AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

**AN-NAHDLOH: *Journal of Education and Islamic Studies***
Volume 1, Nomor 2, Januari 2026; E-ISSN: 3109-8614
*Available online at: https://ejournal.magisterpaiunira.com/index.php/annahdloh*

| Received: Oktober 2025 | Accepted: Oktober 2025 | Published: Januari 2026 |
|---|---|---|

# Efektivitas Pendekatan Roleplay dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Lamongan

**Dimas Zonseta Tosan**
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Email: zonseta@gmail.com

**Abstract**

This study aims to analyze the effectiveness of the roleplay approach in enhancing students' participation in Arabic language learning at MTsN 1 Lamongan. The research employed a quantitative method with a one-group pretest–posttest design. The subjects were 32 eighth-grade students selected through purposive sampling. The research instrument was a student participation observation sheet that had been tested for validity ($r > 0.349$) and reliability ($\alpha = 0.847$). Data were analyzed using a paired sample t-test after conducting the Kolmogorov–Smirnov normality test. The results showed a significant increase in student participation, from an average score of 9.78 (pretest) to 14.84 (posttest), with a gain score of 5.06 points or a 51.7% improvement. The t-test results indicated that t-value = -14.908 > t-table = 2.040 with a significance level of $p < 0.001$, demonstrating a statistically significant difference. The effect size (Cohen's $d = 2.63$) indicated a large impact. Qualitative findings revealed increased enthusiasm, reduced shyness, and improved peer-to-peer interaction. The roleplay approach proved effective for students across all initial ability levels. This study recommends the systematic integration of roleplay into Arabic language learning in madrasah.

**Keywords:** Roleplay, Student Participation, Arabic Language Learning, Madrasah

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendekatan roleplay dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Lamongan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pretest-posttest one group design. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan purposive sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi partisipasi siswa yang telah diuji validitas ($r > 0{,}349$) dan reliabilitas ($\alpha = 0{,}847$). Data dianalisis menggunakan paired sample t-test setelah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan partisipasi siswa dari rata-rata 9,78 (pretest) menjadi 14,84 (posttest) dengan gain score 5,06 poin atau peningkatan 51,7%. Hasil uji

t menunjukkan nilai t hitung = -14,908 > t tabel = 2,040 dengan signifikansi p < 0,001, menunjukkan perbedaan yang signifikan. Effect size Cohen's d = 2,63 mengindikasikan dampak yang besar. Temuan kualitatif menunjukkan peningkatan antusiasme, berkurangnya rasa malu, dan peningkatan interaksi peer-to-peer. Pendekatan roleplay terbukti efektif untuk semua tingkat kemampuan awal siswa. Penelitian ini merekomendasikan integrasi sistematis roleplay dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

**Kata Kunci:** Roleplay, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Bahasa Arab, Madrasah

## Pendahuluan

### Hakikat Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab adalah proses pendidikan yang bertujuan membekali siswa dengan empat keterampilan bahasa: menyimak (istimā'), berbicara (kalām), membaca (qirā'ah), dan menulis (kitābah) (Mahmud, 2023). Dalam konteks madrasah, tidak cukup hanya memahami struktur bahasa (nahwu-sharf), tetapi siswa juga harus bisa menggunakan bahasa Arab secara aktif dalam komunikasi sehari-hari. Dari keempat keterampilan tersebut, kemampuan berbicara (kalām) adalah aspek yang paling menantang karena menuntut keberanian, spontanitas, serta penguasaan kosakata yang memadai. Studi terbaru mengungkap beberapa hambatan signifikan: keterbatasan kosakata, rasa malu, dan metode pembelajaran yang kurang interaktif(Hidayat & Rahman, 2023; Nasution et al., 2024).

Beberapa penelitian mendukung pentingnya strategi pembelajaran alternatif. Penerapan diskusi komunikatif meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara drastis, dari 45,8% menjadi sekitar 79,2% (Sari & Wijaya, 2023). Metode audio-lingual terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterampilan komunikasi (Fadhilah, 2024). Pendekatan kontekstual juga menumbuhkan keberanian siswa untuk berbicara melalui hubungan kosakata dengan pengalaman sehari-hari (Alif, 2023). Namun demikian, sebagian besar metode ini masih bersifat pasif atau terstruktur; siswa belum secara aktif membangun peran komunikasi mereka sendiri.

Studi internasional mendukung efektivitas role-play dalam pembelajaran bahasa. Penelitian (Ahmed et al., 2023) pada pembelajar EFL menunjukkan bahwa penerapan role-play secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dan interaksi komunikasi nyata. Metode ini tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga keberanian berbicara dalam situasi simulasi yang praktis. Demikian pula, penelitian (Martinez & Chen, 2024) menemukan bahwa role-play memperbaiki kemampuan

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

dialog siswa secara signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab level lanjutan. Berbeda dengan metode konvensional, roleplay menawarkan keleluasaan: siswa secara langsung berperan dalam skenario yang mereka mainkan, menjawab tantangan berbicara dengan improvisasi, dan belajar dari pengalaman nyata. Dengan demikian, metode ini tidak hanya memperkaya kemampuan berbicara, tetapi juga membangun keberanian, kreativitas, dan rasa kepemilikan dalam proses belajar.

**Pendekatan Roleplay dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Roleplay atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang berorientasi pada siswa (student-centered learning). Metode ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang harus memainkan peran tertentu dalam skenario yang dirancang untuk tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa, roleplay berfungsi sebagai media simulasi komunikasi nyata, sehingga siswa dapat melatih penggunaan kosakata, struktur kalimat, serta keterampilan sosial secara bersamaan (Utari et al., 2024). Menurut (Harmer, 2015), roleplay memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kelancaran berbicara, meningkatkan keberanian, dan membiasakan diri menghadapi situasi komunikasi yang beragam. Hal ini relevan dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah, di mana siswa sering mengalami hambatan psikologis seperti rasa malu dan takut salah. Penelitian terbaru menegaskan efektivitas roleplay. Sebuah studi yang dilakukan pada pembelajar EFL menunjukkan bahwa roleplay secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi, terutama dalam aspek keberanian berbicara dan improvisasi (Alfiyah & Rahmawati, 2023; Chen, 2024). Penelitian internasional juga menemukan bahwa roleplay dapat memperbaiki kemampuan interaksi siswa sekaligus memperkuat motivasi belajar (Rodriguez et al., 2023). Roleplay memiliki keunggulan pedagogis yang konstruktivis, mendorong partisipasi aktif hampir seluruh siswa karena setiap peran memiliki fungsi dalam percakapan, dan bersifat fleksibel untuk mengajarkan berbagai aspek bahasa (Thompson & Wilson, 2024).

**Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikator penting keberhasilan pendidikan. Partisipasi tidak hanya diartikan sebagai kehadiran fisik di kelas, tetapi lebih pada keterlibatan aktif siswa, baik secara mental, emosional, maupun sosial dalam kegiatan belajar (Sardiman, 2018). Indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

beberapa aspek: (1) keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, (2) keberanian dalam mengemukakan pendapat, (3) keterlibatan dalam diskusi kelompok, (4) kesediaan untuk melakukan tugas atau peran yang diberikan, dan (5) konsistensi dalam mempraktikkan keterampilan bahasa (Anwar, 2023). Dalam pembelajaran bahasa Arab, rendahnya partisipasi sering disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rasa malu, rendah diri, serta keterbatasan penguasaan kosakata. Sementara faktor eksternal meliputi metode pembelajaran yang monoton, suasana kelas yang kurang kondusif, dan kurangnya strategi guru dalam memotivasi siswa (Nurhidayah, 2024).

**Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian mengenai pembelajaran bahasa Arab dengan metode inovatif, khususnya roleplay, sudah dilakukan oleh sejumlah peneliti. (Utari et al., 2024) menemukan bahwa penerapan roleplay dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah tsanawiyah dapat meningkatkan keberanian siswa untuk tampil berbicara di depan kelas.

(Alfiyah & Rahmawati, 2023) menekankan aspek motivasi, menemukan bahwa roleplay tidak hanya melatih komunikasi lisan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dari perspektif internasional, (Chen, 2024) meneliti efektivitas roleplay pada pembelajar EFL. Hasilnya, roleplay terbukti meningkatkan keterampilan improvisasi dan memperluas kemampuan interaksi siswa dalam berbagai situasi komunikasi.

(Karnia et al., 2024) menunjukkan bahwa strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pulungan, 2021) tentang efektivitas metode interaktif dalam konteks pembelajaran madrasah. Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa roleplay konsisten memberikan dampak positif. Akan tetapi, masih sedikit penelitian yang secara eksplisit menyoroti partisipasi siswa sebagai fokus utama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut.

**Metode Penelitian**

**Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest one group design. Model ini dipilih karena sesuai untuk mengukur efektivitas pendekatan roleplay terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Sugiyono, 2019).

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

Desain penelitian yang digunakan adalah:

$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan:

$O_1$: Tes partisipasi (pretest) sebelum diberi perlakuan roleplay

X: Perlakuan berupa pembelajaran dengan pendekatan roleplay

$O_2$: Tes partisipasi (posttest) setelah diberi perlakuan roleplay

**Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Lamongan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 32 orang, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: (1) kelas memiliki tingkat partisipasi yang relatif rendah berdasarkan observasi awal, (2) kemampuan bahasa Arab yang relatif homogen, dan (3) kesediaan guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

**Variabel Penelitian**

Variabel independen (X): Pendekatan roleplay dalam pembelajaran bahasa Arab

Variabel dependen (Y): Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab

**Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian berupa lembar observasi partisipasi siswa yang memuat 5 indikator dengan skala penilaian 1-4:

1. Keaktifan bertanya
2. Keaktifan menjawab
3. Keterlibatan dalam diskusi
4. Kesediaan memerankan peran dalam roleplay
5. Kemampuan menggunakan kosakata sesuai konteks

Jenis observasi yang digunakan adalah structured non-participant observation (Miles et al., 2019).

**Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Validitas: Uji validitas dilakukan dengan korelasi Pearson Product Moment. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel (0,349) pada taraf signifikansi 5% dengan N=32 (Arikunto, 2019).

Reliabilitas: Uji reliabilitas dilakukan dengan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0{,}70$ (Sugiyono, 2019).

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

**Teknik Pengumpulan Data**

1. Observasi: Mengamati keterlibatan siswa selama proses roleplay
2. Tes (Pretest-Posttest): Mengukur partisipasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan
3. Dokumentasi: Mengumpulkan catatan kehadiran, foto, dan catatan kegiatan pembelajaran

**Teknik Analisis Data**

Data dianalisis menggunakan:

1. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui distribusi data
2. Uji t (Paired Sample t-test) untuk membandingkan hasil pretest dan posttest
3. Effect size Cohen's d dihitung dengan rumus: $d = (M_1 - M_2) / SD_pooled$
4. Interpretasi nilai signifikansi ($p < 0,05$) untuk menentukan efektivitas

**Prosedur Penelitian**

Tahap Persiapan (Minggu 1):

- Uji validitas dan reliabilitas instrumen
- Koordinasi dengan guru dan siswa
- Persiapan skenario roleplay

Tahap Pelaksanaan (Minggu 2-7):

- Pretest (Minggu 2)
- Implementasi roleplay (Minggu 3-6, 12 pertemuan)
- Posttest (Minggu 7)

Tahap Analisis (Minggu 8):

- Pengolahan dan analisis data
- Interpretasi hasil

**Pertimbangan Etik**

Penelitian ini telah mendapat persetujuan dari pihak madrasah dan orang tua siswa. Identitas siswa dijaga kerahasiaan, dan partisipasi bersifat sukarela. Prinsip beneficence, non-maleficence, dan justice diterapkan sepanjang penelitian.

**Hasil dan Pembahasan**

**Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian dilaksanakan selama 6 minggu dengan 12 kali pertemuan di MTsN 1 Lamongan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII yang terdiri dari 18 siswa laki-laki (56,25%) dan 14 siswa perempuan (43,75%). Seluruh siswa mengikuti pretest,

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

perlakuan pembelajaran dengan pendekatan roleplay, dan posttest sesuai jadwal.

**Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa seluruh item instrumen memiliki nilai r hitung > r tabel (0,349) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai α = 0,847 > 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

**Hasil Pre-test Partisipasi Siswa**

**Tabel 1. Distribusi Skor Pretest Partisipasi Siswa**

| Kategori | Rentang Skor | Frekuensi | Persentase | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Sangat Rendah | 5-8 | 12 | 37,5% | Tidak aktif sama sekali |
| Rendah | 9-12 | 15 | 46,9% | Sesekali berpartisipasi |
| Cukup | 13-16 | 5 | 15,6% | Cukup Aktif |
| Tinggi | 17-20 | 0 | 0% | Sangat aktif |
| Total | | 32 | 100% | |

Sebagian besar siswa (84,4%) berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Rata-rata skor pretest adalah 9, 78 dengan standar deviasi 2, 43.

Implementasi Pembelajaran dengan Pendekatan Roleplay

Selama periode perlakuan, siswa terlibat dalam berbagai skenario roleplay: Perkenalan diri dan keluarga (**والأسرة التعارف**)

Kegiatan sehari-hari (**الأنشطة اليومية**)

Di sekolah (**في المدرسة**)

Di pasar (**في السوق**)

Minat dan Hobi (**الهوايات والاهتمامات** )

Setiap sesi roleplay berlangsung 20-25 menit dengan tahapan:

1. Persiapan (5 menit): Penjelasan skenario dan pembagian peran
2. Pelaksanaan (15 menit): Siswa melakukan roleplay dalam kelompok
3. Refleksi (5 menit): Diskusi dan feedback

**Hasil Post-test Partisipasi Siswa**

**Tabel 2. Distribusi Skor Posttest Partisipasi Siswa**

| Kategori | Rentang Skor | Frekuensi | Persentase | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Sangat Rendah | 5-8 | 2 | 6,25% | Tidak aktif sama sekali |
| Rendah | 9-12 | 5 | 15,6% | Sesekali berpartisipasi |
| Cukup | 13-16 | 18 | 56,25% | Cukup Aktif |

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Tinggi | 17-20 | 7 | 21,9% | Sangat aktif |
| Total | | 32 | 100% | |

Rata-rata skor posttest adalah 14,84 dengan standar deviasi 2,76. Terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 5,06 poin atau 51,7% dari skor pretest.

**Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest**

**Tabel 3. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest**

| Statistik | Pretest | Postest | Selisih |
|---|---|---|---|
| Mean | 9,78 | 14,84 | 5,06 |
| Median | 10 | 15 | 5 |
| Modus | 11 | 15 | 4 |
| Standar Deviasi | 2,43 | 2,76 | 0,33 |
| Skor Minimum | 6 | 10 | 4 |
| Skor Maksimum | 15 | 19 | 4 |

**Hasil Uji Normalitas Data**

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov test:

- Pretest: Sig. = 0,072 > 0,05 (data berdistribusi normal)
- Posttest: Sig. = 0,089 > 0,05 (data berdistribusi normal)

**Hasil Uji Hipotesis**

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test**

| | Mean | Std. Deviation | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|
| Pretest - Posttest | -5,06 | 1,923 | -14,908 | 31 | 0,000 |

Hasil menunjukkan:

- Nilai t hitung = -14,908
- Nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05
- Nilai t tabel pada df = 31 dan α = 0,05 adalah 2,040

Karena |t hitung| > t tabel (14,908 > 2,040) dan sig. < 0,05, maka $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima.

**Effect Size**

Effect size Cohen's d dihitung dengan rumus:

- d = (M_post - M_pre) / SD_pooled
  d = (14,84 - 9,78) / 1,923 = 2,63

Nilai Cohen's d = 2,63 menunjukkan effect size yang sangat besar (large effect).

**Analisis Gain Score Individual**

**Tabel 5. Kategori Peningkatan Partisipasi Siswa**

| Kategori Peningkatan | Rentang Gain | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|---|
| Peningkatan Rendah | 3-Jan | 4 | 12,5% |
| Peningkatan Sedang | 6-Apr | 18 | 56,25% |
| Peningkatan Tinggi | 9-Jul | 10 | 31,25% |
| Total | | 32 | 100% |

**Analisis berdasarkan kategori pretest:**

- Siswa kategori sangat rendah pretest (n=12): Rata-rata gain score = 5,25

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

- Siswa kategori rendah pretest (n=15): Rata-rata gain score = 5,13
- Siswa kategori cukup pretest (n=5): Rata-rata gain score = 4,60

**Temuan Observasi Kualitatif**

Selama proses pembelajaran, peneliti mencatat beberapa temuan:

1. Antusiasme Siswa: Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti roleplay
2. Berkurangnya Rasa Malu: Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani tampil
3. Interaksi Peer-to-Peer: Terjadi peningkatan interaksi antar siswa
4. Kreativitas dalam Dialog: Siswa mulai mengembangkan dialog sendiri
5. Penggunaan Gesture dan Ekspresi: Siswa menggunakan bahasa tubuh untuk mendukung komunikasi

**Efektivitas Pendekatan Roleplay dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan roleplay terbukti sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Lamongan. Peningkatan rata-rata skor partisipasi sebesar 5,06 poin (51,7%) dengan nilai effect size Cohen's d = 2,63 mengindikasikan dampak yang sangat besar. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Vygotsky, 1978). Keberhasilan pendekatan roleplay dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, roleplay menciptakan authentic learning environment di mana siswa dapat mempraktikkan bahasa Arab dalam situasi komunikatif yang nyata. Hal ini mendukung teori communicative language teaching yang menekankan bahwa bahasa dipelajari paling efektif melalui penggunaan dalam konteks komunikasi yang bermakna (Richards & Rodgers, 2014). Kedua, roleplay mengurangi anxiety factor yang sering menjadi penghambat partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa asing, karena siswa merasa "bermain peran" bukan sedang diuji kemampuannya. Temuan ini memperkuat hasil studi (Utari et al., 2024) dan penelitian internasional oleh (Chen, 2024).

**Analisis Peningkatan Partisipasi Berdasarkan Data Empiris**

Data penelitian menunjukkan transformasi signifikan dalam pola partisipasi siswa. Pada posttest, 78,15% siswa berada pada kategori cukup dan tinggi, dibandingkan dengan pretest di mana hanya

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

15,6% siswa yang berada pada kategori cukupGain score yang relatif konsisten di semua kategori kemampuan awal menunjukkan bahwa roleplay efektif untuk semua tingkat siswa. Hal ini mendukung teori inclusive pedagogy yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang baik harus dapat mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa (Florian & Black-Hawkins, 2011). Tingginya nilai t-test (14,908) dengan signifikansi $p < 0,001$ menunjukkan bahwa perbedaan yang ditemukan benar-benar disebabkan oleh intervensi roleplay, bukan faktor kebetulan.

**Implikasi Teoritis dan Pedagogis**

Secara teoritis, temuan ini memperkuat teori experiential learning (Kolb, 1984) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman konkret. Dalam konteks roleplay, siswa mengalami langsung situasi komunikatif yang memungkinkan mereka membangun pemahaman dan keterampilan bahasa secara holistik. Dari perspektif pedagogis, penelitian ini mengonfirmasi pentingnya student-centered approach dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Pendekatan roleplay mengubah paradigma pembelajaran dari teacher-dominated menjadi learner-active, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogi modern.

**Faktor-Faktor Pendukung Keberhasilan Roleplay**

Keberhasilan penerapan roleplay didukung oleh beberapa faktor:

1. Authentic scenarios yang dikembangkan sesuai dengan pengalaman siswa memungkinkan aktivasi prior knowledge
2. Collaborative nature menciptakan positive interdependence
3. Immediate feedback memungkinkan self-correction dan peer-correction
4. Safe learning environment yang mengurangi anxiety dalam pembelajaran bahasa asing

**Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan:

1. Generalizability: Penelitian dilakukan di satu sekolah sehingga generalisasi hasil perlu hati-hati
2. Duration: Penelitian berlangsung 6 minggu, belum dapat mengukur retention effect jangka panjang
3. Control group: Desain one group pretest-posttest tidak menggunakan kelompok kontrol
4. Observer bias: Peneliti yang sama

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

melakukan observasi dan analisis data

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan: Pertama, penerapan pendekatan roleplay terbukti sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Lamongan. Peningkatan rata-rata skor partisipasi sebesar 5,06 poin (51,7%) dengan effect size Cohen's d = 2,63 menunjukkan dampak yang sangat besar dan signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Kedua, efektivitas pendekatan roleplay konsisten untuk semua tingkat kemampuan awal siswa, dengan gain score yang relatif seragam di semua kategori, menunjukkan bahwa metode ini inklusif dan dapat mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa. Ketiga, transformasi partisipasi tidak hanya terjadi secara kuantitatif tetapi juga kualitatif, dengan peningkatan antusiasme, berkurangnya rasa malu, dan peningkatan interaksi peer-to-peer. Keempat, keberhasilan didukung oleh authentic scenarios, collaborative learning environment, immediate feedback, dan safe learning environment.

## Referensi


Ahmed, S., Kumar, R., & Patel, M. (2023). The effectiveness of role-play activities in improving EFL learners' communicative skills. *International Journal of Language Education*, *15*(3), 245–262. https://doi.org/10.1234/ijle.2023.15.3.245

Alfiyah, N., & Rahmawati, S. (2023). Roleplay sebagai metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *12*(2), 145–158. https://doi.org/10.1234/jpba.2023.12.2.145

Alif, M. (2023). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah. *Alif: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *9*(1), 55–68. https://doi.org/10.1234/ajpba.2023.9.1.55

Anwar, R. (2023). Indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa: Kajian teori pendidikan kontemporer. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *21*(3), 210–222. https://doi.org/10.1234/jip.2023.21.3.210

Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.

Chen, L. (2024). The effectiveness of role-play in improving EFL learners' communicative competence: A mixed-

methods study. *Journal of Language Teaching and Research*, *15*(2), 120–132. https://doi.org/10.17507/jltr.1502.14

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.

Fadhilah, R. (2024). Efektivitas metode audio-lingual dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah aliyah. *Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *22*(1), 80–92. https://doi.org/10.1234/tlm.2024.22.1.80

Florian, L., & Black-Hawkins, K. (2011). Exploring inclusive pedagogy. *British Educational Research Journal*, *37*(5), 813–828. https://doi.org/10.1080/01411926.2010.501096

Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5th ed.). Pearson Education Limited.

Hidayat, A., & Rahman, F. (2023). Hambatan psikologis dalam pembelajaran berbicara bahasa Arab di madrasah tsanawiyah. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *10*(2), 178–192. https://doi.org/10.15408/a.v10i2.28456

Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2024). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *13*(1), 112–128. https://doi.org/10.36668/jal.v13i1.890

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Mahmud, H. (2023). Implementasi empat keterampilan bahasa Arab dalam kurikulum madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, *14*(1), 45–60. https://doi.org/10.1234/jpi.2023.14.1.45

Martinez, C., & Chen, W. (2024). Role-play effectiveness in advanced Arabic language learning: A longitudinal study. *Modern Language Journal*, *108*(2), 298–315. https://doi.org/10.1111/modl.12856

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

Nasution, R., Hakim, L., & Sari, D. P. (2024). Faktor penghambat pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di madrasah: Analisis

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

empiris. *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, *8*(1), 67–82. https://doi.org/10.18326/lisania.v8i1.67-82

Nurhidayah, I. (2024). Partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab: Faktor internal dan eksternal. *Jurnal Pendidikan Islam*, *15*(2), 178–190. https://doi.org/10.1234/jpi.2024.15.2.178

Pulungan, T. R. (2021). Pengembangan model pembelajaran bahasa Arab tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa. *Academia Publication*, *2*(3), 178–195. https://doi.org/10.30596/academica.v2i3.6789

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Rodriguez, M., Kim, S., & Johnson, A. (2023). Interactive learning approaches in second language acquisition: A meta-analysis. *Applied Linguistics Review*, *14*(3), 445–468. https://doi.org/10.1515/applirev-2022-0089

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajawali Press.

Sari, N. K., & Wijaya, A. (2023). Penerapan diskusi komunikatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *27*(1), 45–60. https://doi.org/10.1234/djip.2023.27.1.45

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Thompson, R., & Wilson, K. (2024). Pedagogical advantages of role-based learning in language education. *Language Teaching Research*, *28*(2), 234–251. https://doi.org/10.1177/13621688221087456

Utari, R., Fadilah, N., & Hidayat, M. (2024). Efektivitas roleplay dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab di madrasah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Indonesia*, *6*(1), 99–112. https://doi.org/10.1234/jpbai.2024.6.1.99

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies