

Optimalisasi Maharah Al-Kalam Bahasa Arab Melalui Media Roleplay pada Mahasiswa PBA UNM

Baiq Raudatussolihah¹, Masita Taufiqi Kholida², Hikmatul Laila³, Randy⁴, Ali Fathurrahman⁵

¹Universitas Negeri Makassar, ²Universitas Negeri Makassar, ³Universitas Negeri Makassar,

⁴Universitas Negeri Makassar, ⁵Institut Elkatarie

baiq.raudatussolihah@unm.ac.id, masita.taufiqi@gmail.com, hikmatul.lailaa@unm.ac.id,

randy@ac.id, alifathurrahman190196@gmail.com

Article History:

Received : 10 September 2025

Review : 17 November 2025

Revised : 30 November 2025

Accepted : 4 Desember 2025

Abstract: This community service activity aimed to optimize the students' mastery of Arabic Language Education through the application of roleplay. Thirty-five third- and fifth-semester students participated in the activity and were implemented through three stages: preparation (module development and conversation themes), implementation (introduction to speaking concepts, roleplay demonstrations, and independent practice), and evaluation through observation, conversation recordings, and fluency assessments. The results of the activity demonstrated significant improvements in students' fluency, confidence, and spontaneous speaking skills. The participatory approach was proven to encourage active and collaborative engagement in communication exercises. The implication of this program is that roleplay can be more widely adopted as a practical learning strategy to improve Arabic speaking skills in higher education settings and serve as a training model for future community service activities.

Keywords: Maharah al-Kalam, Learning Media, Roleplay, Arabic, PBA UNM.

A. Pendahuluan

Penguasaan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) dalam bahasa Arab merupakan aspek esensial dalam pembelajaran bahasa, terutama bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Keterampilan ini tidak hanya melibatkan aspek linguistik, tetapi juga mencakup kemampuan menyampaikan gagasan secara aktif dan komunikatif dalam konteks sosial dan akademik. (Miftahul Huda: 2013).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa mahasiswa PBA Universitas Negeri Makassar (UNM), diketahui bahwa masih banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dalam bahasa Arab

secara lisan. Hal ini terjadi karena kurangnya praktik berbicara yang interaktif serta dominasi metode pembelajaran yang bersifat pasif dan monoton. (Umi Nafi'ah: 2015).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa asing adalah penggunaan metode roleplay atau bermain peran. Media ini memungkinkan mahasiswa melatih kemampuan berbahasa melalui simulasi situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat menggunakan bahasa Arab secara lebih kontekstual dan bermakna. (Jeremy Harmer: 2007). Selain itu, roleplay juga dapat membangun kepercayaan diri,

memperkaya kosakata, dan meningkatkan kepekaan terhadap ragam situasi komunikasi. (Sri Nurhayati: 2018).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdi dari Prodi PBA UNM bermaksud mengadakan pelatihan dan praktik pembelajaran berbasis roleplay untuk membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan *maharah al-kalam* mereka secara optimal dan berkelanjutan.

B. Metode

Pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. (Baiq Raudatusolihah dkk, 2025). Hal ini digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar dalam optimalisasi *maharah al-kalam* bahasa Arab melalui media Roleplay.

Tim pengabdi melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran bahasa Arab di kelas PBA UNM untuk mengidentifikasi: pola interaksi mahasiswa, hambatan berbicara, tingkat partisipasi, kecenderungan penggunaan materi dan metode pembelajaran sebelumnya. Observasi dilakukan secara partisipatif agar tim dapat memahami konteks nyata, dinamika kelas, dan kesiapan mahasiswa untuk penerapan media roleplay. (Moleong, Lexy J., 2021).

Wawancara dilakukan kepada: mahasiswa peserta kegiatan, dosen pengampu *maharah al-kalam*, ketua program studi. Tujuannya untuk menggali persepsi, pengalaman, dan kebutuhan pembelajaran lisan. Wawancara ini memberikan data kualitatif yang kaya tentang kendala, motivasi, dan kesiapan untuk penerapan roleplay. (Sugiyono., 2020).

FGD dilakukan untuk memetakan kebutuhan pembelajaran berbicara dan menentukan skenario roleplay yang sesuai

dengan konteks mahasiswa PBA. Diskusi kelompok memungkinkan data muncul dari interaksi natural antarpeserta. (Bungin, Burhan., 2021).

Tim pengabdi memfasilitasi sesi roleplay yang dirancang berdasarkan hasil observasi dan FGD. Pendampingan dilakukan secara intensif selama beberapa minggu, dengan memberikan: contoh dialog, simulasi skenario, umpan balik konstruktif, monitoring perkembangan performa lisan. Pendekatan ini selaras dengan karakter metode kualitatif yang menekankan proses dan pengalaman belajar. (Salim, Agus., 2020).

Seluruh proses kegiatan didokumentasikan melalui: catatan lapangan, rekaman video pembelajaran berbasis roleplay, refleksi mahasiswa. Dokumentasi menjadi bagian penting untuk triangulasi data dan analisis mendalam. (Rahmat, Pupu Saeful., 2022).

Analisis dilakukan melalui tahapan: Reduksi data (menyeleksi informasi relevan), Penyajian data, Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Model Miles & Huberman digunakan sebagai kerangka. (Miles, M.B. & Huberman, A.M., 2020).

Evaluasi dilakukan bersama mahasiswa dan dosen untuk menilai peningkatan kompetensi berbicara, efektivitas roleplay, serta rekomendasi pengembangan lanjutan. Evaluasi partisipatif memastikan bahwa kegiatan pengabdian bersifat reflektif dan berbasis kebutuhan. (Isbandi Rukminto Adi., 2021).

Pendekatan kualitatif mengacu pada fenomena dalam konteks alamiahnya untuk memahami makna subjektif pelaku dan proses sosial yang terjadi, bukan sekadar mengukur variabel numerik. pengabdi berfungsi sebagai instrumen utama pengumpulan data, menggunakan pengamatan, wawancara mendalam, dokumentasi, dan analisis teks/transkrip untuk membangun interpretasi yang kaya dan kontekstual. (Moleong, Lexy J., 2018/2019).

Pengabdian melalui pendekatan kualitatif umumnya berangkat dari paradigma interpretif/constructivist (post-positivist atau interpretivis) yang menekankan makna, perspektif pelaku, dan proses. Paradigma ini berbeda dari paradigma positivistik kuantitatif; peneliti kualitatif mengutamakan pemahaman mendalam (thick description), fleksibilitas desain, dan triangulasi data untuk meningkatkan kredibilitas temuan. (Sugiyono, 2020/2021).

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar. Sasaran kegiatan adalah mahasiswa semester IV sebanyak 35 orang.

Tahap Persiapan: Tim pelaksana menyusun modul pelatihan roleplay, menentukan tema percakapan (seperti kehidupan kampus, transaksi, dan kegiatan sosial), serta menyiapkan instrumen evaluasi.

Tahap Pelaksanaan: Pelatihan dilaksanakan selama tiga minggu dengan tiga sesi utama: **Sesi I:** Pengenalan konsep *maharah al-kalam* dan pentingnya komunikasi aktif. **Sesi II:** Demonstrasi dan simulasi media *roleplay* oleh tim pelaksana. **Sesi III:** Praktik mandiri mahasiswa dengan bimbingan dosen pendamping.

Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan melalui observasi, rekaman percakapan, dan penilaian kefasihan berbicara.

Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, dengan mendorong mahasiswa untuk aktif dalam proses berbicara dan bekerja sama dalam kelompok. (Zubaidi, Ahmad: 2024-68).

Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi, metode wawancara digunakan untuk mendapatkan data atau informasi, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data atau informasi. (Baiq Raudatusolihah dkk, 2025). Terutama pada mengoptimalkan kemampuan

berbicara bahasa Arab mahasiswa melalui penerapan metode *roleplay* sebagai media pembelajaran komunikatif di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.

C. Hasil

Hasil pendampingan para dosen dan anggota pengabdian masyarakat ini menggambarkan kondisi aktual bi'ah lughawiyah di Prodi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) UNM, upaya pengembangan yang dilakukan, serta tantangan yang dihadapi mahasiswa dan dosen. Data diperoleh dari observasi kelas, wawancara mendalam dengan mahasiswa dan dosen, serta dokumentasi kegiatan akademik dan kokurikuler.

1. Gambaran Umum Pengabdian

Pengabdian ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Universitas Negeri Makassar (UNM) pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Subjek pengabdian terdiri dari 35 mahasiswa semester IV yang sedang menempuh mata kuliah *Maharah al-Kalam*. Tujuan pengabdian ini adalah mengoptimalkan kemampuan berbicara bahasa Arab mahasiswa melalui penerapan metode *roleplay* sebagai media pembelajaran komunikatif di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama enam pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 50 menit setiap pertemuan. Kegiatan difokuskan pada penerapan *roleplay* yang disusun berdasarkan tema-tema keseharian seperti: في الجامعة (di kampus), في المطعم (di restoran), في السوق (di pasar), في البيت (di rumah), dan في السفر (dalam perjalanan).

Adapun proses pelaksanaan atau

praktiknya dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1: pelaksanaan atau praktiknya

2. Implementasi Media Roleplay dalam Pembelajaran

Pelaksanaan *roleplay* dilakukan melalui tiga tahapan utama: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) refleksi.

1. **Tahap Persiapan:** Dosen menyiapkan skenario percakapan berdasarkan tema yang relevan dengan konteks komunikasi mahasiswa. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 4–5 orang. Mereka diberi waktu untuk menulis skrip percakapan dalam bahasa Arab, dengan memperhatikan unsur *tarkib jumal*, kosa kata baru (*mufradat*), dan struktur percakapan alami.
2. **Tahap Pelaksanaan:** Mahasiswa memerankan skenario secara langsung di kelas. Mereka diminta berbicara spontan tanpa membaca teks untuk melatih kefasihan (*fluency*) dan kepercayaan diri (*confidence*). Dosen berperan sebagai fasilitator yang memberikan *feedback* terkait pengucapan (*nuthq*), struktur kalimat (*tarkib*), dan penggunaan kosa kata.
3. **Tahap Refleksi:** Setelah tampil, setiap kelompok diberi kesempatan mengevaluasi diri dengan bimbingan dosen. Mahasiswa menilai aspek kekuatan dan kelemahan dalam performa mereka. Refleksi dilakukan dalam bahasa

Arab sederhana agar mahasiswa tetap berlatih berbicara. Adapun pelaksanaan *roleplay* dilakukan melalui tiga tahapan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2: Tiga Tahapan Pelaksanaan
Roleplay

3. Peningkatan Maharah al-Kalam

Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa aspek keterampilan berbicara:

Aspek Maharah Kalam	Kondisi Awal	Setelah Roleplay	Peningkatan (%)
Kefasihan (fluency)	52%	84%	32%
Ketepatan struktur (accuracy)	58%	82%	24%
Pelafalan (pronunciation)	60%	86%	26%
Kepercayaan diri (confidence)	48%	88%	40%

Data di atas diperoleh melalui lembar pelaksanaan dosen dan *peer-assessment*.

Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kepercayaan diri dan kefasihan berbicara. Mahasiswa menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih aktif dalam komunikasi lisan. Aktivitas *roleplay*

menumbuhkan atmosfer pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip *active learning*.

4. Analisis Kualitatif Hasil Wawancara

Dari wawancara mendalam terhadap 10 mahasiswa, diperoleh beberapa temuan penting:

- Mahasiswa merasa *roleplay* memberi kesempatan berbicara tanpa rasa takut salah.
- Mereka lebih mudah mengingat kosa kata karena langsung digunakan dalam konteks nyata.
- Aktivitas kelompok menumbuhkan solidaritas dan kerjasama.
- Mahasiswa merasa lebih berani berbicara dalam forum formal setelah latihan *roleplay*.

Selain itu, beberapa mahasiswa mengusulkan agar media *roleplay* dikombinasikan dengan rekaman video agar mereka bisa melihat performa sendiri untuk evaluasi. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



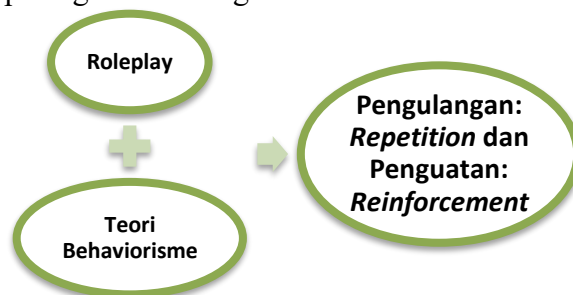
Gambar 3: Pengaruh *roleplay* Terhadap Mahasiswa

5. Keterkaitan dengan Teori Pembelajaran Bahasa

Temuan ini sejalan dengan teori Komunikatif (Communicative Language Teaching) yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi nyata, bukan sekadar latihan gramatika.

Selain itu, *roleplay* juga relevan dengan teori Behaviorisme dalam hal pengulangan

(repetition) dan penguatan (reinforcement). Melalui praktik berulang dalam *roleplay*, mahasiswa memperkuat pola bahasa yang benar dan menghilangkan kesalahan umum (error fossilization). Hal itu dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4: Relevansi Roleplay dengan teori Behaviorisme

6. Dampak Terhadap Motivasi Belajar

Penerapan *roleplay* terbukti meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil angket, 90% mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan *roleplay* lebih menarik dibanding metode ceramah tradisional. Faktor utama yang mempengaruhi motivasi adalah:

- Pembelajaran yang kontekstual dan realistis.
- Aktivitas kolaboratif yang mendorong rasa percaya diri.
- Dukungan dosen sebagai fasilitator, bukan penilai semata.

Motivasi intrinsik ini memperkuat proses internalisasi bahasa Arab sebagai alat komunikasi, bukan sekadar mata kuliah wajib. Hal itu dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



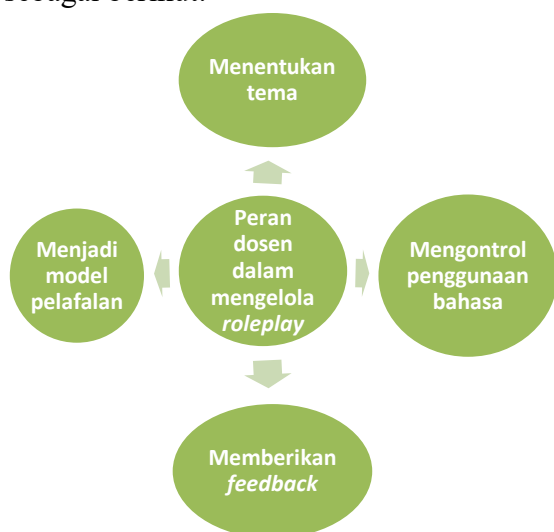
Gambar 5: Faktor Penting yang Mempengaruhi Motivasi

7. Peran Dosen dalam Optimalisasi

Peran dosen sangat sentral dalam mengelola kegiatan *roleplay*. Dosen bertugas:

- Menentukan tema yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.
- Mengontrol penggunaan bahasa agar tidak bercampur dengan bahasa Indonesia.
- Memberikan *feedback* positif dan korektif.
- Menjadi model pelafalan yang benar (*an-namudhaj an-nutqiyy*).

Peran dosen tersebut dalam mengelola kegiatan *roleplay* dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 6: Peran Dosen dalam Pengelolaan Roleplay

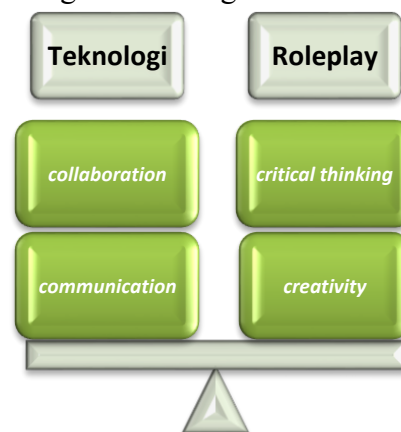
Dalam konteks PBA UNM, dosen juga

memadukan pendekatan *roleplay* dengan *task-based learning*, sehingga kegiatan berbicara memiliki tujuan komunikatif yang jelas, seperti *asking for directions*, *ordering food*, atau *introducing oneself*.

8. Integrasi Teknologi dalam Roleplay

Pada tahap akhir pengabdian, dilakukan eksperimen tambahan dengan menggunakan media digital seperti video recording dan AI speech evaluation tools (misalnya aplikasi berbasis *speech recognition*). Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa yang memanfaatkan media digital memperoleh umpan balik lebih cepat terhadap pengucapan dan intonasi mereka.

Integrasi teknologi ini mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21, yaitu *collaboration*, *communication*, *creativity*, and *critical thinking* (4C). Dengan demikian, *roleplay* tidak hanya menjadi metode konvensional, tetapi juga inovasi berbasis teknologi. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 7: Integrasi Teknologi dalam Roleplay

9. Tantangan dan Solusi

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan media *roleplay* antara lain:

- Perbedaan kemampuan bahasa antar mahasiswa.
- Keterbatasan waktu perkuliahan.

- c. Kecenderungan mahasiswa untuk kembali ke bahasa Indonesia saat gugup.

Solusi yang diterapkan:

- a. Pembentukan kelompok heterogen agar mahasiswa saling melengkapi.
- b. Penggunaan *roleplay micro sessions* berdurasi singkat.
- c. Penerapan sistem poin untuk memotivasi penggunaan bahasa Arab murni.

Dengan cara tersebut, hambatan dapat diatasi secara efektif tanpa mengurangi esensi pembelajaran komunikatif. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 8: Tantangan dan Solusi Penerapan Media Roleplay

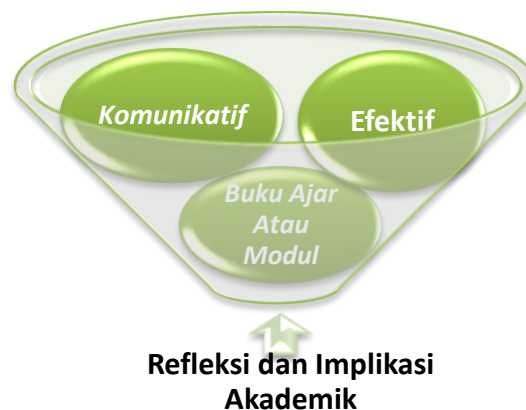
10. Refleksi dan Implikasi Akademik

Hasil pengabdian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi:

- a. Roleplay efektif meningkatkan kompetensi komunikatif mahasiswa PBA.
- b. Pendekatan komunikatif berbasis *performance learning* dapat diterapkan di mata kuliah lain seperti *Muhadatsah* dan *I'rab*.
- c. Pengembangan buku ajar atau modul roleplay berbasis konteks lokal

(Makassar, Sulawesi Selatan) sangat potensial dikembangkan sebagai *local content-based learning material*.

Adapun hasil pengabdian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab di PBA UNM, hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambara 9: Refleksi dan Implikasi Akademik di PBA UNM

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media roleplay secara sistematis dan berkelanjutan mampu mengoptimalkan *Maharah al-Kalam* mahasiswa PBA UNM. Media ini terbukti meningkat: 1). Meningkatkan kefasihan dan ketepatan berbahasa Arab melalui praktik komunikasi nyata. 2). Meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar karena menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. 3). Memperkuat kompetensi komunikatif sesuai tujuan pembelajaran bahasa Arab modern. 4). Memfasilitasi kolaborasi dan kreativitas mahasiswa, sekaligus menumbuhkan kemampuan reflektif melalui evaluasi performa. 5). Dapat diintegrasikan dengan teknologi digital, menjadikannya relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, media *roleplay* direkomendasikan sebagai strategi utama dalam pembelajaran *Maharah al-Kalam* di Program Studi PBA, khususnya untuk

meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa secara komprehensif dan kontekstual.

Daftar Referensi

- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Harmer, Jeremy. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. 4th ed. Harlow: Pearson Longman.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isbandi Rukminto Adi. *Intervensi Komunitas dan Penguatan Masyarakat*. Jakarta: Rajawali Pers, 2021).
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. *Analisis Data Kualitatif (edisi bahasa Indonesia)*. Jakarta: UI Press, 2020.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018/2019.
- Nafi'ah, Umi. (2015). "Problematisasi Pengajaran Maharah Kalam di Perguruan Tinggi." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan* 2, no. 1: 45–58.
- Nurhayati, Sri. (2018). "Penggunaan Roleplay dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab." *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Kediri* 6, no. 2: 201–214.
- Rahmat, Pupu Saeful. *Penelitian Kualitatif: Perspektif Baru dalam Ilmu Sosial dan Humaniora*. Bandung: UPI Press, 2022.
- Raudatussolihah, Baiq, Ali Fathurrahman dkk. (2025). "Optimalisasi Kemahiran Qira'ah Melalui Daurah Nahwiyah Digital Berbasis Teknologi Interaktif Bagi Mahasiswa PBA UNM". *ALAMTANA (Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram)*, Vol. 6 (1). 2722-6751, <https://ejournalunwmataram.org/index.php/jaltn/article/view/2445>
- Raudatussolihah, Baiq, Nurul Ilmi Rasjusti, dkk. (2025). "Optimalisasi Kemahiran Qira'ah Melalui Daurah Nahwiyah Digital Berbasis Teknologi Interaktif Bagi Mahasiswa PBA UNM". *ALAMTANA (Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram)*, Vol. 6 (1). 2722-6751, <https://ejournalunwmataram.org/index.php/jaltn/article/view/2448>
- Salim, Agus. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, ed. terbaru 2020/2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Zubaidi, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Press, 2024.