

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X

Oleh:

Anisa Khaerani,

Eni Fariyatul Fahyuni

Progam Studi

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026

Pendahuluan

- ❑ Tarigan menegaskan bahwa kosakata merupakan komponen utama dalam penguasaan bahasa. Penguasaan kosakata yang baik akan membantu siswa memahami makna pesan dan mengekspresikan ide dengan tepat. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas X SMA masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat makna, memahami penggunaan kata, serta menyusun kosakata menjadi kalimat sederhana. Kesulitan ini juga terlihat dalam konteks komunikasi maupun pemahaman teks, sehingga berdampak pada kurangnya keberanian berbicara, lambat dalam memahami bacaan, serta terbatasnya kemampuan menulis dalam Bahasa Arab.

Pendahuluan

- ❑ Guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah dan hafalan kosakata tanpa konteks, sehingga proses belajar menjadi monoton dan membosankan. Dalam proses tersebut, siswa kurang dilibatkan secara aktif, tidak diberi kesempatan menggunakan kosakata secara langsung dalam situasi komunikasi, serta jarang mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif.
- ❑ Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif dan menyenangkan. Salah satu metode yang dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa adalah metode role playing atau bermain peran. Menurut Husein Achmad, role playing merupakan permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan peran, sikap dan nilai tertentu guna menghayati perasaan orang lain.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apakah penerapan metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas X SMA?

Metode

- ❑ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.
- ❑ Sampel Penelitian : Sampel penelitian diambil secara purposive dari dua kelas X, yaitu kelas X-A dan X-B yang masing-masing berjumlah 20 siswa.
- ❑ Lokasi penelitian : SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Hasil

Hasil Statistik Deskriptif Kelompok eksperimen:

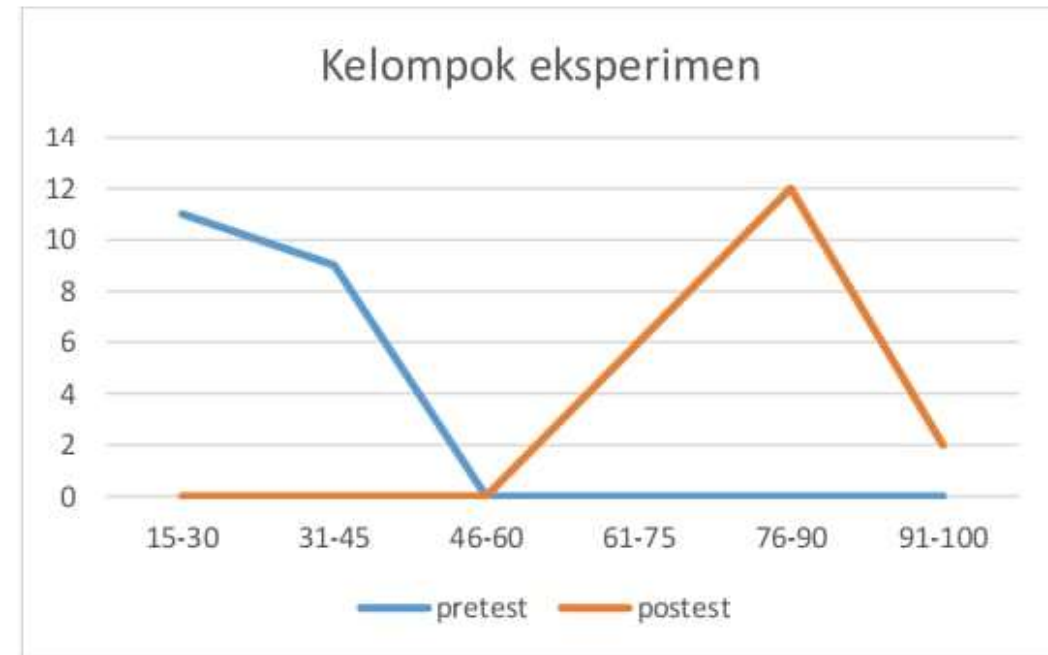
- N = 20
- Mean = 49.00

Hasil Pretest–Posttest: Eksperimen:

- Pretest mean = 30.00
- Posttest mean = 79.00

Hasil Grafik :

- Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan.



Gambar 1
Grafik kelompok eksperimen

Hasil

Hasil Statistik Deskriptif Kelompok kontrol:

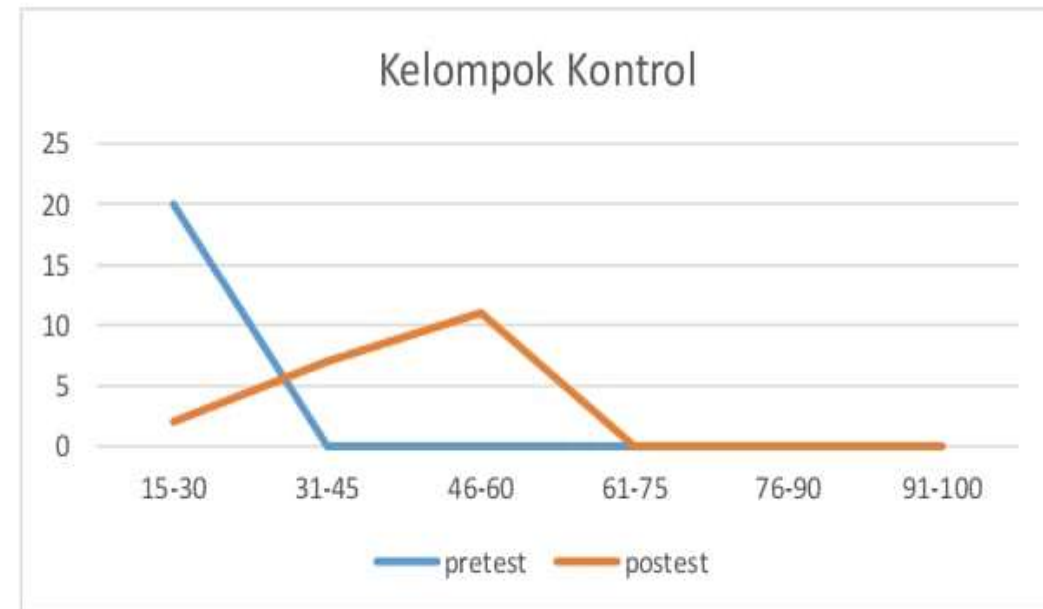
- $N = 20$
- Mean = 24.75

Hasil Pretes–Posttest: Kontrol:

- Pretest mean = 21.25
- Posttest mean = 46.00

Hasil Grafik :

- Kelompok kontrol meningkat tetapi tidak signifikan.



Gambar 2
Grafik kelompok kontrol

Pembahasan

- Metode role playing dilakukan melalui:
 - pemberian dialog.
 - latihan peran.
 - praktik komunikasi langsung.
- Siswa aktif berinteraksi dan menghafal mufradat secara kontekstual.
- Siswa eksperimen lebih mudah memahami dan mengingat kosakata.
- Peningkatan nilai terlihat jelas pada hasil posttest.
- Metode konvensional pada kelompok kontrol kurang meningkatkan penguasaan mufradat secara mendalam.

Temuan Penting Penelitian

Uji Normalitas:

- Eksperimen sig = 0.122 → normal
- Kontrol sig = 0.046 → tidak normal

Uji Homogenitas:

- Sig = 0.127 → data homogen

Uji Mann-Whitney U:

- U = 31.000
- Z = -4.596
- Sig = 0.000

Nilai Rank Gain Score:

- Eksperimen = 28.95
- Kontrol = 12.05

Kesimpulan: Metode role playing memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

- Menambah referensi metode pembelajaran Bahasa Arab.
- Mengembangkan pembelajaran komunikatif berbasis praktik.

Manfaat Praktis

- Membantu guru meningkatkan penguasaan mufradat siswa.
- Menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif.
- Membantu siswa memahami kosakata melalui praktik langsung.

Referensi

- [1] A. Salida, “Keitimewaan Bahasa Arab sebagai Bahasa Al-Quran dan Ijtihadiyyah,” *Sathar J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 1, no. 1, pp. 26–31, 2023.
- [2] N. E. Zainal, “Urgensi Bahasa Arab Nur Endang Zainal Sekolah tinggi agama islam negeri (sfain) sorong, papua barat, Indonesia,” 2020.
- [3] A. Pera Aprizal, “Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam,” *J. Pendidik. Guru*, vol. 6, no. 1, pp. 181–191, 2023.
- [4] S. Sofyan, “Sejarah Perkembangan Bahasa Arab dan Lembaga Islam di Indonesia,” *J. Islam. Stud. Indones. Southeast Asia*, vol. 5, no. 1, pp. 73–88, 2020, [Online]. Available: www.journals.mindamas.com/index.php/insancita
- [5] Anshar, “Korelasi Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Dengan Keterampilan Berpidato Bahasa Arab,” pp. 67–81, 2022.
- [6] K. Winda Khoritotul, “Pengaruh Media Sambung Huruf Terhadap Peningkatan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Pesesrta Kursusan Al-Alam Asrama Darul Lughoh Al-Arabiyyah,” 2021.

Referensi

- [7] H. Nur Azizah, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall,” *Alsuniyat J. Penelit. Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2020.
- [8] N. Mufidah, “Pengajaran Kosakata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab,” *Uniqbu J. Soc. Sci.*, vol. 1, no. April, pp. 13–24, 2020.
- [9] A. Laili, “Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Yaumiyyah Siswa TPQ Nurul Iman Pati,” *Arab. J. Pendidik. Bhs. Ara*, vol. 13, no. 1, p. 107, 2021, doi: 10.21043/arabia.v13i1.9688.
- [10] R. Raslin, “Pengertian Metode Role Playing,” pp. 11–31, 2022.
- [11] Dian Aprelia Rukmi and S. Rochmiyati, “Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Kiyaran 2,” *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 5, no. 3, pp. 436–442, 2024, doi: 10.51494/jpdf.v5i3.1362.
- [12] P. Manila, “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 8, no. 14, pp. 528–534, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7210309>

Referensi

- [13] 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, doi: 10.53800/wawasan.v2i1.67.
- [14] M. Azka Mursyidan kan, "Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen," *AR-RAID J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 2, pp. 445–454, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7210309>
- [15] M. Zainuri, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas IX E MTsN Gresik dengan MetodeE Bermain Peran," *J. Inov. Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, vol. 3, no. 4, pp. 167–186, 2023.
- [16] L. Muthmainnah, "Metode Penelitian," pp. 167–186, 2024.
- [17] A. Muin, *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. 2023.
- [18] D. Dwi Rochmania, "Pengaruh Metode Resitasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3482–3491, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2631.

Referensi

- [19] A. Saifuddin, “Apakah Desain Satu Kelompok Eksperimen Layak Digunakan?,” *J. Kaji. Keislam. Multi-Perspektif*, vol. 1, no. July-December, 2020.
- [20] M. Dzamir Waliyuddin, “This investigation explores the efficacy of Arabic Scrambled Card Games in facilitating vocabulary mastery among eighth-grade students at Al-Fattah Buduran Middle School. Penerapan Permainan Kartu Arabic Scrambled Terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas,” no. d, pp. 1–7, 2025.
- [21] M. F. Arib, M. S. Rahayu, R. A. Sidorj, and M. W. Afgani, “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, pp. 5497–5511, 2024.
- [22] Mafudiansyah, “Analisis Hasil Belajar Fisika Di Sma Negeri 3 Makassar,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 16, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.35580/jspf.v16i1.15279.
- [23] Nurhaswinda *et al.*, “Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS,” *J. Cahaya Nusant.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–68, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>

Referensi

- [24] A. Dwi Retno Wulandari, “Perbandingan Nilai Ujian Madrasah Aqidah Akhlak Antara Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013 dengan Menggunakan Analisis Uji Independent Sample T-test,” no. 1, pp. 47–57, 2025.
- [25] M. R. Harianja, M. Yusup, S. M. Siahaan, U. Sriwijaya, and K. Kunci, “Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi,” *J. Intelekt. Keislaman, Sos. dan Sains*, vol. 13, no. December, 2024, doi: 10.19109/intelektualita.v13i2.25168.

