

# The Effect of Role Playing Method Application on Improving Arabic Vocabulary Mastery of Grade X Students

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

Anisa Khaerani<sup>1)</sup>, Eni Fariyatul Fahyuni<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [eni.fariyatul@umsida.ac.id](mailto:eni.fariyatul@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of role-playing on improving Arabic vocabulary mastery among tenth-grade high school students using a quantitative approach and a two-group pretest-posttest design. The sample consisted of 40 students divided into an experimental group and a control group, each consisting of 20 students. Data were collected through vocabulary mastery tests and analyzed using descriptive statistics and the Mann–Whitney U nonparametric test because one of the data sets was not normally distributed. The results of the analysis showed a significance value of 0.000 ( $p < 0.01$ ), indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental group and the control group. These findings prove that the application of the role-playing method has a positive and significant effect on improving students' Arabic vocabulary mastery through active involvement and direct communication practice.*

**Keywords** - Arabic language; Role playing method; Vocabulary mastery; Grade X students

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode role playing terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas X SMA dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain Two Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian terdiri atas 40 siswa yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 20 siswa. Data dikumpulkan melalui tes penguasaan kosakata dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji nonparametrik Mann–Whitney U karena salah satu data tidak berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan metode role playing memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa melalui keterlibatan aktif dan praktik komunikasi secara langsung.*

**Kata Kunci** - Bahasa Arab; Metode role playing; Penguasaan kosakata; Siswa kelas X

## I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama dalam kehidupan manusia, terutama untuk berkomunikasi dan mentransfer gagasan, perasaan, serta informasi[1]. Di antara berbagai bahasa asing, Bahasa Arab memiliki kedudukan yang istimewa karena merupakan Bahasa Al-Qur'an dan termasuk salah satu dari enam bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB)[2]. Bahasa Arab telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan Islam, terutama di lembaga-lembaga pendidikan Al-Qur'an seperti TPQ dan pesantren[3]. Dalam konteks pendidikan formal, Bahasa Arab menempati posisi strategis sebagai salah satu mata pelajaran utama, dengan tujuan membekali siswa pada empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak (*istimā'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*) dan menulis (*kitābah*). Di antara keempat keterampilan tersebut, penguasaan kosakata (*mufradāt*) menjadi dasar yang sangat penting karena keterbatasan kosakata akan berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami teks, menyusun kalimat serta mengungkapkan gagasan dalam Bahasa Arab[4]. Kosakata merupakan kumpulan kata yang digunakan penutur suatu bahasa untuk menyampaikan makna dan dipahami oleh masyarakat dalam wilayah tertentu[5]. Secara umum, kosakata dapat dipahami sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, menjadi bagian dari kekayaan yang dimiliki seorang pembicara atau penulis dan digunakan pula dalam bidang ilmu tertentu seperti ekonomi, sosial atau pendidikan[6]. Kosakata juga dapat dipandang sebagai sekumpulan kata yang membentuk suatu bahasa. Penguasaan kosakata menjadi aspek penting karena menunjang kemampuan seseorang dalam empat keterampilan berbahasa[7]. Namun, penguasaan kosakata saja tidaklah cukup. Diperlukan pula pemahaman serta kemampuan menggunakannya dalam konteks komunikasi yang nyata.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, kosakata merupakan kumpulan kata yang menjadi dasar pembentukan makna. Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang dihafal, tetapi juga mencakup pemahaman makna,

ketepatan ejaan, kemampuan mengucapkan, serta penggunaannya dalam konteks komunikasi[8]. 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[9]. 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. Sebagian siswa bahkan baru mengenal pelajaran Bahasa Arab ketika memasuki SMA karena tidak mendapatkannya di jenjang sebelumnya, khususnya siswa dari SMP negeri. Kondisi ini menyebabkan kemampuan awal mereka berbeda-beda dan tidak merata, sehingga guru perlu berupaya lebih dalam menyamakan pemahaman dasar seluruh siswa.

Permasalahan tersebut semakin kompleks akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. 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. Cara pengajaran seperti ini membuat siswa cepat lupa kosakata yang telah dipelajari dan sulit mengaplikasikannya dalam percakapan maupun tugas berbahasa lainnya. Kosakata yang diajarkan melalui hafalan tanpa konteks juga tidak membantu siswa memahami penggunaannya dalam kehidupan nyata.

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[10]. Hartono menjelaskan bahwa role playing adalah metode yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa melalui peran yang dimainkan[11]. Sementara itu, Siful Sagala (dalam Christina) menyebutkan bahwa role playing merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial[12]. Melalui metode ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu membangun pengetahuan, menumbuhkan sikap positif, serta mengembangkan kreativitas dan kerja sama. Suasana kelas pun menjadi lebih interaktif dan bermakna karena siswa langsung mempraktikkan kosakata dalam konteks komunikasi yang menyerupai kehidupan nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam percakapan, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman makna[13].

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azka Mursyidan Kan, Siti Masruchah dan Muhammad Afifullah Rifai menunjukkan bahwa penerapan metode role playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah kalām*) siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri dan mampu menggunakan kosakata yang telah dipelajari dalam konteks komunikasi yang nyata[14]. Penelitian lain oleh Mohammad Zainuri juga memberikan hasil serupa. Melalui penelitian tindakan kelas tersebut, terbukti bahwa metode role playing dapat meningkatkan keberanian, antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam kemampuan berbicara[15]. Melihat keberhasilan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti terdorong untuk menerapkan metode role playing pada fokus yang berbeda. Keterbatasan penelitian terdahulu terletak pada sasaran pembelajaran yang masih menitikberatkan pada peningkatan *maharah kalām*, sehingga hasil pembelajaran lebih berorientasi pada kemampuan berbicara saja. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan nilai kebaruan dengan mengarahkan penerapan metode role playing untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradāt*), yang merupakan dasar utama dalam pengembangan seluruh keterampilan berbahasa. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru bagi strategi pembelajaran Bahasa Arab, yaitu dengan melihat potensi role playing tidak hanya sebagai metode melatih berbicara, tetapi juga sebagai langkah efektif dalam memperkuat pemahaman makna, ketepatan penggunaan kosakata, serta kemampuan siswa menerapkan *mufradāt* dalam konteks yang lebih luas dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas X SMA?. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode role playing terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas X SMA.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian kuantitatif dipilih karena metode ini berupaya mengukur pengaruh perlakuan (treatment) tertentu terhadap hasil belajar siswa menggunakan data yang diolah secara statistik[16]. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara acak dan pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan[17]. Sampel penelitian diambil secara purposive dari dua kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, yaitu kelas X-A dan X-B yang masing-masing berjumlah 20 siswa. Kelas X-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-B sebagai kelompok kontrol berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal siswa. Desain penelitian menggunakan Two Group Pretest-Posttest Design[18], di mana kedua kelompok diawali dengan pretest untuk melihat kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan metode role playing sementara kelompok kontrol belajar tanpa metode tersebut, kemudian keduanya kembali diberikan posttest untuk menilai hasil akhir[19]. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel penelitian, yaitu: (1) Variabel bebas (X), yaitu variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan metode role playing dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab; (2) Variabel terikat (Y), yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa[20].

Tahap Penelitian	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Keterangan
<b>Pre-test</b>	01	03	Mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan
<b>Perlakuan</b>	X	-	X=Penerapan metode role playing
<b>Post-test</b>	02	04	Mengukur kemampuan setelah perlakuan

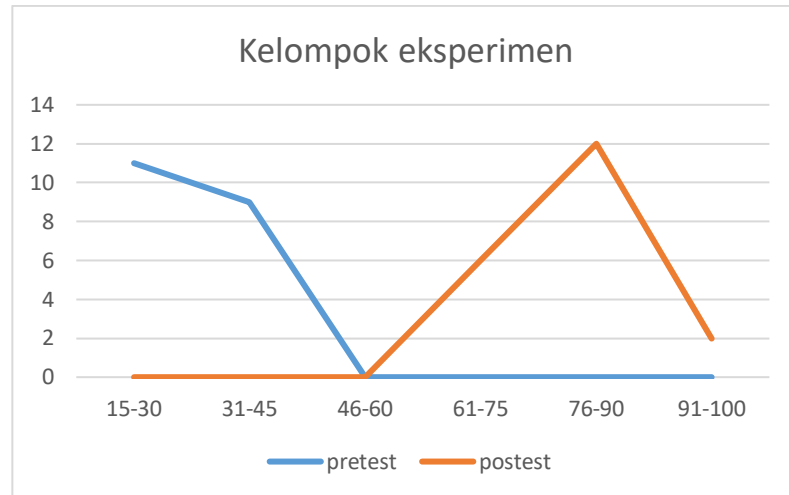
### Desain Penelitian Two Grup Pretest-Posttest[21]

Peneliti mengumpulkan data melalui pretest berupa 20 soal pilihan ganda dengan skor 5 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah atau kosong guna mengukur kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Arab. Instrumen yang sama digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest dengan bentuk dan jumlah soal yang sama untuk melihat peningkatan hasil belajar masing-masing kelompok. Dalam analisis data, peneliti mendeskripsikan hasil tes melalui jumlah sampel, skor tertinggi, skor terendah, skor ideal, rentang skor, rata-rata, dan standar deviasi untuk memberikan gambaran perbedaan kemampuan kedua kelompok[22]. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sebanding[23]. Peneliti kemudian menerapkan independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil posttest antar kelompok[24], serta uji gain score untuk melihat peningkatan dari pretest ke posttest sebagai bukti tambahan kontribusi metode role playing dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab Siswa[25].

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

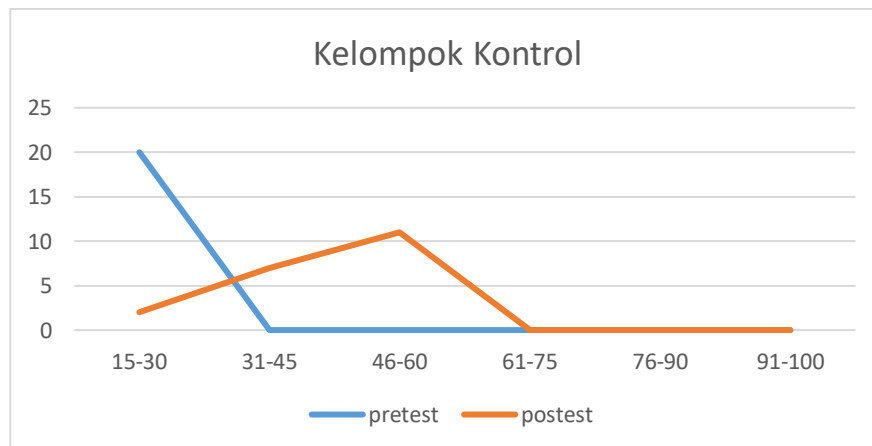
### A. Penerapan Metode Role Playing terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X

Penelitian dilakukan dengan melakukan penerapan metode belajar role playing kepada kelompok eksperimen pada siswa kelas X yang berjumlah 20 siswa. Pertemuan pertama dimulai dengan doa bersama, dilanjutkan dengan pembagian soal pretest, kemudian siswa menghafal dan memahami pelafalan *mufadrat* serta teks yang dicontohkan guru, siswa menentukan peran masing-masing dalam kelompok, kemudian melakukan peran secara berkelompok di depan kelas menggunakan *mufadrat* tersebut secara kontekstual. Selanjutnya pada pertemuan kedua, guru melanjutkan pembelajaran dengan mengulang dan memperdalam materi menggunakan metode role playing, siswa kembali menghafal dan memahami pelafalan *mufadrat* serta mempraktikkan peran sesuai dengan teks percakapan yang telah dipelajari. Pada akhir pertemuan, guru memberikan posttest untuk mengetahui peningkatan penguasaan *mufadrat* siswa setelah penerapan metode role playing. Pada saat pengerjaan pretest banyak diantara siswa salah memahami *mufadrat* yang dimaksud. Adapun setelah penerapan metode role playing, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal kosakata. Hal tersebut juga tercermin lewat nilai post-test yang dilakukan setelah penerapan, nampak adanya peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan *mufadrat* siswa yang kami cantumkan dalam tabel berikut:



**Gambar 1**  
**Grafik kelompok eksperimen**

Gambar 1 di atas menunjukkan frekuensi skor kelompok eksperimen, pretest terbagi dalam lima interval yaitu dari 15 hingga 100. Dari 20 responden nilai pretest-posttest tersebar cukup merata. Distribusi ini memberikan gambaran awal mengenai metode role playing setelah perlakuan atau intervensi tertentu dalam penelitian. Interval skor 15-30 merupakan nilai yang paling banyak diisi oleh peserta yaitu sebanyak 11 siswa (55%), diikuti oleh rentang interval kedua 31-45 sebanyak 9 siswa (45%). Tidak ada satupun siswa yang mampu melampaui skor 45 sebelum metode role playing diterapkan. Pada post-test menunjukkan bahwa terdapat pergeseran titik puncak frekuensi kearah kanan secara dratis. Setelah diintervensi, 12 siswa (60%) berhasil mencapai interval 76-90, bahkan 2 siswa mencapai nilai 91-100. Lonjakan ini membuktikan bahwa metode role playing sangat efektif dalam membantu siswa mengingat dan menggunakan kosakata melalui praktik langsung.



**Gambar 2**  
**Grafik kelompok kontrol**

Gambar 2 di atas menunjukkan frekuensi skor kelompok kontrol, pretest terbagi dalam lima interval yaitu 15 hingga 100. Dari 20 responden nilai pretest-posttest tersebar cukup merata. Distribusi ini memberikan gambaran mengenai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau intervensi dalam penelitian. Pada kelompok pre-test banyak didominasi nilai rendah pada interval 15-30 sebanyak 20 siswa (100%) ini menunjukkan bahwa sebelum adanya proses pembelajaran pengetahuan awal siswa terhadap kosakata Bahasa arab yang diujikan sangat minim. Sedangkan setelah post-test, setelah melewati proses pembelajaran tanpa metode role playing, pergeseran interval puncak frekuensi dari rentang 15-30 ke rentang 46-60 yang diisi oleh 11 siswa (55%), kemudian diikuti oleh interval 31-45 sebanyak 7 siswa dan terakhir 15-30 sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tanpa role playing cukup membantu siswa untuk mengenal kosakata baru namun kurang efektif dalam mendorong mereka mencapai tingkat penguasaan secara mendalam.

Berdasarkan gambar 1 dan 2 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, penerapan metode role playing memberikan dampak terhadap penguasaan kosakata Bahasa arab siswa yang mana grafik distribusi frekuensi kelompok eksperimen bergeser pada tahap post-test sebanyak 12 siswa (60%) berhasil pada interval 76-90, bahkan 2 siswa mencapai interval 91-100. Hal ini membuktikan bahwa keterlibatan siswa dalam bermain peran membantu siswa menginternalisasi kosakata dengan baik. Sedangkan pada kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional atau tanpa metode role playing menunjukkan peningkatan yang lambat, puncak distribusi frekuensi hanya bergeser pada interval 46-60 sebanyak 11 siswa (55%). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara langsung kurang efektif dalam penguasaan kosakata.

## B. Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X

Setelah data dikumpulkan melalui Teknik diatas, data diuji prasyarat dengan uji validitas. Dalam uji validitas menggunakan aiken's melalui validator. Kemudian setelah itu dicari statistika deskriptif masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_eksperimen	20	20.00	40.00	30.0000	7.07107
pretest_kontrol	20	15.00	30.00	21.2500	5.82079
Valid N (listwise)	20				

**Tabel 1**  
Statistika deskriptif pre-test kelompok eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil statistika deskriptif diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 30,00 sedangkan kelompok kontrol sebesar 21,25. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa arab siswa pada kedua kelompok relatif rendah.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
posttest_eksperimen	20	40.00	95.00	79.0000	11.76525
posttest_kontrol	20	30.00	65.00	46.0000	10.46297
Valid N (listwise)	20				

**Tabel 2**  
Statistika deskriptif post-test kelompok eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil statistika diatas setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen meningkat nilai rata-rata sebesar 79,00, kemudisn oleh kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan juga meningkat sebesar 46,00. Hal ini dilihat bahwa peningkatan nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
kel_eksperimen	20	10.00	70.00	49.0000	13.72665
kel_kontrol	20	15.00	45.00	24.7500	8.18776
Valid N (listwise)	20				

**Tabel 3**  
Statistika deskriptif kelompok eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil statistika deskriptif diatas, kelompok kontrol dan eksperimen didapatkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 49,00 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 24,75.

**Tests of Normality**

kelompok	Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.
gain_score eksperimen	.925	20	.122
kontrol	.903	20	.046

**Tabel 4**  
**Uji normalitas kelompok eksperimen dan kontrol**

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji normalitasnya. Hasil uji normalitas didapatkan bahwa untuk kelompok eksperimen nilai sig. 0,122 didapatkan lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas kelompok kontrol didapatkan nilai sig.0,046 lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji homogenitas sebagai berikut.

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
gain_score	Based on Mean	2.429	1	38	.127
	Based on Median	1.945	1	38	.171
	Based on Median and with adjusted df	1.945	1	29.160	.174
	Based on trimmed mean	2.038	1	38	.162

**Table 5**  
**Uji homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol**

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas didapatkan nilai sig.0,127 didapatkan lebih besar dari 0,05 maka data tersebut homogenitas. Hal ini penting untuk diketahui mengingat uji normalitas adalah syarat utama dalam penggunaan statistik, dikarenakan salah satu data tidak terdistribusi normal, maka dilakukan uji non paramterik (Mann-whitney U).

Setelah didapatkan gain skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian dilakukan uji statistik non parametrik yaitu uji Mann-whitney U menggunakan aplikasi SPSS, dan didapati hasil sebagai berikut:

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	gain_score
Mann-Whitney U	31.000
Wilcoxon W	241.000
Z	-4.596
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Mann-Whitney U**

Gambar diatas adalah nilai korelasi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diperoleh nilai Mann-Whitney U sebesar 31,00 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000;  $p < 0,01$  yang menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode role playing dengan kelompok kontrol. Sehingga penerapan metode role playing memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa arab siswa dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Ranks

kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
gain_score eksperimen	20	28.95	579.00
kontrol	20	12.05	241.00
Total	40		

**Tabel 7**  
**Nilai Ranks Gain Score**

Berdasarkan hasil analisis deksriptif, didapatkan bahwa kelompok eksperimen yang memiliki pengaruh terhadap peningkatan kosakata Bahasa arab siswa Kelas X, dengan rata-rata kelompok eksperimen (Mean Rank = 28,95) dibandingkan kelompok kontrol (Mean Rank = 12,05)

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji non-parametrik, dapat disimpulkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas X. Keefektifan tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan aktif siswa dalam mempraktikkan kosakata secara langsung, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat mufradat dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

#### IV. KESIMPULAN

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa arab menunjukkan dampak yang nyata terhadap peningkatan kosakata atau *mufradat* siswa kelas X. Data yang diperoleh dari penelitian ini memberikan gambaran kuantitatif bahwa metode tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yang semula berada pada angka 30,00 pada pretest meningkat tajam pada posttest 79,00. Peningkatan sebesar 49,00 poin ini bukan hanya menunjukkan efektivitas metode yang digunakan tetapi membuktikan bahwa pendekatan komunikatif dan interaktif melalui bermain peran mampu menjawab tantangan rendahnya penguasaan kosakata Bahasa arab siswa.

Kenaikan skor konsisten di seluruh peserta penelitian pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa metode role playing memberikan manfaat nyata bagi siswa dengan berbagai tingkat kemampuan awal. Siswa yang sebelumnya menumpuk pada rentang nilai rendah (15-45) saat pretest setelah diberikan perlakuan pada metode role playing menunjukkan hasil yang signifikan dimana mencapai (60%) pada rentang 76-90 posttest. Sebaliknya kelompok kontrol yang menggunakan metode belajar konvensional hanya mengalami peningkatan rata-rata yang moderat yaitu dari 21,25 menjadi 46,00 dengan pencapaian tertinggi tidak melampaui skor 70. Keterampilan penguasaan *mufradat* merupakan pondasi utama dimana keberhasilan metode ini dalam memperkuat pemahaman makna dan daya ingat siswa melalui praktik komunikasi langsung membuktikan bahwa role playing merupakan langkah strategis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa arab di sekolah.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi penulis dalam kegiatan akademik dan penelitian. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Tersusunnya artikel ini tidak terlepas dari proses pembelajaran yang terus berlangsung serta menjadi sarana bagi penulis untuk memperluas wawasan dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa karya ini merupakan bagian dari proses belajar yang berkelanjutan. Berkat dukungan berbagai pihak tersebut, penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

#### 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 (stain) 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](http://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 Mufrodad Bahasa Arab Pesesrta Kursusan Al-Alam Asrama Darul Lughoh Al-Arabiyyah," 2021.
- [7] H. Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata BahasaA 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>
- [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.
- [19] A. Saifuddin, "Apakah Desain Satu Kelompok Eskperimen 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.cahaya publikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>
- [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. I, 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.

***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.*