teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo?”.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen[16]. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan suatu metode pembelajaran secara objektif dan terukur melalui data yang diperoleh dari hasil tes siswa[17]. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain[18]. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa (*maharah kalam*). Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest – posttest design*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan[19]. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan diterapkan. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O¹: Nilai *Pretest* (tes awal kemampuan berbicara)

X: Perlakuan (pembelajaran dengan teknik *role playing*)

O²: Nilai *Posttest* (tes akhir kemampuan berbicara)[20]

Tahapan penelitian dilakukan melalui tiga langkah, yaitu: (1) pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara bahasa Arab siswa; (2) pemberian perlakuan berupa pembelajaran bahasa Arab

menggunakan teknik *role playing*; dan (3) pemberian *posttest* untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa setelah perlakuan diterapkan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah teknik *role playing*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*)[21].

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Sampel penelitian diambil sebanyak 30 siswa dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes lisan, tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Arab siswa. Penilaian keterampilan berbicara bahasa Arab siswa dilakukan berdasarkan rubrik penilaian dengan rentang skor 1-4 pada setiap aspek penilaian, yaitu kelancaran berbicara, struktur kalimat, serta pelafalan dan intonasi. Skor yang diperoleh siswa kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor total. Untuk mempermudah pengolahan data, skor total tersebut dikonversi ke dalam bentuk nilai dengan skala 0-100 menggunakan rumus sebagai berikut: nilai = skor yang diperoleh siswa dibagi skor maksimal dikali 100. Nilai yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest selanjutnya digunakan sebagai data penelitian untuk dianalisis secara statistik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui empat kali pertemuan pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* berupa tes lisan, yaitu mengucapkan salam, perkenalan diri dan berdialog sesuai dengan tema yang ditentukan. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara bahasa Arab siswa sebelum diterapkannya teknik *role playing*. Pertemuan kedua dan ketiga, siswa diberikan perlakuan berupa penerapan teknik pembelajaran *role playing*. Dalam kegiatan ini siswa dilibatkan secara aktif untuk memerankan suatu peran sesuai dengan tema yang diajarkan. Pertemuan keempat merupakan tahap akhir penelitian, yaitu pemberian *posttest* berupa tes lisan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Arab siswa setelah diterapkannya teknik *role playing*. Hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) siswa.

Setelah data diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest*, data selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik dengan bantuan aplikasi SPSS. Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test*[22].

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

No.	Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Keterangan
1	Nilai pretest maharah kalam	30	33	75	51.97	10.614	Deskriptif
2	Nilai posttest maharah kalam	30	50	95	73.27	11.212	Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 51.97 dengan nilai minimum 33 dan nilai maksimum 75, serta standar deviasi sebesar 10.614. Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan menjadi 73.27, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 92, serta standar deviasi sebesar 11.212. Peningkatan

nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Arab siswa setelah diterapkannya teknik *role playing* lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya sebagai uji prasyarat analisis. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov–Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS.

Tabel 2.1. Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov Pretest

No.	Variabel	N	Mean	Std. Deviasi	KS-Z	Sig.	Keterangan
1	Pretest Maharah Kalam	30	51,97	10,614	0,873	0,430	Normal

Tabel 2.2. Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov Posttest

No.	Variabel	N	Mean	Std. Deviasi	KS-Z	Sig. . (2-tailed)	Keterangan
1	Post-Test	30	73.27	11.212	1.077	0.197	Normal

Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.430 pada data *pretest* dan 0.197 pada data *posttest*. Nilai signifikansi yang berada di atas 0.05 menandakan bahwa kedua data tersebut memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian ini dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis menggunakan uji statistik parametrik.

Selanjutnya pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test

No.	Variabel	Mean	Std. Deviasi	Std. Error	Lower	Upper	t	Sig. . (2-tailed)	Keterangan
1	Pretest - Posttest Maharah Kalam	- 21.733	6.170	1.126	- 24.037	- 19.430	- 19.294	0.000	Signifikan

Adapun nilai rata-rata perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan *role playing* adalah 21.733, yang berarti nilai rata-rata siswa setelah penerapan *role playing* meningkat sebesar 21.733 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hasil tersebut menyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan teknik *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan komunikatif, sehingga siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mempraktikkan kemampuan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) secara langsung. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya berlatih untuk menyusun kalimat, tetapi juga belajar menggunakan bahasa Arab sesuai konteks komunikasi yang nyata.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utari, May, dan Hikmah (2024) yang menyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa

secara signifikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Amin (2021) yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah diterapkannya metode bermain peran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa teknik *role playing* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan maharah kalam. Selain itu, peningkatan kemampuan berbicara siswa juga terlihat pada aspek kelancaran, struktur kalimat, serta pelafalan dan intonasi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab (maharah kalam) siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan komunikatif. Aktivitas tersebut menjadikan proses penggunaan bahasa Arab lebih efektif serta memiliki makna bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* tidak hanya meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara, tetapi juga membantu memperbaiki kualitas bahasa yang digunakan siswa. Oleh karena itu, teknik *role playing* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang efektif, khususnya pada jenjang sekolah menengah atas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah ‘Azza wa Jalla atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan jazaakumullahu khairan kepada semua pihak yang telah membantu penulis yakni kepada kedua orang tua tercinta atas doa dan dukungan yang senantiasa menemani setiap langkah kaki, kepada dosen pembimbing yang sudah sabar menuntun dan mengarahkan, kepada teman-teman yang sudah saling merangkul, kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, serta kepada pihak SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Semoga seluruh kebaikan tersebut dibalas oleh Allah dengan sebaik-baik balasan dan dicatat sebagai amal shalih.

REFERENSI

- [1] Dewi Ferawati and Nurhidayah, “Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara,” *Tarbiya Islam.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [2] Mukhammad, “Peranan Bahasa Arab dalam Memahami AL-Qur'an dan Hadits,” vol. 10, 2025
- [3] P. Wibawa and M. Thohri, “Enhancing Arabic Speaking Skills : The Role of Language Teachers,” vol. 7, no. 2, pp. 411–424, 2024.
- [4] L. Asmara and T. Ali Mustofa, “Strategi Guru Bahasa Arab dalam Meningkatkan Maharotul Kalam di MTs. Husnul Khotimah Kuningan,” *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 10, no. 2, pp. 1531–1541, 2024.
- [5] B. Khairani, D. K. Hayati, and M. S. Farid, “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Pada M Ahārah K Alām (Keterampilan Berbicara) Melalui Latihan Muhadatsah (Percakapan) Di Kelas Ix Mts Al-Wasliyah Tembung Deli Serdang-Sumatera Utara,” vol. 2, no. 2, 2024.
- [6] V. Madrasah, T. A. Sidoarjo, D. Islamiyati, and F. M. Ammar, “Analysis of Maharah Kalam Learning Difficulties for Class VIII Students of Madrasah Tsanawiyah Al-Abror Sidoarjo Analisis Kesulitan Pembelajaran Maharah Kalam Siswa Kelas,” pp. 1–5.
- [7] N. HAPID, “Penerapan Metode Langsung (Thoriqoh Mubasyarah) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab,” *J. Has. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 1, no. 4, pp. 265–270, 2023.
- [8] Irfan, “Tatbiq asaalibi at-ta'allum bi la'bi al-adwar liziyadati maharati al-kalam lada tilamidzi as-shaffi al-asyiri fi Ma'had Dar Al-Falah Batu Butok Bandar Lampung”, 2024.
- [9] Yahdifu hadha al-bahth ila tatwir wasilat al-la'bah samqat al-awraq li-tatwir maharat al-qira'ah fi al-lughah al-'arabiyyah, wa yunaqishu hadha al-bahth al-juhud al-mabdhulah li-ziyadat al-ihitimam bi-tatwir maharat al-qira'ah fi al-lughah al-'arabiyyah bi-istikhdam namudhaj vol. 8, no. 2, pp. 487–508, 2024.
- [10] Malakata al-kalam tatwirun bi-istikhdam tiqniyati al-al'ab al-iliktiruniyyah lil-ziyadat fa'iliyyati tariqati al-ittisal fi al-madrasah ath-thaniyyah al-islamiyyah al-kamilah ar-Rahzah, *Kabarin wa Rabin*, 2023.

- [11] Ahmad Zarkasyi, Fa'aliyyatu Istratijiyyati La'bi al-Adwar (Role Playing) li Tarqiyati Maharati al-Kalam bi Madrastu "al-Islamiyyah" al-Mutawassitah al-Islamiyyah Jakarta, 2023.
- [12] P. Maulana, A. Aminullah, and ..., "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Ma'Arif Nu Kencong," JEC J. Educ. ..., no. 1, 2023.
- [13] R. F. Utari, A. May, and H. Hikmah, "Pengembangan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," INTIFA J. Educ. Lang., vol. 1, no. 2, pp. 185–194, 2024.
- [14] E. Amin, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Ix E Mtsn 1 Serang," Wawasan J. Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta, vol. 2, no. 1, pp. 64–73, 2021.
- [15] A. A. NAJIB and A. SUPARDI, "Meningkatkan Kemampuan Siswa Bebicara Bahasa Arab Melalui Penerapan Role Playing Siswa Di Kelas Vii C Mtsn 2 Purwakarta," Learn. J. Inov. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 2, no. 4, pp. 318–326, 2023.
- [16] M. D. Waliyuddin, M. Bahak U. By, "Penerapan Permainan Kartu Arabic Scrambled Terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kela VIII SMP Al-Fattah Buduran," no. d, pp. 1–7, 2025.
- [17] H. M. Sidik Priadana and Denok Sunarsi, "Metode Penelitian Kuantitatif", hal 51-68 2021.
- [18] R. K. Albana, S. Arifin, U. Ridlo, M. A. Wahab, and W. Susiawati "Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab," vol. XXII, no. 2, pp. 269–280, 2023.
- [19] D. J. Basri, Hasnawati, and F. Ulum "Role Playing Method on Arabic Speaking Skill (Maharah Klaam)," Vol. 5, No. 1, 2024.
- [20] B. P. Krisdiana, E. Irawati, and A. E. Kadarisman, "The Effectiveness of Role-Play Integrated with Word Cards on Students ' Speaking Skill for Communication," vol. 6, no. 2, pp. 78–84, 2018.
- [21] M. A. Mursyidan, S. Masruchah, and M. A. Rifai, "Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa TPQ Al Kamaliyah Kauman Kepanjen" vol. 2, pp. 445–454, 2025.
- [22] F. A. Firdaus and F. M. Ammar, "Pengaruh Metode Dialog terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa kelas VIII SMP Muhammdiyah 8 Tanggulangin ," pp. 1–7, 2023.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.