



**PENERAPAN METODE SIMULASI *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN MAHARATUL QIRA'AH SISWA KELAS V MI MASYARIQUL ANWAR BANDAR LAMPUNG**

**Ratih Kurnia<sup>1</sup>, Zulhanan<sup>2</sup>, Asti Fauziah<sup>3</sup>**  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung<sup>1,2,3</sup>  
E-mail: [Kurniaratih913@gmail.com](mailto:Kurniaratih913@gmail.com)

Diterima: 11/6/2026; Direvisi: 27/6/2026; Diterbitkan: 2/6/2026


**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *maharatul qira'ah* siswa yang tidak memiliki latar belakang pendidikan pondok pesantren, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Arab. Kondisi tersebut diperparah oleh rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan tenaga pendidik bahasa Arab, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa kelas V MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung melalui penerapan metode simulasi *role play*. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi *role play* yang dipadukan dengan aktivitas membaca, diskusi, dan penggunaan media pendukung mampu meningkatkan partisipasi, kepercayaan diri, serta kemampuan membaca siswa. Secara kuantitatif, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pra-siklus menjadi 53% pada siklus I dan mencapai 93% pada siklus II. Peningkatan sebesar 73% tersebut menunjukkan bahwa metode simulasi *role play* efektif dalam mengembangkan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa. Temuan ini memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran membaca yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.  
**Kata Kunci:** *Metode Simulasi Role play, Maharatul Qira'ah, Pembelajaran Bahasa Arab, Penelitian Tindakan Kelas.*

**ABSTRACT**

This study was motivated by the low level of *maharatul qira'ah* (Arabic reading skills) among students without a boarding school (*pesantren*) educational background, which often leads to difficulties in understanding Arabic language learning materials. This condition is further exacerbated by students' low learning motivation, the limited availability of qualified Arabic language teachers, and the use of less varied instructional methods. The purpose of this study was to improve the *maharatul qira'ah* skills of fifth-grade students at MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung through the implementation of the role-play simulation method. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation and were analyzed using qualitative and quantitative approaches. The findings revealed that the implementation of the role-play simulation method, combined with reading activities, discussions, and supporting instructional media, enhanced students' participation, self-confidence, and reading skills. Quantitatively, the percentage of learning mastery increased

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

 <https://doi.org/10.51878/language.v6i1.12239>



from 20% in the pre-cycle stage to 53% in Cycle I and reached 93% in Cycle II. This 73% improvement indicates that the role-play simulation method is effective in developing students' *maharatul qira'ah* skills. Furthermore, the findings provide a practical contribution to the development of Arabic language instruction at the Islamic elementary school level by promoting a more active, engaging, and student-centered reading learning process.

**Keywords:** *Role-Play Simulation Method, Maharatul Qira'ah, Arabic Language Learning, Classroom Action Research*

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca (*maharatul qira'ah*) merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Keterampilan ini berperan penting dalam membantu siswa memahami berbagai informasi, menafsirkan makna teks, serta mengakses sumber-sumber keilmuan Islam yang sebagian besar ditulis dalam bahasa Arab. Dalam perspektif Islam, pentingnya membaca juga tercermin dalam wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad saw., yaitu QS. Al-'Alaq ayat 1 yang memerintahkan manusia untuk membaca sebagai pintu masuk pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penguasaan *maharatul qira'ah* tidak hanya berkaitan dengan aspek linguistik, tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan literasi keislaman peserta didik. Pandangan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Ridwan et al. (2024), Qodari et al. (2024), Mardhiyah dan Harjo (2025), serta Amrulloh et al. (2025) yang menegaskan bahwa keterampilan membaca merupakan kompetensi inti dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar bagi penguasaan kosakata, pemahaman makna, interpretasi teks, dan pengembangan kemampuan berpikir analitis.

Secara teoretis, keberhasilan pembelajaran *maharatul qira'ah* dipengaruhi oleh strategi dan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Berbagai penelitian beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Penelitian Inayah et al. (2026) membuktikan bahwa metode *role play* yang dipadukan dengan pendekatan komunikasi dan berpikir kritis mampu meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab secara signifikan. Temuan tersebut diperkuat oleh Farhan et al. (2024) yang mengembangkan *role playing games* untuk pembelajaran membaca bahasa Arab, Fauziah et al. (2024) yang menunjukkan efektivitas model tutor sebaya dalam meningkatkan *maharah qira'ah*, Sitorus dan Ahkas (2023) yang menegaskan pentingnya aktivitas pembelajaran yang interaktif, serta Hamdani et al. (2025) yang menyoroti perlunya inovasi asesmen berbasis proyek agar pembelajaran membaca lebih bermakna. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman terhadap isi bacaan melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengembangan keterampilan membaca secara umum atau pada peningkatan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*). Sebagai contoh, penelitian Azzaroh dan Nu'man (2025) membuktikan efektivitas *role play* dalam meningkatkan *maharah al-kalam*, sedangkan penelitian Inayah et al. (2026) dan Farhan et al. (2024) lebih banyak dilakukan pada konteks pembelajaran membaca di jenjang pendidikan yang berbeda dan belum secara spesifik diterapkan pada Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian Kamilah et al. (2024) masih menitikberatkan pada metode Yanbu'a dalam peningkatan *qira'ah jahriyyah*, sedangkan



Amrulloh et al. (2025) lebih mengkaji integrasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran membaca bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian yang mengintegrasikan aktivitas membaca, pemahaman isi teks, dan simulasi *role play* sebagai satu kesatuan proses pembelajaran pada siswa Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas sehingga menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung pada tanggal 10–11 Juli 2024, ditemukan bahwa kemampuan *maharatul qira'ah* siswa kelas V masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks bahasa Arab karena memiliki latar belakang pendidikan yang beragam serta keterbatasan pengalaman belajar bahasa Arab sebelumnya. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang percaya diri ketika diminta membaca teks bahasa Arab, serta mengalami kesulitan menghubungkan isi bacaan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Temuan wawancara juga menunjukkan bahwa siswa menganggap pembelajaran bahasa Arab sulit dan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi serta partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Data hasil tes pra-siklus semakin memperkuat kondisi tersebut. Dari 15 siswa yang mengikuti tes, hanya 3 siswa (20%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa (80%) belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi membaca bahasa Arab yang diharapkan dengan kemampuan aktual siswa di lapangan. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan kolaboratif, simulasi, maupun permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar membaca dibandingkan pembelajaran yang hanya didominasi metode ceramah (Farhan et al., 2024; Fauziah et al., 2024; Inayah et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, keberanian, pengalaman belajar, serta kemampuan memahami isi bacaan secara langsung. Salah satu alternatif yang dinilai relevan adalah penerapan metode simulasi *role play* karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca, memahami, mendiskusikan, dan mempraktikkan isi teks secara komunikatif dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan metode simulasi *role play* yang diintegrasikan secara khusus dalam pembelajaran *maharatul qira'ah* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah dengan menggabungkan aktivitas membaca, pemahaman isi teks, komunikasi antarsiswa, dan bermain peran dalam satu rangkaian pembelajaran yang sistematis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mengembangkan *role play* untuk keterampilan berbicara atau hanya menguji efektivitas metode membaca secara terpisah, penelitian ini menempatkan aktivitas membaca sebagai dasar munculnya interaksi dan komunikasi melalui simulasi peran sehingga siswa tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi dari teks dalam konteks yang bermakna. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa sebagaimana direkomendasikan oleh Inayah et al. (2026). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa kelas V MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung melalui penerapan metode simulasi *role play*.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa kelas V yang terdiri atas siswa dengan latar belakang pendidikan yang beragam. Tindakan yang diberikan berupa penerapan metode simulasi *role play* pada pembelajaran maharatul qira'ah untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks bahasa Arab. Instrumen penelitian meliputi tes maharatul qira'ah untuk mengukur hasil belajar siswa, lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, pedoman wawancara untuk memperoleh informasi mengenai kendala dan respons siswa terhadap pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan arsip hasil belajar siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar dengan membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70, serta menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Apabila indikator keberhasilan telah tercapai, maka siklus penelitian dihentikan dan tindakan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan maharatul qira'ah siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Pra Siklus

Untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan *maharatul qira'ah* siswa, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tes pra siklus sebelum tindakan pembelajaran diberikan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi riil kemampuan membaca bahasa Arab siswa sekaligus menjadi dasar dalam merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil yang diperoleh pada tahap awal ini juga berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi efektivitas penerapan metode simulasi *role play* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, data pra siklus memberikan informasi penting mengenai kebutuhan pembelajaran yang harus diatasi melalui tindakan penelitian.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Belajar Maharatul Qira'ah Pra Siklus**

Tahap	Rata-rata Nilai	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	53,33	3	20%

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, dapat dipahami bahwa kemampuan awal siswa dalam *maharatul qira'ah* masih memerlukan perhatian dan perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam memahami dan menginterpretasikan teks bahasa Arab. Rendahnya capaian awal tersebut



menjadi dasar yang kuat bagi peneliti untuk menerapkan metode simulasi *role play* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, hasil pra siklus tidak hanya berfungsi sebagai data awal penelitian, tetapi juga menjadi acuan dalam menilai tingkat peningkatan kemampuan *maharatul qira'ah* setelah tindakan diberikan pada setiap siklus pembelajaran.

### Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan melalui penerapan metode simulasi *role play* dengan materi *المهنة*. Dalam proses pembelajaran, siswa dilibatkan secara aktif melalui kegiatan membaca teks, diskusi kelompok, dan bermain peran berdasarkan isi bacaan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami makna teks sekaligus melatih keberanian membaca bahasa Arab di depan teman-temannya. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa dibandingkan tahap pra siklus.

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar Maharatul Qira'ah Siklus I**

Tahap	Rata-rata Nilai	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus I	66,33	8	53%

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa penerapan tindakan pada Siklus I mulai memberikan perubahan positif terhadap kemampuan *maharatul qira'ah* siswa. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan simulasi dan bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong siswa untuk lebih berani terlibat dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada tahap ini masih menunjukkan bahwa tujuan penelitian belum tercapai secara optimal sehingga diperlukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada Siklus II. Oleh karena itu, hasil evaluasi Siklus I menjadi bahan refleksi bagi peneliti untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mengoptimalkan keterlibatan siswa agar peningkatan kemampuan *maharatul qira'ah* dapat dicapai secara lebih maksimal.

### Hasil Siklus II

Pada Siklus II, tindakan diperbaiki melalui penggunaan media yang lebih menarik, pemberian motivasi yang lebih intensif, serta pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan belajar. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan materi *في حديقة الحيوان* dengan pendekatan simulasi *role play* yang lebih terstruktur. Siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu berpartisipasi dalam kegiatan membaca maupun bermain peran. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan interaktif dibandingkan siklus sebelumnya.

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Belajar Maharatul Qira'ah Siklus II**

Tahap	Rata-rata Nilai	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus II	81,66	14	93%

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II berhasil memberikan perubahan yang signifikan terhadap kemampuan *maharatul*



*qira'ah* siswa. Perbaiki strategi pembelajaran yang dilakukan setelah proses refleksi terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa. Siswa terlihat semakin percaya diri dalam membaca teks bahasa Arab, lebih aktif berdiskusi, serta mampu memahami isi bacaan dengan lebih baik melalui kegiatan simulasi dan bermain peran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penerapan metode simulasi *role play* dapat dinilai efektif sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa selama pelaksanaan penelitian, dilakukan perbandingan hasil belajar pada setiap tahapan, yaitu pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Perbandingan ini bertujuan untuk menunjukkan kecenderungan perubahan yang terjadi setelah penerapan metode simulasi *role play* pada setiap siklus tindakan. Selain itu, penyajian data secara komparatif memudahkan dalam mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan serta melihat konsistensi peningkatan hasil belajar siswa dari satu tahap ke tahap berikutnya. Dengan demikian, perbandingan tersebut menjadi dasar dalam menilai keberhasilan tindakan yang diterapkan selama proses penelitian.

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Maharatul Qira'ah**

Tahap	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	53,33	20%
Siklus I	66,33	53%
Siklus II	81,66	93%

Berdasarkan hasil pada Tabel 4, terlihat adanya kecenderungan perkembangan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa yang berlangsung secara bertahap selama penelitian. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa setiap tindakan yang diberikan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Penerapan metode simulasi *role play* tidak hanya membantu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan membaca, memahami isi teks, berdiskusi, dan memerankan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil perbandingan antartahap memperlihatkan bahwa tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan penelitian, sehingga metode simulasi *role play* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi *role play* mampu meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* siswa secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek hasil belajar, tetapi juga pada keaktifan, keberanian membaca, kemampuan memahami isi teks, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan membaca bahasa Arab. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Inayah et al. (2026), Farhan et al. (2024), Khairanis et al. (2025), dan Mustofa et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif, penggunaan *role play*, serta



penguatan literasi bahasa Arab mampu meningkatkan keterampilan membaca, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan metode yang diterapkan, tetapi juga menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik.

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Dalam kegiatan *role play*, siswa tidak hanya membaca teks secara mekanis, tetapi juga mengonstruksi pemahaman terhadap isi bacaan melalui diskusi, interpretasi peran, dan interaksi dengan teman sekelompok. Proses tersebut membantu siswa menghubungkan kosakata baru dengan konteks yang lebih nyata sehingga pemahaman bacaan menjadi lebih mendalam. Argumentasi ini diperkuat oleh Taufiq et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis konstruktivisme mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang autentik, serta Kharroubi dan ElMediouni (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis sosio-konstruktivisme mampu meningkatkan kemandirian belajar, kemampuan mengatur proses belajar (*self-regulated learning*), dan kolaborasi antarpeserta didik. Dengan demikian, kegiatan simulasi *role play* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman konseptual melalui interaksi sosial dan refleksi terhadap isi bacaan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Utari dan May (2024) yang menunjukkan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Daili (2022) yang menyatakan bahwa metode simulasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian Kaygısız dan Akar (2025) melalui kajian sistematis menunjukkan bahwa *role-playing* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang secara konsisten meningkatkan keterampilan berbahasa, komunikasi, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa asing. Temuan tersebut diperkuat oleh Chamorro Cifuentes (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa dalam situasi yang bermakna sehingga kemampuan memahami maupun menggunakan bahasa berkembang secara lebih alami. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, metode simulasi *role play* dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan membaca yang ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklus tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat *role play* tidak hanya terbatas pada pengembangan *maharah al-kalam*, tetapi juga efektif untuk meningkatkan *maharatul qira'ah* apabila dipadukan dengan aktivitas membaca yang terstruktur.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi metode simulasi *role play* dengan media teks bahasa Arab bergambar animasi dalam pembelajaran *maharatul qira'ah* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya memanfaatkan *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa metode tersebut juga efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca. Selain mengintegrasikan simulasi peran dengan aktivitas membaca, penelitian ini memanfaatkan media visual berupa teks bergambar animasi yang membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret. Temuan ini didukung oleh Syarifah (2024) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran



bahasa Arab, Ritonga et al. (2024) yang menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar, serta Fitriani et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa teknologi digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, integrasi metode, media visual, dan aktivitas kolaboratif menjadi pembeda utama penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya.

Kontribusi teoretis penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *maharatul qira'ah* dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik memperoleh kesempatan membangun pengetahuan melalui pengalaman, komunikasi, dan kerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Mustofa et al. (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif pada siswa Madrasah Ibtidaiyah mampu meningkatkan interaksi akademik, keberanian berpendapat, dan hasil belajar bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran bahasa Arab yang mengintegrasikan teori konstruktivisme, pembelajaran kooperatif, dan simulasi *role play* dalam satu model pembelajaran yang utuh.

Sementara itu, kontribusi praktis penelitian ini terletak pada penyediaan alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang dapat diterapkan oleh guru madrasah untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan tidak hanya mudah diimplementasikan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, tetapi juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan media digital, multimedia interaktif, maupun bahan ajar berbasis konstruktivisme sesuai perkembangan teknologi pendidikan. Temuan ini juga memberikan implikasi bahwa guru perlu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk membaca, berdiskusi, berkolaborasi, dan memerankan isi bacaan secara langsung. Dengan demikian, metode simulasi *role play* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif dalam pengembangan keterampilan membaca bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Selain meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah*, pendekatan ini juga berpotensi mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital yang menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran *maharatul qira'ah* di kelas V MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi *role play* mampu menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar bahasa Arab siswa. Keberhasilan metode ini tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar, tetapi juga melalui perubahan pola keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam memahami teks, menginterpretasikan makna bacaan, serta menggunakan kosakata bahasa Arab dalam konteks pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *maharatul qira'ah* tidak cukup dilakukan melalui aktivitas membaca secara tekstual, tetapi membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi, praktik, dan konstruksi pemahaman secara langsung. Dengan demikian, metode simulasi *role play* memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran membaca bahasa Arab yang lebih komunikatif dan berpusat pada siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.



Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan pendekatan pembelajaran maharatul qira'ah melalui integrasi metode simulasi *role play* dengan media teks bahasa Arab bergambar animasi. Kombinasi antara aktivitas bermain peran dan penggunaan media visual menjadi unsur kebaruan penelitian ini karena mampu membantu siswa memahami isi bacaan secara kontekstual, khususnya bagi peserta didik dengan latar belakang kemampuan bahasa Arab yang beragam. Hasil penelitian memperkuat pemahaman bahwa metode aktif berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif dalam mengatasi rendahnya motivasi, keterbatasan pemahaman kosakata, serta kurangnya keberanian siswa dalam membaca teks bahasa Arab. Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan konsep pembelajaran aktif dalam konteks keterampilan membaca bahasa Arab dengan menunjukkan bahwa *role play* tidak hanya relevan untuk keterampilan berbicara, tetapi juga dapat mendukung pengembangan kemampuan memahami bacaan (maharatul qira'ah).

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru bahasa Arab untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penerapan strategi aktif, kolaboratif, dan berbasis literasi bahasa Arab. Guru dapat memanfaatkan metode simulasi *role play* sebagai salah satu model pembelajaran alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan metode ini pada keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti maharah al-kalam dan maharah al-istima', atau menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan yang berbeda dengan karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran maharatul qira'ah di lokasi penelitian, tetapi juga membuka peluang pengembangan model pembelajaran bahasa Arab aktif yang lebih luas di masa mendatang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amrulloh, A. K., Fakhri, A. N., & Karimah, L. H. (2025). An AI-Based Model of Maharah Qira'ah Instruction: Integrating Linguistic Analysis and Islamic Pedagogy for Deep Meaning Making. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(02), 104-115. <https://doi.org/10.36668/jih.v8i02.1605>
- Aria, A. (2026). Literature Review Pengaruh Model Pembelajaran Communicative Language Teaching (CLT) Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/43212>
- Azzaroh, A., & Nu'man, M. (2025). The Role of *Role play* Method in Grade 8 Students' Mastery of Maharat Kalam. *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)*, 9(2), 190-201. <https://doi.org/10.33650/ijatl.v9i2.12565>
- Chamorro Cifuentes, J. X. (2024). *Role play*: Technique to Improve Communication in a Foreign Language. <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/Criterios/article/view/3856>
- Farhan, A., Kamal, M., & Sarip, M. (2024). Developing *Role playing* Games for the Skill of Reading the Arabic Language. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(2), 487-508. <https://doi.org/10.29240/jba.v8i2.9858>
- Fauziah, A., Kesuma, G. C., Farhan, A., & Nur, R. (2024). Efektivitas Model Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah: Tinjauan Literatur Sistematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 248-257. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19816>



- Fitriani, N. P., Nugroho, A. E. J. K., Samsiyah, I. F., Fitriyani, A. R., & Kusbiarsi, A. (2025). The impact of digital learning technology on the quality of education in Indonesia: A systematic literature review. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 14(4), 3142-3154. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i4.6386>
- Hamdani, M., Hidayat, Y., & Aenurrafiq, M. (2025). Innovation of Project Assessment Instruments for Maharatul Qiro'ah in Grade IX Arabic Textbooks. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(1), 43-56. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.31.05>
- Inayah, I., Zun, E. D. F., & Waemamu, W. A. (2026). Efficacy of *Role play* Method Through Communication and Critical Thinking Approach in Arabic Reading Skills. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 6(1), 65-88. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v6i1.7070>
- Kamilah, A. L., Jauharotina, N. S., & Athiya, S. (2024). Implikasi Metode Yanbu'a Terhadap Kualitas Maharah Qira'ah Jahriyyah Santri Madrasah Tahfidz Putri Anak Yogyakarta. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 4(2), 772-788. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v4i2.5051>
- Kaygısız, S., & Akar, H. (2025). Role-playing as an instructional technique in English as a foreign language and English as a second language settings: a systematic review. *Cambridge Journal of Education*, 55(3), 441-467. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2025.2480579>
- Khairanis, R., Abidin, M., & Al Aziz, S. (2025). The Effect of Arabic Literacy Program and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1), 73-84. <https://doi.org/10.35719/arkhas.v5i1.2257>
- Kharroubi, S., & ElMediouni, A. (2024). Conceptual review: Cultivating learner autonomy through self-directed learning & self-regulated learning: A socio-constructivist exploration. *International Journal of Language and Literary Studies*, 6(2), 276-296. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v6i2.1649>
- Mardhiyah, R., & Harjo, B. (2025). Penerapan Metode Qira'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mtss Ibadurrahman Stabat Tahun Ajaran 2024/2025. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 14(2), 134-147. <https://doi.org/10.15294/laa.v14i2.28926>
- Mustofa, A., Sya, A., Yuniyanto, T., & Ahmadnia, J. (2024). Cooperative Learning Model in Arabic Language Learning in Class V Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikandan Pembelajaran Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v11i1.23421>
- Qodari, S. L., Muhtarom, M., Masrur, M., & Sari, R. N. (2024). Analysis of Reading Skills Using The Mahāratul Qirāah Method in Fullday Class at SMA Muhammadiyah Gading Rejo School Year 2023/2024. *Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam*, 7(1), 30-42. <https://doi.org/10.26555/insyirah.v7i1.10372>
- Ridwan, A. I., Alim, A., & Alkattini, A. H. (2024). Pengembangan Maharotul Qiroah dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bogor. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 202-226. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i1.15954>
- Ritonga, A. R., Ritonga, A. W., Ritonga, M., & Desrani, A. (2024). Technology for Arabic learning as foreign language at elementary school. *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 4(1 Juni), 41-56. <https://doi.org/10.31869/afllj.v4i1.5352>



- Sitorus, A. M., & Ahkas, A. W. (2023). Activities to Enhance Pupils' Reading Skills (Maharatul Qiraah) in Arabic Language Learning. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4825>
- Syarifah, S. (2024). Interactive Multimedia-Based Arabic Language Learning: A Systematic Literature Review. *Jurnal Sustainable*, 7(2), 247-259. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v7i2.4922>
- Taufiq, A., Wijaya, A., Fathuddin, A. U., & Saqafi, M. K. (2025). Characteristics of Teaching Material Development Based on Constructivism Learning Theory in Arabic Language Learning. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 17(2). <https://doi.org/10.24042/prz2s203>