

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Demografi Responden**

Karakteristik responden dalam penelitian ini digambarkan melalui profil 16 siswi kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret yang menjadi subjek penelitian tunggal. Seluruh responden merupakan siswi perempuan (*akhwat*), mengingat kelas penelitian merupakan kelas homogen khusus putri. Fokus pada subjek yang seluruhnya perempuan ini memberikan keuntungan teknis dalam penerapan strategi *role play*, di mana siswi cenderung merasa lebih nyaman dan percaya diri untuk mempraktikkan *maharah kalam* tanpa merasa canggung. Selain itu, dari segi usia, responden berada pada rentang 13 hingga 14 tahun, sebuah fase remaja awal yang secara psikologis memiliki antusiasme tinggi terhadap elemen kompetisi dan penghargaan yang ditawarkan melalui metode gamifikasi.

Keberagaman profil responden juga terlihat dari latar belakang pendidikan dasar yang mereka tempuh sebelumnya. Subjek penelitian ini terdiri dari lulusan Sekolah Dasar (SD) Umum, SD Muhammadiyah, dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Perbedaan latar belakang pendidikan ini membawa implikasi pada variasi penguasaan kosakata (*mufradat*) dan kemampuan dasar bahasa Arab responden di awal penelitian. Siswa lulusan MI dan SD Muhammadiyah cenderung memiliki keakraban lebih terhadap istilah-istilah bahasa Arab dibandingkan siswa lulusan SD Umum. Kondisi keberagaman ini justru menjadi landasan kuat bagi peneliti untuk menerapkan metode gamifikasi, di mana sistem poin dan level dalam permainan dirancang untuk merangkul seluruh tingkatan kemampuan siswa agar tetap termotivasi meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

## B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret dengan melibatkan 16 siswi kelas VIII sebagai subjek penelitian. Penelitian berlangsung selama enam kali pertemuan yang terdiri dari satu kali *pretest*, empat kali pemberian perlakuan (*treatment*), dan satu kali *pos-ttest*. Pada tahap perlakuan pertemuan kedua hingga kelima, peneliti menerapkan strategi *role play* yang diintegrasikan dengan metode gamifikasi. Materi yang disampaikan mencakup tiga tema utama, yaitu *Adawatul Fil Fasl* (Peralatan di Kelas), *Bi'ah Madrasiyah* (Lingkungan Sekolah), dan *Hayatul Yaumiyah* (Kehidupan Sehari-hari).

Proses pembelajaran diawali dengan demonstrasi dialog oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan praktik kelompok. Unsur gamifikasi diwujudkan melalui sistem perolehan poin yang dinilai berdasarkan ketepatan kalimat, pelafalan, dan kepercayaan diri siswa dalam membawakan peran. Selain itu, terdapat fitur "kupon tantangan" berisi *tongue twister* bahasa Arab sebagai bentuk mekanik permainan bagi siswa yang belum memenuhi kriteria atau masih terbata-bata. Tantangan ini berfungsi untuk melatih kelancaran dan keberanian siswa sebelum diberikan kesempatan untuk mengulangi kembali penampilannya. Seluruh rangkaian tindakan ini ditutup pada pertemuan keenam dengan pelaksanaan *posttest* untuk mengukur peningkatan *maharah kalam* siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi tersebut.

### 1. Data Hasil *Pretest*

Data ini menunjukkan kemampuan dasar *maharah kalam* siswa sebelum diberikan tindakan menggunakan strategi *role play* berbasis gamifikasi.

Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pre Test

No.	Nama Inisial	Nilai <i>Pretest</i>
1.	AAS	54
2.	AON	58

3.	ACAY	61
4.	ASA	61
5.	AM	74
6.	ANP	78
7.	BSM	62
8.	FHNS	66
9.	MKT	68
10.	MSL	69
11.	NDEA	70
12.	NAH	70
13.	QNS	71
14.	SNS	78
15.	SNL	62
16.	SLPP	61
<b>Jumlah</b>		<b>1063</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>66,4</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>78</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>54</b>

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan awal berbicara bahasa Arab siswa masih cukup bervariasi. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada tahap *pretest* adalah 78, sedangkan nilai terendahnya adalah 54. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kelas untuk *pretest* adalah 66,4. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, penguasaan *maharah kalam* siswa perlu ditingkatkan agar mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

## 2. Data Hasil *Posttest*

Data ini menunjukkan kemampuan *maharah kalam* siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan strategi *role play* berbasis gamifikasi.

Tabel 4. 2 Hasil Nilai PostTest

No.	Nama Inisial	Nilai Posttest
1.	AAS	79
2.	AON	75
3.	ACAY	86
4.	ASA	77
5.	AM	89
6.	ANP	95
7.	BSM	83
8.	FHNS	78
9.	MKT	90
10.	MSL	83
11.	NDEA	87
12.	NAH	91
13.	QNS	80
14.	SNS	81
15.	SNL	70
16.	SLPP	79
<b>Jumlah</b>		<b>1323</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>82,7</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>95</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>70</b>

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat adanya peningkatan *maharah kalam* siswa yang signifikan setelah diberikan tindakan. Nilai tertinggi yang diraih siswa pada tahap *posttest* meningkat menjadi 95, dan nilai terendahnya naik menjadi 70. Rata-rata perolehan nilai kelas pada tahap akhir ini mencapai 82,7. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang dilakukan telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa Arab siswa.

### 3. Perbandingan Hasil *Pretest dan Posttest*

Tabel berikut merangkum perbandingan statistik untuk melihat efektivitas strategi *role play* berbasis *gamifikasi*.

*Tabel 4. 3 Perbandingan Nilai Pre Test dan Post Test*

<b>Indikator Statistik</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>	<b>Peningkatan</b>
Nilai Tertinggi	78	95	17
Nilai Terendah	54	70	16
Rata-rata (Mean)	66,4	82,7	16,3

Berdasarkan Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan pada seluruh indikator statistik. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan sebesar 16,3 poin, dari 66,4 menjadi 82,7. Peningkatan juga terlihat pada ambang nilai bawah di mana nilai terendah naik sebesar 16 poin, serta nilai tertinggi yang naik sebanyak 17 poin. Data ini membuktikan bahwa strategi *role play* berbasis *gamifikasi* efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* pada siswi kelas VIII di SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret.

## C. Pengujian Hipotesis (Pengolahan Data)

### 1. Uji Prasayarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hal ini merupakan syarat utama sebelum peneliti melakukan pengujian hipotesis. Peneliti menyimpulkan bahwa data yang normal menunjukkan bahwa sampel yang diambil dapat mewakili populasi penelitian secara keseluruhan. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk*, mengingat jumlah responden yang terbatas yaitu 16 siswa.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,175	16	,200 <sup>*</sup>	,956	16	,598
posttest	,106	16	,200 <sup>*</sup>	,984	16	,987

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data *pretest* sebesar 0,598 dan untuk data *posttest* sebesar 0,987. Peneliti menyimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan terpenuhinya syarat normalitas ini, maka peneliti dapat melanjutkan analisis data ke tahap berikutnya, yaitu uji hipotesis untuk melihat pengaruh strategi *role play* berbasis *gamifikasi* terhadap *maharah kalam* siswa.

## 2. Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi *role play* berbasis *gamifikasi* terhadap peningkatan *maharah kalam* siswa. Peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini didasarkan pada dua hal, yaitu jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel dan nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis kerja dinyatakan diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis kerja dinyatakan ditolak.

Paired Samples Test									
Pair 1		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1	pretest - posttest	-16,250	6,094	1,523	-19,497	-13,003	-10,667	15	,000

Gambar 4. 2 Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Berdasarkan tabel hasil uji di atas, diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,667 (tanda minus diabaikan) dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Peneliti menyimpulkan bahwa dengan jumlah responden sebanyak 16 siswa ( $df = 15$ ), diperoleh nilai t-tabel sebesar 2,131. Karena nilai t-hitung (10,667) jauh lebih besar dari t-tabel (2,131) dan nilai signifikansi (0,000) lebih kecil dari 0,05, maka Hipotesis Kerja dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan *maharah kalam* siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *role play* berbasis gamifikasi, sehingga strategi tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bicara siswa secara signifikan.

a. Uji N-gain

Uji n-gain skor ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS diperoleh nilai rata-rata *N-gain score* sebesar 0,4862 atau 48,6 % yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	16	,14	,77	,4862	,17813
Ngain_Persen	16	13,64	77,27	48,6206	17,81327
Valid N (listwise)	16				

Gambar 4. 3 Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kriteria peningkatan hasil belajar siswa berada pada kriteria peningkatan yang sedang karena nilai 0,4862 berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$ .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria peningkatan yang sedang.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **1. Efektivitas Strategi *Role play* Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Siswa**

Efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa dapat diketahui melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan strategi tersebut. Selain itu, efektivitas strategi juga dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara bahasa Arab siswa setelah diberikan perlakuan. Pengukuran tersebut bertujuan untuk mengetahui keberhasilan strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* (MBS) Pleret Yogyakarta.

Berdasarkan hasil *pretest* yang diberikan kepada 16 siswi kelas VIII, diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,4 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 54. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal *maharah kalam* siswa masih berada pada kategori yang perlu ditingkatkan. Rendahnya kemampuan awal siswa terlihat dari masih terbatasnya penguasaan kosakata dan keberanian siswa dalam mengungkapkan kalimat sederhana menggunakan bahasa Arab.

Setelah pelaksanaan *pretest*, pembelajaran dilaksanakan menggunakan strategi *role play* berbasis gamifikasi selama empat kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan *role play* yang disesuaikan dengan materi *Adawatul Fil Fasl, Bi'ah Madrasiyah, dan*

*Hayatul Yaumiyah*. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kegiatan *role play* dipadukan dengan unsur gamifikasi berupa sistem poin, penghargaan, serta kupon tantangan yang berisi *tongue twister* bahasa Arab. Melalui kegiatan tersebut siswa memperoleh kesempatan lebih banyak untuk berlatih berbicara secara langsung dalam suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perkembangan kemampuan *maharah kalam* siswa. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 82,7. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 78 menjadi 95, sedangkan nilai terendah meningkat dari 54 menjadi 70. Dengan demikian, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 16,3 poin.

Efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa diperkuat melalui hasil uji *Paired Sample T-Test*. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,667 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) sebesar 15 diperoleh nilai t-tabel sebesar 2,131. Karena nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ( $10,667 > 2,131$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis kerja diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *maharah kalam* siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *role play* berbasis gamifikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *role play* berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *role play* berbasis gamifikasi. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa Arab secara langsung dalam situasi yang

menyerupai komunikasi nyata. Kegiatan tersebut membantu siswa mengembangkan penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, serta keberanian dalam mengungkapkan gagasan menggunakan bahasa Arab.

Selain itu, unsur gamifikasi berupa sistem poin, penghargaan, dan kupon tantangan turut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Adanya penghargaan yang diberikan kepada siswa mendorong mereka untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan berusaha menampilkan performa terbaik saat praktik berbicara. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan maharah kalam.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Albana et al., 2023) yang menunjukkan bahwa strategi *role play* efektif meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa secara signifikan. Kesamaan hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan praktik berbicara secara langsung dapat meningkatkan kemampuan *maharah kalam* siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi *role play* dengan unsur gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk menggunakan bahasa Arab secara aktif.

Berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, dan uji *paired sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa strategi *role play* berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan maharah kalam siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta. Efektivitas tersebut dibuktikan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan strategi pembelajaran, sehingga rumusan masalah pertama dalam penelitian ini telah terjawab.

## **2. Tingkat Efektivitas Strategi *Role play* Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Siswa**

Rumusan masalah kedua penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan analisis *n-gain score* yang bertujuan mengukur tingkat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil perhitungan *n-gain* menggunakan bantuan SPSS diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,4862. Nilai tersebut berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$  sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *role play* berbasis gamifikasi memiliki tingkat efektivitas sedang dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa.

Kategori sedang menunjukkan bahwa strategi *role play* berbasis gamifikasi mampu memberikan peningkatan kemampuan *maharah kalam* yang cukup baik setelah pelaksanaan pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perubahan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Melalui kegiatan bermain peran yang dipadukan dengan unsur gamifikasi, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berlatih berbicara bahasa Arab secara aktif dalam berbagai situasi komunikatif.

Tingkat efektivitas sedang yang diperoleh dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, strategi *role play* memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa sehingga mereka dapat mempraktikkan penggunaan bahasa Arab secara langsung. Kedua, unsur gamifikasi berupa sistem poin, penghargaan, dan tantangan mampu meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Ketiga, suasana pembelajaran yang lebih interaktif membuat siswa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide dan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Basri et al., 2024) yang menyatakan bahwa strategi *role playing* efektif meningkatkan

*maharah kalam* melalui praktik komunikasi yang sistematis. Selain itu, penelitian (Shofiyani et al., 2025) juga menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab melalui sistem penghargaan yang terstruktur.

Berdasarkan hasil analisis n-gain sebesar 0,4862, dapat disimpulkan bahwa strategi *role play* berbasis gamifikasi memiliki tingkat efektivitas pada kategori sedang dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta. Dengan demikian, strategi yang diterapkan mampu memberikan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab yang cukup baik dan berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran *maharah kalam*. Di samping efektivitasnya dalam meningkatkan *maharah kalam*, strategi *role play* berbasis gamifikasi memiliki beberapa kekurangan, yaitu memerlukan persiapan pembelajaran yang lebih kompleks, memerlukan waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama, serta menuntut kreativitas dan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Selain itu, kemungkinan besar sebagian siswa lebih fokus pada aspek permainan dan perolehan poin dibandingkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penerapannya perlu disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik.