

ABSTRAK

Mutik Komalasari (2026). Efektivitas Strategi *Role play* Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan *Maharah Kalam* di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran bahasa Arab pada mata pelajaran *Tamrin Lughah* di SMP Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta yang masih didominasi metode konvensional sehingga membatasi kesempatan siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbicara (*maharah kalam*). Rendahnya keaktifan dan kepercayaan diri siswa dalam komunikasi lisan mendorong perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII serta tingkat efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* sebelum dan sudah perlakuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* model *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian berjumlah 16 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta, dengan sampel sebanyak 16 siswi yang dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh*. Data dikumpulkan melalui tes lisan (*pretest* dan *posttest*) yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,836). Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *Paired Sample T-Test*, dan indeks *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS Statistics.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berbicara meningkat dari 66,4 pada *pretest* menjadi 82,7 pada *posttest* atau naik sebesar 16,3 poin. Hasil *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar $10,667 > 2,131$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai *N-Gain* sebesar 0,4862 (48,6%) menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Dengan demikian, strategi *role play* berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan *maharah kalam* siswa dan tingkat strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII serta tingkat efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *Role play*, *Gamifikasi*, *Maharah Kalam*

ABSTARCT

Mutik Komalasari (2026). *The Effectiveness of Gamification-Based Role play Strategy in Improving Maharah Kalam at Muhammadiyah Boarding School Pleret Junior High School, Yogyakarta.*

This research was motivated by the Arabic language learning process in the *Tamrin Lughah* subject at Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta, which was still dominated by conventional teaching methods, thereby limiting students' opportunities to practice speaking skills (*maharah kalam*). The low level of student participation and self-confidence in oral communication highlighted the need for a more interactive and innovative learning strategy. This study aimed to determine the effectiveness of a gamification-based role-play strategy in improving the speaking skills (*maharah kalam*) of eighth-grade students and to measure the level of its effectiveness before and after the treatment.

This study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a One-Group *Pretest-Posttest* model. The population consisted of 16 eighth-grade students of Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta, and all 16 female students were selected as the sample through a saturated sampling technique. Data were collected through oral tests (*pretest* and *posttest*) that had met the requirements of validity and reliability testing (Cronbach's Alpha = 0.836). Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, Paired Sample t-Test, and N-Gain index with the assistance of IBM SPSS Statistics.

The results showed that the mean score of students' speaking ability increased from 66.4 in the *pretest* to 82.7 in the *posttest*, indicating an improvement of 16.3 points. The Paired Sample t-Test revealed that the calculated t-value was 10.667, which was greater than the t-table value of 2.131, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Furthermore, the N-Gain score was 0.4862 (48.6%), indicating a moderate level of improvement. Therefore, the gamification-based role-play strategy was proven to be effective in improving the *maharah kalam* of eighth-grade students at Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta, with an effectiveness level categorized as moderate.

Keywords: *Role-Play, Gamification, Maharah Kalam.*

ملخص البحث

مطيع كوملا ساري (٢٠٢٦) فعالية استراتيجية لعب الأدوار القائمة على التلعيب لترقية مهارة الكلام في المدرسة المتوسطة الإسلامية التابعة لمعهد محمدية الداخلي بـ "بليريت" يوجياكارتا انطلقت هذه الدراسة من واقع تعليم اللغة العربية في مادة تمرين اللغة بمدرسة محمدية الداخلية المتوسطة بليريت يوجياكارتا، حيث ما زالت عملية التعلم تعتمد على الأساليب التقليدية التي تحد من فرص الطلاب في ممارسة مهارة الكلام. كما أن ضعف مشاركة الطلاب وثقتهم بأنفسهم في التواصل الشفهي استدعى الحاجة إلى تطبيق إستراتيجية تعليمية أكثر تفاعلية وابتكارًا. وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة فعالية إستراتيجية لعب الأدوار القائمة على التلعيب (*Gamification*) في تنمية مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثامن، وكذلك تحديد مستوى فعاليتها قبل تطبيق المعالجة وبعدها. استخدمت الدراسة المنهج الكمي بتصميم تجريبي أولي من نوع المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والاختبار البعدي (*One-Group Pretest-Posttest Design*) وتكون مجتمع الدراسة من (١٦) طالبة من الصف الثامن بمدرسة محمدية الداخلية المتوسطة بليريت يوجياكارتا، وتم اختيار جميع أفراد المجتمع عيناً للدراسة باستخدام أسلوب العينة الشاملة. وجمعت البيانات من خلال اختبار شفهي قبلي وبعدي ثبتت صلاحيته وثباته، حيث بلغ معامل الثبات. (*Cronbach's Alpha = 0.836*). وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار شايرو-ويلك (*Shapiro-Wilk*) لقياس التوزيع الطبيعي، واختبار (*Paired Sample t-Test*) ومؤشر الكسب المعدل (*N-Gain*) بمساعدة برنامج *IBM SPSS Statistics*. أظهرت نتائج الدراسة أن متوسط درجات مهارة الكلام ارتفع من (٦٦,٤) في الاختبار القبلي إلى (٨٢,٧) في الاختبار البعدي، بزيادة قدرها (١٦,٣) درجة. كما أظهرت نتائج اختبار (*Paired Sample t-Test*) أن قيمة (*t*) المحسوبة بلغت (١٠,٦٦٧)، وهي أكبر من قيمة (*t*) الجدولية (٢,١٣١)، بمستوى دلالة ($0.000 < 0.005$) وبلغت قيمة الكسب المعدل (*N-Gain*) ٠,٤٨٦٢. بنسبة (٤٨,٦٪)، مما يدل على أن مستوى التحسن يقع في الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، ثبتت فعالية إستراتيجية لعب الأدوار القائمة على التلعيب في تنمية مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثامن بمدرسة محمدية الداخلية المتوسطة بليريت يوجياكارتا، وبلغ مستوى فعاليتها درجة متوسطة. الكلمات المفتاحية: لعب الأدوار، التلعيب، مهارة الكلام.