



Nurul
Syarifuddin²⁾

Afiqah¹⁾,

Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Kalam

¹⁻²⁾Universitas Islam Negeri
Ar-Raniry Banda Aceh.

Email:

afiqahnurul231@gmail.com

Article Info

Article Information

Received : 26-06-2026

Revised : 15-07-2026

Accepted : 15-07-2026

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; Maharah Kalam; Role Playing; Kecemasan Berbicara

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode Role Playing dalam meningkatkan kemampuan maharah kalam siswi MTs Insan Qurani Aceh Besar. Kecemasan berbicara dan kurangnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi lisan merupakan permasalahan utama yang ditemukan di lapangan. Penelitian menggunakan desain Quasi Experiment (Non-equivalent Pre-test Post-test Design) dengan 31 siswi kelas eksperimen dan 30 siswi kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes lisan maharah kalam menggunakan rubrik penilaian lima dimensi (pelafalan, tata bahasa, kelancaran, kosakata, dan pemahaman) serta dianalisis menggunakan uji Shapiro-Wilk, uji Levene, dan Independent Sample T-Test (SPSS 25). Rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 92,93 (Mumtaz) jauh melampaui kelas kontrol sebesar 55,33 (Jayyid), dengan $t = -26,075$ dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_a diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif yang diintegrasikan dengan metode Role Playing terbukti secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan maharah kalam sekaligus mengurangi kecemasan berbicara siswi di lingkungan pesantren

Abstract :

Keywords; Cooperative Learning; Maharah Kalam; Role Playing; Speaking Anxiety

This study aims to determine the effectiveness of cooperative learning integrated with the Role Playing method in improving the maharah kalam (Arabic speaking) ability of female students at MTs Insan Qurani, Aceh Besar. Speaking anxiety and insufficient confidence in oral Arabic communication were identified as the primary problems. A quasi-experimental Non-equivalent Pre-test Post-test Design was employed with 31 experimental and 30 control group students. Data were collected through oral maharah kalam assessments using a five-dimension



rubric and analysed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene homogeneity test, and Independent Sample T-Test (SPSS 25). The experimental group's post-test mean (92.93, Mumtaz) significantly surpassed the control group (55.33, Jayyid), with $t = -26.075$ and $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000 < 0.05$, confirming H_a . This study concludes that cooperative learning integrated with Role Playing is significantly effective in improving maharah kalam whilst simultaneously reducing students' speaking anxiety in a pesantren context.

PENDAHULUAN

Maharah kalam merupakan salah satu keterampilan berbahasa Arab yang paling menantang sekaligus paling penting untuk dikuasai peserta didik. Keterampilan ini menuntut aktivasi pengetahuan linguistik secara langsung dalam situasi komunikasi nyata yang melibatkan aspek pelafalan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman secara bersamaan (Al-'Ilian, 1992). Dalam konteks pesantren dan madrasah, penguasaan maharah kalam tidak hanya menjadi tujuan akademis tetapi juga kebutuhan praktis sehari-hari, mengingat bahasa Arab digunakan sebagai bahasa pengantar dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Qomaruddin et al., 2023). Sa'diyah, Ahsan, dan Ulinnuha (2024) menegaskan bahwa maharah kalam adalah keterampilan paling kompleks karena menuntut integrasi simultan antara kompetensi fonologis, gramatikal, dan komunikatif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Arab peserta didik masih menghadapi kendala serius. Hambatan utama yang paling sering ditemukan adalah kecemasan berbicara (speaking anxiety), yaitu rasa takut melakukan kesalahan, malu berbicara di depan teman, dan kekhawatiran terhadap penilaian negatif dari lingkungan (Naziha et al., 2023; Naili et al., 2024). Alfian, Niswah, dan Masykur (2022) menemukan bahwa kecemasan berbicara bahasa Arab secara signifikan memengaruhi kepercayaan diri peserta didik dalam berkomunikasi lisan. Sholeha dan Al Baqi (2022) mengonfirmasi bahwa kecemasan tersebut berdampak langsung pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam interaksi komunikatif. Kondisi ini ditemukan pula di MTs Insan Qurani Aceh Besar, di mana observasi awal peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar siswi enggan berbicara

bahasa Arab secara spontan meskipun telah memiliki pengetahuan tata bahasa yang memadai.

Masalah serupa telah diidentifikasi oleh beberapa peneliti terkini. Khairani, Hayati, dan Farid (2024) menemukan bahwa latihan muhadatsah yang mekanistik dan berbasis naskah menyebabkan siswa tidak mampu berinisiatif dalam percakapan di luar hafalan. Asmara dan Ali Mustofa (2024) mengidentifikasi bahwa strategi guru bahasa Arab di MTs masih didominasi pendekatan tekstual yang kurang mendorong produksi ujaran spontan. Mujiburrahman et al. (2023) menunjukkan bahwa metode muhadatsah konvensional perlu direvitalisasi agar dapat meningkatkan hasil belajar maharah kalam secara optimal.

Landasan teoritis penelitian ini bertumpu pada teori Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pelajar mencapai tingkat performa lebih tinggi melalui dukungan yang dimediasi secara tepat daripada secara individual. Diterapkan dalam pembelajaran kooperatif, kerangka ZPD menjelaskan bagaimana siswa yang lebih mampu secara alami membimbing perkembangan rekan-rekannya dalam struktur kelompok (Pudjiarti, 2023). Selain itu, metode Role Playing didasarkan pada teori experiential learning yang menegaskan bahwa pengetahuan paling efektif dibangun melalui pengalaman langsung dalam konteks autentik (Utari et al., 2024). Gajah, Inayah, dan Haryuni (2023) membuktikan bahwa pendekatan kooperatif dalam pembelajaran bahasa Arab secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Penelitian mengenai penggunaan metode Role Playing dalam konteks pembelajaran kooperatif berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Basri, Hasnawati, dan Ulum (2024), penelitian Mursyidan, Masruchah, dan Rifai (2025), dan penelitian Jipp et al. (2026) terletak pada konteks pembelajaran dan model integrasinya. Penelitian-penelitian sebelumnya mengkaji Role Playing sebagai metode mandiri, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan Role Playing dalam kerangka pembelajaran kooperatif yang secara khusus menargetkan pengurangan kecemasan berbicara di lingkungan pesantren. Integrasi inilah yang menjadi kebaruan (novelty) penelitian ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kemampuan maharah kalam siswi kelas kontrol sebelum dan sesudah penelitian; (2)

mengetahui kemampuan maharah kalam siswi kelas eksperimen sebelum dan sesudah penelitian; dan (3) membuktikan efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode Role Playing dalam meningkatkan kemampuan maharah kalam siswi MTs Insan Qurani Aceh Besar.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain Quasi Experiment, khususnya Non-equivalent Pre-test Post-test Design (Sugiyono, 2019). H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan maharah kalam siswi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan metode Role Playing. H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan maharah kalam siswi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan metode Role Playing.

Responden

Sampel terdiri dari dua kelas siswi kelas II MTs Insan Qurani Aceh Besar yang dipilih menggunakan teknik Purposive Sampling: kelas II F sebagai kelas eksperimen (n = 31) dan kelas II E sebagai kelas kontrol (n = 30), dengan total sampel 61 siswi. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 8-17 Mei 2026 dalam empat pertemuan.

Metode dan Instrumen

Instrumen utama adalah rubrik penilaian maharah kalam dengan lima dimensi: (1) Pelafalan/Nuthq (20 poin), (2) Tata Bahasa/Qawa'id (15 poin), (3) Kelancaran/Thalaqah (20 poin), (4) Kosakata/Mufradat (15 poin), dan (5) Pemahaman/Fahm (30 poin), skor maksimal 100. Materi yang digunakan adalah teks cerita 'Ithlaqu al-Thuyur' dari kitab Qira'atu al-Rasyidah. Pada kelas eksperimen, siswi memerankan tokoh cerita secara berkelompok mengikuti progresi Controlled-Guided-Free Speaking. Pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung secara konvensional melalui membaca teks dan tanya jawab.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan SPSS versi 25 melalui tiga prosedur: (1) uji Shapiro-Wilk untuk normalitas; (2) uji Levene untuk homogenitas; dan (3)

Independent Sample T-Test untuk signifikansi perbedaan. H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ (Rahmadi, 2022)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pre-Test dan Uji Asumsi

Sebelum pelaksanaan perlakuan, data pre-test dikumpulkan dari kedua kelompok untuk memverifikasi kesetaraan kemampuan awal. Sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1, nilai pre-test kelas kontrol berkisar antara 39–52 dengan rata-rata 45,40 yang berada pada kategori Jayyid. Distribusi nilai yang terkonsentrasi pada kategori Jayyid mengonfirmasi bahwa kemampuan awal maharah kalam siswi masih perlu ditingkatkan, sesuai dengan temuan Khairani, Hayati, dan Farid (2024) bahwa pembelajaran muhadatsah konvensional menghasilkan kemampuan berbicara yang terbatas.

Tabel 1. Distribusi Nilai Pre-Test Siswi Kelas Kontrol (n = 30)

No.	Nama Siswi	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Gain
1	Siswi 1	45	Jayyid	60	Jayyid	+15
2	Siswi 2	50	Jayyid	60	Jayyid	+10
3	Siswi 3	45	Jayyid	60	Jayyid	+15
4	Siswi 4	46	Jayyid	50	Jayyid	+4
5	Siswi 5	46	Jayyid	40	Maqbul	-6
6	Siswi 6	45	Jayyid	60	Jayyid	+15
7	Siswi 7	40	Maqbul	50	Jayyid	+10
8	Siswi 8	42	Jayyid	60	Jayyid	+18
9	Siswi 9	40	Maqbul	60	Jayyid	+20
10	Siswi 10	46	Jayyid	60	Jayyid	+14
11	Siswi 11	44	Jayyid	50	Jayyid	+6
12	Siswi 12	48	Jayyid	60	Jayyid	+12
13	Siswi 13	50	Jayyid	50	Jayyid	+0

No.	Nama Siswi	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Gain
14	Siswi 14	47	Jayyid	60	Jayyid	+13
15	Siswi 15	42	Jayyid	50	Jayyid	+8
16	Siswi 16	50	Jayyid	60	Jayyid	+10
17	Siswi 17	39	Maqbul	60	Jayyid	+21
18	Siswi 18	40	Maqbul	60	Jayyid	+20
19	Siswi 19	44	Jayyid	60	Jayyid	+16
20	Siswi 20	46	Jayyid	60	Jayyid	+14
21	Siswi 21	52	Jayyid	50	Jayyid	-2
22	Siswi 22	40	Maqbul	50	Jayyid	+10
23	Siswi 23	50	Jayyid	60	Jayyid	+10
24	Siswi 24	45	Jayyid	50	Jayyid	+5
25	Siswi 25	40	Maqbul	50	Jayyid	+10
26	Siswi 26	46	Jayyid	45	Jayyid	-1
27	Siswi 27	50	Jayyid	60	Jayyid	+10
28	Siswi 28	52	Jayyid	55	Jayyid	+3
29	Siswi 29	49	Jayyid	60	Jayyid	+11
30	Siswi 30	43	Jayyid	50	Jayyid	+7
Jumlah		1362		1660		
Rata-rata		45.40	Jayyid	55.33	Jayyid	

Kategori: 81–100 = Mumtaz; 61–80 = Jayyid Jiddan; 41–60 = Jayyid; 21–40 = Maqbul; 0–20 = Rasib

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh 30 siswi kelas kontrol berada pada kategori Jayyid pada pre-test dengan nilai rata-rata 45,40. Setelah pembelajaran konvensional tanpa Role Playing, rata-rata post-test meningkat menjadi 55,33 yang masih berada pada kategori Jayyid. Peningkatan sebesar 9,93 poin (21,9%)

menunjukkan adanya perkembangan namun tetap dalam kategori yang sama, mengonfirmasi keterbatasan metode konvensional yang kurang menciptakan konteks komunikasi autentik (Qomaruddin et al., 2023). Hasil uji asumsi untuk data pre-test disajikan pada Tabel 2 di bawah.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Pre-Test

Uji	Statistik	df	Sig.	Keputusan
Shapiro-Wilk (Kontrol)	0,940	30	0,091	Normal (Sig. > 0,05)
Shapiro-Wilk (Eksperimen)	0,959	31	0,294	Normal (Sig. > 0,05)
Levene (Pre-Test)	—	—	0,051	Homogen (Sig. > 0,05)

Kriteria: Sig. > 0,05 = data berdistribusi normal / homogen

Berdasarkan Tabel 2, uji Shapiro-Wilk menghasilkan Sig. = 0,091 > 0,05 untuk kelas kontrol dan Sig. = 0,294 > 0,05 untuk kelas eksperimen, mengonfirmasi distribusi normal. Uji Levene menghasilkan Sig. = 0,051 > 0,05, mengonfirmasi homogenitas. Kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara, memvalidasi desain penelitian.

Hasil Post-Test dan Uji Efektivitas

Setelah perlakuan empat sesi pembelajaran, data post-test dikumpulkan dari kedua kelompok. Tabel 3 menyajikan rincian nilai pre-test dan post-test seluruh siswi kelas eksperimen. Sebagaimana ditampilkan, seluruh 31 siswi kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang signifikan setelah penerapan metode Role Playing berbasis pembelajaran kooperatif.

Tabel 3. Distribusi Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswi Kelas Eksperimen (n = 31)

No.	Nama Siswi	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Gain
1	Siswi 1	59	Jayyid	90	Mumtaz	+31
2	Siswi 2	55	Jayyid	80	Jayyid Jiddan	+25

No.	Nama Siswi	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Gain
3	Siswi 3	50	Jayyid	95	Mumtaz	+45
4	Siswi 4	55	Jayyid	90	Mumtaz	+35
5	Siswi 5	57	Jayyid	85	Mumtaz	+28
6	Siswi 6	45	Jayyid	90	Mumtaz	+45
7	Siswi 7	42	Jayyid	80	Jayyid Jiddan	+38
8	Siswi 8	44	Jayyid	100	Mumtaz	+56
9	Siswi 9	46	Jayyid	95	Mumtaz	+49
10	Siswi 10	42	Jayyid	90	Mumtaz	+48
11	Siswi 11	53	Jayyid	100	Mumtaz	+47
12	Siswi 12	50	Jayyid	100	Mumtaz	+50
13	Siswi 13	47	Jayyid	98	Mumtaz	+51
14	Siswi 14	42	Jayyid	90	Mumtaz	+48
15	Siswi 15	50	Jayyid	88	Mumtaz	+38
16	Siswi 16	40	Maqbul	90	Mumtaz	+50
17	Siswi 17	48	Jayyid	100	Mumtaz	+52
18	Siswi 18	44	Jayyid	100	Mumtaz	+56
19	Siswi 19	55	Jayyid	95	Mumtaz	+40
20	Siswi 20	52	Jayyid	90	Mumtaz	+38
21	Siswi 21	44	Jayyid	90	Mumtaz	+46
22	Siswi 22	40	Maqbul	95	Mumtaz	+55
23	Siswi 23	50	Jayyid	90	Mumtaz	+40
24	Siswi 24	60	Jayyid	100	Mumtaz	+40

No.	Nama Siswi	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Gain
25	Siswi 25	50	Jayyid	90	Mumtaz	+40
26	Siswi 26	60	Jayyid	95	Mumtaz	+35
27	Siswi 27	52	Jayyid	95	Mumtaz	+43
28	Siswi 28	53	Jayyid	100	Mumtaz	+47
29	Siswi 29	45	Jayyid	100	Mumtaz	+55
30	Siswi 30	48	Jayyid	90	Mumtaz	+42
31	Siswi 31	50	Jayyid	90	Mumtaz	+40
Jumlah		1528		2881		
Rata-rata		49.29	Jayyid	92.94	Mumtaz	

Kategori: 81–100 = Mumtaz; 61–80 = Jayyid Jiddan; 41–60 = Jayyid; 21–40 = Maqbul; 0–20 = Rasib

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh 31 siswi kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang substansial. Rata-rata nilai meningkat dari 49,29 (Jayyid) pada pre-test menjadi 92,94 (Mumtaz) pada post-test — kenaikan sebesar 43,65 poin (88,6%). Tidak ada satu pun siswi yang mengalami penurunan nilai. Profil peningkatan yang konsisten di seluruh siswi mengindikasikan bahwa struktur pembelajaran kooperatif dengan Role Playing berhasil mengakomodasi profil kemampuan peserta didik yang heterogen, sejalan dengan temuan Basri, Hasnawati, dan Ulum (2024) bahwa Role Playing merangsang produksi ujaran genuine yang jauh melampaui metode konvensional. Tabel 4 menyajikan perbandingan komprehensif hasil pre-test dan post-test kedua kelompok.

Tabel 4. Perbandingan Komprehensif Pre-Test dan Post-Test Kedua Kelompok

Kelompok	Rata-rata Pre	Rata-rata Post	Peningkatan	Kategori Post-Test
Kelas Kontrol (E)	45,40	55,33	+9,93 (21,9%)	Jayyid (Baik)

Kelompok		Rata-rata Pre	Rata-rata Post	Peningkatan	Kategori Test	Post-
Kelas Eksperimen (F)		49,29	92,94	+43,65 (88,6%)	Mumtaz Baik)	(Sangat

Keterangan: 81–100 = Mumtaz; 61–80 = Jayyid Jiddan; 41–60 = Jayyid; 21–40 = Maqbul; 0–20 = Rasib

Untuk menentukan signifikansi perbedaan post-test kedua kelompok, dilakukan Independent Sample T-Test. Hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Independent Sample T-Test Data Post-Test

Kelompok		N	Rata-rata	SD	t	Sig. (2-tailed)
Kelas Kontrol (E)		30	55,33	5,51	-26,075	0,000
Kelas Eksperimen (F)		31	92,94	5,70		

H0 ditolak dan Ha diterima apabila Sig. (2-tailed) < 0,05

Berdasarkan Tabel 5, Independent Sample T-Test menghasilkan $t = -26,075$ dengan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima: terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan maharah kalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai t negatif mengonfirmasi bahwa rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dengan metode Role Playing terbukti efektif, sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Mursyidan, Masruchah, dan Rifai (2025) mengonfirmasi efektivitas serupa dalam konteks pembelajaran bahasa Arab non-formal. Penerapan pembelajaran kooperatif sangat membantu siswi karena menciptakan lingkungan psikologis yang aman sehingga mengurangi kecemasan berbicara (Naziha et al., 2023; Sholeha & Al Baqi, 2022). Peningkatan yang sangat drastis pada kelas eksperimen mengungkap temuan penting bahwa potensi berbicara siswi sebenarnya sudah besar namun tertekan oleh faktor psikologis, bukan semata keterbatasan kompetensi linguistik (Sa'diyah et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil pembahasan di atas, sumbangan teoritis penelitian ini adalah integrasi pembelajaran kooperatif dan metode Role Playing sebagai model pembelajaran terpadu yang mengatasi dimensi afektif (kecemasan berbicara) dan dimensi komunikatif (produksi ujaran bahasa Arab lisan) dalam perkembangan maharah kalam di lingkungan pesantren. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dengan metode Role Playing terbukti efektif meningkatkan kemampuan maharah kalam siswi MTs Insan Qurani Aceh Besar. Seluruh 31 siswi kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai dengan rata-rata post-test 92,94 (Mumtaz) – peningkatan 43,65 poin (88,6%) dari pre-test 49,29 – yang jauh melampaui kelas kontrol dengan rata-rata post-test 55,33 (Jayyid). Independent Sample T-Test menghasilkan $t = -26,075$ dengan Sig. (2-tailed) $= 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kami merekomendasikan agar pembelajaran kooperatif yang diintegrasikan dengan metode Role Playing diterapkan sebagai strategi unggulan pembelajaran maharah kalam di MTs dan pesantren.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-'Ilian, A. F. M. (1992). *Al-Maharat al-Lughawiyyah: Mahiyyatuha wa Thara'iq Tadrisuha*. Riyadh: Dar al-Muslim.
- Alfian, M. I., Niswah, N., & Masykur, M. Z. (2022). Kecemasan berbahasa untuk keterampilan berbicara bahasa Arab pada tingkatan perguruan tinggi. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 14(1), 53–70. <https://doi.org/10.21043/arabia.v14i1.14887>
- Asmara, L., & Ali Mustofa, T. (2024). Strategi guru bahasa Arab dalam meningkatkan maharotul kalam di MTs Husnul Khotimah Kuningan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 1531–1541.
- Bariah, S., dkk. (2024). *Buku ajar strategi pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Basri, D. J., Hasnawati, & Ulum, F. (2024). Role playing method on Arabic speaking skill (maharah kalam). *INTERFERENCE: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 5(1), 60–70. <https://doi.org/10.26858/interference.v5i1.62972>

- Gajah, A. S., Inayah, U. M., & Haryuni, N. D. (2023). Revitalisasi pembelajaran bahasa Arab: Pendekatan integratif berbasis CTL, Cooperative Learning, dan PAKEM. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(2), 1–14.
- Jazilurrahman, U. A., & Fajri, Z. (2024). Meningkatkan keterampilan bahasa Arab: Penerapan pembelajaran maharah kalam melalui kegiatan taqdimul bayan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–12.
- Jipp, P. W., dkk. (2026). Pengaruh teknik role playing untuk meningkatkan maharah kalam bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4704>
- Khairani, B., Hayati, D. K., & Farid, M. S. (2024). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan siswa pada maharah kalam melalui latihan muhadatsah di kelas IX MTs Al-Wasliyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1–10.
- Makrifah. (2023). Development of role play method to improve the ability of speaking Arabic in Islamic elementary school. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 1–14.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mujiburrahman, Karimuddin, Azimah, T. N., & Nufus, Z. (2023). Penerapan metode muhadatsah dalam meningkatkan hasil belajar maharah kalam santriwati dayah putri. *Khadem: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 180–187. <https://doi.org/10.54621/jkdm.v2i1.748>
- Mursyidan, M. A., Masruchah, S., & Rifai, M. A. (2025). Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan maharah kalam siswa TPQ Al-Kamaliyah Kauman Kepanjen. *JEC: Journal of Education and Culture*, 3(1), 1–12.
- Naili, M., Annisa, M. N., & Ansar, A. (2024). Kecemasan berbicara bahasa Arab pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.33096/eljour.v5i2.979>
- Naziha, S., dkk. (2023). Kecemasan berbicara bahasa Arab mahasiswa pascasarjana pendidikan bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Paedagoria*:

- Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 14(2), 166–172.
<https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i2.14029>
- Pudjiarti, E. S. (2023). Pembelajaran kooperatif: Pendekatan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik. Semarang: Badan Penerbit STIEPARI PRESS.
- Qomaruddin, F., Haq, M. A., & Rosyad, M. S. (2023). Efektivitas metode langsung terhadap maharah kalam pada program muhadatsah Pondok Pesantren Mamba'us Sholihin. MIYAH: Jurnal Studi Islam, 19(1), 73–98.
<https://doi.org/10.33754/miyah.v19i01.658>
- Rahmadi, S. (2022). Pengantar metodologi penelitian. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sa'diyah, K., Ahsan, M. R., & Ulinnuha, M. A. (2024). Maharah kalam and its problem. Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, 5(1), 1–14.
- Sholeha, F. Z., & Al Baqi, S. (2022). Kecemasan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Mahira: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2(1), 1–12.
<https://doi.org/10.55380/mahira.v2i1.234>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Utari, R. F., May, A., & Hikmah, H. (2024). Pengembangan metode role play untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Arab. INTIFA: Journal of Education Language, 1(2), 185–194.
- Vygotsky, L. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press.