



Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Madrasah Ibtidaiyah

Muhammad Yusuf Ardiyanto¹, Salman², Radhiyatul Fithri³, Raisa Berlian⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Study Islam, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

E-mail: 210803062@student.umri.ac.id¹, salman@umri.ac.id², radhiyatulfithri@umri.ac.id³, raisaberlian@umri.ac.id⁴

Article Info

Article history:

Received Agust 15, 2025

Revised Agust 25, 2025

Accepted Agust 30, 2025

Keywords:

Role-Playing Method, Learning Activeness, Arabic Language, Classroom Action Research.

ABSTRACT

The low level of student activeness in learning Arabic remains a challenge at the Madrasah Ibtidaiyah level, including in grade V of SDIT Al Madinah Pekanbaru. Students tend to be passive, less involved in discussions, and not yet optimal in asking questions, answering, and taking notes. To overcome this problem, one of the alternatives that can be applied is the role-playing method. This study aims to determine whether the role-playing method can improve students' learning activeness and how its implementation works in Arabic language learning at the Madrasah Ibtidaiyah level. This research was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the research were 23 students of grade V at SDIT Al Madinah Pekanbaru. Data were collected using observation sheets with activeness indicators such as participation in discussions, the courage to ask questions, the ability to answer teachers' questions, and consistency in taking notes. The results showed that the role-playing method was effective in increasing students' learning activeness. In the first cycle, students' activeness began to improve although it was not yet evenly distributed, while in the second cycle, students' activeness increased more significantly. The percentage of student activeness in the second cycle reached 80% to 88%. Thus, the role-playing method proved to be effective in enhancing students' learning activeness in Arabic language learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received Agust 15, 2025

Revised Agust 25, 2025

Accepted Agust 30, 2025

Kata Kunci:

Metode Bermain Peran,

ABSTRAK

Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab masih menjadi permasalahan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, termasuk di kelas V SDIT Al Madinah Pekanbaru. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta belum optimal dalam bertanya, menjawab, dan mencatat materi. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa serta bagaimana penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah



Keaktifan Belajar, Bahasa Arab,
PTK

Ibtidaiyah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas V SDIT Al Madinah Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dengan indikator keaktifan berupa partisipasi dalam diskusi, keberanian mengajukan pertanyaan, kemampuan menjawab pertanyaan guru, dan keteraturan mencatat materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada siklus I, keaktifan siswa mulai meningkat meskipun belum merata, sedangkan pada siklus II keaktifan belajar mengalami peningkatan yang lebih optimal. Persentase keaktifan siswa pada siklus II mencapai 80% hingga 88%. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Muhammad Yusuf Ardiyanto
Universitas Muhammadiyah Riau
E-mail: 210803062@student.umri.ac.id

Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana komunikasi utama yang digunakan dalam interaksi antar individu di seluruh dunia. Beragam bahasa diciptakan untuk memudahkan proses komunikasi antar manusia. Sebagai alat komunikasi, bahasa sangat penting, kreatif dan efisien bagi manusia untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan. Bahasa tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia karena menjadi alat utama dalam berkomunikasi antar sesama. Bahasa Arab memiliki keistimewaan tersendiri yang membedakannya dengan bahasa lain karena memiliki nilai sastra yang tinggi, bahasa Arab juga dipilih sebagai bahasa AlQuran yang berisi wahyu dari Allah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena keberadaannya sangat dibutuhkan dalam berbagai aktivitas sehari-hari sebagai media komunikasi antar individu (Pokhrel, 2024).

Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan oleh sekelompok masyarakat yang tinggal di kawasan Gurun Sahara, Jazirah Arabiyah. Termasuk dalam rumpun bahasa Semitik dari keluarga Afro-Asia, Bahasa Arab memiliki kaitan dengan bahasa Ibrani dan bahasa Neo-Arami. Bahasa ini telah digunakan di wilayah Jazirah Arab selama berabad-abad dan memiliki jumlah penutur terbesar di antara bahasa-bahasa dalam rumpun Semitik. Kini, Bahasa Arab dipakai secara luas di dunia dengan lebih dari 280 juta orang sebagai penutur asli, yang sebagian besar berada di Timur Tengah dan Afrika Utara (Endang Switri et al., 2022).

Bahasa Arab sering dianggap sebagai bahasa umat Islam karena Al-Qur'an dan hadis yang menjadi sumber utama ajaran Islam bagi umat Muslim, sebagaimana Firman Allah di dalam AlQuran:



إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

“Sesungguhnya kami telah menjadikan AlQuran dalam bahasa Arab, supaya kalian bisa memahaminya” [QS.Az Zukhruf:3] (Antique Putra, 2020).

Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtida'iyah memiliki peran yang signifikan sebagai bahasa agama, ilmu pengetahuan, dan komunikasi. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Arab selalu dikaitkan dengan dan mendukung mata pelajaran agama Islam lainnya. Tujuannya adalah agar siswa dapat berkomunikasi serta memahami teks-teks berbahasa Arab secara sederhana. Kemampuan ini akan membantu mereka dalam memahami dua sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan hadis yang ditulis dalam bahasa Arab.

Penggunaan bahasa Arab di kalangan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Namun, siswa kerap mengalami beragam hambatan dalam memahami dan mempraktikkan bahasa Arab. Masalah ini menjadi tantangan besar yang memerlukan metode pembelajaran yang kreatif dan efisien untuk diatasi (Pokhrel, 2024).

Hasil observasi awal menunjukkan beberapa permasalahan faktual yang ditemukan di SDIT Al Madinah Pekanbaru. Pertama, motivasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab masih rendah, yang berdampak pada kurangnya partisipasi mereka dalam proses belajar. Kedua, siswa mengalami kendala dalam memahami struktur dan kosakata Bahasa Arab yang berbeda dengan Bahasa Indonesia. Ketiga, kurangnya rasa percaya diri membuat siswa enggan menggunakan Bahasa Arab dalam komunikasi. Keempat, keterbatasan pengalaman siswa dalam berinteraksi sosial selama pembelajaran Bahasa Arab turut memengaruhi kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa tersebut.

Masalah faktual yang telah disebutkan mencerminkan rendahnya pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran Bahasa Arab dan potensi metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan dasar Bahasa Arab siswa. Hal ini menunjukkan adanya kendala konseptual dalam pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari, serta kurangnya kesadaran akan efektivitas metode bermain peran sebagai alat pembelajaran. Selain itu, siswa memiliki keterbatasan dalam memahami kosakata Bahasa Arab, yang mengindikasikan lemahnya pemahaman tentang dasar-dasar Bahasa Arab dan perbedaannya dengan Bahasa Indonesia.

Di sisi lain, terdapat keterbatasan fasilitas dan dukungan yang diperlukan untuk mengimplementasikan metode bermain peran secara efektif. Hal ini mencerminkan kurangnya pemahaman pihak sekolah tentang strategi pembelajaran yang sesuai, serta kurangnya kemampuan untuk mengintegrasikan metode bermain peran ke dalam kurikulum dan proses pengajaran sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Arab. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi imajinasi mereka, yang pada akhirnya dapat berkontribusi secara signifikan dalam pengembangan keterampilan berpikir dan kemampuan berbahasa Arab. Dan dengan ini mereka mampu membaca, mendengar dan berdialog menggunakan bahasa Arab dengan aktif serta percaya diri dalam mempraktekannya pada metode bermain peran tersebut.

Bermain peran dapat menjadi metode yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab bagi siswa. Melalui kegiatan ini, siswa menggunakan bahasa Arab untuk berkomunikasi dan memahami situasi yang disimulasikan, sehingga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa tersebut. Selain itu, bermain peran melibatkan



penggunaan berbagai kata dan kalimat dalam bahasa Arab, yang membantu siswa memperluas kosa kata dan mempelajari cara menyusun kalimat dengan benar.

Metode ini juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab secara lebih aktif. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya memberikan unsur keseruan dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan dasar bahasa Arab, termasuk pemahaman, penggunaan kosa kata, dan motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah SDIT Al Madinah Pekanbaru yang berjumlah 23 orang. Penelitian ini difokuskan pada siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Objek Penelitian Objek dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab, yang dilihat dari berbagai indikator, seperti partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian berbicara, dan keterlibatan dalam Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menerapkan metode Bermain Peran (*role play*).

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena dilakukan di dalam kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran serta mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung (Fitriyani & Hidayat, 2020). Melalui PTK, guru didorong untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif, karena terus berusaha melakukan perbaikan dengan menerapkan dan menyesuaikan berbagai teori, teknik pembelajaran, serta bahan ajar yang digunakan. Yang mana penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab.

Pendekatan yang diambil dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan tanpa melakukan perubahan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti.

Dalam konteks PTK ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk:

- 1) Mendeskripsikan bagaimana metode bermain peran diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas V SDIT Al Madinah.
- 2) Menggambarkan tingkat keaktifan siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran.
- 3) Menganalisis interaksi siswa dan guru selama proses pembelajaran dan bagaimana hal itu mempengaruhi keaktifan siswa.

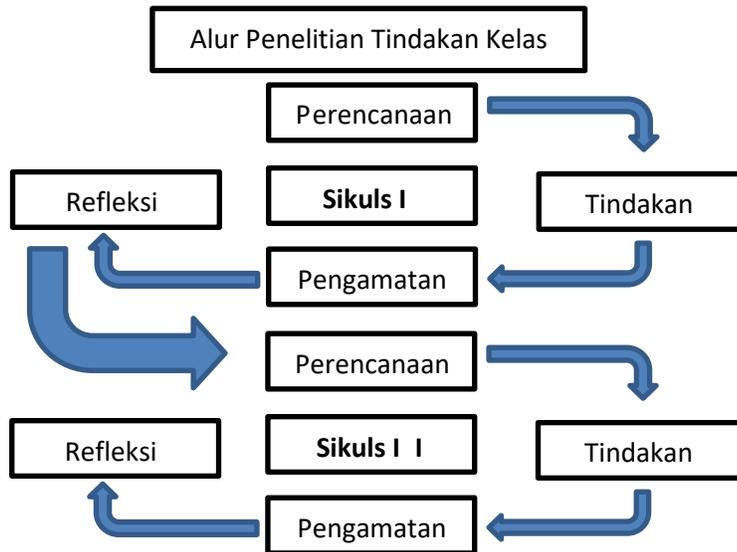
Dalam PTK ini, data yang dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif dengan menggambarkan temuan-temuan yang berkaitan dengan peningkatan keaktifan siswa, interaksi selama proses pembelajaran, serta kendala-kendala yang mungkin timbul selama penerapan metode bermain peran. Teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, akan digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai situasi di lapangan.

Secara keseluruhan, meskipun penelitian ini merupakan PTK, pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data dan menggambarkan hasilnya lebih mengarah ke deskriptif kualitatif, karena fokus utama adalah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi dalam kelas dengan mendalam dan tidak berfokus pada analisis statistik atau pengukuran numerik.



Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas



Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data ini berupa lembar observasi keaktifan siswa, panduan wawancara untuk guru dan siswa, dokumentasi dan tes tertulis.

1. Lembar Observasi Keaktifan Siswa, Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Beberapa aspek yang dapat diamati meliputi:

- 1) Partisipasi dalam Diskusi,
Seberapa sering siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas.
- 2) Inisiatif Bertanya atau Menjawab,
Frekuensi siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan jawaban.
- 3) Keterlibatan dalam Aktivitas Bermain Peran,
Tingkat keterlibatan siswa saat melakukan metode bermain peran.
- 4) Konsentrasi dan Perhatian, Se jauh mana siswa fokus selama pembelajaran.

Tabel 1. Contoh Format Lembar Observasi

Nama Siswa	Partisipasi Diskusi	Inisiatif Bertanya/Menjawab	Keterlibatan Bermain Peran	Konsentrasi/Perhatian
Siswa 1	Sering	Kadang-kadang	Aktif	Baik
Siswa 2	Jarang	Tidak Pernah	Kurang Aktif	Cukup



2. Panduan Wawancara Untuk Guru dan Siswa, Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai persepsi guru dan siswa terhadap metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Contoh Pertanyaan untuk Guru:

- 1) Bagaimana pandangan Anda mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan siswa?
- 2) Apa saja kendala yang Anda hadapi saat menerapkan metode ini?

Contoh Pertanyaan untuk Siswa:

- 1) Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran?
- 2) Apakah metode ini membuat kamu lebih aktif dalam belajar Bahasa Arab?

3. Dokumentasi, Dokumentasi berupa foto atau video selama proses pembelajaran dengan metode bermain peran dapat digunakan untuk menganalisis keaktifan dan interaksi siswa. Dokumentasi ini juga berfungsi sebagai bukti pendukung dalam penelitian.

4. Tes Tetulis, Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman kognitif siswa terhadap materi yang telah diajarkan selama proses pembelajaran dengan metode bermain peran (Ananda, 2022). Tes ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu:

- 1) Kemampuan memahami kosakata (mufradat) dalam Bahasa Arab.
- 2) Kemampuan menggunakan ungkapan sederhana dalam percakapan (hiwar).
- 3) Kemampuan menerjemahkan kata dan kalimat dari Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia dan sebaliknya.

Jenis tes ini bersifat pilihan ganda, isian singkat dan soal uraian untuk memberikan variasi dalam memberikan pemahaman siswa. Tes ini memiliki tujuan yaitu: 1) Mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran. 2) Mengevaluasi efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Waktu pelaksanaan tes dilakukan sebelum dan sesudah penerapan metode untuk membandingkan hasil belajar siswa (pre-test dan post-test). Kemudian hasil tes dianalisis secara kuantitatif menggunakan skor dan persentase ketuntasan belajar. Standar ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 75.

- *Pre-test* digunakan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum pembelajaran dengan metode bermain peran ditetapkan
- *Post-test* digunakan untuk mengevaluasi seberapa jauh pemahaman dan keaktifan siswa meningkat setelah pembelajaran dengan metode bermain peran ditetapkan.

Tabel 2. Skor Penilaian

Keterangan	Jumlah soal x poin	Hasil (jumlah soal x poin)
Pilihan ganda	10 soal x 5 poin	50 poin
Isian singkat	2 soal x 10 poin	20 poin
Soal uraian	1 soal x 30 poin	30 poin



Total skor maksimal	100 poin
----------------------------	-----------------

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Siklus I

Pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam diskusi dan memainkan peran sesuai skenario. Berdasarkan hasil observasi, tingkat keaktifan siswa mencapai 69,56%. Sebagian besar siswa tampak antusias, meskipun masih ada beberapa yang terlihat pasif dan ragu-ragu dalam memerankan tokoh.

Kendala yang dihadapi pada siklus I antara lain: (1) beberapa siswa belum memahami dengan baik peran yang harus dimainkan, (2) waktu yang terbatas membuat tidak semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk tampil, dan (3) masih ada siswa yang kurang percaya diri. Refleksi pada siklus I menghasilkan keputusan untuk memberikan arahan yang lebih jelas, menambah contoh konkret, serta mengatur pembagian peran agar lebih merata.

Siklus II

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II membawa hasil yang lebih baik. Guru memberikan contoh bermain peran secara langsung, memberikan motivasi tambahan, serta memastikan semua siswa mendapat giliran tampil. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat menjadi 88,70%. Hampir seluruh siswa terlihat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui diskusi, bertanya, menjawab, maupun memerankan tokoh.

Keberhasilan pada siklus II menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Selain itu, temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya (Arifin, 2021) yang menyatakan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas V SDIT Al Madinah Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar seperti berpartisipasi aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, dan mencatat materi.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Nurhidaya et al., 2014) yang menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi aktif, keberanian, dan rasa percaya diri siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, menurut (Sembiring, 2021) keaktifan siswa dapat ditingkatkan apabila guru mampu menggunakan metode yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Bermain peran adalah metode yang memungkinkan siswa berinteraksi, berkomunikasi, dan



berkolaborasi dengan temannya dalam situasi belajar yang kontekstual. Hal ini terbukti dari penelitian yang menunjukkan bahwa pada siklus I sebagian siswa mulai aktif, dan setelah perbaikan pada siklus II, hampir seluruh siswa terlibat aktif.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh pendapat (Parihin, 2023) yang menjelaskan bahwa keaktifan siswa akan tumbuh apabila pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berkreasi. Melalui metode bermain peran, suasana belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa termotivasi untuk terlibat aktif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan teori-teori sebelumnya yang menekankan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keaktifan, melatih keterampilan sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Oleh sebab itu, penerapan metode bermain peran sangat relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas V SDIT Al Madinah Pekanbaru dapat meningkatkan keaktifan belajar mereka selama pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan keaktifan siswa dari siklus 1 69,56% ke siklus 2 88,70%.

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama dan menggunakan Bahasa Arab dalam konteks nyata. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ananda. (2022). *Penggunaan Metode Role Play Dalam Pembelajaran Hiwar Pada Peserta Didik Mts Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang*. 9, 356–363.
- Antique Putra, P. A. (2020). *Wajibnya Menguasai Bahasa Arab*. Sahijab. <https://www.sahijab.com/tips/2379-wajibnya-menguasai-bahasa-arab>
- Fithri, R. (2024). *Implementasi hasil belajar siswa dalam pendidikan islam pada kurikulum merdeka di madrasah tsanawiyah negeri se-kota pekanbaru*.
- Fithri, R. B. & W. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Nurhidaya, Firmansyah, A., & Hasdin. (2014). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 161–174.
- Parihin. (2023). Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri. *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2), 136–150.



Pokhrel, S. (2024). No Title. *ΕΛΕΝΗ. Άραη*, 15(1), 37–48.

Sembiring, M. C. W. (2021). Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kemahiran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Muhammad Candra Wibowo Sembiring. *Jurnal Taushiah FAI UISU*, 11(1), 73–79.