

Efektivitas Penggunaan *Role Playing* dalam Pembelajaran *Maharah Kalam*

Firda Aprillia Mu'ammanah¹, Marsiah², Cecep Zakarias El Bilad³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia

E-mail: firdaaprillia259@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of role playing in improving the speaking skills of class VIII C students of MTs Annur Palangka Raya. This research uses quantitative and qualitative approaches (mix method) of the sequential explanatory type. This type of experimental research and descriptive analysis. The research sample was class VIII B (control class) totaling 22 students and class VIII C (experimental class) totaling 21 students. The results showed 1) The average value of the control class at the pretest was 57.22 and the posttest was 61.35. This shows an increase in student learning outcomes without using role play of 4.13. 2) The results of the experimental class mean score at the pretest was 51.59 and the posttest score for the experimental class was 47.62, indicating a decrease in student learning outcomes by 3.97. This is due to several factors, including low knowledge of Arabic, lack of motivation, environment and the state of the Covid-19 pandemic, students are not fluent in reading the Al-Qur'an, lack of mufradat, and lack of confidence. 3) The results of the Mann Whitney test have a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant difference between the learning outcomes of the control and experimental class students. Because the highest average score is the control class posttest, the role playing method is not effective in improving speaking proficiency in class VIII C students of MTs Annur Palangka Raya.

Keywords : Role Playing; Speaking Skills

الملخص

يهدف هذا البحث إلى تحديد فاعلية استخدام لعب الأدوار في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب في الفصل الثامن ج في المدرسة المتوسطة الإسلامية "النور" ببانكارايا. يستخدم هذا البحث مدخل الكمي والكيفي (*mix method*) ونوعه الإيضاحي التتابعي. هذا النوع من البحث التجريبي والتحليل الوصفي. وكانت عينة البحث من الفصل الثامنة ب كالفصل الضابطة وعددهم ٢٢ طالبًا والفصل الثامن ج كالفصل التجريبي وعددهم ٢١ طالبًا. تشير نتائج هذا البحث إلى (١) بلغت نتائج الاوسط الحسابي في الفصل الضابط في الاختبار القبلي ٥٧,٢٢ والاختبار البعدي ٦١,٣٥. هذا يدل على زيادة في نتائج تعلم الطلاب دون استخدام لعب الأدوار بمقدار (٤,١٣). (٢) بلغت نتائج الاوسط الحسابي في الفصل التجريبي في الاختبار القبلي ٥١,٥٩ والاختبار البعدي ٤٧,٦٢ مما يشير إلى انخفاض في نتائج تعلم بمقدار ٣,٩٧. ويرجع ذلك إلى عدة عوامل منها قلة المعرفة باللغة العربية، وقلة الشجاعة، والبيئة، وحالة وباء كوفيد - ١٩، وعدم إجادة الطلاب لقراءة القرآن، وقلة من المفردات، وانعدام الثقة. (٣) نتائج اختبار مان ويتني لها

قيمة معنوية قدرها $0,000 < 0,05$ ، لذلك يمكن استنتاج أن هناك فرقاً كبيراً بين نتائج التعلم لطلاب الفصل الضابط والتجريبي. نظرًا لأن أعلى الأوساط الحسابي هو الاختبار البعدي لفصل الضابط، فإن طريقة لعب الأدوار ليست فعالة في تحسين كفاءة التكلم لدى طلاب في الفصل الثامن ج في المدرسة المتوسطة الإسلامية "النور" ببالنكارايا.

الكلمات الرئيسية: لعب الأدوار، مهارة الكلام.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *role playing* (main peran) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII C MTs Annur Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mix method*) jenis *sequential explanatory*. Jenis penelitian eksperimen dan analisis deskriptif. Sampel penelitian ialah kelas VIII B (kelas kontrol) berjumlah 22 siswa dan kelas VIII C (kelas eksperimen) berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan 1) Hasil nilai rata-rata kelas kontrol pada pretest sebesar 57,22 dan posttest sebesar 61,35. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa tanpa menggunakan *role play* sebesar 4,13. 2) Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen pada pretest sebesar 51,59 dan posttest nilai kelas eksperimen sebesar 47,62, menunjukkan adanya penurunan hasil belajar siswa sebesar 3,97. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pengetahuan bahasa Arab yang rendah, kurangnya motivasi, lingkungan dan keadaan pandemi Covid-19, siswa belum lancar membaca Al-Qur'an, keterbatasan mufradat, dan tidak percaya diri. 3) Hasil dari uji *mann whitney* nilai signifikansi yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen. Karena nilai rata-rata yang tertinggi adalah posttest kelas kontrol, maka metode *role playing* tidak efektif dalam meningkatkan kemahiran berbicara pada siswa kelas VIII C MTs Annur Palangka Raya.

Kata kunci: Role Playing; Keterampilan Berbicara.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat beberapa keterampilan berbahasa salah satunya ialah *maharah kalam*. Menurut Wahdah, keterampilan berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa arab. Berbicara merupakan sarana utama untuk berkomunikasi dengan orang lain. Belajar berbahasa tentunya tidak bisa secara pasif atau sekedar mendengarkan saja bunyi-bunyi bahasa Arab, tetapi harus sering mempraktikkan bahasa tersebut sehingga lidah tidak terasa kaku ketika ingin mengungkapkan kosakata ataupun ungkapan-ungkapan (Wahdah, 2016:402). Menurut Muspika Hendri, berbicara merupakan sarana untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai media. (Hendri, 2017:201).

Dalam pembelajaran maharah kalam, para siswa biasanya menghadapi kesulitan-kesulitan antara lain: kurang tepatnya artikulasi, lamban berucap karena masih mencari-cari kata, kacaunya artikulasi karena terlalu cepat, sering terjadi kesalahpahaman dalam memaknai ungkapan lawan bicara, keterbatasan kosakata dan kaku dalam mengungkapkan ide, gagasan ataupun ungkapan sederhana dalam sehari-hari meskipun memiliki kosakata yang cukup disaat kegiatan berlangsung. (Wahdah 2016:403) Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Ahmad Fuad (Basid, 2017:89) bahwa:

"مهارة الكلام هي و تعريف الكلام عند الدكتور أحمد فؤاد عليان هو : ما يصدر عن الإنسان من صوت يعبر به عن شئ له دلالة في ذهن المتكلم والسامع، أو على الأقل في ذهن المتكلم. وبناء على هذا، فإن الكلام الذي ليس له دلالة في ذهن المتكلم أو السامع، لا يعد كلاما، بل هي أصوات لامعنى لها".

Menurut Kamil (Zaid, 2017:58) menyatakan bahwa:
"الكلام مهارة انتاجية تتطلب من المتعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة، والتمكن من الصيغ النحوية ونظام ترتيب الكلمات التي تساعده على التعبير عما يريد أن يقوله في مواقف الحديث أي أن الكلام عبارة عن عملية إدراكية تتضمن دافعا للتكلم، ثم مضمون للحديث، ثم نظاما لغويا بوساطته يترجم الدافع والمضمون في شكل كلاما، وكل هذه العمليات لا يمكن ملاحظتها فهي داخلية فيما عدا الرسالة الشفوية المتكلمة".

Sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Arab, diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan efektif (Vetiana, 2019). Menurut Sapri metode mengajar bahasa Arab banyak ragamnya, baik yang bersifat tradisional maupun yang bersifat modern (inovatif). Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab juga tergantung bagaimana pendidik (guru) memilih metode yang tepat dalam pembelajarannya. Pendidik mungkin perlu melakukan perubahan atau penggantian metode dalam proses belajar-mengajar sejalan perubahan sikap dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan (Sapri 2008:2).

Menurut Diah As'Ari metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Macam-macam metode dalam pengajaran bahasa Arab meliputi metode gramatikal terjemah, metode langsung, metode membaca, metode audiolingual, dan metode elektik (As'Ari 2015:119).

Adapun salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yang peneliti tawarkan disini adalah metode *Role Playing*. Menurut Nurul Hidayah, metode bermain peran (*Role Playing*) ialah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. (Hidayah 2017, 5).

Role playing dibidang psikologi, lebih merujuk pada bermain peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (permainan anak-anak (dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lain-lain)) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran. Menurut Desi Susanty bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. (Susanty 2017:260).

Berdasarkan hasil penelitian sha'adhah menyatakan bahwa aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dari siklus I sampai siklus II cenderung mengalami peningkatan. (Sha'adhah 2013:36) Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Huda bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan

keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa, yang dilihat dari nilai tes keterampilan berbicara siswa yang mengalami peningkatan (Huda, 2015:22). Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan cara: guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan *role playing*, membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, membimbing dan memotivasi siswa memahami materi, memfasilitasi siswa memainkan peran, dan membimbing siswa berdiskusi mengevaluasi kegiatan *role playing*. (Putra, 2016:874). Dari beberapa hasil penelitian terdahulu inilah, dapat dilihat bahwa metode *role playing* dapat digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik di dalam bahasa Inggris, bahasa Arab dan bahasa lainnya.

Pada lembaga pendidikan yang tidak berbasis pesantren, keterampilan berbicara merupakan sebuah masalah yang sering dijumpai. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya motivasi belajar atau kurangnya penguasaan mufradat. Salah satunya di MTs An-Nur Palangka Raya, yang mana siswa siswi didalamnya memiliki masalah dalam hasil belajar dan kemahiran berbicara bahasa Arab. Dari hasil observasi awal dilapangan, peneliti menemukan bahwa siswa di MTs An-Nur Palangka Raya merasa kesulitan berbicara berbahasa Arab. Hal tersebut dapat dilihat ketika siswa diminta oleh guru untuk bercakap di depan kelas. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode-metode lama, sehingga menurut peneliti penggunaan metode yang tepat harus dilakukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itulah peneliti sangat tertarik ingin meneliti penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran maharah kalam di MTs An-Nur Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Dimana jenis penelitian yang digunakan adalah *sequential explanatory*. Jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan kualitatif analisis deskriptif, pendekatan kualitatif ini digunakan untuk menganalisis lebih jauh dan memperkuat hasil dari data yang ditemukan dalam penelitian pada kelas eksperimen yang mengalami penurunan pada hasil posttest.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C dalam pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan kelas VIII B (kontrol) berjumlah 22 orang dan kelas VIII C (eksperimen) berjumlah 21 orang.

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian kombinasi dengan jenis *sequential explanatory*. Sebagaimana menurut Sugiyono bahwa penelitian kombinasi jenis *sequential explanatory* ini dicirikan dengan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, kemudian diikuti dengan pengumpulan data dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama. (Sugiyono, 2015:409)

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan observasi, test, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang peneliti lakukan ialah untuk mengamati kemampuan-kemampuan siswa selama pembelajaran berlangsung. Test dilakukan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan *role playing*. Sedangkan wawancara peneliti lakukan pada siswa kelas VIII terkait bagaimana belajar dengan *role playing* dan beberapa data lainnya untuk mendukung hasil penelitian.

Setelah data berhasil dikumpulkan, peneliti kemudian melakukan analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS 21.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dari pengumpulan data, uji pretest dan posttest penggunaan metode *role playing* pada siswa MTs An Nur Palangkaraya sebagai berikut:

Kemampuan Berbicara Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah penelitian, diketahui memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada pre test sebesar 57,22 dan pada post test diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 61,35. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa tanpa menggunakan *role playing* sebesar 4,13 setelah diberikan metode pembelajaran seperti biasanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai siswa sekalipun tidak menggunakan metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dan uji mann whitney. Adapun hasil test statistik hasil uji Wilcoxon diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,188. Karena nilai yang diperoleh $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara hasil belajar maharah kalam untuk pretest dan posttest di kelas kontrol.

Maka berdasarkan hasil tersebut kemampuan berbicara siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah test mengalami peningkatan. Meskipun metode yang digunakan hanya metode-metode biasa yang diajarkan oleh guru di sekolah seperti hiwar atau muhadasah di depan kelas sambil membaca teks hiwar hal tersebut tetap mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kemampuan Berbicara Kelas Eksperimen

Adapun hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah penelitian, diketahui memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada pre test sebesar 51,59 dan pada post test diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 47,62. Hal tersebut menunjukkan adanya penurunan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 3,97 setelah dilakukan pembelajaran maharah kalam dengan metode *role playing* (bermain peran).

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dan uji mann whitney. Hasil test statistik uji Wilcoxon diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,293. Karena nilai yang diperoleh $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara hasil belajar maharah kalam untuk pretest dan posttest.

Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Adapun hasil analisis deskriptif dapat peneliti paparkan mengenai perbandingan hasil analisis antara nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 33, nilai maksimum 75 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 51,59. Sedangkan posttest kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 33, nilai maksimum 75 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 47,62. Adapun pretest kelas kontrol memperoleh nilai minimum 33, nilai maksimum 75 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 57,22. Sedangkan post test kelas kontrol memperoleh nilai minimum 33, nilai maksimum 83 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 61,35.

Jika diperhatikan dari uraian data diatas maka terlihat selisih diantara nilai rata-rata, minimum dan maksimum dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan metode *role play* terlihat kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII MTs An Nur Palangka Raya. Hal ini dapat dipahami setelah keduanya diberikan perlakuan yang menghasilkan perbandingan nilai diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil uji homogenitas pada dua kelas yang diteliti, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,286 > 0,05$. Maka berdasarkan hasil di atas dapat dikatakan bahwa varians data posttest kelas kontrol dan eksperimen hasilnya berdistribusi tidak homogeny. Kerena itulah selanjutnya akan dilakukan uji mann whitney sebagai ganti uji independent sampel t test dikarenakan varians yang berdistribusi tidak homogen.

Adapun hasil perbandingan uji mann whitney antara posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Test Statistics^a

	hasil belajar
Mann-Whitney U	72.000
Wilcoxon W	303.000
Z	-3.956
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelas

Berdasarkan hasil uji mann whitney di atas, dapat dilihat bahwa nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa **ada perbedaan** antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol.

Namun dikarenakan nilai rata-rata yang tertinggi adalah posttest kelas kontrol bukan kelas eksperimen, maka peneliti menyimpulkan bahwa metode role playing yang digunakan tidak efektif dalam meningkatkan kemahiran berbicara pada siswa kelas VIII C MTs An Nur Palangka Raya.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa siswa yang hasil belajarnya menurun, sebab menurunnya nilai siswa ialah karena merasa kesulitan memahami bahasa arab, kesulitan berbicara Bahasa Arab karena belum lancar membaca Al-Qur'an, keterbatasan mufradat, kurangnya motivasi belajar, dan merasa tidak percaya diri. Oleh karena beberapa hal di ataslah nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang belajar maharah kalam dengan menggunakan role playing menjadi menurun.

KESIMPULAN

Penggunaan metode role playing pada kelas eksperimen terbukti tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar maharah kalam siswa. Hal ini disebabkan beberapa hal, yaitu pengetahuan bahasa Arab yang rendah, motivasi yang rendah serta faktor lingkungan dan keadaan pandemi Covid-19 sehingga penelitian berlangsung dengan kurang efektif. Ditambah lagi siswa merasa kesulitan berbicara bahasa Arab karena kurang lancar membaca Al-Qur'an, keterbatasan mufradat, kurangnya motivasi sebelumnya, dan merasa tidak percaya diri. Maka hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa apalagi belajar bahasa arab. Role playing merupakan permainan peran yang mengharuskan para siswa menguasai ungkapan-ungkapan terkait peran yang dimainkan, oleh karena itu bagi siswa yang belum lancar membaca Al-Qur'an pasti akan sangat kesulitan untuk mengungkapkan kalimat-kalimat berbahasa Arab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing tidak selamanya efektif digunakan. Dalam hal tertentu metode ini tidak cocok digunakan apabila menemui beberapa masalah sebagaimana yang peneliti kemukakan diatas. Penelitian ini juga menghilangkan anggapan bahwa metode role play efektif digunakan sebagaimana yang diungkapkan pada hasil penelitian terdahulu yang menganggap metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- زيد، عبد الحفيظ. ٢٠١٧. "محاولات معهد دار السلام كونتور للبنات الثاني في تكوين البيئة اللغوية لإكساب مهارة الكلام العربي لطالبات السنة الأولى بكلية المعلمات الإسلامية" *التأديب* ١٢ (١).
- البيسط، عبد. ٢٠١٧. "تدريس مهارة الكلام في ضوء نظرية الذكاءات المتعددة (بالتطبيق على تلاميذ مدرسة أنك صالح الابتدائية مالانج جاوى شرقية)" *التعريب* ٥ (١٢).
- As'Ari, Diah Rahmawati. 2015. "Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Arab."
- Hendri, Muspika. 2017. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif." *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 3(2).
- Hidayah, Nurul. 2017. "Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Kependidikan* 5(1): 1–10.
- Huda, Khairul. 2015. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode *Role Playing*" *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 16 (3).
- Putra, Anggara Wisnu. 2016. "Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9 (5).
- Sapri, Sapri. 2008. "Metode Pembelajaran Bahasa Arab: antara Tradisional dan Modern." *Insania : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 13(3):441–452.
- Sha'adhah, Ziadatus and Toto' Bara Setiawan. 2013. "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi aritmetika Sosial Kelas VIIA SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013." *Kadikma* 4(2):27-38.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanty, Desi. 2017. "Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia."
- Vetiana, G. (2019). The Role of the Center for Language Improvement in Enhancing Speaking Skills of The Class One of The Modern Islamic Boarding School Darussalam Gontor at The Girls' Second Campuss (ar). *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab LAIN Palangka Raya*, 7(2), 111-120. doi:<https://doi.org/10.23971/altarib.v7i2.1518>
- Wahdah, Nurul. "Bermain Peran sebagai Dubber: Implementasi Inovatif Pendekatan Aural Oral dalam Pembelajaran Keterampilan Kalam." : 8.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN