

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang memiliki kedudukan penting dalam kehidupan umat Islam dan perkembangan peradaban dunia. Selain berfungsi sebagai bahasa Al-Qur'an dan sumber utama ajaran Islam, bahasa Arab juga memiliki kontribusi besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, serta komunikasi internasional. Penguasaan bahasa Arab memberikan kesempatan kepada seseorang untuk memahami kandungan Al-Qur'an dan literatur keislaman secara langsung tanpa ketergantungan penuh pada terjemahan yang sering kali tidak mampu merepresentasikan keseluruhan makna yang terkandung di dalamnya (Mukhammad, 2025: 234-235). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya memiliki nilai religius, tetapi juga nilai akademik dan komunikatif yang penting untuk dikembangkan pada berbagai jenjang pendidikan.

Pada pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu *maharah istima'* (menyimak), *maharah kalam* (berbicara), *maharah qira'ah* (membaca), dan *maharah kitabah* (menulis). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam proses penguasaan bahasa. Namun demikian, keterampilan berbicara atau *maharah kalam* sering kali menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran bahasa karena menunjukkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara nyata. Kemampuan berbicara memungkinkan siswa mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaannya melalui bahasa Arab dalam berbagai situasi komunikasi yang relevan.

Maharah kalam merupakan keterampilan berbicara yang menjadi salah satu fondasi utama dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Menurut (Yasin et al., 2024:242), *maharah kalam* menuntut kemampuan

menyusun dan menyampaikan pesan secara jelas dalam bahasa Arab yang mencakup aspek kefasihan pengucapan, ketepatan tata bahasa, artikulasi, dan kesesuaian dengan konteks pembicaraan. (Rosyada et al., 2025:5601) menambahkan bahwa *maharah kalam* meliputi kemampuan interaktif untuk mengekspresikan pendapat, bertanya, dan memberikan tanggapan dalam situasi sosial yang nyata. Keterampilan ini membutuhkan latihan yang berkelanjutan karena melibatkan aspek bunyi bahasa dalam mengekspresikan ide dan perasaan kepada lawan bicara (Mufidah et al., 2022:701). Oleh sebab itu, maharah kalam menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Urgensi penguasaan *maharah kalam* semakin penting mengingat bahasa Arab memiliki kedudukan strategis bagi umat Islam dan perkembangan peradaban global. Penguasaan bahasa Arab memberikan kesempatan untuk memahami ayat-ayat Al-Qur'an secara langsung tanpa ketergantungan penuh pada terjemahan yang sering kali tidak mampu menggambarkan keseluruhan makna yang terkandung di dalamnya (Mukhammad, 2025: 234-235). Selain berfungsi sebagai bahasa agama, bahasa Arab juga digunakan dalam berbagai aktivitas akademik, sosial, dan komunikasi internasional. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab tidak cukup hanya menekankan aspek pengetahuan kebahasaan, tetapi juga harus mampu menghasilkan siswa yang dapat menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi secara aktif.

Maharah Kalam merupakan kemampuan yang membutuhkan praktik secara terus-menerus karena melibatkan aspek bunyi bahasa dalam mengekspresikan ide dan perasaan kepada lawan bicara (Mufidah et al., 2022:701). Dalam konteks pembelajaran bahasa, *maharah kalam* tidak akan berkembang secara optimal apabila siswa hanya menerima penjelasan teoritis tanpa kesempatan untuk menggunakan bahasa tersebut secara langsung. Arsyad, (2019: 14) menegaskan bahwa pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa pada hakikatnya berorientasi untuk mendorong siswa agar mampu berinteraksi aktif menggunakan bahasa target kapan pun

dan di mana pun mereka berada. Dengan demikian, *maharah kalam* menjadi salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran bahasa Arab karena menunjukkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi yang sesungguhnya.

Secara normatif, pentingnya *maharah kalam* telah ditegaskan dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah. Regulasi tersebut mengarahkan agar siswa mampu menggunakan bahasa Arab secara komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangannya. Kemampuan berbicara menjadi salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Kurikulum juga mengharapkan siswa mampu menggunakan bahasa Arab secara sederhana dan komunikatif dalam kehidupan sehari-hari. Pada lembaga pendidikan berbasis pesantren, harapan tersebut seharusnya lebih mudah diwujudkan karena adanya integrasi antara pembelajaran formal dan pembiasaan penggunaan bahasa dalam lingkungan sekolah maupun asrama.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di SMP Muhammadiyah *Boarding School* (MBS) Pleret Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, kemampuan berbicara bahasa Arab siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa hanya mampu mengucapkan kosakata atau kalimat sederhana, tetapi mengalami kesulitan ketika harus menyampaikan ide dalam bentuk percakapan yang utuh. Siswa juga cenderung menunggu arahan guru dan kurang memiliki keberanian untuk memulai komunikasi menggunakan bahasa Arab secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi lisan siswa belum berkembang secara optimal.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Pertiwi dan Tsaqifa, (2023) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada lembaga pendidikan berbasis pesantren masih berada pada kategori kurang dalam penguasaan keterampilan berbahasa aktif. Meskipun siswa telah menguasai sejumlah kosakata, mereka masih mengalami kesulitan dalam merangkai

kosakata tersebut menjadi kalimat yang komunikatif dan spontan tanpa bantuan terjemahan kata demi kata. Fenomena ini mengindikasikan bahwa proses internalisasi bahasa belum berjalan secara maksimal sehingga target pembelajaran maharah kalam yang menuntut kemampuan ekspresif dan komunikatif masih sulit dicapai.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan terjemah sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah. Siswa cenderung mendengarkan penjelasan, mencatat materi, dan menghafalkan kosakata tanpa memperoleh kesempatan yang memadai untuk berlatih berbicara. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi *teacher centered* dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi secara aktif.

Padahal, pembelajaran bahasa Arab saat ini dituntut untuk lebih komunikatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Robbaniyah dan Lina, (2023:486) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur gramatika (*qawa'id*), tetapi juga harus diarahkan pada penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi praktis. Selain itu, perkembangan era digital menuntut guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif guna menjaga motivasi belajar siswa (Al-Arif, 2024:989). Berbagai strategi motivasional seperti penggunaan media interaktif, penghargaan, dan tantangan pembelajaran mulai banyak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Edidarmo et al., 2025:12). Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan praktik berbicara sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu strategi yang dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah strategi *role play*. *Role play* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara melalui simulasi peran yang menyerupai situasi kehidupan nyata (A. S.

Dewi et al., 2025:150-152). Strategi ini menempatkan siswa pada peran tertentu sehingga mereka dapat menggunakan bahasa dalam konteks yang fungsional dan bermakna, bukan sekadar menghafal teori tata bahasa (Utari et al., 2024:187). Melalui aktivitas bermain peran, siswa didorong untuk melatih ekspresi, intonasi, struktur bahasa, serta keberanian berbicara dalam situasi yang relevan dengan kehidupan mereka (Yulianeta et al., 2024:189).

Selain memberikan kesempatan praktik berbicara secara langsung, strategi *role play* juga dapat dipadukan dengan pendekatan *gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan dalam konteks pembelajaran guna meningkatkan partisipasi siswa (Yulianeta et al., 2024:1). Pendekatan ini mampu mengubah aktivitas belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Ananda et al., 2024:6). Penelitian menunjukkan bahwa *gamifikasi* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa melalui mekanisme kompetisi yang sehat (Aji et al., 2025:2270). Selain itu, pendekatan ini juga dinilai efektif dalam mengatasi rendahnya partisipasi belajar melalui pemanfaatan prinsip-prinsip psikologi permainan (Lestari et al., 2024:744).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi *role play* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan *maharah kalam* siswa. Implementasi *role play* memungkinkan siswa berlatih berbicara dalam konteks yang lebih nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penelitian Basri et al., (2024:60), menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah penerapan metode *role play*. Selain itu, Nur et al., (2024:1657), menjelaskan bahwa metode ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan empati dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Meskipun penelitian mengenai efektivitas *role play* dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab telah banyak dilakukan, masih terdapat

kesenjangan penelitian yang perlu dikaji. Hingga saat ini, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan maharah kalam masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada penerapan *role play* atau gamifikasi secara terpisah, sehingga belum banyak penelitian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam satu strategi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan maharah kalam siswa, khususnya pada jenjang SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi terhadap rendahnya kemampuan berbicara bahasa Arab siswa di SMP Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas strategi *role play* berbasis *gamifikasi* dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa Arab yang lebih komunikatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sekaligus memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan strategi pembelajaran maharah kalam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian kondisi pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah Boarding School Pleret Yogyakarta serta temuan awal yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* masih rendah.
2. Pembelajaran bahasa Arab masih didominasi metode ceramah dan terjemah.
3. Kesempatan praktik berbicara bahasa Arab siswa masih terbatas.
4. Motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran *maharah kalam* masih rendah.

5. Strategi atau metode pembelajaran inovatif belum diterapkan secara optimal.
6. Belum diketahui efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan maharah kalam siswa.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya tidak dapat diteliti secara keseluruhan karena adanya keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini. Agar penelitian lebih terarah dan menghasilkan temuan yang akurat, maka ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Strategi *role play* dengan pendekatan gamifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini Merujuk pada penerapan kegiatan bermain peran yang dipadukan dengan elemen permainan (seperti poin atau reward) untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran bahasa Arab.
2. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini dibatasi pada *maharah kalam* (keterampilan berbicara), khususnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan kalimat sederhana dan melakukan percakapan dasar sesuai materi pembelajaran yang diberikan.
3. Penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026
4. Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah efektivitas dalam strategi *role play* berbasis gamifikasi meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP MBS Pleret Yogyakarta?

2. Seberapa efektif strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa di SMP Muhammadiyah *Boarding School* (MBS) Pleret Yogyakarta

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas dalam strategi *role play* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP MBS Pleret Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui seberapa efektif strategi *role play* berbasis *gamifikasi* dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa di SMP Muhammadiyah *Boarding School* (MBS) Pleret Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab dan peningkatan *maharah kalam* melalui strategi *role play* berbasis gamifikasi.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji strategi pembelajaran interaktif atau penerapan *role play* dan gamifikasi pada konteks serta keterampilan bahasa yang berbeda.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai penerapan pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa serta kualitas pembelajaran bahasa Arab.
 - b. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, dan

menumbuhkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab.

- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi serta meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Arab.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengalaman dalam penelitian pendidikan bahasa Arab serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang relevan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang runtut mengenai alur pembahasan mulai dari pendahuluan hingga penutup.

BAB I PENDAHULUAN berisi uraian mengenai latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan pentingnya topik dikaji, diikuti oleh kebersamaan masalah, membahas masalah, dan membatasi masalah sebagai dasar penentuan fokus penelitian. bab ini memuat tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi berbagai pihak, serta sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

BAB II TINJAUAN TEORI berisi uraian mengenai landasan teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, meliputi teori tentang strategi *role play*, metode gamifikasi, implementasi strategi *role play* berbasis metode gamifikasi, *maharah kalam*, definisi operasional variabel, kerangka berpikir, serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III METODE PENELITIAN menjelaskan secara rinci lokasi dan waktu penelitian, desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, serta teknik pengumpulan data, hipotesis penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN meliputi penyajian demografi responden, deskripsi data hasil penelitian, pengujian hipotesis melalui analisis yang sesuai dengan desain penelitian, serta pembahasan hasil

penelitian yang menghubungkan temuan lapangan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

BAB V PENUTUP, menyajikan kesimpulan penelitian yang menanggapi penelitian masalah serta saran yang diarahkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya maupun perbaikan praktik di lapangan.