

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI
MAS PAB 1 SAMPALI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

Sindy Syaputri

NPM: 2001020116



**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI
MAS PAB 1 SAMPALI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

SINDY SYAPUTRI
NPM: 2001020116

Pembimbing



Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

PERSEMBAHAN

Karya Ilmiah ini dipersembahkan kepada kedua orangtaku

Ayahanda Sugiono

Ibunda Suhariani

Kedua kakakku Fitri Ayu Dewi Lestari

dan Sugi Widia Wati

Dan adikku Zihan Amanda

Tak lekang senantiasa memberikan doa demi

kesuksesan & keberhasilan bagi diriku

Motto

"Orang lain tidak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri, walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!"

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sindy Syaputri

NPM : 2001020116

Jenjang Pendidikan : S1 (Starata Satu)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **PENGARUH METODE ROLEPLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI MAS PAB I SAMPALI** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian skripsi ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 30 Desember 2024



Sindy Syaputri
NPM: 2001020116

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI
MAS PAB 1 SAMPALI**

Oleh:

**Sindy Syaputri
NPM: 2001020116**

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah
skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan
dalam ujian skripsi*

Medan, 30 Desember 2024

Pembimbing



Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

Medan, 30 Desember 2024

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

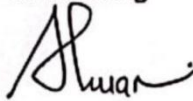
**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Sindy Syaputri** yang berjudul **"Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali"**. Maka saya berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah saya sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila memperoleh surat ini agar dicatatkan
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/umsuMEDAN)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Nama Mahasiswa : Sindy Syaputri
Npm : 2001020116
Semester : 9
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
26/11-2024	- Perbaiki hasil penelitian - Di BAB 4 tambahkan teori-teori hasil penelitian terdahulu. - Perbaiki kesimpulan		
6/12-2024	- Perbaiki lagi pembahasan hasil penelitian - Persingkat lagi kesimpulan di BAB 5		
16/12-2024	- Perbaiki BAB 4 pembahasan hasil penelitian		
21/12-2024	- Perbaiki daftar isi, halaman.		
24/12-2024	- Lengkapi kata pengantar, Pedoman transliterasi Arab latin.		
30/12-2024	ACC Skripsi		

Medan, 30 Desember 2024

Diketahui/Disetujui

Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Diketahui/Disetujui
Ketua Program Studi

Pembimbing Skripsi

soc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya

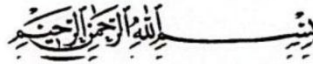
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama Mahasiswa : Sindy Syaputri
NPM : 2001020116
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 30 Desember 2024

Pembimbing

Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

DISETUJUI OLEH :
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Sindy Syaputri
NPM : 2001020116
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali

Medan, 30 Desember 2024

Pembimbing

Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Husriah Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

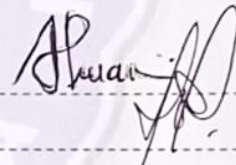
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

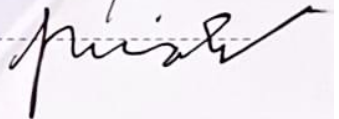
Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Sindy Syaputri
NPM : 2001020116
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : X
Tanggal Sidang : 13/03/2025
Waktu : 09.00 s.d selesai

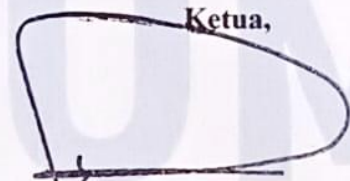
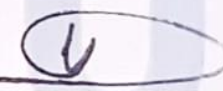
TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA
PENGUJI I : Dr. Robie Fanreza, M.Pd.I
PENGUJI II : Drs. Mario Kasduri, MA





PANITIA PENGUJI

Ketua, Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA  Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA


Unggul | Cerdas | Terpercaya

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/u/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam Transliterasi ini sebagian dilambangkan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	be
ت	ta	T	te
ث	ša	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	de
ذ	zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	er
ز	zai	Z	zet
س	sin	S	es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘...	koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	ki
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	Em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	..’..	apostrof
ي	ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	a	a
	Kasrah	i	i
	Dammah	u	u

Contoh:

كتب - kataba

فعل - fa‘ala
 ذكر - zukira
 يذهب - yazhabu
 سنل -suila

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasi gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan huruf	Nama
ا...ى	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و...و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كيف - kaifa
 هول - haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang lambangnya dengan harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...ا ا...ى	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...ى	Kasroh dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...و	Dammah dan waw	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال - qāla
 رمي - ramā
 قيل - qīla
 يقول - yaqūlu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

a. Ta Marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau yang mendapat harkat fathah, kasroh dan dammah, transliterasinya adalah /t/.

b. Ta' Marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

- روضة الاطفال - raudatul al-atfal
- raudatu al-atfal
- المدينة المنورة - al-Madīnah al-Munawwarah
- al-Madīnatul Munawwarah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah tersebut.

Contoh:

- ربنا - rabbanā
- نزل - nazzala
- البر - al-birr
- نعم - nu'ima
- الحج - al-hajju

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال. Namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

الرجل	- ar-rajulu
الشمس	- asy-syamsu
البديع	- al-badi'u
السيدة	- as-sayyidatu
القلم	- al-qalamu
الجلال	- al-jalālu

7. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan *opostrof*. Namun, hal ini hanya terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

a. Hamzah di awal:

امرت - umirtu

اكل - akala

b. Hamzah ditengah:

تأخذون - takhuzūna

تأكلون - takulūna

c. Hamzah di akhir:

شيء - syaiun

النوء - an-nauu

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan. Maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara, bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh:

و ان الله لهو خير الرازقين - Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn.

Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn.

فاوفوا الكيل والميزان - Fa aufū al-kaila wa al-mīzāna.

Fa aufū al-kaila wal-mīzāna.

بسم الله مجرّها و مرسها - Bismillāhi majrēhā wa mursāhā.

و لله على الناس حج البيت - Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti

manistatā'a ilaihi sabīlā.

من استطاع اليه سبيلا - Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti

manistatā'a ilaihi sabīlā.

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

و ما محمد الا رسول - Wa mā Muhammadun illā rasūl.

ان اول بيت وضع للناس للذي ببكة مباركا
lillaḏī Bi Bakkata mubārakan.

شهر رمضان الذي انزل فيه القرآن - Syahru Ramadāna al-laḏī unzila fīhi
al-Qurānu.

ولقد راه بالفق المبين - Wa laqad raāhu bil-ufuqil-mubīni.

الحمد لله رب العلمين - Al-hamdu lillāhi rabbil-‘ālamīna.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

نصر من الله وفتح قريب - Nasrum minallāhi wa fathun qarīb.

الله الامر جميعا - Lillāhi al-amru jamī'an.

- Lillāhil amru jamī'an.

والله بكل شيء عليم - Wallāhu bikulli syaiin ‘alīmun.

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

Sindy Syaputri, 2001020116, Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali.

Pembimbing Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Palying* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XII yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 51 siswa. Penentuan sampel adalah keseluruhan jumlah populasi. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Role Playing* pembelajaran bahasa Arab yaitu kelas XII-1 yang berjumlah 28 siswa, dan satu kelas sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional yaitu kelas XII-2 yang berjumlah 23 siswa. Instrumen tes berupa tes keterampilan berbicara bahasa Arab. Data dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji-t, untuk menguji perbedaan hasil keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,235 > dari nilai t_{tabel} sebesar 2,009 pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai signifikansi (0,003) < dari (0,05), sehingga menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Bahasa Arab, Metode Pembelajaran, Eksperimen.

ABSTRACT

Sindy Syaputri, 2001020116, *The Influence of Role Playing Method on Students' Speaking Skills in Arabic Subjects at MAS PAB 1 Sampali.*

Supervisor Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

The purpose of this study was to determine the influence of the Role Playing method on students' speaking skills in Arabic subjects at MAS PAB 1 Sampali. This study is a quantitative study with a Quasi Experiment approach (pseudo-experiment). The population in this study were students of class XII consisting of 2 classes totaling 51 students. The determination of the sample was the entire population. One class was used as an experimental class using the Role Playing method of Arabic language learning, namely class XII-1 totaling 28 students, and one class as a control class using the conventional method, namely class XII-2 totaling 23 students. The test instrument was an Arabic speaking skills test. The data were analyzed using a statistical test, namely the t-test, to examine the differences in speaking skills results between the experimental group and the control group. Based on the results of data analysis, the t-count value of 4.235 was obtained > from the t-table value of 2.009 at a significance level of 0.05. In addition, the significance value (0.003) < from (0.05), thus indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted. These results indicate that the role playing method has a significant influence on students' speaking skills compared to conventional learning methods.

Keywords: *Role Playing, Speaking Skills, Arabic, Learning Methods, Experiments.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MAS PAB 1 SAMPALI”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ucapan terimakasih terbesar peneliti panjatkan kepada Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Munawir Pasaribu, M.A selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Mavianti, MA selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Cinta pertamaku, ayahanda Sugiono. Beliau memang hanya lulusan sekolah menengah pertama, namun beliau mendidik anak-anaknya, memberikan motivasi, semangat yang tiada henti, hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai dititik ini.
9. Pintu surgaku, ibunda Suhariani. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi penulis. Beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberi semangat, perhatian, kasih sayang dan do'a yang tiada henti di setiap langkah hidup penulis, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
10. Ibu Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA selaku Dosen Pembimbing yang sudah bersedia mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan skripsi.
11. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
12. Pegawai dan Staf Biro Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, terutama abangda Ibrahim Saufi yang selama ini telah membantu mengurus berkas-berkas selama diperkuliahan hingga menuju wisuda.
13. Kepada kakak-kakak tercinta Fitri Ayu Dewi lestari dan abang ipar Alamsyah, Sugi Widia Wati, S.Pd dan adik penulis Zihan Amanda telah memberikan semangat dan juga dukungan, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya.
14. Keponakan-keponakan tercinta Kenzy Alfabri Nugraha dan Jovian Albarel, terimakasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat penulis senang dan semangat untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
15. Bapak kepala sekolah Rahmat Hidayat Rangkuti, S.Pd.I sebagai kepala sekolah MAS PAB 1 Sampali serta guru-guru pendidik di MAS PAB 1 Sampali terutama Bapak Muhammad Zaid Anshari Nst, S.Pd selaku guru Bahasa Arab yang banyak membantu penulis dalam penelitian ini.

16. Pemilik NIM 20210520222, Sulaiman Zuhdi yang senantiasa membantu dan mendengarkan segala keluhan penulis, dan telah berkontribusi banyak hal, baik materi maupun semangat kepada penulis untuk bisa menggapai impian penulis.
17. Teruntuk Reti Kisela sahabat penulis yang tak kalah penting keberadaannya, yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis SMA hingga saat ini. Terimakasih selalu ada dalam titik terendah penulis dan telah menjadi pendengar setia, hingga penulis sampai titik ini.
18. Kepada teman-teman seperjuangan selama kuliah yaitu Raudhatul Jannah, S.Pd., Iin Permata Puspita Sari Cibro, S.Pd., Siti Nur Alisyah, dan teman-teman lainnya di kelas C1 Pendidikan Agama Islam 2020. Terimakasih atas segala bentuk support, canda, tawa dan tangis air mata yang kita lalui bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
19. Terimakasih kepada Idol Kpop dan Drama Korea, khususnya kepada member grup EXO, BTS dan Aktor Korea yaitu Kimbun, yang telah menghasilkan karya-karya yang dapat memberikan semangat serta dorongan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
20. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Sindy Syaputri yang telah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan dan menyelesaikan pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Medan, 24 Desember 2024

Sindy Syaputri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	10
LANDASAN TEORITIS	10
A. Metode Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	10
1. Pengertian Metode Pembelajaran	10
2. Macam-Macam Metode Pembelajaran	12
3. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	17
4. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	19
5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	20
c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	22
B. Keterampilan Berbicara	24
1. Pengertian Berbicara	24
2. Tujuan Berbicara.....	25
3. Pengertian Keterampilan Berbicara.....	26
4. Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara.....	28
5. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara	30
6. Faktor-Faktor Keterampilan Berbicara.....	33
C. Belajar dan Pembelajaran	36

1. Pengertian Belajar	36
2. Pembelajaran.....	37
D. Pembelajaran Bahasa Arab.....	39
1. Sejarah Bahasa Arab	39
2. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab	40
3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab.....	41
4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab	43
E. Kajian Penelitian Terdahulu	44
F. Kerangka Pemikiran.....	48
G. Hipotesis.....	50
BAB III	52
METODE PENELITIAN.....	52
A. Pendekatan Penelitian.....	52
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian	53
1. Populasi.....	53
2. Sampel.....	54
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	54
1. Variable Penelitian	54
2. Definisi Operasional Variabel	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Observasi.....	56
2. Tes Kinerja.....	56
3. Dokumentasi	56
F. Instrumen Penelitian.....	57
1. Tes Kinerja (Tes Keterampilan Berbicara)	57
G. Uji Prasyarat.....	58
1. Uji validitas	58
2. Uji reliabilitas.....	59
H. Teknik Analisis Data	59
1. Uji Hipotesis	59
BAB IV	61
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61

A. Deskripsi Institusi.....	61
1. Profil MAS PAB 1 Sampali	61
2. Sejarah Berdirinya MAS PAB 1 Sampali.....	62
3. Visi dan Misi MAS PAB 1 Sampali.....	63
4. Rekapitulasi Data Guru dan Data Siswa.....	63
5. Struktur Organisasi MAS PAB 1 Sampali.....	65
6. Sarana dan Prasarana.....	65
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	66
C. Hasil Penelitian.....	67
1. Uji Validitas	67
2. Uji reliabilitas.....	68
D. Interpretasi Hasil Analisis Data	70
1. Uji Hipotesis	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V	75
PENUTUP	75
A. Simpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77

DAFTAR TABEL

Table 1. Penelitian Relavan.....	44
Table 2. Jumlah Siswa Kelas XII MAS PAB 1 Sampali T.A. 2024/2025	54
Table 3. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berbicara	57
Table 4. Rekapitulasi Data Guru	63
Table 5. Jumlah Siswa MAS PAB 1 Sampali Berdasarkan Kelas	64
Table 6. Kepemilikan Tanah MAS PAB 1 Sampali	66
Table 7. Jumlah Dan Kondisi Bangunan MAS PAB 1 Sampali	66
Table 8. Penafsiran Uji Validitas Dan Reabilitas Soal	69
Table 9. Penafsiran Mengenai Indeks Korelasi (r)	69
Table 10. Daya Pembeda Soal.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	50
Gambar 2. Desain Penelitian.....	52
Gambar 3. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Swasta PAB 1 Sampali	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	84
Lampiran 2. Penilaian Keterampilan Berbicara.....	85
Lampiran 3. Hasil SPSS.....	89
Lampiran 4. Visi dan Ekstrakurikuler Madrasah.....	93
Lampiran 5. Foto Bersama Guru Bahasa Arab, PKM I, dan Kepala Tata Usaha MAS PAB 1 Sampali	94
Lampiran 6. Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Di Kelas	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum memiliki peran krusial dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan kecerdasan anak (Sitepu & Nasution, 2018). Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang mempunyai maksud dan tujuan yang diarahkan untuk mengembangkan suatu potensi yang dimiliki individu. (Peraturan Pemerintah RI, 2003) menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan seorang anak tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi semua faktor bisa menjadikan sumber bagi pendidikan seorang anak. Proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran Agama Islam merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Adapun beberapa ayat Al-Qur'an yang mengarah ke penjelasan tentang pendidikan salah satunya terdapat dalam Q.S. 17/Al-Isra : 24:

وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah ‘wahai tuhanku, kasihanilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil.’”
(Q.S. Al-Isra : 24)

Berdasarkan ayat tersebut dapat diambil bahwa pendidikan adalah suatu proses awal mula pertumbuhan manusia, karena anak sejak dilahirkan di dunia dalam keadaan tidak mengetahui apapun, tetapi ia sudah dibekali Allah SWT berupa potensi dasar (*fitrah*) yang perlu dikembangkan. Maka pendidikan seorang anak sangat penting mengingat untuk kelangsungan perkembangannya menuju ke tahap berikutnya.

Pengetahuan agama Islam sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pada pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu menggunakan metode yang memberikan wawasan mendalam lagi terkait materi yang sebuah pembaharuan maupun tingkah laku sehari-hari di masyarakat sekitar diajarkan, untuk meningkatkan dampak yang lebih mendalam terhadap pemahaman siswa perlu juga menentukan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Guru merupakan seorang pengajar yang menciptakan suasana belajar siswa yang dilakukan secara sengaja, sistematis dan juga berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran dan juga sebagai pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh pengajar/guru dalam proses pembelajaran di kelas (Warif, 2019). Oleh karena itu kegiatan belajar adalah suatu aktifitas yang hidup yang memiliki visi misi dan juga syarat mendapatkan nilai.

Tujuan umum pendidikan agama Islam yaitu untuk mencapai kebahagiaan Akhirat (*ukhrawi*) yang merupakan tujuan akhir manusia diciptakan. Sedangkan secara khusus tujuannya yaitu untuk kemaslahatan hidup dunia (*duniawi*) (Nabila, 2021).

Metode belajar yang diterapkan oleh seorang gurunsangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat (Saleh & Masitah, 2022). Salah satu tercapainya pembelajaran dan aktifitas belajar menjadi kondusif dan efisien yaitu adanya metode-metode pembelajaran. Sebagai calon guru/guru (pengajar) harus mengetahui dan juga mampu memilih metode pembelajaran yang baik dan cocok untuk diajarkan kepada para peserta didik agar mendapatkan kelas yang aktif dan paham atas apa yang telah diajarkan. Pada pencapaiannya keaktifan siswa di kelas diperlukan adanya metode pembelajaran sosial, yang mana metode tersebut memprioritaskan usaha meningkatkan keahlian siswa agar memiliki komunikasi untuk berhubung dengan orang lain sebagai salah satu usaha untuk membangun

sikap peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial.

Rasulullah SAW bersabda yang artinya:

"Berbaktilah kepada orang tuamu, niscaya anak-anakmu akan berbakti kepadamu." (HR. Al-Hakim dalam Al-Mustadrak, sanad hasan)

Hadis tersebut mengajarkan bahwasannya berbakti kepada orang tua tidak hanya merupakan kewajiban individual, tetapi juga bentuk pendidikan moral yang akan berdampak kepada generasi selanjutnya. Anak yang dididik untuk berbakti kepada orang tua yang akan tumbuh dalam budaya kasih sayang dan juga keteladanan, dan akan di contoh oleh anak-anaknya dikemudian hari. Hal tersebut menunjukkan kesinambungan nilai pendidikan akhlak dari satu generasi ke generasi lainnya.

Dalam tafsir Al-Azhar karya Buya Hamka, , mengenai surah Al-Isra' ayat 24 menekankan etika dan akhlak seorang anak kepada kedua orang tuanya. Dalam tafsirnya, Buya Hamka menuliskan:

"Maksudnya, walaupun engkau sudah dewasa, atau bahkan sudah menjadi orang besar, jadi Menteri atau Jenderal atau Presiden, janganlah melupakan jasa ayah-bundamu. Jangan berkata kepada mereka 'ayah-ibu' dengan cara membentak, tetapi katakanlah dengan kata yang mulia." (Hamka, 1983, hlm. 4033)

Pandangan ini menunjukkan bahwa dalam Islam, pendidikan bukan hanya bertujuan membentuk manusia yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang luhur. Hal ini sesuai dengan prinsip dasar pendidikan Islam yang menyeimbangkan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Lebih lanjut, Buya Hamka mengutip pernyataan dari Imam Atha', yang menyebutkan bahwa berkata dengan baik kepada orang tua termasuk tidak memanggil mereka dengan nama secara langsung, tidak mendahului mereka berjalan, serta tidak duduk sebelum mereka duduk. Ini merupakan bentuk pendidikan adab yang menanamkan rasa hormat secara lahir dan batin. Adab semacam ini menjadi sangat penting untuk diajarkan kepada

peserta didik sejak dini, agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang menghargai peran keluarga, terutama orang tua.

Buya Hamka juga menambahkan gambaran nyata tentang kondisi psikologis orang tua yang telah lanjut usia. Ia menyatakan:

“Maka, apabila datang anak-anak itu, kemudian berkata kepada mereka dengan kata-kata yang baik, itulah hiburan yang sangat berharga. Itulah cahaya yang bersinar dalam kegelapan hidup mereka.” (Hamka, 1983, hlm. 4034)

Pernyataan ini mengandung pesan pendidikan emosional dan sosial yang sangat dalam. Anak-anak perlu dididik agar memiliki empati dan kepedulian terhadap orang tua, terutama saat mereka sudah renta dan merasa kesepian. Dalam konteks pendidikan modern, nilai ini menjadi bagian dari pendidikan karakter dan pendidikan nilai yang saat ini menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan nasional, termasuk Kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, tafsir Buya Hamka terhadap ayat ini tidak hanya memberikan penjelasan teologis semata, tetapi juga mengandung filosofi pendidikan Islam yang menyeluruh. Ayat ini menjadi dasar bahwa pendidikan akhlak dimulai dari rumah, melalui hubungan anak dengan orang tuanya, dan harus terus dipelihara seiring perkembangan usia dan status sosial.

Dengan demikian, ayat, hadis, dan tafsir yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan kembali bahwasanya setinggi apapun jabatan yang kamu miliki penghormatan kepada orang tua harus tetap dijaga. Ucapan yang lembut kepada orang tua di masa tua menjadi hiburan dan cahaya bagi mereka, sekaligus mencerminkan keberhasilan pendidikan keluarga. Oleh karena itu ayat, hadis dan tafsir tersebut membentuk kesatuan nilai pendidikan Islam yang membentuk akhlak, empati dan penghormatan sebagai fondasi utama dalam mendidik anak sejak dini.

Adapun latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu bermula pada pentingnya keterampilan berbicara siswa dalam penguasaan

berbahasa Arab, terutama di konteks pendidikan formal. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam komunikasi yang memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan mereka dengan jelas dan efektif. Namun sering kali ditemukan bahwa keterampilan berbicara masih kurang optimal. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya motivasi siswa secara minimnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung.

Di berbagai sekolah, salah satunya termasuk sekolah MAS PAB 1 Sampali, keterampilan berbicara yang dimiliki siswa sering kali kurang ditekankan dibandingkan dengan pembelajaran yang lain yang hanya membaca dan menulis. Hal ini menyebabkan banyaknya siswa yang memiliki kemampuan berbicara yang rendah, kurangnya percaya diri, dan juga sulitnya dalam berkomunikasi secara efektif. Selain itu siswa juga terkadang merasa bosan dalam pembelajaran, salah satunya pelajaran bahasa Arab, yang mana menurut mereka bahasa Arab itu bahasa yang sulit untuk dipahami dan membosankan.

Berbagai metode pembelajaran tentunya telah dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara, salah satunya dengan metode *role playing*. Pada metode ini memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang realistis melalui simulasi situasi nyata. Dengan metode ini juga, siswa dapat lebih aktif, terlibat, dan merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa Arab. Selain siswa menjadi aktif dan dapat berkontribusi dengan baik pada saat pembelajaran, akan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut yang mana guru berhasil dalam mengimplementasikan pembelajarannya.

Meskipun banyak penelitian yang membahas metode pembelajaran bahasa, penelitian mengenai efektivitas metode *role playing* khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi sejauh mana metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini melibatkan siswa dalam situasi yang menurut mereka untuk berbicara dan berinteraksi dalam bahasa Arab, sehingga dapat memberikan pengalaman praktis yang mendukung dalam peningkatan keterampilan berbicara. Dalam *role playing*, siswa ditugaskan untuk memainkan peran tertentu dalam suatu skenario, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Arab secara aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **“PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MAS PAB 1 SAMPALI”**. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Arab, serta memberikan panduan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi berbicara siswa

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan peneliti, yaitu menjadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa belajar Bahasa Arab itu sulit dan membosankan karena berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Rendahnya keaktifan dan kerja sama antara guru dan peserta didik dalam proses belajar dan mengajar pada pelajaran Bahasa Arab.
3. Tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal karena tingkat kepedulian siswa rendah terhadap pelajaran Bahasa Arab.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi suatu masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah

model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali?”

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali.”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan peneliti ini untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka adapun manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada peningkatan mutu keterampilan berbicara siswa dan sebagai referensi mengenai metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini menjadi saran bagi penulis untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak yang berkepentingan dengan adanya penelitian ini antara lain yaitu:

a. Manfaat Praktis Untuk Siswa

- 1) Siswa akan mengalami peningkatan keterampilan berbicara dalam bahasa Arab melalui praktik langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

- 2) Siswa akan menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Arab, baik di dalam maupun di luar kelas, karena sering berlatih berbicara dalam berbagai peran dan situasi.
- 3) Metode ini mendorong siswa untuk berfikir kreatif dan memahami perspektif orang lain, yang dapat meningkatkan empati dan kemampuan sosial mereka.

b. Manfaat Praktis Untuk Guru

- 1) Guru dapat menerapkan metode *role playing* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- 2) Guru akan memiliki variasi dalam metode pengajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran bahasa Arab lebih menarik dan interaktif.
- 3) Guru dapat lebih mudah mengamati perkembangan keterampilan berbicara siswa secara langsung melalui aktivitas *role playing*, sehingga dapat memberikan umpan balik yang konstruktif.

c. Manfaat Praktis Untuk Sekolah

- 1) Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab dengan mengadopsi metode pembelajaran yang terbukti efektif seperti *role playing*.
- 2) Sekolah yang menerapkan metode inovatif dan efektif dalam pembelajaran dapat meningkatkan reputasinya, yang pada gilirannya dapat menarik lebih banyak siswa dan meningkatkan prestasi akademik secara keseluruhan.
- 3) Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kurikulum yang lebih fokus pada peningkatan keterampilan berbicara, yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan zaman.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi semua pihak yang terlibat dalam proses

pendidikan, sehingga keterampilan beerbicara bahasa Arab siswa dapat meningkat secara signifikan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut (Trisandi, 2022) metode pembelajaran adalah bagian yang sangat penting dari komponen pembelajaran. Metode ini berperan sebagai cara untuk menyajikan materi pembelajaran, menguraikan konsep-konsep yang kompleks, memberikan contoh konkret, serta memberikan latihan kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, tidak semua metode pembelajaran cocok untuk mencapai setiap tujuan pembelajaran yang ada.

Sedangkan menurut (Sanjaya, 2013) “metode merupakan cara atau teknik yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana atau strategi yang telah disusun dalam kegiatan nyata, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Dengan kata lain, metode dalam konteks sistem pembelajaran berfungsi sebagai alat atau pendekatan konkret yang digunakan untuk mewujudkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang telah direncanakan.”

Menurut (Siregar, 2021) “Metode adalah cara atau suatu teknik yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Metode pembelajaran adalah cara untuk melaksanakan rencana yang telah disusun dalam praktik nyata, sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Dengan kata lain, metode digunakan untuk mewujudkan strategi yang telah ditetapkan. Suatu cara yang dilakukan pendidik dengan menggunakan langkah-langkah yang baik untuk mencapai tujuan dan juga mencapai kepada keberhasilan dalam suatu pembelajaran.”

Digunakan metode pembelajaran memudahkan pendidik dan juga peserta didik dalam proses belajar mengajar dikelas, dengan dilaksanakan suatu metode, kelas akan berjalan dengan tertib, kondusif dan pastinya akan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu menurut (Ulfa & Saifuddin, 2018) “metode juga diartikan sebagai suatu cara yang akan ditempuh oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan

dapat diartikan sebagai cara menyajikan suatu materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.”

Menurut (Sapriyah, 2019) “Media pembelajaran sangat bervariasi, sehingga seorang pendidik harus pandai dalam memilih media yang tepat untuk digunakan di sekolah atau di kelas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.”

Seorang pendidik harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran di suatu kelas, karena di setiap kelas ataupun di setiap jenjang pendidikan memiliki perbedaan karakter siswa, maka sebab itu seorang pendidik harus pandai memilih dan memilih metode pembelajaran yang cocok untuk para peserta didiknya. Dengan begitu, mereka aktif pada saat pembelajaran dimulai, selain aktif dalam belajar menggunakan ide dan pokok pikiran yang baik, dapat memecahkan permasalahan atau dapat mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang nyata. Selain itu juga peserta didik merasakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, mudah untuk dipahami, dan tidak muncul rasa bosan pada saat belajar.

Metode pembelajaran menurut pendapat (Sutikno, 2019) adalah “cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien, dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”

Keterampilan memilih metode pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting bagi seorang guru, karena metode yang dipilih akan mempengaruhi seberapa baik peserta didik dapat memahami dan menguasai materi pelajaran. Dalam konteks ini, pemahaman tentang peran metode sebagai salah satu komponen krusial dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran menjadi hal yang mendasar bagi pendidik. Metode yang tepat dapat membantu meningkatkan minat, pemahaman, dan retensi informasi siswa. Selain itu, metode pembelajaran yang baik juga

dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pendidik perlu memahami betul berbagai macam metode pembelajaran yang ada, serta kemampuan dalam menyesuaikan metode tersebut dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini menjadi pondasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan efektif bagi perkembangan peserta didik.

Dari beberapa pendapat yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk menyajikan materi pembelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berbagai ahli sepakat bahwa metode ini berperan dalam mengimplementasikan rencana atau strategi pembelajaran ke dalam praktik nyata, dengan memberikan perhatian pada efektivitas dan efisiensi proses belajar. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga merupakan bagian dari metode yang harus diperhatikan oleh pendidik agar hasil yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal.

2. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Seorang guru perlu memahami karakteristik siswa, menguasai materi pelajaran, memanfaatkan sarana pembelajaran dengan efektif, serta memiliki berbagai keterampilan mengajar. Selain itu guru juga harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memahami kebutuhan individu setiap siswa, dan juga menggunakan metode pengajaran yang beragam untuk memastikan pemahaman yang maksimal dan juga tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut (Sutikno, 2019), terdapat banyak jenis metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa metode tersebut meliputi:

- a. Metode Ceramah adalah cara pembelajaran dimana guru menyampaikan materi secara lisan kepada siswa. Metode ini

melibatkan penyampaian informasi oleh guru secara monolog dengan komunikasi satu arah. Dalam metode ini siswa hanya mendengarkan dan sesekali mencatat.

- b. Metode Tanya Jawab adalah metode penyampaian materi melalui pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, namun bisa juga dari siswa kepada guru.
- c. Metode Diskusi adalah pendekatan dimana guru dan siswa bersama-sama mencari solusi untuk suatu masalah. Dengan kata lain, diskusi adalah cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dengan masing-masing pihak menyampaikan argumen mereka untuk memperkuat pendapatnya.
- d. Metode Diskusi Kelompok serupa dengan metode diskusi, diskusi kelompok melibatkan pertukaran pikiran tentang suatu topik dalam kelompok kecil, yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu.
- e. Metode Demonstrasi adalah metode pengajaran dengan cara mempergerakan benda, peristiwa, aturan, atau urutan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media pembelajaran yang relevan dengan topik yang sedang dibahas.
- f. Metode Permainan (*Games*), yang juga dikenal sebagai *ice breaker*, digunakan untuk mencairkan suasana atau mengatasi kebekuan pikiran atau fisik siswa.
- g. Metode Kisah/Cerita, dalam Al-Qur'an dan hadis, banyak terdapat kisah yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Kisah-kisah ini, seperti tentang para malaikat, nabi, dan umat terdahulu, mengandung nilai-nilai pedagogis religious yang dapat diserap oleh siswa. Cerita yang disampaikan oleh guru harus menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran
- h. *Team Teaching* adalah metode di mana materi pembelajaran disampaikan oleh tim yang terdiri dari dua, tiga, atau lebih guru. Metode ini digunakan ketika pelajaran mencakup berbagai dimensi studi yang saling berkaitan dan perlu dipahami bersama.

- i. *Peer Teaching* (latihan/praktik mengajar adalah metode dimana siswa berlatih mengajar dengan temannya sebagai peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan mengajar.
- j. Metode Karyawisata adalah metode pembelajaran dimana siswa diajak keluar sekolah untuk mengunjungi tempat atau objek tertentu yang bersejarah, bukan untuk rekreasi, tetapi untuk memperdalam pengetahuan mereka dengan melihat langsung atau mengamati kenyataan yang ada.
- k. Metode Tutorial dilakukan dengan bantuan tutor, setelah peserta didik diberikan bahan ajar, mereka diminta untuk mempelajarinya sendiri.
- l. Metode Suri Teladan bisa diartikan sebagai “memberikan contoh yang baik.” Keteladanan ini dapat mendorong orang lain untuk meniru dan mengikuti.
- m. Metode Kerja Kelompok adalah bentuk kolaborasi antara dua orang atau lebih, baik antara individu maupun kelompok, dalam melaksanakan tugas atau menyelesaikan masalah yang dihadapi. Metode ini juga bertujuan untuk mencapai kemaslahatan dan kesejahteraan bersama melalui pengembangan berbagai program yang bersifat prospektif.
- n. Metode Penugasan adalah cara penyampaian pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu kepada siswa dengan batas waktu yang telah ditentukan, dan siswa harus bertanggungjawabkan tugas tersebut.
- o. *Brain Storming* (Curah Pendapat) adalah bentuk diskusi yang bertujuan untuk mengumpulkan gagasan pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari semua peserta.
- p. Metode Latihan (*Drill*) adalah cara penyampaian materi pelajaran untuk menanamkan kebiasaan tertentu. Metode ini juga digunakan untuk mempertahankan kebiasaan yang baik dan untuk mengembangkan ketangkasan, ketepatan, kecepatan, serta keterampilan.

- q. Metode Eksperimen adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan percobaan untuk membuktikan sendiri suatu pernyataan atau hipotesis yang sedang dipelajari.
- r. Metode Pembelajaran dengan Modul dilakukan dengan menyiapkan paket belajar yang berisi satu konsep tunggal dari bahan pembelajaran. Siswa mempelajari secara mandiri, dan jika sudah menguasai, mereka dapat melanjutkan ke paket belajar berikutnya.
- s. Metode Praktek Lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh. Kegiatan ini dilakukan di lapangan, yang bisa berupa tempat kerja atau lingkungan masyarakat.
- t. *Micro Teaching* adalah kegiatan penyampaian materi pelajaran yang disederhanakan, dengan jumlah siswa yang sedikit (3-6 orang), waktu yang singkat (5-10 menit), bahan pembelajaran yang sederhana, dan fokus pada keterampilan mengajar tertentu.
- u. Metode Simposium adalah cara di mana beberapa pembicara menyampaikan berbagai topik dalam bidang materi tertentu. Materi-materi ini disampaikan oleh ahli di bidangnya, dan setelah itu peserta dapat mengajukan pertanyaan kepada pembicara.

Adapun menurut (Sulandari, 2020) ada beberapa macam metode pembelajaran klasikal yaitu: **a) Metode ceramah** adalah cara menyampaikan materi pelajaran secara lisan dan langsung, **b) Metode Tanya jawab** yaitu menjawab pertanyaan dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik, **c) Metode diskusi** adalah proses berbagi informasi dan pengalaman serta memecahkan masalah secara aktif antara dua orang atau lebih, **d) Metode demonstrasi** yang mana metode ini digunakan dalam pengajaran dengan memanfaatkan objek atau bahan ajar, **e) Metode praktik** adalah cara penyampaian materi dengan menggunakan alat atau objek, seperti yang telah ditunjukkan, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan dapat mempraktikkan

materi tersebut di masyarakat, **f) Metode *role playing*** yaitu menguasai materi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan imajinasi dan apresiasi siswa, **g) Metode ceramah plus** yang umumnya serupa dengan metode ceramah, namun dilengkapi dengan metode lain dalam penyampaian materi pelajaran.

(Kamsinah, 2008) berpendapat bahwa “ada beberapa metode pembelajaran yang dikenal secara umum yaitu: a) Metode ceramah memberikan penjelasan dan rincian tentang suatu masalah, b) Metode diskusi menyelesaikan masalah melalui berbagai tanggapan, c) Metode eksperimen melibatkan upaya untuk memahami proses terjadinya suatu masalah, d) Metode demonstrasi menggunakan alat bantu visual untuk memperjelas suatu masalah, e) Metode pemberian tugas melibatkan pemberian tugas tertentu yang dilakukan secara mandiri dan bertanggung jawab, f) Metode sosiodrama menampilkan perilaku kehidupan nyata, g) Metode drill melatih dan mengukur daya serap terhadap materi pelajaran, h) Metode kerja kelompok menyelesaikan masalah bersama-sama dalam kelompok tertentu, i) Metode tanya jawab menyelesaikan masalah melalui umpan balik, j) Metode proyek menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah ilmiah, logis, dan sistematis.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beragam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Masing-masing metode memiliki karakteristik dan kegunaan tertentu yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa. Contohnya seperti metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik sering disebutkan sebagai cara yang efektif untuk menyampaikan materi dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Contoh lain seperti metode *role playing* dan metode kerja kelompok, pada metode tersebut menekankan pentingnya memahami dan menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik dan kebutuhan individu siswa, dan lain sebagainya. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat harus

mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk tujuan pembelajaran, materi pelajaran, karakteristik siswa, dan lingkungan pembelajaran. Kombinasi yang efektif dari berbagai metode akan membantu mencapai pembelajaran yang optimal dan memastikan pemahaman siswa yang maksimal terhadap materi yang diajarkan.

3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran adalah aktivitas yang mengasyikkan di mana siswa melakukan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter atau tokoh yang mereka perankan dalam suatu cerita atau situasi. Kemampuan berperan mencakup kemampuan untuk merasakan dan memahami emosi, preferensi, kesedihan, serta kebiasaan dari tokoh yang sedang mereka perankan. Selanjutnya, mereka menghayati ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara yang sesuai dengan karakteristik tokoh tersebut (Samsul Arifin & Rusdiana, 2019).

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan simulasi untuk menggambarkan peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau bahkan kejadian yang mungkin terjadi di masa depan. Dalam *role playing*, siswa mengambil peran sebagai tokoh-tokoh yang terlibat dalam situasi tertentu seperti pemberontakan G 30 S/PKI, menjadi juru kampanye dalam suatu partai politik, atau menjelajahi gambaran masa depan dalam era teknologi informasi (Sanjaya, 2013).

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan juga membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar di kelas. *Role playing* memiliki arti *role* (peran), *playing* (bermain), jadi *role playing* artinya bermain peran. Dalam pembelajaran bahasa Arab sering muncul materi tentang berdialog antar siswa, yang mana pada materi tersebut peserta didik belajar praktik langsung dalam dialog yang ada di dalam materi tersebut. Maksud dari praktik langsung itu para peserta didik berdialog menggunakan bahasa Arab dengan peran yang sudah ditentukan pada masing-masing siswa.

Manurut (Samsul Arifin & Rusdiana, 2019) model pembelajaran *Role Playing* adalah cara untuk siswa menguasai materi pelajaran dengan

mengembangkan imajinasi dan penghayatan. Dalam metode ini, siswa mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan tokoh hidup atau objek mati. Kegiatan ini didasarkan pada peran yang dimainkan oleh siswa. Sedangkan (Ernani & Syarifuddin, 2016) menyatakan bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, seorang guru perlu memahami metode-metode yang dapat diterapkan agar siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat memenuhi kebutuhan siswa akan permainan dan hiburan serta memfasilitasi penyampaian materi pelajaran adalah metode Bermain Peran (*Role Playing*).

Role Playing termasuk suatu metode yang tepat untuk siswa, karena kegiatan belajar mereka di kelas tidak hanya monoton dan mengasyikkan pada saat pembelajaran terlaksana. Selain kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik, tentunya pengetahuan seorang siswa akan terpenuhi lewat penyampaian materi dengan menggunakan metode tersebut. Pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang membosankan bagi siswa yang tidak menyukai pelajaran tersebut. Dengan menggunakan metode tersebut kegiatan belajar mereka di kelas tidak akan adanya rasa membosankan.

Berdasarkan beberapa teori yang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui simulasi dan ber-ekspresi langsung. Selain itu metode *role playing* juga merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini cocok untuk berbagai jenis pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa, karena memungkinkan siswa untuk berlatih dalam konteks yang lebih nyata dan dinamis.

4. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut pendapat (Ilyas & Syahid, 2018) tujuan metode pembelajaran adalah cara atau prosedur terstruktur dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi-kompetensi yang diharapkan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran tidak dapat tercapai tanpa metode sebagai salah satu komponennya. Metodologi pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu anak agar mampu mengatasi berbagai masalah yang dihadapinya.

Sedangkan menurut (Pratiwi, 2021) tujuan dari metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah untuk melatih keterampilan siswa, baik yang diperoleh dari proses belajar maupun dari kehidupan sehari-hari, serta untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap suatu konsep atau prinsip. Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk memberikan latihan dalam pemecahan masalah.

Adapun menurut pendapat (Said, 2019) “Tujuan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah agar siswa dapat memahami dan menghargai perasaan orang lain, serta belajar bagaimana membagi tanggung jawab”. Sedangkan menurut pendapat (Bahtiar & Suryarini, 2019) “Tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah membantu siswa menemukan jati diri dalam konteks sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Dengan bermain peran, siswa belajar memahami konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda, serta merenungkan perilaku mereka sendiri dan orang lain.”

Berdasarkan beberapa teori yang di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penggunaan metode pembelajaran di atas, dapat dipetik bahwa tujuannya adalah untuk mempermudah para peserta didik memahami daripada apa yang mereka pelajari dan dengan menggunakan metode yang mudah dipahami oleh peserta didik tentunya dapat memberikan hasil yaitu seorang guru berhasil mencapai tujuan pembelajarannya dan juga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan, belajar

dengan suasana yang menyenangkan dan peserta didik dapat mengaplikasikannya di sekolah maupun di masyarakat.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

Menurut (Subagiyo, 2013) metode *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) **Menggalang kerjasama:** metode ini memfasilitasi kerja sama antar personal dalam proses belajar.
- 2) **Meningkatkan bahasa yang tepat:** mendorong penggunaan bahasa yang baik dan benar.
- 3) **Keputusan cepat dan ekspresi utuh:** memungkinkan peserta untuk bisa mengambil keputusan dengan cepat dan mengkspresikan diri secara utuh.
- 4) **Evaluasi secara *Real-Time*:** memberikan kesempatan untuk mengevaluasi pengalaman saat permainan sedang berlangsung.
- 5) **Kesan yang kuat:** memberikan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 6) **Penngalaman yang menyenangkan:** memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 7) **Meningkatkan semangat dan optimism:** membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa.
- 8) **Membangun kebersamaan:** menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 9) **Memudahkan penghayatan peristiwa:** memungkinkan peserta untuk menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan menangkap makna yang terkandung dalam permainan peran.
- 10) **Meningkatkan kemampuan profesional:** dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Menurut (Rianto et al., 2006) Kelebihan metode bermain peran dalam pembelajaran meliputi: memotivasi siswa melalui rasa senang, mendorong imajinasi dan pemikiran kritis, serta memberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan nilai dan norma sosial.

Selain itu, metode ini memungkinkan siswa mengungkapkan gagasan dan perasaan mereka, memupuk solidaritas, dan memungkinkan guru melayani siswa dengan berbagai kemampuan secara bersamaan.

(Wahyu & Jayanti, 2020) berpendapat bahwa Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan, seperti memberi siswa kebebasan untuk mengambil keputusan dan berekspresi, mudah digunakan dalam berbagai situasi, memungkinkan guru mengevaluasi siswa melalui pengamatan, dan meninggalkan kesan yang kuat dan tahan lama. Selain itu, metode ini sangat menarik bagi siswa, membuat kelas lebih dinamis, membangkitkan semangat dan rasa kebersamaan, serta membantu siswa menghayati dan memahami peristiwa dengan lebih mendalam. Metode ini juga dapat meningkatkan keterampilan profesional siswa dan membuka peluang kerja.

Kesimpulannya, kelebihan metode bermain peran adalah memotivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis, serta meninggalkan kesan mendalam yang membantu pemahaman dan pengembangan keterampilan sosial.

b. Kekurangan Metode *Role Playing*

Setiap metode pelajaran yang digunakan oleh pendidik pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya, baik itu hasil pembelajaran maupun pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (Kardianti, 2019) berpendapat bahwa kekurangan pada metode *role playing* yaitu sebagai berikut:

- 1) **Membutuhkan waktu yang banyak:** membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk persiapan pelaksanaan.
- 2) **Kesulitan dalam menetapkan peran:** kesulitan dalam menetapkan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- 3) **Tidak kondusif tanpa suasana yang tepat:** tidak dapat diterapkan secara efektif jika suasana kelas tidak kondusif.

- 4) **Menghabiskan waktu dan tenaga:** memerlukan investasi waktu dan tenaga yang signifikan.
- 5) **Tidak cocok untuk semua materi:** tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan secara efektif menggunakan metode ini.

Menurut (Rianto et al., 2006) kekurangannya termasuk sulitnya menilai perilaku siswa secara akurat, penggunaan waktu yang kurang efisien, potensi kurangnya perhatian dari siswa yang tidak terlibat langsung, serta interaksi guru-siswa yang cenderung informal.

Sedangkan menurut (Wahyu & Jayanti, 2020) Kelemahan metode ini memerlukan waktu yang cukup lama, membutuhkan kreativitas tinggi dari guru dan siswa, dan sering kali siswa merasa malu saat memerankan adegan tertentu. Jika gagal dilaksanakan, metode ini bisa memberi kesan buruk dan tidak mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan melalui metode ini.

Setelah beberapa penjelasan menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa kekurangannya meliputi kebutuhan waktu yang panjang, kreativitas tinggi, potensi rasa malu pada siswa, dan tidak cocok untuk semua materi pelajaran.

c. *Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*

Dalam setiap metode pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Adapun menurut (Mustafa, 2018) langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*):

- a. Menyiapkan skenario.
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran.
- c. Menentukan langkah-langkah bermain peran.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamatan, dan yang lainnya.
- f. Membahas penampilan setiap kelompok.

- g. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Sedangkan (Pratiwi, 2021) megemukakan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya yaitu:

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan digunakan
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- c. Guru memberikan skenario untuk dipelajari oleh siswa.
- d. Beberapa siswa ditunjuk untuk memperjelaskan skenario dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar.
- e. Guru memilih beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh dalam skenario.
- f. Siswa yang tidak berperan dalam kelompok untuk mengamati penampilan dan mengevaluasi peran tokoh.
- g. Setelah penampilan selesai, siswa diberikan lembar kerja untuk mendiskusikan hasil penampilan masing-masing kelompok.
- h. Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulan mereka.
- i. Siswa melakukan refleksi bersama tentang kegiatan tersebut.
- j. Guru memberikan kesimpulan umum tentang kegiatan.

Menurut (Bahtiar & Suryarini, 2019) Tahapan pelaksanaan metode bermain peran meliputi: 1) pemanasan/persiapan, 2) pemilihan peserta, 3) menyiapkan pengamat, 4) penataan panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) mengulangi peran, 8) diskusi dan evaluasi kedua, serta 9) berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan. Tahap 7 dan 8 dilakukan jika tujuan belum tercapai dalam sesi peran yang pertama.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) melibatkan serangkaian langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini dimulai dari persiapan skenario, penjelasan tujuan, dan pemilihan peserta, hingga penampilan peran, evaluasi, dan refleksi. Pentingnya skenario yang jelas, peran yang teridentifikasi dengan baik, serta diskusi dan evaluasi untuk memastikan pemahaman dan ketercapaian kompetensi. Jika tujuan belum

tercapai, peran dapat dimainkan ulang untuk memperdalam pemahaman. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memastikan proses pembelajaran yang efektif dan partisipatif.

B. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Menurut (Ani, 2018), berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dengan tujuan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, serta menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada individu atau kelompok orang tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut (Basuki, n.d.), secara umum, berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat, yang melibatkan penggunaan sistem motorik tubuh serta berbagai otot dan jaringan otot manusia. Tujuan dari berbicara adalah untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang ada di dalam otak melalui kombinasi sistematis sehingga dapat diekspresikan secara lisan. Secara lebih mendalam, berbicara dapat dipahami sebagai suatu bentuk perilaku manusia yang melibatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik dalam skala yang luas. Dengan demikian, berbicara dapat dianggap sebagai alat yang sangat penting untuk berinteraksi sosial antar manusia.

Menurut (M., 2018), berpendapat bahwa : “Berbicara juga berperan penting dalam kelangsungan hidup. Sebagai makhluk sosial, menjalin hubungan dengan orang lain adalah salah satu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi.” Berbicara merupakan rutinitas kegiatan yang dilakukan manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang hidup secara berkelompok, dan dalam kelompok tersebut mereka berinteraksi dengan menggunakan alat yaitu bahasa. Dalam interaksi atau berkomunikasi antar manusia menggunakan bahasa tersebut dapat dilaksanakan secara lisan maupu tertulis. Dan melakukan interaksi tersebut diperlukan keterampilan menyimak dan berbicara.

Berdasarkan teori yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan juga kata-kata yang diucapkan secara lisan kepada orang lain. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari.

2. Tujuan Berbicara

Menurut (Hariant, 2020), secara umum tujuan seseorang berbicara adalah untuk menghibur, memberi informasi, menstimulasi, meyakinkan, atau menggerakkan pendengar. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut, berbicara dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis:

- a. **Berkicara Menghibur:** Berbicara menghibur sering kali diwarnai dengan suasana santai, rileks, dan humor. Meskipun demikian, tujuan dari berbicara menghibur tetap memuat pesan-pesan yang ingin disampaikan. Pembicara berupaya membuat pendengarnya merasa senang, gembira, dan bersemangat.
- b. **Berkicara Menginformasikan:** Berbicara menginformasikan dilakukan dalam suasana serius, tertib, dan fokus. Pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian bagi pembicara dan pendengar. Dalam berbicara menginformasikan, pembicara berusaha untuk menyampaikan informasi dengan jelas, sistematis, dan akurat agar pendengar dapat memahaminya dengan baik.
- c. **Berkicara Menstimulasi:** Berbicara menstimulasi umumnya dilakukan dengan serius dan kadang-kadang terasa formal. Pembicara cenderung memiliki posisi yang lebih tinggi dalam konteks pengetahuan, pengalaman, jabatan, atau kewenangan dibandingkan pendengarnya. Tujuan dari berbicara menstimulasi adalah untuk membangkitkan semangat pendengar agar mereka bekerja lebih tekun, berperilaku lebih baik, dan belajar dengan lebih intens.
- d. **Berkicara Meyakinkan:** Berbicara meyakinkan bertujuan untuk mengubah sikap pendengar dari tidak setuju menjadi setuju, dari tidak

simpati menjadi simpati, atau dari tidak mau membantu menjadi mau membantu. Suasana dalam berbicara meyakinkan cenderung serius, menegangkan, dan menuntut pembicara untuk menggunakan argumentasi yang logis, masuk akal, dan dapat dipertanggungjawabkan.

- e. **Berkicara Menggerakkan:** Berbicara menggerakkan memerlukan keseriusan baik dari pembicara maupun pendengar. Tujuannya adalah untuk membangkitkan semangat dan menggerakkan orang-orang yang memiliki pengaruh atau kekuatan dalam masyarakat. Dengan kecerdasan dalam berbicara, kemampuan untuk membangkitkan emosi dan semangat, serta pengertian yang mendalam tentang psikologi massa, pembicara dapat mempengaruhi massa menuju arah yang diinginkan.

Menurut (M., 2018) mengatakan bahwa “Tujuan utama berbicara adalah menyampaikan pemikiran pembicara kepada pendengar.” Sedangkan menurut (Marzuqi, 2019) “Kata berbicara berasal dari kata dasar bicara yang diberi prefiks ber-. Prefiks ber- berarti melakukan sesuatu, sementara kata dasar bicara berarti pikiran.”

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan komunikasi yang memiliki berbagai tujuan tergantung pada konteks dan niat pembicara. Tujuan berbicara yaitu untuk menginformasikan sesuatu, saling mengekspresikan sesuatu yang ingin disampaikan, menghibur, meyakinkan, dan juga menggambarkan sesuatu melalui kosa kata. Dan dengan berbicara kita dapat menyampaikan suatu gagasan, informasi, tanggapan dan lainnya.

3. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah hasil dari proses pembelajaran. Setiap individu yang secara fisik dan psikologis normal memiliki kemampuan berbicara tertentu. Esensi dari keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk merumuskan dan mengorganisir gagasan secara logis dan sistematis, mengungkapkannya dalam bentuk bahasa yang sesuai

dengan aturan tata bahasa yang digunakan dan konteks komunikasi yang tepat, serta mengucapkannya dengan lancar dan jelas. Keterampilan berbicara berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan dan memperluas pemahaman. Pengembangan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan berbagai topik. Oleh karena itu, siswa yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang terbatas mungkin tidak akan memiliki banyak hal untuk diungkapkan (Harianto, 2020).

Menurut (Saputro & Suharto, 2022), belajar aktif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar dengan menggunakan otak mereka untuk melakukan sebagian besar pekerjaan seperti memberi ide, menyelesaikan masalah, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Salah satu faktor pendukung penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah melalui latihan menggunakan bahasa, yang dilakukan secara berulang dalam berbagai situasi yang dinamis dan alami. Dalam latihan ini, penting bagi siswa untuk memahami dengan baik hubungan-hubungan dan hasil dari apa yang mereka pelajari.

Menurut pendapat (Pratiwi, 2021), kemampuan berbicara menjadi hal yang sangat penting dalam usaha meningkatkan kreativitas siswa dalam menyampaikan pemikiran dan perasaan mereka. Pengembangan kemampuan berbicara dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan, salah satunya adalah menggunakan metode bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran tanpa merasa bosan, tetapi justru lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek yang menjadi indikator kemampuan berbicara mencakup tekanan suara, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman materi.

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan yang dikembangkan melalui proses pembelajaran dan latihan berulang dalam berbagai situasi yang alami dan dinamis. Esensi keterampilan ini meliputi kemampuan merumuskan gagasan secara logis, menggunakan tata bahasa yang sesuai,

dan menyampaikan pesan dengan jelas dan lancar. Dalam mengembangkan keterampilan berbicara, penting bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, seperti mengemukakan ide dan menyelesaikan masalah. Metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena dapat membuat siswa lebih antusias, terlibat aktif, dan mempermudah pemahaman materi.

4. Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara

Menurut (Marzuqi, 2019) dalam bukunya yang berjudul “Keterampilan Berbicara”, keterampilan berbicara dapat dibedakan menjadi empat jenis berdasarkan beberapa kriteria:

a. Keterampilan Berbicara Berdasarkan Situasi Pembicaraan:

1) Berbicara formal

Merupakan berbicara yang mengikuti aturan atau kaidah yang berlaku, termasuk penggunaan bahasa baku dan aturan dalam percakapan.

2) Berbicara nonformal

Merupakan berbicara yang lebih santai, meskipun tetap mematuhi aturan pelafalan dan bahasa, namun lebih fleksibel dalam penggunaan bahasa gaul atau tidak formal.

b. Keterampilan Berbicara Berdasarkan Tujuan Pembicaraan:

1) Berbicara untuk menginformasikan: Berbicara yang bertujuan untuk memberitakan, memberitahu, atau menyampaikan pesan kepada lawan bicara, seperti dalam percakapan sehari-hari atau memberi petunjuk.

2) Berbicara untuk menghibur: Berbicara yang bertujuan untuk menghibur lawan bicara, misalnya dengan bernyanyi atau memberikan motivasi.

3) Berbicara untuk menstimuli: Berbicara yang bertujuan untuk memberikan dorongan atau rangsangan kepada lawan bicara.

4) Berbicara untuk meyakinkan: Berbicara yang bertujuan untuk mempengaruhi lawan bicara secara persuasif dengan memberikan landasan teori atau alasan tertentu.

- c. Keterampilan berbicara berdasarkan jumlah pembicara:
 - 1) Berbicara sendiri (monolog): Berbicara yang dilakukan tanpa adanya lawan bicara, sering terjadi dalam pementasan drama.
 - 2) Berbicara antarpribadi (dialog): Berbicara yang dilakukan antara satu individu dengan individu lainnya, seperti dalam percakapan telepon atau bercakap-cakap.
 - 3) Berbicara antarkelompok: Berbicara yang dilakukan antara kelompok satu dengan kelompok lainnya, contohnya dalam diskusi atau demonstrasi.
- d. Keterampilan berbicara berdasarkan metode yang digunakan:
 - 1) Berbicara mendadak atau tanpa persiapan: Berbicara yang dilakukan secara spontan tanpa persiapan sebelumnya.
 - 2) Berbicara membaca naskah: Berbicara yang bergantung pada naskah atau teks tertulis, sering kali terasa kaku karena kurangnya ekspresi spontan.
 - 3) Berbicara menghafal: Berbicara yang dilakukan tanpa menggunakan naskah tetapi mengandalkan hafalan, dapat terkesan membosankan karena kurangnya penyesuaian terhadap audiens.
 - 4) Berbicara ektemporan: Berbicara yang menggunakan kombinasi antara menghafal dan impromptu, di mana pembicara sudah mempersiapkan garis besar materi yang akan disampaikan sebelumnya.

Menurut pendapat (Setyonegoro et al., 2020) mengatakan bahwa: “Debat, wawancara, seminar, dan diskusi adalah keterampilan berbicara yang memerlukan kemampuan intelektual. Kegiatan berbicara ini termasuk dalam dialog, di mana lawan bicara memiliki hak dan kesempatan untuk merespons atau berperan sebagai pembicara.

Menurut (Fadli & Nugraha, 2021) Berikut adalah beberapa kegiatan berbicara yang dapat dikategorikan dalam berbagai jenis:

- a. Berbicara di Muka Umum, meliputi: 1) Berbicara dalam situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, yaitu berbicara secara

informatif (informative speaking). 2) Berbicara dalam situasi yang bertujuan untuk membujuk, mengajak, atau meyakinkan (persuasive speaking). 3) Berbicara dalam situasi yang memerlukan perundingan secara tenang dan hati-hati (deliberate speaking).

- b. Diskusi Kelompok, Berbicara dalam kelompok dapat mencakup: 1) Kelompok resmi (formal). 2) Kelompok tidak resmi (informal).
- c. Prosedur Parleментар
- d. Debat, Berdasarkan bentuk, tujuan, dan metodenya, debat dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, seperti: 1) Debat parlementer atau majelis. 2) Debat pemeriksaan ulangan. 3) Debat formal, konvensional, atau debat pendidikan.

Pembagian tersebut menunjukkan bahwa berbicara memiliki berbagai ruang lingkup dengan jumlah pendengar yang berbeda-beda. Pemahaman akan jenis-jenis keterampilan berbicara tersebut membantu dalam menyesuaikan gaya berbicara sesuai dengan situasi, tujuan, dan konteks komunikasi yang dihadapi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis dalam keterampilan berbicara dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu; berdasarkan situasi pembicaraan, berdasarkan tujuan pembicara, berdasarkan jumlah penutur, dan juga berdasarkan metode yang digunakan.

5. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara

Dalam proses belajar dan berlatih berbicara, perlunya seseorang dilatih dalam hal pelafalan, pengucapan, pengaturan suara, pengendalian diri, bahasa tubuh, pemilihan kata, intonasi, penggunaan bahasa serta penyusunan ide.

Menurut (Setiani, 2016), Aspek-aspek dalam keterampilan berbicara meliputi aspek kebahasaan dan non-kebahasaan, yang dapat dijelaskan sebagai berikut: Aspek kebahasaan mencakup: a) pelafalan, b) intonasi, c) diksi/pilihan kata, dan d) struktur kalimat. Aspek non-

kebahasaan mencakup: a) volume suara, b) gerakan dan ekspresi wajah, c) keberanian berbicara, d) kelancaran, dan e) penguasaan topik.

Adapun penjelasannya yaitu:

Aspek kebahasaan:

- a) Pelafalan, Lafal adalah cara seseorang mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, yang lebih terlihat dalam bentuk bahasa lisan. Lafal ini sangat dipengaruhi oleh perbedaan antara konsonan dan vokal. Saat kata-kata diucapkan secara lisan, perbedaan dalam pelafalannya akan lebih jelas terlihat (Ahmad & Yustinah, 2008)
- b) Intonasi, Intonasi adalah variasi nada tinggi dan rendah yang muncul dari cara seseorang berbicara. Intonasi juga bisa dianggap sebagai cara khas seseorang mengeluarkan suara. Pergeseran intonasi dalam sebuah percakapan dapat menunjukkan adanya kesalahan berbicara, seperti perubahan dari nada rendah ke nada tinggi yang bisa menandakan seseorang sedang mengalami emosi tertentu (Sadiyah, 2023).
- c) Diksi/pilihan kata
Diksi adalah pemilihan kata yang tepat. Artinya, kita harus memilih kata yang sesuai untuk mengungkapkan sesuatu. Pemilihan kata merupakan elemen penting, baik dalam menulis maupun dalam komunikasi sehari-hari. Untuk memilih kata yang paling tepat dalam menyampaikan maksud, kita perlu merujuk pada kamus. Kamus memberikan panduan yang akurat tentang penggunaan kata-kata, dan dalam hal ini, makna kata yang tepatlah yang kita butuhkan (Sumitro, 2020).
- d) struktur kalimat
Struktur kalimat adalah susunan kata-kata yang dibentuk sesuai dengan aturan-aturan tata bahasa (Septianingtias, 2015).

Aspek non-kebahasaan meliputi:

- a) Volume suara
Arsjad dan Mukti dalam (Septiyani & Kurniah, 2017), Kenyaringan suara berarti kemampuan untuk menghasilkan suara

yang cukup keras dan sesuai dengan tempat, situasi, dan jumlah pendengar saat berbicara.

- b) gerakan dan ekspresi wajah, Ekspresi wajah dan yang terkait dengan perubahan pola wajah memberikan petunjuk tentang kondisi emosional seseorang dan membantu mengatur interaksi dalam percakapan. Ekspresi wajah memiliki peran penting dalam komunikasi verbal dan interaksi antar manusia (Abidin, 2012).
- c) keberanian berbicara, Keberanian berbicara adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara lisan. Keberanian ini ditunjukkan melalui kesediaan menyampaikan ide atau pendapat secara sukarela, menyatakan pendapat dengan tegas, berbicara dengan lancar, menggunakan volume suara yang cukup, serta bersikap santai dan tidak tegang (Sugiantoro, 2016).
- d) kelancaran, Kelancaran berarti kemampuan seseorang untuk menyampaikan gagasannya dengan lancar tanpa terputus dan dengan kecepatan berbicara yang sesuai (Septiyani & Kurniah, 2017).
- e) penguasaan topik, Pemahaman yang baik terhadap topik akan meningkatkan keberanian dan kelancaran berbicara. Oleh karena itu, penguasaan topik sangatlah penting dan bahkan menjadi faktor utama dalam kemampuan berbicara (Rahayu et al., 2018).

Aspek keterampilan berbicara menurut (Sintadewi, Ayu et al., 2017) meliputi aspek kebahasaan dan non-kebahasaan. Aspek kebahasaan mencakup lafal, intonasi, struktur bahasa, dan gaya bahasa. Sementara itu, aspek non-kebahasaan mencakup kesesuaian topik, struktur dan kualitas isi, jumlah informasi, gerak tubuh, ekspresi wajah, interaksi dengan pendengar, volume suara, serta kelancaran pembicaraan.

Menurut (Kuncoro, 2017), keterampilan berbicara mencakup empat aspek, yaitu keterampilan sosial, semantik, fonetik, dan vokal.

- a) Keterampilan sosial melibatkan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dalam hubungan sosial.

- b) Keterampilan semantik berfokus pada kemampuan menggunakan kata-kata dengan akurat dan penuh pemahaman.
- c) Keterampilan fonetik terkait dengan kemampuan membentuk unsur-unsur bunyi dalam bahasa secara tepat. Sementara itu,
- d) keterampilan vokal adalah kemampuan menggunakan suara untuk menciptakan efek emosional tertentu.

Berdasarkan teori yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, keterampilan berbicara terdiri dari berbagai aspek yang saling melengkapi. Aspek-aspek tersebut dapat dikelompokkan menjadi aspek kebahasaan, seperti pelafalan, intonasi, diksi, struktur bahasa, dan aspek non-kebahasaan, seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, volume suara, dan kelancaran berbicara. Selain itu, keterampilan berbicara juga mencakup keterampilan sosial (kemampuan berinteraksi), semantik (penggunaan kata secara tepat), fonetik (pengucapan bunyi bahasa dengan benar), dan vokal (penggunaan suara untuk efek emosional). Setiap aspek ini berkontribusi pada keefektifan berbicara dalam berbagai konteks komunikasi.

6. Faktor-Faktor Keterampilan Berbicara

Menurut (Padmawati et al., 2019) Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa meliputi:

- a) Faktor Fisik, berkaitan dengan alat ucap yang digunakan untuk menghasilkan bunyi bahasa, serta bagian tubuh lainnya seperti kepala, tangan, dan ekspresi wajah yang digunakan saat berbicara. Bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap harus diatur sesuai dengan aturan tertentu agar memiliki makna yang jelas.
- b) Faktor Psikologis, faktor ini berpengaruh pada kelancaran berbicara. Kelancaran berbicara penting karena memudahkan pendengar dalam memahami isi pembicaraan.
- c) Faktor Neurologis, mencakup jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lainnya yang terlibat dalam berbicara. Gangguan pada saraf motorik dapat menyebabkan masalah dalam perkembangan

bicara pada anak dan mengakibatkan kesulitan berbicara, seperti gagap.

- d) Faktor Semantik, faktor ini berkaitan dengan pemahaman makna dalam pembicaraan. Memahami makna pembicaraan sangat penting untuk memastikan bahwa maksud yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pendengar.
- e) Faktor Linguistik, berhubungan dengan struktur bahasa yang digunakan dalam berbicara. Bunyi yang dihasilkan harus diatur berdasarkan aturan bahasa yang tepat agar memiliki makna. Jika kata-kata tidak disusun sesuai dengan aturan bahasa, hal ini dapat mempengaruhi pemahaman pendengar terhadap maksud pembicaraan.

Menurut pendapat (Widoyoko, 2019) rasa percaya diri merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam mendukung keterampilan berbicara. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri siswa, yaitu: (a) konsep diri, yaitu bagaimana individu memandang dirinya sendiri. Seseorang dengan rasa percaya diri rendah biasanya memiliki konsep diri yang negatif, sedangkan individu yang percaya diri cenderung memiliki konsep diri yang positif; (b) harga diri, yang merujuk pada penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Individu dengan harga diri yang tinggi cenderung melihat diri mereka sebagai pribadi yang percaya diri dan mudah diterima oleh orang lain, sedangkan mereka dengan harga diri rendah lebih bergantung pada orang lain dan kurang percaya diri; (c) kondisi fisik, di mana keterbatasan fisik dapat memperkuat perasaan rendah diri. Penampilan fisik sering menjadi faktor utama yang mempengaruhi harga diri dan rasa percaya diri; (d) pengalaman hidup, di mana pengalaman yang mengecewakan sering kali menjadi penyebab munculnya perasaan kurang percaya diri.

Menurut (Magdalena et al., 2021), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara. A) faktor fisik yang melibatkan alat ucap yang diperlukan untuk menghasilkan bunyi bahasa. B) faktor psikologis yang dapat memengaruhi kelancaran seseorang dalam

berbicara. C) faktor neurologis yang melibatkan jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lainnya yang terlibat dalam aktivitas berbicara. D) faktor semantik yang berkaitan dengan pemahaman makna. E) faktor linguistik yang berhubungan dengan struktur bahasa yang digunakan.

Berdasarkan beberapa penjelasan menurut beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, Berdasarkan penjelasan di atas, keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor utama: fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik.

- a) Faktor fisik melibatkan kondisi alat ucap dan bagian tubuh lain yang terlibat dalam berbicara. Kondisi fisik yang baik mendukung kemampuan siswa menghasilkan bunyi bahasa yang jelas dan bermakna.
- b) Faktor psikologis berhubungan dengan aspek mental seperti kelancaran berbicara dan rasa percaya diri. Siswa yang memiliki konsep diri positif dan harga diri yang tinggi cenderung lebih percaya diri dalam berbicara, sedangkan pengalaman negatif dapat menurunkan kemampuan berbicara.
- c) Faktor neurologis mencakup kesehatan dan fungsi saraf yang mengatur aktivitas berbicara. Gangguan pada saraf motorik dapat menyebabkan kesulitan bicara, seperti gagap.
- d) Faktor semantik berkaitan dengan pemahaman makna kata-kata yang digunakan dalam berbicara. Pemahaman yang baik terhadap makna kata membantu siswa menyampaikan ide secara tepat dan jelas.
- e) Faktor linguistik terkait dengan kemampuan siswa menggunakan struktur bahasa yang benar. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah dapat meningkatkan efektivitas komunikasi.

Keterampilan berbicara siswa merupakan hasil dari kombinasi beberapa faktor yang saling berinteraksi, baik dari segi fisik, mental, maupun kemampuan bahasa.

C. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Berdasarkan definisi dari (Djamaluddin, 2019), belajar merupakan segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh individu sehingga mengakibatkan perubahan dalam tingkah laku atau tanggapannya. Proses ini terjadi karena individu mengalami pengalaman baru atau melalui aktivitas berlatih yang menyebabkan mereka memperoleh pengetahuan atau kecakapan baru setelah belajar. Sedangkan menurut (Setiawati, 2018) belajar adalah suatu proses aktivitas yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang. Proses belajar ini menghasilkan perubahan dalam sikap dan perilaku individu, yang menjadi berbeda dibandingkan dengan kondisi sebelum mereka terlibat dalam situasi belajar, serta setelah mereka melakukan tindakan atau aktivitas yang konsisten dan menetap.

Dengan demikian, kedua definisi tersebut menekankan bahwa belajar adalah suatu proses dinamis di mana individu mengalami perubahan atau perbaikan dalam perilaku mereka sebagai hasil dari pengalaman belajar dan aktivitas berlatih.

Menurut (Suarim & Neviyarni, 2021), belajar adalah suatu proses di mana terjadi perubahan atau perbaikan melalui latihan atau pengalaman. Proses belajar ini mencakup perubahan-perubahan yang terjadi pada individu, termasuk pada bayi. Dalam konteks ilmu pendidikan, belajar diartikan sebagai peningkatan dalam tingkah laku dan kemampuan manusia, atau memperoleh kemampuan dan tingkah laku baru. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar ini melibatkan perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi dasar bagi peningkatan tingkah laku dan kemampuan individu. Dengan demikian, belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga melibatkan perbaikan dalam aspek psikologis yang mendukung perubahan positif dalam tingkah laku dan kemampuan seseorang.

Menurut (Ubabuddin, 2019), belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sengaja untuk menciptakan perubahan dalam kemampuan diri seseorang. Proses belajar ini mengubah individu dari keadaan tidak tahu atau tidak terampil menjadi tahu dan terampil dalam suatu bidang atau keterampilan tertentu. Belajar juga dijelaskan sebagai suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat pengalaman. Perubahan ini tidak hanya mencakup pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dapat mempengaruhi sifat, sikap, dan aspek lain dari kepribadian seseorang.

Dengan demikian, mengenai pandangan Ubabuddin mengenai belajar menekankan bahwa belajar bukan sekadar akumulasi pengetahuan, tetapi juga melibatkan transformasi yang lebih luas dalam diri individu, baik dari segi kognitif maupun non-kognitif.

Dari penjelasan beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang dimiliki seseorang yang sudah dilalui dan dilaksanakan oleh seseorang dengan cara melakukan pelatihan atau pengalaman yang sudah dilalui. Selain itu belajar juga merupakan suatu proses perubahan sikap dan juga perilaku seseorang yang dalam keadaan berbeda dengan keadaan sebelumnya. Dengan contoh, seorang siswa yang berawal dari belum bisa membaca dan karena belajar, siswa tersebut menjadi bisa membaca dengan lancar. Dapat diketahui dari peristiwa tersebut bahwa seorang siswa mengalami perubahan dalam dirinya yang awalnya belum bisa membaca menjadi lancar membaca.

2. Pembelajaran

Menurut (Rohmah, 2017), belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang saling terkait erat dan merupakan aktivitas inti dalam pendidikan. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang melibatkan pengaturan dan organisasi lingkungan di sekitar peserta didik dengan tujuan untuk mendorong dan memfasilitasi proses belajar mereka.

Dalam konteks ini, pembelajaran juga dapat dianggap sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik agar mereka dapat aktif terlibat dalam proses belajar. Artinya, pembelajaran tidak hanya sekadar menyediakan informasi atau materi pembelajaran, tetapi juga mencakup pengaturan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran bukanlah sekadar penyaluran informasi dari pendidik ke peserta didik, tetapi lebih merupakan upaya aktif untuk membangkitkan, membimbing, dan membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diharapkan dalam proses pendidikan.

Menurut (Djamaluddin, 2019), pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya mencakup aspek akademis seperti pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga aspek sosial dan kepribadian. Sementara itu, menurut Peraturan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Definisi ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif antara peserta didik dan berbagai sumber daya pembelajaran di sekitarnya, seperti guru, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar (Peraturan Pemerintah RI, 2003). Kedua definisi ini menggambarkan bahwa pembelajaran adalah proses dinamis yang melibatkan berbagai elemen untuk mencapai tujuan pendidikan, baik secara akademis maupun dalam pengembangan kepribadian dan sikap peserta didik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sesuatu bantuan yang akan dilakukan seorang pendidik kepada peserta didik supaya terjadinya proses mendapatkan ilmu dan juga pengetahuan yang berhasil dicapai seseorang. Selain itu juga agar

terjadinya pencapaian dalam suatu kegiatan belajar mengajar, dimana seorang pendidik berhasil memberi ilmu dan juga pengetahuannya kepada peserta didik, dan peserta didik mendapatkan ilmu yang sudah dipelajarinya.

D. Pembelajaran Bahasa Arab

1. Sejarah Bahasa Arab

Menurut (Rosyidi & Ni'mah, 2011) mengenai sejarah bahasa Arab yaitu: Dalam perspektif Al-Qur'an, bahasa Arab termasuk dalam rumpun bahasa yang digunakan oleh berbagai bangsa di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syria, Jazirah Arab, serta Timur Tengah. Bahasa-bahasa seperti Finisia, Assyiria, Ibrani, Arab, Suryania, dan Babilonia juga termasuk dalam kelompok ini. Meskipun banyak bahasa tersebut telah lenyap dari penggunaan sehari-hari, Bahasa Arab tetap bertahan hingga saat ini. Bahasa Arab muncul beberapa abad sebelum Islam, ditandai dengan bukti sastra Arab yang sudah dicatat sejak dua abad sebelum era Islam. Bahasa ini kemudian mengalami pencatatan yang lebih sistematis pada masa itu. Pada masa keemasan peradaban Islam, Bahasa Arab tidak hanya menjadi bahasa agama tetapi juga bahasa negara yang digunakan dalam administrasi, birokrasi, diplomasi, dan transaksi sosial ekonomi. Khalifah Malik Ibn Marwan memainkan peran penting dalam mempromosikan bahasa Arab sebagai bahasa pendidikan dan kebudayaan. Selain itu, Bahasa Arab juga menjadi bahasa ilmu pengetahuan pada masa pemerintahan Harun al-Rasyid (786-809 M) dan dilanjutkan oleh khalifah al-Ma'mun (813-833 M).

Masa ini dikenal dengan periode ketika ilmu pengetahuan dan kebudayaan Islam mencapai puncaknya, dengan bahasa Arab menjadi medium utama untuk penyebaran dan pengembangan ilmu pengetahuan di dunia Islam.

Menurut (Andriani, 2015) "Bahasa Arab dijadikan oleh Allah SWT sebagai bahasa al-Qur'an, yang menyebabkan perkembangan

luar biasa pada bahasa ini, sehingga memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam pendidikan Islam”. Bahasa Arab merupakan bahasa yang diketahui banyak orang.. Bahasa Arab juga merupakan bahasa suku Arab Quraisy yang sudah standar pada masa itu, bahasa yang telah mencapai tingkat kedewasaan dan juga kematangan (Rosyidi & Ni'mah, 2011).

Hal tersebut terbukti dari penggunaan bahasa Arab sebagai bahasa sastra dan pemersatu pada masa Jahiliyah. Hingga saat ini bahasa Arab juga menjadi bahasa yang mampu menampung kebutuhan penggunaannya dan menyerap berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai bidang.

2. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut Peraturan Menteri Agama Nomor 2 Tahun 2008, mata pelajaran bahasa Arab bertujuan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik secara reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif mencakup kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan dalam bahasa Arab. Sementara itu, kemampuan produktif mencakup kemampuan menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulis (Peraturan Menteri Agama RI, 2008). Peraturan tersebut menekankan pentingnya pembelajaran bahasa Arab sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dalam kedua aspek, baik dalam memahami maupun menghasilkan bahasa Arab secara efektif.

Memiliki kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan hadits, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik maupun orang lain (Aziza & Muliansyah, 2020).

Pengajaran bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sejak lama diajarkan di Indonesia baik secara formal maupun non formal,

dimulai dari Ibtidaiyyah hingga ke perguruan tinggi. Hal tersebut disebabkan karena bahasa Arab berfungsi sangat besar bagi masyarakat Indonesia, yaitu sebagai bahasa keagamaan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan juga sebagai bahasa komunikasi dengan bangsa-bangsa Arab. Pelajaran bahasa Arab juga merupakan pelajaran inti sejak berdirinya lembaga pendidikan pesantren dan madrasah. (Izomi, 2023).

Kesimpulannya, pembelajaran bahasa Arab menurut Peraturan Menteri Agama Nomor 2 Tahun 2008 bertujuan untuk mengembangkan kemampuan reseptif dan produktif siswa, serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab. Bahasa Arab dipelajari secara formal dan non-formal di Indonesia karena pentingnya bahasa ini dalam memahami ajaran Islam, serta sebagai bahasa keagamaan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan komunikasi internasional. Pembelajaran bahasa Arab juga menjadi bagian inti dari pendidikan di pesantren dan madrasah.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut (Andriani, 2015) tujuan pembelajaran bahasa Arab mencakup: 1) Siswa menghargai dan merasa bangga terhadap Bahasa Arab sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa resmi negara, 2) Siswa memahami Bahasa Arab dari segi bentuk, makna, dan fungsinya, serta mampu menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, kebutuhan, dan situasi, 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan hidup, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan 6) Siswa menghargai dan merasa bangga terhadap sastra Arab sebagai kekayaan budaya dan intelektual bangsa Arab.

Menurut Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia tahun 2013, kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan bahasa Arab di madrasah menekankan pada pengembangan kompetensi bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah. Hal tersebut mencakup empat keterampilan berbahasa utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang diajarkan secara menyeluruh. Di tingkat pendidikan dasar, fokusnya adalah pada keterampilan menyimak dan berbicara sebagai dasar pembelajaran bahasa. Mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan, yang meliputi menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah).
- b. Menanamkan kesadaran akan pentingnya bahasa Arab sebagai bahasa asing yang penting dalam studi Islam, khususnya dalam mengakses sumber-sumber ajaran agama.
- c. Mengembangkan pemahaman tentang hubungan antara bahasa dan budaya serta memperluas wawasan budaya. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat memiliki pemahaman lintas budaya yang melibatkan diri dalam keragaman budaya (Peraturan Menteri Agama RI, 2013).

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia terus mengalami peningkatan kualitas yang meliputi beberapa aspek. Pertama, dalam hal tujuan khususnya, materi pembelajaran disusun lebih sistematis untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua, metode pengajaran terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan generasi saat ini. Hal ini tercermin dalam adopsi metode pembelajaran bahasa Arab secara online atau jarak jauh. Selain itu, metode evaluasi juga mengalami transformasi dengan melibatkan teknologi digital, seperti tes online. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi yang lebih efektif dan efisien dalam mengukur pemahaman serta kemampuan siswa dalam bahasa Arab (Nurdianto, 2020).

Kesimpulannya, tujuan pembelajaran bahasa Arab meliputi penghargaan terhadap bahasa dan sastra Arab, peningkatan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial siswa, serta pengembangan keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kurikulum 2013 menekankan pentingnya bahasa Arab dalam studi Islam dan pemahaman lintas budaya. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia terus berkembang melalui metode yang lebih sistematis dan teknologi digital, seperti pembelajaran dan evaluasi online, untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab.

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut (Khoiroh, 2020) ada empat prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab, meliputi:

a. Prinsip Prioritas (Al-Uluwyyat):

Dalam pembelajaran bahasa Arab, penting untuk mengutamakan beberapa hal. Pertama, mendengarkan dan berbicara harus diajarkan sebelum menulis. Kedua, konstruksi kalimat harus ditekankan sebelum memfokuskan pada kata-kata individu. Ketiga, penggunaan kata-kata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari perlu diprioritaskan sebelum memperkenalkan bahasa formal.

b. Prinsip Koreksitas (Ad Diqqoh)

Guru bahasa Arab tidak hanya perlu menyalahkan siswa tetapi juga harus mampu memberikan pembetulan yang konstruktif. Ini meliputi koreksi dalam pengucapan (fonemik), struktur kalimat (sintaksis), dan makna (semantik).

c. Prinsip Berjenjang (Ad Darjiyyah)

Prinsip ini melibatkan pendekatan bertahap dalam pengajaran. Ini mencakup peralihan dari yang konkret ke yang abstrak, dari yang umum ke yang spesifik, dan dari pengetahuan yang sudah ada ke yang baru. Ada kontinuitas antara materi yang

diajarkan sebelumnya dan yang akan datang, serta peningkatan dalam kompleksitas dan kedalaman materi pembelajaran.

d. Prinsip Kerinduan Belajar (At-Tasywiq)

Untuk membuat pembelajaran bahasa Arab lebih menarik, berbagai metode pembelajaran harus diterapkan. Ini mencakup pendekatan yang menyenangkan dan mengasyikkan untuk membentuk kebiasaan baru dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis bahasa Arab.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, proses pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi para siswa.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Dengan mencantumkan kajian penelitian terdahulu dapat pula dijadikan perbandingan maupun juga acuan bagi peneliti yang akan dilakukan. Berikut ini adalah kajian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 1. Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Peneliti
1	2	3	4	5
1.	Fauza Afifi Tahun 2017	Pengaruh Penerapan Model <i>Role Playing</i> Terhadap keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan memperoleh perbedan hasil keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan moel pembelajaran <i>role playing</i> lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (kelas yang tidak diberlakukan model pembelajaran <i>role palying</i>). Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji hipotesis menggunakan uji t <i>polled</i>	Perbedaan dengan peneliti ada pada subjek penelitian yang mana subjek penelitiannya, yaitu pada mata pelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Peneliti
1	2	3	4	5
		Tahun ajaran 2016/2017	<i>varian</i> yang menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{table}$ yang mengindikasikan H_0 ditolak dan H_a diterima.	Tahun ajaran 2016/2017.
2.	Ernani dan Ahmad Syarifuddin Tahun 2016	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti bahwa nilai tes hasil keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan metode <i>Role Playing</i> pada <i>post-test</i> lebih meningkat jika dibandingkan dengan hasil keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode <i>Role Playing</i> pada <i>pre-test</i> . Sebelum menggunakan metode tersebut mendapatkan mean sebesar 39,9. Presentase hasil keterampilan berbicara siswa yang tergolong tinggi sebanyak 6 orang siswa (21,43%) kategori tinggi (nilai di atas 45), tergolong sedang sebanyak 12 siswa (42,86%), siswa kategori sedang (nilai diantara 35-45), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 siswa (35%), siswa kategori sedang (nilai dibawah 35). Dan hasil keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan metode <i>role playing</i> mendapatkan mean sebesar 81,96. Sedangkan presentase hasil keterampilan berbicara siswa yang tergolong tinggi sebanyak 9 siswa (32%), kategori tinggi (nilai di atas 85), tergolong sedang sebanyak 13 siswa (47%), siswa termasuk kategori sedang (nilai antara 79-85), dan yang tergolong rendah sebanyak 6	Penelitian tersebut meneliti pada pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun teknik pengambilan sample pada penelitian tersebut menggunakan <i>Purposive Sampling</i> yang mana peneliti sendiri sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Peneliti
1	2	3	4	5
			siswa (21%), siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai dibawah 79).	
3.	Widya Karmila, dkk Pinisi Journal Of Education Vol. 2 No.1, tahun 2022	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Palying</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD In pres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan antara lain: 1. Penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> di kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar berlanngsung baik, sesuai dengan langkah penggunaan model pembelajaran. 2. Keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen berada kategori baik dan keterampilan berbicara siswa kelas kontrol berada kategori cukup. 3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>role palying</i> terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar.	Teknik pengambilan sampel pada penelitian tersebut menggunakan <i>Purposive Sampling</i> , sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>Total Sampling</i> . Instrumen yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu soal essay yang berjumlah 10 soal. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.
4.	Zuniar Kamaluddin dan Ferry Aristya Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan	Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan	Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran <i>Role Playing</i> mempengaruhi peningkatan dan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan mengenai drama.	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Peneliti
1	2	3	4	5
	dan Pembelajaran	Strategi <i>Role Playing</i> SD Negeri Ploso 1 Pacitan	Adapun peningkatan keterampilan berbicara siswa pada kondisi awal, nilai rata-rata yang dicapai sebesar 71 dengan prosentase ketuntasan sebesar 50,90% yang dicapai 10 siswa. Pelaksanaan tindakan siklus I, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 76,41 dengan prosentase ketuntasan adalah 75,68% yang dicapai 13 siswa. Pelaksanaan tindakan siklus II, nilai rata-rata yang dicapai sebesar 82 dengan prosentase ketuntasan adalah 90,64% yang dicapai 18 siswa.	dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.
5.	Lestari dan Puji Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani Vol. 7 No.2 2019	Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ-2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019	Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada proses belajar mengajar dengan penerapan metode bermain peran pada siswa kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019 berjalan dengan optimal dan mengalami peningkatan. Dapat diketahui bahwa peningkatan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan 2, yang mana nilai rata-rata siswa pada siklus I (sebelum perlakuan) 63,85 dan pada siklus II meningkat menjadi 74,66 setelah dilakukan dengan metode tersebut. Sedangkan pada persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 66,66% pada siklus I yang meningkat menjadi 85,18% pada siklus II yang artinya persentasenya melebihi indikator ketercapaian yang ditetapkan yakni 70%.	Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang berbasis kelas. Proses penelitian tersebut antara lain, perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.

F. Kerangka Pemikiran

Dalam kurikulum merdeka memberikan keleluasan kepada pendidik untuk menciptakan metode pembelajaran berkualitas yang memang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Oleh sebab itu pendidik yang menghasilkan suasana pembelajaran yang berkualitas akan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*), dengan menggunakan metode tersebut peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam kategori implementasi Kurikulum Mandiri Belajar menerapkan bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka, dengan tetap menggunakan Kurikulum 2013 atau Kurikulum 2013 yang disederhanakan/Kurikulum Darurat.

Selain menggunakan Kurikulum Merdeka di sekolah ini juga mengaitkan dengan Kurikulum 2013, jadi tidak melanggar peraturan pemerintah dalam pendidikan, selain memudahkan bagi pendidik dan juga menguntungkan bagi peserta didik itu sendiri. Sedangkan dalam penerapan Kurikulum 2013 tersebut memiliki tujuan yang ingin dicapainya, adapun tujuannya yaitu peserta didik dapat memiliki empat kompetensi diantaranya, kompetensi spiritual, afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Salah satu kompetensi keterampilan yang dimiliki peserta didik adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menyampaikan suatu ide gagasan, pendapat, pikiran, perasaan, suatu informasi dan juga pesan dengan menggunakan bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud dan tujuan tertentu dan dengan cara menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

Dalam pendidikan dan dengan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik tidaklah dapat mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut. Selain itu juga seorang pendidik yang menggunakan metode pembelajaran berpusat hanya pada pendidik tidak memiliki hasil yang baik bagi peserta didiknya, untuk itu selain peserta didik yang dituntut untuk

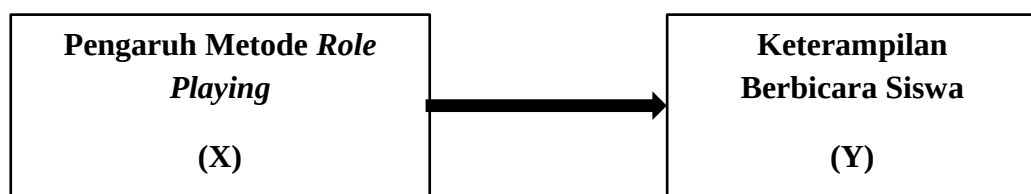
lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, seorang pendidik juga harus pandai dalam memilih sebuah metode yang baik dan juga menyenangkan. Keterampilan berbicara akan mudah dikembangkan jika siswa diberi kesempatan mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain, untuk itu siswa memerlukan konteks yang bermakna misalnya dengan bermain peran. Keterampilan berbicara memiliki dua aspek yang mana diantaranya yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Kedua aspek inilah yang perlu dilatih anak oleh guru.

Seorang guru pastinya harus memperhatikan keberhasilan para peserta didiknya, salah satunya memperhatikan keterampilan berbicara siswa dengan memilih metode pembelajaran yang tepat. Setelah melakukan observasi dan juga mewawancarai salah satu guru bahasa arab di sekolah tersebut permasalahan yang terjadi siswa belum menguasai aspek keterampilan berbicara. Dengan memperbaiki keterampilan berbicara dipersiapkan oleh guru yang akan dipraktikkan langsung oleh siswa secara fisik dan juga mental, selain itu juga dengan membimbing dan memberikan contoh dalam aspek berbicara yang baik, memberikan sebuah motivasi, dan juga menciptakan suasana kelas agar pembelajaran terlihat sangat menarik sehingga siswa dapat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut, serta dengan memilih metode pembelajaran yang tepat.

Adapun metode pembelajaran yang dirasa tepat untuk melatih keterampilan berbicara siswa secara aktif yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Metode pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk beimajinasi atau layaknya bermain drama dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya sehingga dapat melatih ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri dan mengambil sudut pandang saat berhubungan atau berbicara dengan orang lain/lawan bicaranya. Metode pembelajaran *role paling* adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperlihatkan aspek kebahasaan dan

nonkebahasaan melalui aktivitas dari penerapan metode ini secara *hidden practice*, sehingga memungkinkan keterampilan siswa akan meningkat.

Dengan menggunakan metode *role playing* tersebut dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dari itu kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X= variabel bebas

Y= variable terikat

G. Hipotesis

Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Sedangkan menurut pendapat (Syahrurum & Salim, 2012) Hipotesis adalah hasil dari proses berpikir yang sistematis dan bukan sekadar dugaan sembarangan. Penarikan kesimpulan sebagai hipotesis harus memenuhi kriteria kebenaran koherensi, yang merupakan ukuran validitas dari cara berpikir yang rasional.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Role Playing* diduga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali tahun ajaran 2024. Adapun penulisan hipotesis:

Ha: Metode *Role Playing* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab

Ho: Metode *role Playing* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keeterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. (Sugiyono, 2018) menyatakan, metode kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivism. Metode ini diterapkan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian, analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dan tujuan dari metode ini adalah untuk mendeskripsikan serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan desain *quasi eksperiment*. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh pada penelitian yang akan diberi perlakuan (*treatment*) dengan kondisi terkontrol (yang tidak diberi perlakuan)”.

Metode quasi eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. *Quasi eksperimen* menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan terhadap (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Adapun desain penelitian yang dapat dilihat pada gambar berikut:

O₁	x	O₂
O₃		O₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role palying*

O₁ : Skor *pre-test* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen

O₂ : Skor *post-test* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen

O₃ : Skor *pre-test* keterampilan berbicara siswa kelas kontrol

O₄ : Skor *post-test* keterampilan berbicara siswa kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MAS PAB 1 Sampali yang beralamat di Jl. Pasar Hitam No. 64 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara, 20371. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dan sampel diperlukan dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari variable yang akan diteliti. (Sugiyono, 2019) berpendapat bahwa: Dalam penelitian kuantitatif, populasi adalah yang merujuk pada keseluruhan wilayah yang menjadi dasar generalisasi, yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan disimpulkan. Oleh karena itu, populasi tidak hanya mencakup manusia saja, tetapi juga objek dan benda-benda alam lainnya. Selain itu, populasi tidak sekedar jumlah dari objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga mencakup semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut.

Populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah kelas XII MAS PAB 1 Sampali tahun ajaran 2024/2025, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 2. Jumlah Siswa Kelas XII MAS PAB 1 Sampali T.A. 2024/2025

	Kelas	Jumlah Siswa
Kelas Eksperimen	XII-1	28
Kelas Kontrol	XII-2	23
	Jumlah	51

2. Sampel

Menurut (Syahrums & Salim, 2012) Sampel adalah sebagian dari populasi yang menjadi objek penelitian, dengan kata lain, sampel dapat diartikan sebagai contoh. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu teknik *total sampling*. Yang mana menurut pendapat (Sugiyono, 2018) *sensus/total sampling* yaitu teknik dengan mengambil seluruh anggota populasi yang akan dijadikan sampel dengan keseluruhannya.

Jadi, sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh populasi yang berjumlah 54 orang. Adapun kelas yang akan menjadi sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* yaitu kelas XII-1 dan XII-2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan metode *role playing*.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variable Penelitian

Dalam melakukan penelitian harus ada objek yang akan di teliti oleh peneliti. Pada penelitian ini memiliki dua variable, diantaranya variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

a. Variabel bebas (*independen*)

Menurut (Sugiyono, 2018), “variabel bebas variabel yang mempengaruhi variabel terikat (*dependen*).” Variabel bebas pada penelitian ini yaitu metode pembelajaran *role playing*, yang akan dilambangkan dengan (X).

b. Variabel terikat (*dependen*)

Menurut (Sugiyono, 2018), “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang terpengaruh karena adanya variabel bebas (*independen*).” Adapun variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan berbicara, yang akan dilambangkan dengan (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Metode Pembelajaran *role playing* (X)

Metode pembelajaran *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memerankan sebuah peran atau memerankan suatu drama dalam memerankan karakter tertentu dalam suatu situasi atau skenario tertentu pula. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap konteks yang diberikan serta untuk melatih keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan juga pemahaman konsep yang terlibat dalam peran tersebut.

b. Keterampilan Berbicara (Y)

Keterampilan berbicara ini merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, informasi, atau emosi dengan jelas, efektif, dan meyakinkan melalui penggunaan kata-kata intonasi yang tepat, ekspresi wajah, serta pengetahuan akan struktur bahasa yang sesuai. Keterampilan berbicara mencakup kemampuan untuk merencanakan, mengorganisir, dan menyampaikan pesan secara logis dan persuasif kepada pendengar dengan mempertimbangkan konteks dan tujuan komunikasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini merujuk kepada cara atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari subjek atau sumber yang relevan. Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi. (Hardani et al., 2020), berpendapat bahwa “Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk menilai baik aspek kognitif maupun non-kognitif dari responden, serta untuk mengevaluasi kinerja, minat, sikap, dan nilai-nilai terhadap masalah dan situasi yang dihadapi oleh responden.”

2. Tes Kinerja

Selain menggunakan teknik observasi, penelitian ini akan mengumpulkan data dengan teknik tes. Pada teknik tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes kinerja/perbuatan. (Multin et al., 2018), berpendapat “Penilaian kinerja adalah evaluasi yang mengharuskan siswa untuk menunjukkan keterampilan kehidupan, dengan fokus pada tindakan mereka dalam proses belajar. Selain itu, penilaian kinerja memerlukan pendekatan yang lebih personal untuk menilai seberapa baik siswa melakukan dalam konteks nyata, bukan hanya mengandalkan penilaian berbasis angka seperti pada tes komputer atau mesin.”

Tes keterampilan berbicara digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek-aspek keterampilan berbicara

3. Dokumentasi

Selain observasi dan tes kinerja, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Menurut (H. Salim & Haidir, 2019) metode dokumentasi adalah metode yang melibatkan pencarian data tentang berbagai hal atau variabel yang tercatat dalam transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.

Adapun teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran dan juga data guru. Penggunaan teknik dokumentasi ini berfungsi sebagai data penunjang, terutama pada tahap penelitian awal,

untuk memperoleh data yang relevan dan dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan.

F. Instrumen Penelitian

(Syahrurum & Salim, 2012) mengatakan bahwa “instrument penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari unit analisis sampel”. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai yang sedang diteliti. Oleh karena itu, jumlah instrumen yang diperlukan dalam penelitian akan bergantung pada jumlah variabel yang diteliti (Sugiyono, 2018).

Jadi instrumen penelitian itu adalah suatu alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes Kinerja (Tes Keterampilan Berbicara)

Untuk mengukur data pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan tes kinerja. Tes tersebut akan dilaksanakan diakhir pembelajaran. Pada tes kinerja/perlakuan dilakukan untuk mengetahui bahwasannya sampai dimanakah keterampilan berbicara yang dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode *role playing*/bermain peran.

Adapun penilaian yang akan dilakukan penelitian ini yaitu dengan menggunakan teori (Setiani, 2016), diantaranya: aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: pelafalan, intonasi, diksi/ pilihan kata, struktur kalimat. Adapun aspek nonkebahasaan meliputi: volume suara, gerakan dan ekspresi wajah, keberanian berbicara, kelancaran dan penguasaan topik.

Table 3. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berbicara

No.	Aspek
1	2
1.	Pelafalan
2.	Intonasi
3.	Diksi/Pilihan Kata
4.	Struktur Kalimat

No.	Aspek
1	2
5.	Volume Suara
6.	Gerakan dan Ekspresi Wajah
7.	Keberanian Berbicara
8.	Kelancaran
9.	Penguasaan Topik

G. Uji Prasyarat

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka diperlukannya alat instrument yang harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrument yang baik dalam sebuah penelitian harus memenuhi dua kriteria, yaitu data yang valid dan juga reliabel.

1. Uji validitas

Dengan menggunakan uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut (H. Salim & Haidir, 2019) “validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrument valid dan sah.”

Dalam penelitian ini, yang akan diuji adalah validitas isi (*content validity*). Setelah berkonsultasi dengan ahli, validitas tersebut diuji lebih lanjut dengan pengujian dan analisis item. Setelah itu, untuk mengetahui validitas instrumen lembar observasi penelitian, peneliti menggunakan analisis item dengan rumus korelasi *product moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Ketererangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
- N = Jumlah reponden
- $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
- $\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

(H. Salim & Haidir, 2019)

2. Uji reliabilitas

Uji prasyarat pada penelitian merupakan uji yang akan dilakukan yang memiliki tujuan untuk mengetahui jika data telah memenuhi syarat dengan teknik yang digunakan atau tidak. Selain itu, uji prasyarat dalam penelitian dapat dibagi menjadi dua. Menurut (H. Salim & Haidir, 2019) “Instrumen dianggap andal jika menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil, sehingga dapat dipercaya.”

Pada uji reabilitas yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *Cornbach Alpha*. Adapun rumus yang akan digunakan yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas Instrumen

$\Sigma \sigma_b^2$ = Jumlah Varian Butir

σ_t^2 = Varian Total

k = Banyak Butir Pertanyaan

(Abdullah, 2015)

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan pada keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing*, akan menggunakan uji t. Pada penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan dengan kelompok eksperimen yang menerima perlakuan, menggunakan uji t dengan *Polled Varian*. Uji t ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berkaitan satu sama lain. Kedua kelompok sampel dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, akan dibandingkan berdasarkan rata-rata nilai *posttes* nya. Adapun rumus uji t yaitu:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- t = Uji t yang dicari
 x_1 = Rata-rata kelompok 1
 x_2 = Rata-rata kelompok 2
 n_1 = Jumlah responden kelompok 1
 n_2 = Jumlah responden kelompok 2
 s_1^2 = Varian kelompok 1
 s_2^2 = Varian kelompok 2

Adapun Hipotesis yang akan diuji yaitu:

- H_a = Ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pelajaran bahasa Arab di kelas XII MAS PAB 1 Sampali Tahun Ajaran 2024.
 H_o = Tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas XII MAS PAB 1 Sampali Tahun ajaran 2024.

Adapun kriteria pengujian yaitu sebagai berikut: Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Perhitungan uji t dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Setelah itu, kriteria keberhasilan adalah jika keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, maka H_a diterima. Sebaliknya, jika keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol, maka ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Institusi

Penelitian ini dilaksanakan di MAS PAB 1 Sampali, terletak di jalan pasar hitam No.69 Sampali, Desa Sampali, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. MAS PAB 1 Sampali merupakan sekolah swasta yang tergabung dalam satu kawasan pendidikan dengan beberapa sekolah lain, dikelola oleh lembaga pendidikan PAB (Persatuan Amal Bakti) yang menyelenggarakan pendidikan formal. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1988 dan terus beroperasi hingga saat ini. Sekolah ini berfokus pada pengembangan akademik siswa sekaligus memperdalam pengetahuan agama Islam, dengan kurikulum yang mencakup pelajaran umum serta pendidikan agama seperti Al-Qur'an, Fiqih, Akidah akhlak dan lainnya.

Selain menyediakan pendidikan berkualitas, MAS PAB 1 Sampali ini didukung oleh tenaga pendidik dan staf administrasi yang kompeten di bidangnya seperti ekstrakurikuler, organisasi siswa, komunitas belajar, tim olahraga yang tersedia untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Selain itu sekolah ini juga menuntun peserta didik untuk berakhlak mulia (akhlakul karimah) dan juga dapat mengasah di berbagai bidang lainnya seperti osis, pramuka, paskibra dan lainnya.

Fasilitas yang ada di sekolah tersebut juga bisa dikatakan sudah memadai, meskipun ruangan Bimbingan Konseling (BK) masih berada dalam satu area dengan ruangan guru. Sekolah telah menyediakan ruangan khusus untuk BK, meskipun ukuran tidak terlalu besar.

1. Profil MAS PAB 1 Sampali

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| a. Nama Sekolah | : MAS PAB 1 Sampali |
| b. NSM | : 131212070004 |
| c. NPSM | : 10264732 |
| d. Akreditasi | : B (Baik) |
| e. Izin Operasional (No./Tgl/Thn.) | : 454 / 16 Juni 2010 |
| f. Alamat Madrasah | : Jl. Pasar Hitam No. 69 Sampali |
| g. Kecamatan | : Percut Sei Tuan |

- h. Kabupaten / Kota : Deli Serdang
- i. Tahun Berdiri : 1988
- j. NPWP : 66.413.480.6-125.000
- k. Nama Kepala Madrasah : Rahmad Hidayat Rangkuti, S.Pd.I
- l. No. Telp. /Hp : 085358507222
- m. Nama Yayasan : Persatuan Amal Bakti Sumatera Utara
- n. Alamat Yayasan : Jl. Putri Hijau Medan
- o. No. Telp. Yayasan : (061) 6619059
- p. Akte Yayasan / Notaris : 51/LM/pen/2013
- q. Kepemilikan Yayasan :
 - 1) Status Tanah : Milik PAB (Persatuan Amal Bakti)
 - 2) Luas Tanah : $84.7 \text{ m}^2 \times 7 \text{ m}^2 = 5929 \text{ m}^2$
 - 3) Tanah Kosong : $60 \text{ m}^2 \times 20 \text{ m}^2 = 1200 \text{ m}^2$

2. Sejarah Berdirinya MAS PAB 1 Sampali

Sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Swasta Persatuan Amal Bakti 1 Sampali yang tertelak di kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli DalamSerdang Pada Tahun 1986 Bapak Drs. H. sayuti selaku kepala SMP PAB 8 Sampali bermusyawarah kepada anggotanya Dra. Hj. Sainah yang pada saat itu menjabat sebagai kepala Madrasah MTs PAB 2 dan MAS PAB 1 Sampali ingin mendirikan MAS, alasannya karena di Desa Sampali belum ada sekolah lanjutan untuk SD dan juga SMP Dalam bidang keagamaan. Maka pada tanggal 10 oktober 1987 mulai berdirilah MAS yang awal mulanya bernama MAS Al-Kautsar PAB 1 Sampali.

Seiring berjalannya waktu, dengan mengikuti peraturan yang ada baik dari pemerintah maupun dari pimpinan umum PAB Sumatera Utara pada tahun 2005 MAS Al-Kautsar PAB 1 Sampali berganti nama menjadi MAS PAB 1 Sampali, karena diketahui pada saat itu ada Madrasah yang menggunakan nama “Al-Kautsar” sama dengan

MAS Al-Kautsar PAB 1 Sampali. Sehingga sekarang telah berdiri tetap dengan nama MAS PAB 1 Sampali.

3. Visi dan Misi MAS PAB 1 Sampali

a. Visi Madrasah

- 1) Kreatif, cerdas, dan berbudaya
- 2) Tiada hari tanpa ibadah
- 3) Literasi digital
- 4) Literasi baca tulis

b. Misi Madrasah

- 1) Menyebarkan kreatifitas peserta didik dalam kegiatan intra dan ekstrakurikuler
- 2) Menumbuh kembangkan potensi budaya dan agama dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Menerangkan kecerdasan spiritual emosional dan intelektual dalam intraksi yang bertempat tinggal di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

4. Rekapitulasi Data Guru dan Data Siswa

a. Data Guru

Dalam kegiatan proses pembelajaran maka dibutuhkan adanya tenaga yang professional dalam bidangnya masing-masing, sehingga para siswa yang diajar mendapatkan pelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

Table 4. Rekapitulasi Data Guru

No.	Nama Guru	Jabatan	Jabatan/Bidang Studi
1	2	3	4
1	Rahmat Hidayat, S.Pd.I	Kepala Madrasah	-
2	Nuryahdi S.Ag	PKM I	Al-Qur'an Hadist, SKI, Fiqih
3	Muhammad Joko Mulyo, S.Pd	PKM II	Bahasa Inggris
4	Haryati, S.Pd	Bendahara	Bendahara
5	Afrian Hadi Wibowo, S.Pd	Tata Usaha	Tata Usaha
6	Muhammad Faisal Nst, S.Pd	Operator Madrasah	Operator Madrasah
7	Misri Kustiani, S.Pd	Guru Bidang Studi	Seni Budaya
8	Zuraini, S.Pd	Guru Bidang Studi	Matematika
9	Nanda Wahyuni, S.Pd	Guru Bidang Studi	Bahasa Indonesia

No.	Nama Guru	Jabatan	Jabatan/Bidang Studi
1	2	3	4
10	Mulyadi, S.Si	Guru Bidang Studi	Fisika
11	Afriza, S.Pd	Guru Bidang Studi	Pendidikan Kewarga Negeraan
12	Netty Kartika Sari Brutu, M.Or	Guru Bidang Studi	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
13	Riska Sari Nasution, S.Pd	Guru Bidang Studi	Sejarah Indonesia
14	Dessy Andani S.Pd	Guru Bidang Studi	Biologi
15	Sri Astuti, S.Pd	Guru Bidang Studi	Aqidah Akhlak
16	Andi Wahyu Sudibyo M.Pd	Guru Bidang Studi	Kimia kelas XI dan XII
17	Irvan, ST	Guru Bidang Studi	Kimia Kelas X
18	Muhammad Zaid Anshari Nst, S.Pd	Guru Bidang Studi	Bahasa Arab
19	Ita Purnama Sari, S.Pd	Guru Bidang Studi	Prakarya
20	Kavita Krisdiyani, S.Psi	Guru Bimbingan Konseling	Bimbingan Konseling/BK

Berdasarkan tabel di atas mengenai data guru dan bidang studi masing-masing dapat disimpulkan bahwa guru di Mas PAB 1 Sampali mengajar sesuai dengan pendidikan terakhirnya, akan tetapi karena kurangnya tenaga guru di sekolah tersebut, maka ada beberapa guru yang mengajar tidak sesuai dengan pendidikan terakhirnya. Seperti Mulyadi, S.Si yang mengajarkan Fisika dan Irvan, ST yang mengajarkan Kimia.

b. Data Siswa

Komponen yang penting dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya siswa. Data berisikan jumlah murid yang ada di Mas PAB 1 Sampali tahun ajaran 2024/2025.

Table 5. Jumlah Siswa MAS PAB 1 Sampali Berdasarkan Kelas

No.	Kelas	L	P	Jumlah Rombel
1	2	3	4	5
1.	X	30	20	2
2.	XI	11	22	1
3.	XII	28	23	2
Jumlah		69	65	134

5. Struktur Organisasi MAS PAB 1 Sampali

Struktur organisasi adalah susunan jabatan berdasarkan wewenang yang dimiliki setiap posisi. Struktur ini merupakan bagian dari fungsi manajemen, yang bertujuan untuk memastikan pelaksanaan tugas dan fungsi sesuai dengan wewenang yang diberikan kepada setiap anggota. Di MAS PAB 1 Sampali, kepemimpinan tertinggi di tangan kepala sekolah, dan dibantu oleh wakil kepala sekolah. Adapun rincian struktur organisasi sekolah tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Swasta PAB 1 Sampali

6. Sarana dan Prasarana

Peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab 1 pasal 1 ayat (8) mengemukakan standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, tempat bermain, tempat berkreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

a. Kepemilikan Tanah

Table 6. Kepemilikan Tanah MAS PAB 1 Sampali

No.	Penggunaan Tanah	Luas Tanah Menurut Status Sertifikat (m ²)		
		Bersertifikat	Belum Bersertifikat	Total
1	2	3	4	5
1.	Luas Tanah	Bersertifikat	-	450 m ²
2.	Bangunan	Bersertifikat	-	350 m ²
3.	Lapangan Olahraga	Bersertifikat	-	49 m
4.	Halaman	Bersertifikat	-	49 m

b. Keadaan Sarana dan Prasarana

Table 7. Jumlah Dan Kondisi Bangunan MAS PAB 1 Sampali

No.	Nama Bangunan	Jumlah	Keadaan Bangunan
1	2	3	4
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Kelas	4	Baik
5.	Ruang Perpustakaan	1	Cukup Baik
6.	Toilet Guru	2	Baik
7.	Toilet Siswa	2	Cukup Baik
8.	Ruangan Bimbingan Konseling (BK)	1	Cukup Baik
9.	Masjid/Musholla	1	Baik
10.	Tempat Wudhu'	2	Baik
11.	Lapangan	1	Baik
12.	Ruangan Komputer	1	Cukup Baik
13.	Ruangan Lab. IPA	1	Cukup Baik
14.	Kantin	1	Baik
15.	Pos Satpam	1	Baik

Dari beberapa tabel di atas dapat disimpulkan bahwa keadaan sarana dan prasarana di MAS PAB 1 Sampali ini sudah baik dan terpenuhi, saat ini perlu adanya perawatan dan melengkapi fasilitas pembelajaran yang lebih kondusif untuk mengoptimalkan pembelajaran siswa.

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian adalah kelas XII di Madrasah Aliyah Swasta PAB 1 Sampali, kelas tersebut terbagi 2, yaitu kelas XII-1 dengan jumlah 28 siswa dan kelas XII-2 sebanyak 26 siswa. Siswa-siswi tersebut memiliki latar belakang akademik yang beragam dan juga mempelajari bahasa Arab selama beberapa tahun.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas tersebut yaitu metode pembelajaran *role playing* (X) dan variabel terikat yaitu keterampilan berbicara (Y).

Jadi, untuk mengetahui sebesar mana pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa, peneliti menggunakan instrument yang berupa tes kemampuan yang akan diuji secara langsung pada setiap sampel sebanyak 59 orang siswa/siswi kelas XII di MAS PAB 1 Sampali. Kelas XII-1 sebanyak 28 siswa dan kelas XII-2 sebanyak 23 siswa.

C. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Tes keterampilan berbicara yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini sebelum dijadikan alat pengumpulan data diuji coba terlebih dahulu kepada siswa kelas eksperimen (XII-1) sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* (nilai pretest) hal tersebut bertujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas.

Uji validitas dilakukan untuk menentukan sejauh mana item-item dalam instrument penelitian yang digunakan dapat mengukur kostruk yang dimaksud yaitu keterampilan berbicara siswa dalam konteks penggunaan metode *role palying*. Uji validitas ini menggunakan korelasi pearson dengan r tabel = 0,373 pada tingkat signifikasi 0,05 dan derajat keabsahan (df) = 26, mengingat jumlah sampel yang digunakan pada kelas eksperimen sebanyak 28 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi pearson untuk setiap item, nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel = 0,373. Jika r hitung $> r$

tabel, maka item tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika r hitung $< r$ tabel maka item tersebut dianggap tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas test pada 9 item soal dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 item soal yang valid dan 2 item soal yang tidak valid. Item valid diantaranya yaitu, item 1 ($r = 0,751$), item 2 ($r = 0,548$), item 5 ($r = 0,605$), item 6 ($r = 0,747$), item 7 ($r = 0,732$), item 8 ($r = 0,509$) dan item 9 ($r = 0,477$). Semua item tersebut menunjukkan korelasi yang signifikan, sehingga dapat dipertimbangkan untuk dimasukkan dalam instrumen pengukuran keterampilan berbicara siswa.

Sedangkan yang tidak valid item 3 ($r = 0,352$) dan item 4 ($r = 0,363$), karena nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, yang menunjukkan bahwa item-item tersebut tidak cukup kuat dalam mengukur keterampilan berbicara siswa.

2. Uji reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya melakukan uji reliabilitas pada instrument penelitian dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk melihat sejauh mana instrument dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengukur data. Hasil uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

Sedangkan hasil dari uji reliabilitas 0,747 yang termasuk kategori cukup reliabel. Hal tersebut menunjukkan instrument memiliki reliabilitas yang dapat diterima (*Acceptable*), sehingga konsisten untuk digunakan dalam mengukur konstruk yang dimaksud. Menurut (Darren & Mallery, 2003) dalam bukunya yang berjudul “*SPSS For Windows Step By Step: A Simple Guide and Reference, 11.0 Update.*” Penulis tersebut memberikan panduan interpretasi nilai *Cronbach's Alpha* dengan kategori: $> 0,9$: *Excellent* (Sangat baik), $> 0,8$: *Good* (Baik), $> 0,7$: *Acceptable* (Dapat diterima), $> 0,6$: *Questionsble* (Diragukan), $> 0,5$: *Poor* (Buruk), $< 0,5$: *Unacceptable* (Tidak dapat diterima).

Table 8. Penafsiran Uji Validitas Dan Reabilitas Soal

Indikator	Person Correlation	Signifikasi	Cronbach Alpha If Item Deleted
1	2	3	4
Item 1	0,751	<0,001	0,685
Item 2	0,558	0,002	0,735
Item 3	0,352	0,066	0,749
Item 4	0,363	0,058	0,750
Item 5	0,605	<0,001	0,722
Item 6	0,747	<0,001	0,687
Item 7	0,732	<0,001	0,690
Item 8	0,509	0,006	0,742
Item 9	0,477	0,010	0,740

Table 9. Penafsiran Mengenai Indeks Korelasi (r)

Cronbach Alpha If Item Deleted	Reliabilitas
1	2
0,685	Diragukan
0,735	Dapat Diterima
0,749	Dapat Diterima
0,750	Dapat Diterima
0,722	Dapat Diterima
0,687	Diragukan
0,690	Diragukan
0,742	Dapat Diterima
0,740	Dapat Diterima

Table 10. Daya Pembeda Soal

Indikator	Corrected Item-Total Correlation	Kriteria
1	2	3
Item 1	0,634	Baik
Item 2	0,372	Cukup Baik
Item 3	0,226	Kurang Baik
Item 4	0,227	Kurang Baik
Item 5	0,440	Baik
Item 6	0,638	Baik
Item 7	0,616	Baik

Indikator	Corrected Item- Total Correlation	Kriteria
1	2	3
Item 8	0,326	Cukup Baik
Item 9	0,321	Cukup Baik

D. Interpretasi Hasil Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t uji statistik atau uji t yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Maka dari itu dapat dihitung dengan menggunakan SPSS.

H_a = Ada Pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali

H_o = Tidak ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	One- Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	10.100	.003	-4.235	49	<.001	<.001	-4.168	.984	-6.145	-2.190
	Equal variances not assumed			-4.049	35.115	<.001	<.001	-4.168	1.029	-6.257	-2.078

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh t_{hitung} sebesar 4.235 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar

2.009. Oleh karena $t_{hitung} (4.235) > t_{tabel} (2.009)$ dan nilai signifikan $(0,003) < (0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa:

H_0 = Ditolak (Tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa)

H_a = Diterima (Terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa).

Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas XII MAS PAB 1 Sampali kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dilakukan pada kelas eksperimen (XII-1) yang jumlah siswa sebanyak 28 siswa, sedangkan kelas kontrol (XII-2) yang berjumlah siswa sebanyak 23 siswa dengan menggunakan metode ceramah dan hafalan kosa kata bahasa Arab.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai t hitung sebesar $4.235 > t$ tabel 2.009 pada taraf signifikansi $0,005$ dan nilai signifikan $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Semakin besar nilai t -hitung yang melebihi t -tabel, semakin kuat signifikansi pengaruh metode *role playing* yang digunakan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode tersebut secara efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sebaliknya, jika nilai t -hitung mendekati atau lebih kecil dari t -

tabel, maka pengaruh metode tersebut terhadap keterampilan berbicara siswa semakin lemah.

Pada temuan ini mengidentifikasi bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Deliyana & Fitriani, 2019) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis uji-t di mana nilai t-hitung sebesar $7,85 >$ dari nilai t-tabel 1,67 yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (yang menggunakan model *role playing*) dan kelas kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional).

Pada kelas eksperimen, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan peningkatan dalam aspek kelancaran berbicara dan ekspresi bermain peran. Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model *role playing* menunjukkan hasil yang lebih rendah karena keterbatasan aktivitas pembelajaran yang berfokus pada metode konvensional.

Tujuan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan keterampilan siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran maupun pengalaman hidup sehari-hari. Selain itu, metode ini juga membantu siswa memahami konsep atau prinsip tertentu serta melatih kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah (Pratiwi, 2021).

Metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui simulasi dan berekspresi langsung. Selain itu metode *role playing*

juga merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam kegiatan belajar, metode *role playing* tentu dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan adanya metode *role playing*, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, melatih keterampilan berbicara, memahami konsep secara mendalam, serta meningkatkan kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman langsung dan simulasi situasi kehidupan nyata. Metode ini juga mendorong siswa untuk berkolaborasi, berimajinasi, dan mengekspresikan diri secara efektif.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Lubis & Nasution, 2024) dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah, di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwasannya metode *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Susanti et al., 2021) dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar, yang menunjukkan hasil penelitian bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Penelitian serupa lainnya oleh (Ernani & Syarifuddin, 2016) yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang memiliki fokus yang sama dengan penelitian yang telah dijelaskan di atas. Keduanya bertujuan untuk mengeksplorasi dampak metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, yang sejalan dengan tujuan penelitian ini.

Dengan demikian, metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di berbagai jenjang pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan serta data hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai kelas eksperimen (2,6) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (1,9), menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode *role playing*.
2. Penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali di mana terdapat hasil analisis data dengan menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 4.235 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.009. selain itu, nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$.
3. Pada penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh dalam proses pembelajaran dan juga metode tersebut efektif digunakan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan keterampilan berbicara bahasa Arab kepada teman dan masyarakat sekitar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* ini dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena dengan menggunakan metode ini, dapat meningkatkan rasa ingin tahu yang besar terhadap siswa itu sendiri.

2. Bagi Guru

Metode pembelajaran ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para guru. Sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan

juga hasil belajar siswa yang diinginkan. Pemilihan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi saja namun diharapkan dapat untuk dikembangkan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, P. M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo.
www.aswajapressindo@gmail.co.id
- Abidin, Z. (2012). Rancang Bangun Sistem Pengenalan Ekspresi Wajah Menggunakan Fisherface Dan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation. *Jurnal MIPA*, 35(2), 194–203.
- Ahmad, I., & Yustinah. (2008). *Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab. *Ta'allum*, 3(1), 39–56.
- Ani, H. A. M. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VIII SMP 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP*, 2(1), 95–119.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab. *EL-TSAQAFAH: Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Basuki, D. I. A. (n.d.). *Hakikat Berbicara* (pp. 1–36).
- Darren, G., & Mallery, P. (2003). *SPSS For Windows Step By Step: A Simple Guide And Reference, 11.0 Update* (Allyn & Bacon (eds.); 4th ed.). Universitas Michigan.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/http://dx10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Djamaluddin, A. (2019). Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *New Scientist* (Edisi Pert). CV. Kaaffah Learning Center.
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*,

- 2(1), 29–42. <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1064>
- Fadli, R. I., & Nugraha, A. S. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berbicara*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- H. Salim, D., & Haidir, D. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis* (I. S. Azhar (ed.)). Kencana (Divisi, PrenadaMedia Group). www.prenadamedia.com
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Issue March). Pustaka Ilmu. <https://www.pustakailmu.co.id>
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Ilyas, M., & Syahid, A. (2018). Pentingnya metodologi pembelajaran bagi guru. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 4(1), 58–85.
- Izomi, M. S. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Metode pembelajaran Maharatul Kalam di SMP Islam Al-Azhar NW Kayangan Batu Layar Lombok Barat*. 02(01), 52–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/ljpb.v2i1.14497>
- Kamsinah. (2008). Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi tentang Ragam dan Implementasinya. *Lentera Pendidikan*, 11(1), 101–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a8>
- Kardianti, W. D. (2019). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pontianak Barat*. 1–8.
- Khoiroh, H. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab (Manajemen Menuju Out Put Berkwalitas). *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 1, 78–100.
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 1(3), 302–311.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.

- M., S. F. (2018). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. *E-Journal IAIN Kendari*. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/download/812/741>
- Magdalena, I., Khofifaturrahmah, M., Nurbaiti, L., & Padyah. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Peninggilan 1. *NUSANTARA (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial)*, 3(1), 41–47.
- Marzuqi, I. (2019). *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Multin, H. A., Munawar, W., & Noor, R. A. M. (2018). Penyusunan dan analisis tes kinerja (performance test) pada kompetensi praktik memasang sistem penerangan dan wiring kelistrikan di smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(2), 164–172.
- Mustafa. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2, 628–634.
- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 867–875. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.170>
- Nurdianto, T. (2020). *Kompetensi Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. In Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200.
- Peraturan Menteri Agama RI. (2008). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*.
- Peraturan Menteri Agama RI. (2013). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab* (Vol. 2011, Issue 55).
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Issue 1, pp. 1–7).

- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Eprints: Universitas Negeri Makassar*, 3(3). <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19278>
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books. penerbitpascalbooks@gmail.com
- Rahayu, D., Maryatin, & Retnowaty. (2018). Kemampuan Berbicara Siswa MTS Hidayatul Mustaqim. *Jurnal Basa Taka*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/basataka.v1i1.11>
- Rianto, D. M., Aisyah, Nur, D. H. E., Achmad, D. A., Syukri, D., Rizani, D., Sucipto, D., Ngatimo, Kriswahyudi, A., Harti, & Nisa, D. N. (2006). *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Penstsrn Guru IPS dan PMP Malang.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN MALIKI PRESS.
- Sadiyah, M. H. (2023). Analisis penggunaan intonasi, pemindahan predikat, dan objek dalam vidio edukasi pada akun youtube maudy ayunda. *Alegori: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 175–180.
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Inopendaas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17.
- Saleh, R. P., & Masitah, W. (2022). Aplikasi Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Mata Pelajaran Al Islam Kemuhammadiyah Di SMP Muhammadiyah 02 Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 191–200.
- Samsul Arifin, B., & Rusdiana, A. (2019). *Manajemen Pendidikan Karakter* (Tim Redaksi Pustaka (ed.); 1st ed.). CV. PUSTAKA SETIA. www.pustakasetia.com

- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pemelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). Kencana.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Saputro, H., & Suharto, T. (2022). Analisis Komparasi terhadap Pengajaran Keterampilan Berbicara antara Bahasa Arab dan Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2274–2281. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5060>
- Septianingtias, V. (2015). Pola kalimat pada kumpulan dongeng gadis korek api karya H.C. Andersen (suatu kajian sintaksis). *Jurnal Pesona*, 1(1), 42–49.
- Septiyani, S., & Kurniah, N. (2017). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensial*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.147-45>
- Setiani, K. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Speaking Skill) Bahaasa Inggris Menggunakan Metode Bermain Peran Role Play) Pada Siswa Kelas V (Penelitian Tindakan Kelas di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi). *PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta*.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa I tu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Setyonegoro, A., Akhyaruddin, & Yusra, H. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Komunitas GEMULUN Indonesia. Gemulun.com
- Sintadewi, Ayu, N. G., Sriarsih, Putu, S. A., & Sudianah, I. N. (2017). Teknik Penilaian Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Denpasar. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 1–12.
- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Sitepu, J. M., & Nasution, M. (2018). Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Big Book Pada Guru-Guru RA Di Kecamatan Medan Maimun. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jp.v3i1.2514>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik.

- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2013.
- Sugiantoro. (2016). Upaya neningkatkan keberanian dalam berbicara siswa melalui pembelajaran lesson study. *Widyaloka IKIP Widya Darma*, 6(3), 1–23.
- Sugiyono, D. (2018a). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.)). Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Sugiyono, D. (2018b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.)). Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Sulandari. (2020). Analisis Terhadap Metode Pembelajaran Klasikal dnan Metode Pembelajaran E-learning di Lingkungan Badiklat Kemhan. *Pendidikan Indonesia*, 1(2), 176–187.
- Sumitro, D. S. (2020). Diksi Atau Pilihan Kata Bahasa Indonesia. *Universitas Esa Unggul*, 3–9. https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=%2F41886%2Fmod_resource%2Fcontent%2F4%2F3_7572_esa113_092018_pdf.pdf
- Susanti, Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”* Holistica.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda (ed.)). Citapustaka Media.
- Trisandi. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Al-Qur’an. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 110–117. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i2.104>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.

Edukatif, 1(1), 18–27.

Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30, 35–56.

Wahyu, A., & Jayanti, D. (2020). Implementasi Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo. *Qudwatunâ : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 124–145.

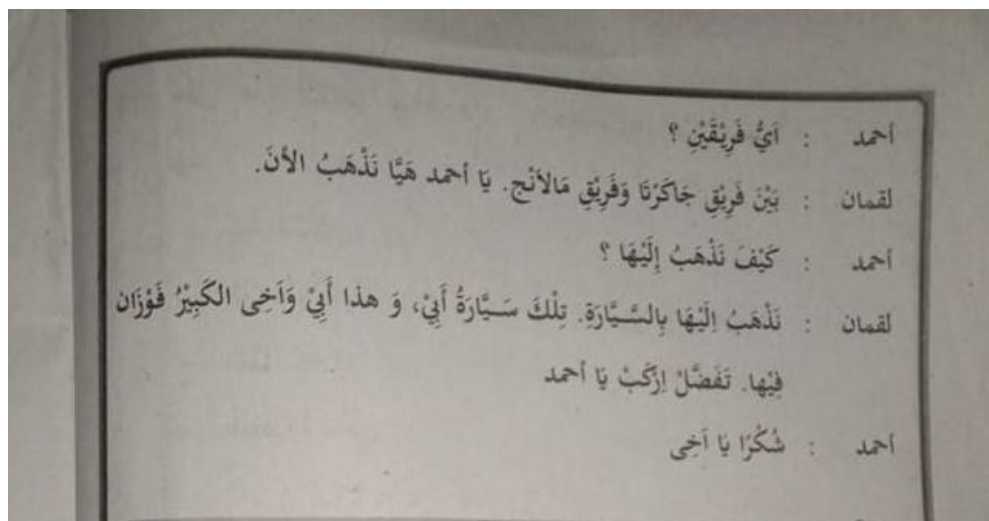
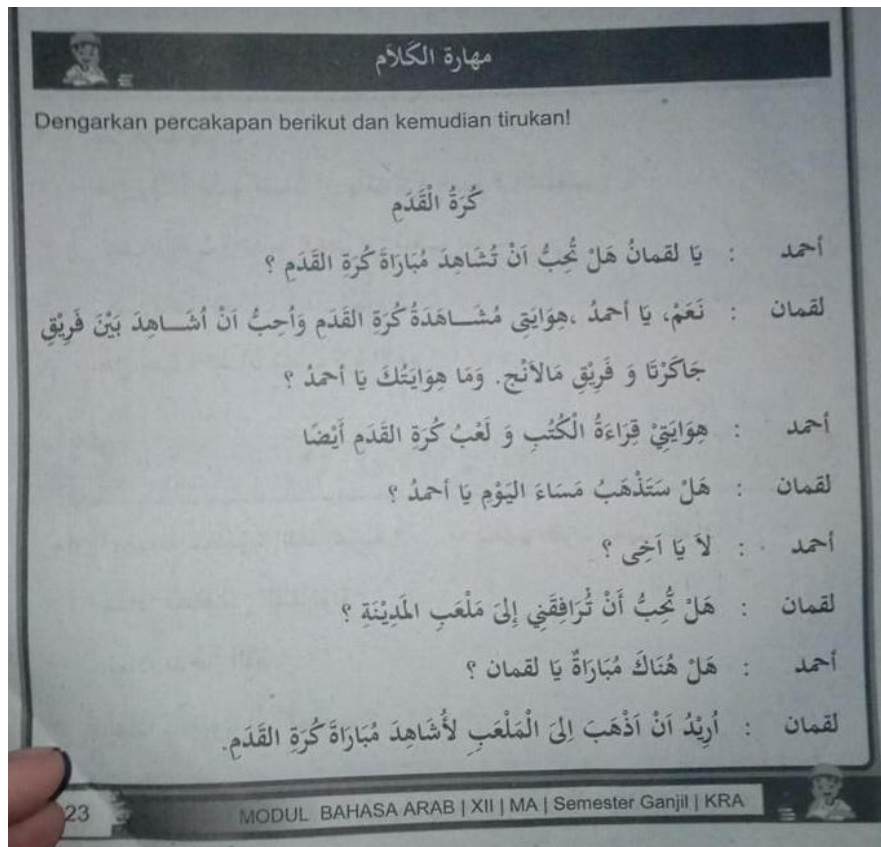
Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar Class Teacher Strategy in Facing Lazy Students Learn. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1).

Widoyoko, R. D. T. (2019). Faktor Percaya Diri Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Prakerta (Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran Bahasa Indonesia)*, 1(02), 210–217.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan metode *role playing*.



Lampiran 2. Penilaian Keterampilan Berbicara

Petunjuk Pengisian:

No.	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
1	2	3	4	5	6
1.	Pelafalan Cara seseorang mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, yang lebih terlihat dalam bentuk bahasa lisan. Lafal ini sangat dipengaruhi oleh perbedaan antara konsonan dan vokal. Saat kata-kata diucapkan secara lisan, perbedaan dalam pelafalannya akan lebih jelas terlihat.				
2.	Intonasi Variasi nada tinggi dan rendah yang muncul dari cara seseorang berbicara. Intonasi juga bisa dianggap sebagai cara khas seseorang mengeluarkan suara. Pergeseran intonasi dalam sebuah percakapan dapat menunjukkan adanya kesalahan berbicara, seperti perubahan dari nada rendah ke nada tinggi yang bisa menandakan seseorang sedang mengalami emosi tertentu.				
3.	Diksi/Pilihan Kata Memilih kata yang sesuai untuk mengungkapkan sesuatu. Pemilihan kata merupakan elemen penting, baik dalam menulis maupun dalam komunikasi sehari-hari. Untuk memilih kata yang paling tepat dalam menyampaikan maksud, kita perlu merujuk pada kamus. Kamus memberikan panduan yang akurat tentang penggunaan kata-kata, dan dalam hal ini, makna kata yang tepatlah yang kita butuhkan.				
4.	Struktur Kalimat				

No.	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
1	2	3	4	5	6
	Susunan kata-kata yang dibentuk sesuai dengan aturan-aturan tata bahasa.				
5.	Volume Suara Kenyaringan suara berarti kemampuan untuk menghasilkan suara yang cukup keras dan sesuai dengan tempat, situasi, dan jumlah pendengar saat berbicara.				
6.	Gerakan dan Ekspresi Wajah Ekspresi wajah dan yang terkait dengan perubahan pola wajah memberikan petunjuk tentang kondisi emosional seseorang dan membantu mengatur interaksi dalam percakapan. Ekspresi wajah memiliki peran penting dalam komunikasi verbal dan interaksi antar manusia.				
7.	Keberanian Berbicara Kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara lisan. Keberanian ini ditunjukkan melalui kesediaan menyampaikan ide atau pendapat secara sukarela, menyatakan pendapat dengan tegas, berbicara dengan lancar, menggunakan volume suara yang cukup, serta bersikap santai dan tidak tegang.				
8.	Kelancaran Kelancaran berarti kemampuan seseorang untuk menyampaikan gagasannya dengan lancar tanpa terputus dan dengan kecepatan berbicara yang sesuai.				
9.	Penguasaan Topik Pemahaman yang baik terhadap topik akan meningkatkan keberanian dan kelancaran berbicara. Oleh karena itu, penguasaan topik sangatlah penting dan bahkan menjadi faktor utama dalam kemampuan berbicara				

Pretest XII-1 Keterampilan Berbicara

No.	Nama Siswa	Indikator Capaian/Nilai									Skor Total
		Pelafalan	Intonasi	Diksi/ Pilihan Kata	Struktur Kalimat	Volume Suara	Ekspresi Wajah	Keberanian	Kelancaran	Penguasaan Topik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Abdul Aziz	3	3	2	2	3	2	3	3	2	23
2	Abdul Halim	2	1	2	2	2	1	2	3	1	16
3	Abil Rizky Albiran Zai	4	3	3	2	3	2	3	4	4	28
4	Bayu Ardiyansyah	2	3	2	2	3	1	2	1	2	18
5	Cihintya Ningsih	3	3	3	2	4	3	3	3	2	26
6	Claudia	4	3	2	2	3	2	3	2	3	24
7	Fachri Abdillah Suhartono	2	3	2	1	3	2	3	2	2	20
8	Fadillah Rahma	3	2	3	3	3	3	2	2	1	22
9	Farel Atmaja	1	3	2	2	3	1	2	1	2	17
10	Fatih Zahara	3	3	2	3	3	3	3	2	2	24
11	Febi Zesiska	3	3	2	2	3	2	2	2	2	21
12	Gusty Prastian	2	3	1	1	3	1	2	3	2	18
13	Haviz Fadillah Arwin	3	1	2	2	1	2	1	3	3	18
14	Icha Rahayu	2	2	2	2	2	1	1	2	2	16
15	M. Ariel Prastya	2	3	2	2	2	2	2	3	2	20
16	M. Fauzan Samudra	3	2	3	2	1	1	2	1	2	17
17	Melani Anggraini	3	2	2	3	2	3	3	4	3	25
18	M. Gilang Ramadhan	2	2	2	1	2	1	2	2	2	16
19	Nabila Sakib	4	2	3	2	2	3	3	2	2	23
20	Nazwa Syakila	3	3	2	2	3	2	3	3	3	24
21	Ochan Rilanza	2	2	2	2	2	1	2	2	1	16
22	Putri Syahrani Azzahra	2	1	2	2	1	1	1	2	2	14
23	Raisyah Ayu Padhila	3	4	2	2	3	2	3	2	2	23
24	Rasyah Bagus Pratama	3	2	3	3	2	2	2	3	2	22
25	Salmah Nur Syahara	3	3	3	3	2	2	2	2	2	22
26	Salsabila Nadia	4	4	2	2	4	2	3	3	2	26
27	Sandi Aulia Putri	2	3	2	2	3	2	3	2	1	20
28	Sultan Najwah	2	4	2	2	3	1	4	2	2	22

Jumlah Data	581
Rata-Rata	2.3
Jumlah Data Terbesar	28
Jumlah Data Terkecil	14

Posttest XII-1 Keterampilan Berbicara

No.	Nama Siswa	Indikator Capaian/Nilai									Skor Total
		Pelafalan	Intonasi	Diksi/ Pilihan Kata	Struktur Kalimat	Volume Suara	Ekspresi Wajah	Keberanian	Kelancaran	Penguasaan Topik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Abdul Aziz	3	3	2	3	3	2	4	3	3	26
2	Abdul Halim	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19
3	Abil Rizky Albiran Zai	4	3	2	2	3	3	4	4	4	29
4	Bayu Ardiyansyah	3	3	2	2	3	2	3	2	2	22
5	Cihintya Ningsih	3	3	2	2	4	3	4	3	2	26
6	Claudia	4	3	3	2	3	2	3	3	3	26
7	Fachri Abdillah Suhartono	3	3	2	2	3	3	3	3	2	24
8	Fadillah Rahma	4	2	3	3	3	2	2	2	3	24
9	Farel Atmaja	2	3	2	2	3	2	2	2	2	20
10	Fatih Zahara	3	3	2	3	4	3	3	2	2	25
11	Febi Zesiska	3	3	2	2	3	2	3	3	3	24
12	Gusty Prastian	3	2	2	2	3	2	3	3	2	22
13	Haviz Fadillah Arwin	3	2	2	2	2	2	3	3	2	21
14	Icha Rahayu	4	2	2	2	3	2	2	1	2	20
15	M. Ariel Prastya	2	3	2	2	2	2	3	3	2	21
16	M. Fauzan Samudra	3	3	3	2	1	3	2	2	2	21
17	Melani Anggraini	4	3	3	2	2	3	3	4	3	27
18	M. Gilang Ramadhan	2	2	2	2	2	2	3	2	3	20
19	Nabila Sakib	4	3	3	2	3	3	3	3	2	26
20	Nazwa Syakila	3	3	2	2	3	1	3	3	2	22
21	Ochan Rilanza	3	3	3	3	2	1	2	2	2	21
22	Putri Syahrani Azzahra	3	2	2	2	3	2	3	2	2	21
23	Raisyah Ayu Padhila	4	4	3	2	3	2	3	2	2	25
24	Rasyah Bagus Pratama	3	2	3	3	3	1	2	3	2	22
25	Salmah Nur Syahara	3	3	3	3	3	2	2	3	2	24
26	Salsabila Nadia	4	4	3	3	4	2	3	2	2	27
27	Sandi Aulia Putri	4	3	2	3	3	2	3	3	2	25
28	Sultan Najwah	3	4	3	2	3	2	4	3	2	26

Jumlah Data	656
Rata-Rata	2.6
Jumlah Data Terbesar	29
Jumlah Data Terkecil	19

Pretest XII-2 dengan Metode Konvensional

No.	Nama Siswa	Indikator Capaian/Nilai									Skor Total
		Pelafalan	Intonasi	Diksi/ Pilihan Kata	Struktur Kalimat	Volume Suara	Ekspresi Wajah	Keberanian	Kelancaran	Penguasaan Topik	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Ahsan Andraju	2	1	2	2	2	2	1	2	2	16
2	Andikha Ramadan	1	2	2	1	2	2	1	1	2	14
3	Anisa Amelia	1	2	2	2	3	1	2	2	1	16
4	Azan Andrean	2	2	1	1	2	1	2	2	2	15
5	Dimas Suwandana	3	2	1	2	2	2	2	3	1	18
6	Erza Farandi	2	4	2	3	3	2	2	1	1	20
7	Fiqri A. Sekawan	2	2	2	1	2	1	2	1	1	14
8	Hadid Fatir	2	2	2	1	2	1	1	1	1	13
9	Indah Afriana	2	3	3	2	3	2	3	2	2	22
10	Ismail Pulungan	1	2	1	2	3	1	3	1	1	15
11	Mita Amelia	1	1	2	2	1	1	1	1	1	11
12	M. Agus Salim	2	2	2	1	2	1	2	1	1	14
13	M. Bayu Syahbandi	2	2	1	1	2	1	2	1	1	13
14	Muhammad Nawawi	1	2	2	2	3	2	3	2	2	19
15	Muhammad Irwansyah	2	3	2	1	3	2	2	1	1	17
16	Naila Ramadhani	4	3	2	3	3	3	3	1	2	24
17	Puput Nabila	3	2	1	2	2	2	4	4	3	23
18	Raditya Najwan A.	2	3	2	2	3	1	3	2	2	20
19	Rafly Al-kausar	1	2	1	1	2	2	2	1	2	14
20	Syahrani Wijaya	2	3	2	2	3	1	3	2	1	19
21	Syifa Nur Faizah	2	1	2	2	1	1	2	2	2	15
22	Suci Indah Sari	2	3	2	1	2	2	3	2	3	20
23	Tubagus Ismirraihan	1	2	2	1	1	1	2	1	1	12

Jumlah Data	384
Rata-Rata	1.9
Jumlah Data Terbesar	24
Jumlah Data Terkecil	11

Lampiran 3. Hasil SPSS

Total_Skor	Pearson Correlation	.751**	.558**	.352	.363	.605**	.747**	.732**	.509**	.477*	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	.002	.066	.058	<.001	<.001	<.001	.006	.010	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	18.0714	9.921	.634	.685
Item2	18.1429	10.868	.372	.735
Item3	18.5357	12.554	.226	.749
Item4	18.6786	12.448	.227	.750
Item5	18.2143	10.693	.440	.722
Item6	18.9286	10.143	.638	.687
Item7	18.3571	10.164	.616	.690
Item8	18.3929	11.284	.326	.742
Item9	18.6786	11.708	.321	.740

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	20.7500	28	3.68807	.69698
	POST TEST	23.4286	28	2.65872	.50245

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	28	.880	<.001	<.001

Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-2.67857	1.84699	.34905	-3.39476	-1.96238	-7.674	27	<.001
									<.001

Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a		Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	Cohen's d	1.84699	-1.450	-1.978	-.909
		Hedges' correction	1.90036	-1.410	-1.922	-.884

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Lampiran 4. Visi dan Ekstrakurikuler Madrasah



Pengembangan Diri Siswa (Ekstrakurikuler)



Lampiran 5. Foto Bersama Guru Bahasa Arab, PKM I, dan Kepala Tata Usaha MAS PAB 1 Sampali



Lampiran 6. Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Di Kelas





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menulis surat ini agar disebutkan
nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id ✉ fai@umsu.ac.id f umsumedan i umsumedan umsumedan umsumedan



Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada Yth :
Dekan FAI UMSU

19 Syaban 1445 H
29 Februari 2024 M

Di -
Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sindy Syaputri
NPM : 2001020116
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumalatif : 3,82



Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Kebiasaan Membaca Al-Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Di MAS PAB 1 Sampali					
2	Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali	✓		<i>[Signature]</i> 29/2-2024	<i>[Signature]</i> 29/2-2024	<i>[Signature]</i> 29/2-2024
3	Hubungan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAS PAB 1 Sampali					

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

[Signature]
Sindy Syaputri

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



UMSU
Tinggi, Cerdas, Berkarya

Edisi: mengajuk skripsi ini agar disetujui
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu) [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 28 September 2024 M, menerangkan bahwa :

Nama : Sindy Syaputri
Npm : 2001020116
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi.

Medan, 28 September 2024

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Sekretaris Program Studi

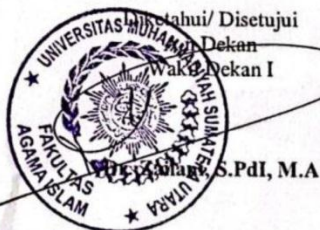
(Mavianti, MA)

Pembimbing

(Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA)

Pembahas

(Mavianti, MA)





UMSU

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/AN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Bila mencapai nilai 70 atau lebih
Nilai dan tenggangnya



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari ini Sabtu, 28 September 2024 M telah diselenggarakan Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa :

Nama : Sindy Syaputri
Npm : 2001020116
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MAS PAB 1 Sampali

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	✓ sudah OK
Bab I	-Peregas terkait rumusan masalah
Bab II	OK ✓
Bab III	OK ✓
Lainnya	-Perbaiki penulisan daftar pustaka. -tambahkan sitasi dosen UMSU
Kesimpulan	☒ Lulus ☐ Tidak Lulus

Medan, 28 September 2024

Tim Seminar

Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Sekretaris
Mavianti, MA

Pembimbing

(Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA)

Pembahas

(Mavianti, MA)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK.BAN-PT/Akred-PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsuamedan](https://www.facebook.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.instagram.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.youtube.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.tiktok.com/umsuamedan)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA

Nama Mahasiswa : Sindy Syaputri
 NPM : 2001020116
 Semester : 8
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
05/09 - 2024	Perbaiki BAB I, II, III		
07/09 - 2024	Perbaiki BAB I (Latar Belakang Masalah) tambahkan teori tentang etimologi keterampilan berbicara BAB III (Hipotesis, Instrumen, Analisis).		
08/09 - 2024	Perbaiki kesimpulan dan Perbaiki Penulisan di BAB II dan Penambahan teori BAB II.		
09/09 - 2024	Perbaiki Instrumen Penelitian berdasarkan teori yang ada, Perbaiki penulisan dengan baik.		
10/09 - 2024	Perbaiki Instrumen.		
11/09 - 2024	Acc Seminar Proposal.		

Medan, 12 September 2024

Diketahui/Disetujui
 Ketua Program Studi
 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/Disetujui
 Ketua Program Studi
 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan M.Pd.I

Pembimbing Jurnal
 Dr. Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA



**PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB)
MAS PAB 1 SAMPALI
PERGURUAN PAB WILAYAH IX SAMPALI**

NPSN : 10264732
NSM : 131212070004

Izin Operasional : Nomor 1433 Tahun 2019
Akreditasi : " B "

Alamat : Jl. Pasar Hitam No. 69 Desa Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos. 20371 Email : maspab1sampali@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

AI.1/095/PAB/X/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MAS PAB 1 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SINDY SYAPUTRI
Tempat,Tgl lahir : Cinta Rakyat, 08 April 2002
NPM : 2001020116
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Sem/Jurusan : IX/Pendidikan Agama Islam

Benar mahasiswi tersebut di atas telah melakukan Penelitian di MAS PAB 1 Sampali mulai tanggal 10 Oktober 2024 sampai dengan tanggal 18 Oktober 2024 dengan judul skripsi :

"Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MAS PAB 1 Sampali"

Demikian Surat Keterangan ini di perbuat untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Sampali, 18 Oktober 2024

Kepala Madrasah



Rahmat Hidayat, S.Pd.I

NIR. Ts. 09. 02. 1698

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sindy Syaputri
 Tempat/Tanggal Lahir : Cinta Rakyat/08 April 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Anak Ke : 3
 Agama : Islam
 Alamat : Jln. Perhubungan Dusun 7 Cinta Rakyat, Kec.
 Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera
 Utara
 Telephon : 085668360617
 Email : sindywidia0@gmail.com
 Data Orang Tua :
 Nama Ayah : Sugiono
 Nama Ibu : Suhariani
 Pendidikan :
 1. Tahun 2008 PAUD Fiyaumi Cinta Rakyat
 2. Tahun 2008-2014 SD Negeri 104208 Cinta Rakyat
 3. Tahun 2014-2017 SMP Swasta Ar-Rahman Percut
 4. Tahun 2017-2020 MAS PAB 1 Sampali
 5. Tahun 2024 Tercatat Sebagai Mahasiswa Fakultas Agama Islam
 Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengansebenar-benarnya dan dengan rasa tanggung jawab.

Medan, 24 Desember 2024

Penulis

Sindy Syaputri