

## Efektivitas *Storytelling* dan *Role-Play* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI/SD Indonesia

Muhammad Fariq Heemal Attruk; Budi Satriadi  
Sekolah Tinggi Agama Islam Ar-Risalah, Musi Rawas, Indonesia  
E-mail: [muhammadfariq@staiarrisalahmusirawas.ac.id](mailto:muhammadfariq@staiarrisalahmusirawas.ac.id)

Received: 14-05-2026	Accepted: 20-05-2026	Published: 30-05-2026
DOI: -		

**Abstract** : *Learning Arabic in Indonesian Islamic elementary schools is often teacher-centred, with low student motivation and little active language use. Storytelling and role-play are seen as promising, but solid evidence is still scattered. This article reviews and critically evaluates existing studies on both methods. A narrative literature review was done by searching Scopus and Google Scholar for 2016-2026. After applying clear inclusion criteria, seven empirical studies on MI/SD students in Indonesia were selected and analysed thematically. The results show storytelling helps vocabulary, listening, and speaking confidence. Role-play boosts active participation, social interaction, and speaking skills. One study combined both with good results. However, most studies used classroom action research without control groups, small samples, unvalidated tools, short periods, and focused only on Islamic schools in Java. No longitudinal or direct comparison studies exist. Overall, storytelling and role-play show clear promise, but current evidence remains preliminary. Stronger research designs are needed. Practical tips for teachers are also provided.*

**Keywords** : *storytelling; role-play; Arabic language; elementary school; Indonesia*

**Abstrak** : *Pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia sering berpusat pada guru, dengan motivasi siswa rendah dan penggunaan bahasa aktif yang minim. Storytelling dan role-play dinilai potensial, tetapi bukti ilmiahnya masih terbatas dan tersebar. Artikel ini meninjau dan mengevaluasi secara kritis studi-studi tentang kedua metode tersebut. Pencarian literatur dilakukan di Scopus dan Google Scholar periode 2016-2026. Setelah menerapkan kriteria inklusi, diperoleh tujuh studi empiris pada siswa MI/SD di Indonesia, lalu dianalisis secara tematik. Hasilnya, storytelling membantu penguasaan kosakata, menyimak, dan keberanian berbicara. Role-play meningkatkan keaktifan, interaksi sosial, dan keterampilan berbicara. Satu penelitian menggabungkan keduanya dengan hasil positif. Namun, sebagian besar studi menggunakan PTK tanpa kelompok kontrol, sampel kecil, instrumen tidak tervalidasi, durasi pendek, dan hanya di sekolah Islam di Jawa. Belum ada studi longitudinal atau perbandingan langsung. Kesimpulannya, storytelling dan role-play menjanjikan, tetapi bukti saat ini masih bersifat awal. Diperlukan penelitian dengan desain yang lebih kuat. Disertakan pula saran praktis untuk guru.*

**Kata Kunci** : *storytelling; role-play; bahasa Arab; sekolah dasar; Indonesia*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Arab pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar (MI/SD) di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya motivasi belajar siswa, dominasi metode ceramah dan hafalan, serta terbatasnya kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, pembelajaran masih banyak berpusat pada guru dengan penggunaan media yang minim, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk berbicara menggunakan bahasa Arab (Qureshi et al., 2022; Ardiyanto et al., 2025). Padahal, bahasa Arab memiliki posisi penting, tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai pintu untuk memahami sumber ajaran Islam secara langsung (Makrifah, 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Menurut Piaget (2001), anak usia 6–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, aktivitas konkret, serta keterlibatan visual dan kinestetik. Sejalan dengan itu, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development*). Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa dinilai lebih relevan dibandingkan pendekatan tradisional yang hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi.

Dalam konteks pembelajaran bahasa kedua, *storytelling* dan *role-play* merupakan dua metode yang dipandang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan perkembangan anak. Krashen (1982) menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa berlangsung secara alami melalui *comprehensible input*, yaitu input bahasa yang dapat dipahami dan disampaikan dalam konteks yang menarik. *Storytelling* menyediakan konteks naratif yang kaya makna sehingga memudahkan siswa memahami kosakata dan struktur bahasa secara alami. Di sisi lain, *role-play* memberi kesempatan kepada siswa untuk memproduksi bahasa melalui interaksi sosial, sejalan dengan konsep *comprehensible output* yang dikemukakan Swain (1985). Selain itu, Bruner (1986) menegaskan bahwa cerita merupakan bentuk alami manusia dalam membangun pengalaman dan makna, sedangkan Long (1996) melalui *Interaction Hypothesis* menyatakan bahwa negosiasi makna dalam interaksi dapat membantu proses pemerolehan bahasa.

Sejumlah kajian di Indonesia juga menunjukkan bahwa *storytelling* dan *role-play* memiliki potensi besar dalam pembelajaran bahasa bagi anak usia dini dan sekolah dasar. Sokip (2018) menjelaskan bahwa *storytelling* dapat diterapkan melalui berbagai teknik, seperti *listen and do*, *listen and imitate*, *pantomime*, hingga *dramatizing the story*. Sementara itu, Rojana (2025) menyebutkan bahwa penggunaan cerita bergambar dan *role-play* sederhana mampu meningkatkan minat belajar serta kepercayaan diri siswa. Meskipun demikian, sebagian besar kajian tersebut masih bersifat konseptual dan belum banyak didukung oleh bukti empiris yang kuat pada konteks pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia.

Penelitian lapangan mengenai penggunaan *storytelling* dalam pembelajaran bahasa Arab telah dilakukan di beberapa lembaga pendidikan dasar Islam di Indonesia, meskipun jumlahnya masih terbatas dan tersebar. Suryadarma et al. (2025), misalnya, menemukan bahwa penggunaan video *storytelling* pendek di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo mampu meningkatkan pemahaman kosakata dan tata bahasa siswa. Penelitian Qureshi et al. (2022) di Islamic Elementary School Sungai Tarab menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan (*hand puppet*) yang dipadukan dengan kegiatan bercerita dapat meningkatkan keaktifan dan respons positif siswa. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Erina et al. (2025) di SD IT Al-Abror yang mencatat peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara melalui *puppet-based storytelling*. Selain itu, Nugraha et al. (2024) menemukan peningkatan kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata siswa di MI Miftahul Huda Tegal setelah penerapan metode *storytelling*. Penelitian lain oleh Rokhmansyah et al. (2025) memperlihatkan bahwa *digital storytelling* berbasis animasi dan narasi bahasa Arab mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga lebih dari 90%.

Pada aspek *role-play*, Ardiyanto et al. (2025) melaporkan peningkatan keaktifan belajar siswa di SDIT Al Madinah Pekanbaru setelah penerapan metode bermain peran. Makrifah (2023) juga menunjukkan bahwa pengembangan metode *role-play* berbasis ADDIE di MI An-Nuriyah Bangkalan menghasilkan peningkatan keterampilan berbicara dengan nilai N-Gain sebesar 0,66. Lebih lanjut, Suryadarma et al. (2025) juga mencatat bahwa penggunaan *social drama* (sebagai salah satu bentuk *role-play*) di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo berkontribusi pada peningkatan pemahaman kosakata dan tata bahasa siswa.

Selain studi-studi tersebut, Nurkhamilah (2025) meneliti penggunaan teknik *chain story* di Pondok Pesantren DIS Bekasi dengan peserta lintas jenjang pendidikan, mulai dari SD hingga SMA. Walaupun penelitian tersebut tidak secara khusus memisahkan data siswa tingkat

SD, hasilnya menunjukkan bahwa teknik *storytelling* dapat meningkatkan keberanian dan daya ingat siswa dalam menggunakan bahasa Arab. Karena keterbatasan fokus jenjang pendidikan, penelitian ini tidak dijadikan sumber utama dalam pembahasan efektivitas pada tingkat MI/SD, tetapi tetap relevan sebagai ilustrasi tambahan mengenai potensi metode *storytelling* dalam konteks pendidikan Islam.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan kecenderungan hasil yang positif, jumlah studi empiris yang secara spesifik membahas *storytelling* dan *role-play* pada pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia masih sangat terbatas. Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, hanya terdapat tujuh studi lapangan yang memenuhi kriteria berupa subjek siswa MI/SD, lokasi penelitian di Indonesia, dan fokus pada penggunaan *storytelling* dan/atau *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), melibatkan jumlah sampel yang kecil, serta belum menggunakan kelompok kontrol. Penelitian juga masih terpusat di lingkungan MI atau SD Islam terpadu di Pulau Jawa. Hingga saat ini belum ditemukan studi longitudinal maupun penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas *storytelling* dan *role-play* dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kajian yang mampu merangkum sekaligus mengevaluasi secara kritis hasil-hasil penelitian yang telah ada. Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mensintesis bukti empiris mengenai efektivitas *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia, mengevaluasi kekuatan dan keterbatasan metodologis penelitian terdahulu, serta memetakan kesenjangan penelitian yang masih terbuka untuk dikembangkan pada masa mendatang. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik berupa pemetaan kritis terhadap perkembangan penelitian pembelajaran bahasa Arab berbasis *storytelling* dan *role-play* pada konteks pendidikan dasar di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan narrative literature review (NLR) untuk mengkaji efektivitas *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan analisis, evaluasi kritis, dan sintesis terhadap berbagai hasil penelitian yang telah ada (Grant & Booth, 2009; Baumeister & Leary, 1997).

Pencarian literatur awal dilakukan melalui basis data Scopus dengan kata kunci yang berkaitan dengan *storytelling*, *role-play*, pembelajaran bahasa Arab, MI/SD, dan Indonesia. Namun, setelah menerapkan kriteria inklusi, tidak ditemukan artikel yang memenuhi (misalnya karena subjek bukan siswa MI/SD Indonesia, tidak menyajikan data empiris, atau tidak membahas *storytelling/role-play* secara spesifik). Oleh karena itu, pencarian diperluas melalui Google Scholar serta penelusuran manual pada jurnal-jurnal pendidikan bahasa Arab terakreditasi nasional. Beberapa variasi kata kunci yang digunakan antara lain: *storytelling* bahasa Arab SD, *role-play* pembelajaran bahasa Arab MI, puppet *storytelling* bahasa Arab, dan digital *storytelling* bahasa Arab Indonesia. Pencarian dibatasi pada artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2016–2026 agar tetap relevan dengan perkembangan penelitian terkini.

Penelitian ini menerapkan beberapa kriteria inklusi, yaitu: (1) artikel membahas *storytelling* dan/atau *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab; (2) subjek penelitian merupakan siswa MI/SD di Indonesia; (3) penelitian menyajikan data empiris, baik kualitatif, kuantitatif, PTK, maupun penelitian pengembangan; (4) tersedia dalam teks lengkap; serta (5) ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sementara itu, artikel dikecualikan apabila penelitian dilakukan di luar konteks Indonesia, subjek bukan siswa MI/SD, atau tidak memuat implementasi *storytelling* maupun *role-play*.

Seleksi artikel dilakukan melalui tiga tahap, yaitu penyaringan judul, abstrak, dan pembacaan teks penuh (full-text review) untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian (Ferrari, 2015). Berdasarkan proses tersebut, diperoleh tujuh studi primer yang memenuhi kriteria sebagai sumber utama analisis.

Data dari setiap artikel diekstraksi secara sistematis mencakup penulis dan tahun publikasi, lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, bentuk implementasi *storytelling* atau *role-play*, hasil penelitian, serta keterbatasan metodologis studi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan sintesis tematik untuk mengidentifikasi pola, persamaan, dan perbedaan temuan antar penelitian (Grant & Booth, 2009). Analisis difokuskan pada efektivitas *storytelling* dan *role-play*, karakteristik penelitian yang tersedia, serta keterbatasan metodologis dan research gap dalam penelitian pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## 1. Karakteristik Umum Studi yang Ditinjau

Hasil penelusuran literatur menunjukkan bahwa hanya terdapat tujuh studi yang memenuhi kriteria inklusi penelitian, yaitu penelitian empiris pada siswa MI/SD di Indonesia yang membahas *storytelling* dan/atau *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab. Secara umum, seluruh studi melaporkan dampak positif terhadap pembelajaran, terutama pada peningkatan kosakata, keterampilan berbicara, keaktifan, dan partisipasi siswa.

**Tabel 1. Ringkasan Studi Primer tentang *Storytelling* dan *Role-Play* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI/SD Indonesia**

Penulis	Metode	Desain	Temuan Utama
Suryadarma et al. (2025)	<i>Storytelling</i> + social drama	Kualitatif	Meningkatkan kosakata dan tata bahasa
Qureshi et al. (2022)	Hand puppet	PTK	Respons positif siswa (83,3%)
Erina et al. (2025)	Puppet <i>storytelling</i>	PTK	Listening dan speaking meningkat
Ardiyanto et al. (2025)	<i>Role-play</i>	PTK	Keaktifan meningkat
Makrifah (2023)	<i>Role-play</i>	R&D	Speaking meningkat (N-Gain 0,66)
Nugraha et al. (2024)	<i>Storytelling</i>	PTK	Speaking dan kosakata meningkat
Rokhmansyah et al. (2025)	Digital <i>storytelling</i>	Kualitatif	Partisipasi dan recall kosakata meningkat

Sebagian besar penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan sisanya menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian pengembangan. Dominasi PTK menunjukkan bahwa penelitian masih berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas dan belum banyak menggunakan desain eksperimental yang lebih kuat. Selain itu, seluruh studi tidak melibatkan kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum sepenuhnya dapat dikaitkan secara langsung dengan penggunaan *storytelling* atau *role-play*.

Ukuran sampel penelitian juga relatif kecil dan terbatas pada satu atau dua kelas di masing-masing sekolah. Mayoritas penelitian dilakukan di Pulau Jawa dan seluruhnya berada pada lembaga pendidikan Islam seperti MI, SDIT, dan SD Muhammadiyah. Kondisi ini menyebabkan generalisasi temuan masih terbatas, terutama untuk konteks SD negeri umum dan wilayah di luar Jawa.

Seluruh penelitian yang ditinjau juga berfokus pada dampak jangka pendek dan belum ditemukan studi longitudinal yang mengamati keberlanjutan hasil belajar siswa. Selain itu, belum ada penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas *storytelling* dan *role-*

*play* dalam kondisi pembelajaran yang setara. Di samping itu, sebagian besar instrumen penelitian dikembangkan sendiri tanpa penjelasan rinci mengenai validitas dan reliabilitasnya.

Meskipun memiliki berbagai keterbatasan metodologis, hasil penelitian menunjukkan kecenderungan yang konsisten bahwa *storytelling* dan *role-play* dapat menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa MI/SD. Dengan demikian, bukti yang tersedia dapat dikatakan menjanjikan, tetapi masih memerlukan penguatan melalui penelitian dengan desain yang lebih ketat dan cakupan yang lebih luas.

## 2. Efektivitas Metode *Storytelling*

Dari tujuh studi primer yang ditinjau, empat penelitian secara khusus membahas penggunaan metode *storytelling* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia. Bentuk implementasinya beragam, mulai dari *puppet-based storytelling*, penggunaan alat peraga visual dan gestur, *digital storytelling*, hingga video *storytelling* yang dipadukan dengan *social drama*. Secara umum, seluruh penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa, terutama pada aspek kosakata, berbicara, menyimak, dan partisipasi belajar.

Nugraha et al. (2024) melaporkan bahwa *storytelling* dengan bantuan alat peraga visual dan ekspresi dramatis mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan. Skor berbicara meningkat dari 62,4 menjadi 81,5, sedangkan penguasaan kosakata berkembang dari sekitar 50–70 kata menjadi 180–220 kata. Selain itu, pelafalan beberapa bunyi bahasa Arab juga mengalami perbaikan. Temuan ini menunjukkan bahwa *storytelling* membantu siswa memahami bahasa secara lebih kontekstual dan bermakna.

Hasil serupa ditemukan oleh Erina et al. (2025) melalui penggunaan *puppet-based storytelling*. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pada aspek keterampilan berbicara seperti kelancaran, pelafalan, intonasi, dan keberanian siswa. Keterampilan menyimak juga meningkat dari 61,84% menjadi 77,68%. Penggunaan boneka dinilai mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kecemasan ketika berbicara menggunakan bahasa Arab.

Sementara itu, Rokhmansyah et al. (2025) menyoroti efektivitas *digital storytelling* berbasis aplikasi seperti *Book Creator* dan *StoryJumper*. Penelitian ini menunjukkan peningkatan partisipasi siswa hingga lebih dari 90% dibandingkan metode tradisional. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, kombinasi unsur visual, audio, dan teks juga membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik. Di sisi lain, Suryadarma et al. (2025) menemukan bahwa

video *storytelling* yang dipadukan dengan *social drama* membantu siswa memahami kosakata dan tata bahasa secara lebih kontekstual serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, seluruh penelitian *storytelling* yang ditinjau masih memiliki keterbatasan metodologis. Sebagian besar menggunakan desain PTK tanpa kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang relatif kecil. Selain itu, instrumen penilaian yang digunakan umumnya dikembangkan sendiri tanpa penjelasan rinci mengenai validitas dan reliabilitasnya. Akibatnya, hubungan sebab-akibat antara penggunaan *storytelling* dan peningkatan hasil belajar belum dapat dibuktikan secara kuat.

Namun demikian, konsistensi temuan antarpelitian menunjukkan bahwa *storytelling* memiliki potensi yang menjanjikan dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia. *Storytelling* tidak hanya membantu siswa memahami kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga meningkatkan keberanian, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *storytelling* dapat dipandang sebagai pendekatan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif dan kontekstual pada jenjang pendidikan dasar.

### **3. Efektivitas Metode *Role-Play***

Tiga dari tujuh studi primer secara khusus membahas efektivitas metode *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia, yaitu penelitian Ardiyanto et al. (2025), Makrifah (2023), dan Qureshi et al. (2022). Secara umum, ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa *role-play* berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar, keterampilan berbicara, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Ardiyanto et al. (2025) menemukan bahwa penerapan *role-play* pada siswa kelas V SDIT Al Madinah Pekanbaru meningkatkan keaktifan belajar dari 69,56% menjadi 88,70%. Peningkatan terlihat pada partisipasi diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan siswa saat bermain peran. Temuan ini menunjukkan bahwa *role-play* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Sementara itu, Makrifah (2023) melalui penelitian pengembangan berbasis model ADDIE melaporkan peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan *role-play*. Nilai berbicara meningkat dari 73 menjadi 91 dengan *N-Gain* sebesar 0,66, sedangkan aspek kognitif meningkat dari 68,5 menjadi 85,75. Selain itu, sebanyak 93% siswa memberikan

respons sangat positif terhadap penggunaan metode ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *role-play* tidak hanya berdampak pada keterampilan berbicara, tetapi juga pada pemahaman bahasa dan motivasi belajar siswa.

Penelitian Qureshi et al. (2022) menggunakan media *hand puppet* sebagai bentuk *role-play* pada siswa kelas III. Penggunaan boneka tangan membantu siswa berbicara melalui karakter tertentu sehingga mengurangi rasa malu dan kecemasan saat menggunakan bahasa Arab. Penelitian ini menunjukkan bahwa 83,3% siswa menilai media tersebut mendukung pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka di kelas.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tentang *role-play* masih memiliki keterbatasan metodologis yang serupa dengan studi *storytelling*. Penelitian *role-play* yang ditinjau umumnya menggunakan desain PTK atau R&D tanpa kelompok kontrol, dengan sampel yang relatif kecil. Selain itu, belum ada penelitian yang mengkaji dampak jangka panjang penggunaan *role-play* terhadap keterampilan bahasa Arab siswa.

Secara umum, *role-play* tampak lebih menonjol dalam meningkatkan keaktifan, keberanian berbicara, dan interaksi sosial siswa dibandingkan aspek penguasaan kosakata. Aktivitas bermain peran memungkinkan siswa menggunakan bahasa dalam situasi yang menyerupai komunikasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, meskipun bukti empiris yang tersedia masih terbatas, *role-play* menunjukkan potensi yang cukup kuat sebagai metode pembelajaran bahasa Arab yang aktif dan komunikatif pada jenjang MI/SD.

#### **4. Studi yang Menggabungkan *Storytelling* dan *Role-Play***

Dari tujuh studi primer yang ditinjau, hanya Suryadarma et al. (2025) yang secara eksplisit menggabungkan metode *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan video *storytelling* pendek yang dipadukan dengan *social drama* pada siswa kelas IV–VI SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru, kombinasi kedua metode membantu siswa memahami kosakata dan tata bahasa secara lebih kontekstual sekaligus memberi kesempatan untuk mempraktikkan bahasa melalui interaksi langsung.

Guru dalam penelitian tersebut juga melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, lebih mudah mengingat kosakata, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. *Storytelling* berfungsi sebagai sumber input bahasa dalam bentuk cerita, sedangkan *social drama* memberi

ruang bagi siswa untuk menggunakan ungkapan yang telah dipelajari dalam situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kombinasi kedua metode dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan komunikatif.

Meskipun demikian, penelitian Suryadarma et al. (2025) masih memiliki keterbatasan metodologis karena menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah informan yang terbatas dan tanpa pengukuran kuantitatif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut juga belum dapat membedakan secara jelas pengaruh *storytelling* dan *role-play* secara terpisah sehingga efektivitas kombinasi kedua metode belum dapat dibuktikan secara kuat.

Secara konseptual, beberapa kajian pustaka di Indonesia mendukung penggunaan kombinasi *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab anak. Sokip (2018) menjelaskan bahwa *storytelling* lebih sesuai digunakan pada siswa kelas rendah, sedangkan *role-play* dapat diterapkan secara bertahap pada siswa kelas atas yang memiliki kemampuan interaksi lebih baik. Sementara itu, Rojana (2025) menekankan bahwa cerita bergambar yang dipadukan dengan bermain peran sederhana dapat membantu siswa menghubungkan kosakata dengan konteks nyata sekaligus meningkatkan keberanian berbicara. Namun, kedua kajian tersebut masih bersifat teoretis dan belum didukung oleh data empiris yang memadai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian yang tersedia menunjukkan bahwa kombinasi *storytelling* dan *role-play* memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih kontekstual, aktif, dan bermakna. Akan tetapi, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas *storytelling*, *role-play*, dan kombinasi keduanya dalam kondisi pembelajaran yang setara. Oleh karena itu, bukti empiris mengenai keunggulan kombinasi kedua metode masih sangat terbatas dan memerlukan penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih kuat.

## **5. Perbandingan Tidak Langsung antara *Storytelling* dan *Role-Play***

Hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa MI/SD Indonesia. Oleh karena itu, perbandingan pada bagian ini bersifat tidak langsung dan didasarkan pada pola temuan dari studi-studi yang berbeda.

Secara umum, kedua metode menunjukkan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa Arab. Namun, terdapat kecenderungan bahwa *storytelling* lebih menonjol dalam

meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan menyimak. Hal ini terlihat pada penelitian Nugraha et al. (2024) yang menunjukkan peningkatan kosakata secara signifikan, serta penelitian Erina et al. (2025) yang melaporkan peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan *puppet-based storytelling*. *Storytelling* menyediakan input bahasa dalam konteks cerita yang utuh sehingga memudahkan siswa memahami dan mengingat kosakata baru.

Di sisi lain, *role-play* tampak lebih dominan dalam meningkatkan keaktifan belajar, keberanian berbicara, dan interaksi sosial siswa. Ardiyanto et al. (2025) menunjukkan peningkatan keaktifan belajar hingga 88,70%, sedangkan Makrifah (2023) melaporkan peningkatan keterampilan berbicara dan respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis *role-play*. Aktivitas bermain peran memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa secara langsung dalam situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Meskipun demikian, perbandingan ini perlu dipahami secara hati-hati karena setiap penelitian menggunakan desain, durasi, instrumen, dan karakteristik subjek yang berbeda. Tidak adanya standarisasi instrumen dan kelompok kontrol menyebabkan efektivitas kedua metode belum dapat dibandingkan secara objektif. Dengan demikian, temuan yang ada hanya dapat dipandang sebagai indikasi awal mengenai kecenderungan keunggulan masing-masing metode.

Berdasarkan pola yang muncul, *storytelling* tampaknya lebih sesuai untuk memperkaya kosakata dan meningkatkan pemahaman bahasa melalui input yang kontekstual, sedangkan *role-play* lebih efektif dalam melatih keberanian berbicara dan keterampilan komunikasi siswa. Namun, karena bukti komparatif yang tersedia masih sangat terbatas, diperlukan penelitian eksperimental yang secara langsung membandingkan kedua metode dalam kondisi pembelajaran yang setara agar diperoleh kesimpulan yang lebih kuat mengenai efektivitas masing-masing metode dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia.

## **6. Research Gap dan Kritik Metodologis**

Hasil telaah terhadap tujuh studi primer menunjukkan bahwa penelitian mengenai *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia masih memiliki berbagai keterbatasan metodologis. Secara umum, penelitian yang tersedia menunjukkan hasil yang positif, tetapi kualitas bukti empirisnya masih belum cukup kuat untuk menghasilkan generalisasi yang luas.

Keterbatasan paling menonjol adalah dominasi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan penelitian pra-eksperimental tanpa kelompok kontrol. Hampir seluruh penelitian hanya menggunakan satu kelompok sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat dipastikan sepenuhnya berasal dari penggunaan *storytelling* atau *role-play*. Faktor lain seperti pengalaman belajar berulang, peningkatan keterampilan guru, atau motivasi siswa selama penelitian juga mungkin memengaruhi hasil.

Selain itu, ukuran sampel penelitian relatif kecil dan terbatas pada satu atau dua kelas di satu sekolah tertentu. Kondisi ini menyebabkan daya generalisasi penelitian menjadi rendah. Mayoritas penelitian juga dilakukan di Pulau Jawa dan seluruhnya berada di lembaga pendidikan Islam seperti MI, SDIT, dan SD Muhammadiyah. Hingga saat ini belum ditemukan penelitian serupa pada SD negeri umum maupun wilayah Indonesia bagian timur, sehingga efektivitas kedua metode dalam konteks yang lebih beragam masih belum diketahui.

Keterbatasan lain terlihat pada durasi penelitian yang umumnya hanya mengukur dampak jangka pendek. Belum ada studi longitudinal yang meneliti keberlanjutan peningkatan kemampuan bahasa Arab siswa setelah intervensi berakhir. Padahal, dalam pembelajaran bahasa asing, retensi kemampuan menjadi aspek penting untuk menilai efektivitas metode secara lebih mendalam.

Dari sisi instrumen, sebagian besar penelitian menggunakan alat ukur yang dikembangkan sendiri tanpa penjelasan rinci mengenai validitas dan reliabilitasnya. Akibatnya, hasil antarpelitian menjadi sulit dibandingkan secara langsung. Di samping itu, belum ada penelitian yang secara eksperimental membandingkan *storytelling* dan *role-play* dalam kondisi pembelajaran yang setara. Oleh karena itu, kesimpulan mengenai keunggulan masing-masing metode masih bersifat sementara.

Penelitian di masa mendatang perlu diarahkan pada penggunaan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta menggunakan instrumen penilaian yang terstandarisasi. Selain itu, diperlukan penelitian longitudinal dan studi komparatif langsung antara *storytelling* dan *role-play* agar diperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas kedua metode dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia.

Secara keseluruhan, literatur yang ada menunjukkan bahwa *storytelling* dan *role-play* memiliki potensi pedagogis yang menjanjikan. Namun, keterbatasan metodologis yang masih

dominan menunjukkan bahwa bidang ini masih memerlukan pengembangan penelitian yang lebih sistematis dan rigor agar dapat menjadi dasar yang kuat bagi praktik dan pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

## 7. Implikasi Praktis untuk Guru MI/SD

Meskipun penelitian mengenai *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia masih memiliki berbagai keterbatasan metodologis, beberapa temuan tetap dapat menjadi rujukan praktis bagi guru. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua metode dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Dalam penerapan *storytelling*, guru dapat memulai dengan cerita sederhana yang menggunakan kosakata dasar dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan alat bantu visual seperti gambar, kartu kata, benda nyata, atau boneka tangan terbukti membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Selain itu, pengulangan kosakata dan penggunaan gestur selama bercerita dapat membantu siswa memahami makna kata secara lebih kontekstual. Untuk siswa kelas rendah, *storytelling* yang disertai gerakan dan ekspresi sederhana dinilai lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Sementara itu, penerapan *role-play* sebaiknya dilakukan secara bertahap. Guru dapat memulai dengan aktivitas bermain peran dalam kelompok kecil atau berpasangan sebelum meminta siswa tampil di depan kelas. Penggunaan skenario yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti percakapan di rumah, di kelas, atau di pasar, dapat membantu siswa menggunakan bahasa Arab secara lebih alami. Selain itu, pemberian apresiasi sederhana seperti pujian atau tepuk tangan juga dapat meningkatkan keberanian dan motivasi siswa untuk berbicara.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kombinasi *storytelling* dan *role-play* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. *Storytelling* dapat digunakan untuk memberikan input kosakata dan contoh penggunaan bahasa, sedangkan *role-play* memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi komunikasi yang lebih nyata. Dengan pola seperti ini, siswa tidak hanya memahami kosakata secara pasif, tetapi juga terdorong untuk menggunakannya secara aktif dalam interaksi.

Pemanfaatan media digital juga dapat menjadi alternatif yang menarik apabila fasilitas sekolah memungkinkan. Penggunaan video pendek, animasi cerita, atau aplikasi sederhana

seperti *Book Creator* dan *StoryJumper* terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa. Namun demikian, teknologi sebaiknya tetap digunakan sebagai pendukung pembelajaran, bukan menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Di sisi lain, guru perlu memahami bahwa hasil penelitian yang ada belum dapat dijadikan standar mutlak karena kondisi setiap sekolah dan siswa berbeda. *Storytelling* dan *role-play* bukan metode yang memberikan hasil instan, melainkan membutuhkan latihan, pengulangan, dan penyesuaian dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mendokumentasikan praktik pembelajaran mereka secara sistematis, misalnya melalui PTK, agar dapat menjadi bagian dari pengembangan penelitian pembelajaran bahasa Arab di Indonesia.

Secara keseluruhan, *storytelling* dan *role-play* dapat dipandang sebagai alternatif metode yang potensial untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa di tingkat MI/SD. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kreativitas guru dalam menyesuaikan metode dengan kebutuhan, kemampuan, dan lingkungan belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil tinjauan terhadap tujuh studi primer, *storytelling* dan *role-play* menunjukkan potensi positif dalam pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Indonesia. *Storytelling* cenderung berkontribusi pada peningkatan kosakata, keterampilan menyimak, dan keberanian berbicara, sedangkan *role-play* lebih menonjol dalam meningkatkan keaktifan belajar, interaksi, dan keterampilan berbicara siswa. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kombinasi kedua metode dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan menyenangkan.

Meskipun demikian, bukti empiris yang tersedia masih memiliki keterbatasan metodologis. Sebagian besar penelitian menggunakan desain PTK tanpa kelompok kontrol, melibatkan sampel kecil, serta terbatas pada lembaga pendidikan Islam di Pulau Jawa. Selain itu, belum ditemukan penelitian longitudinal maupun studi komparatif langsung antara *storytelling* dan *role-play*. Oleh karena itu, temuan-temuan yang ada lebih tepat dipahami sebagai bukti awal yang menjanjikan daripada bukti yang benar-benar definitif.

Bagi guru MI/SD, *storytelling* dan *role-play* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa melalui penggunaan cerita, alat peraga visual,

boneka tangan, maupun aktivitas bermain peran berbasis situasi sehari-hari. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, masih terbuka peluang yang luas untuk mengembangkan penelitian dengan desain yang lebih kuat, sampel yang lebih beragam, serta instrumen yang lebih terstandarisasi guna memperkuat basis bukti mengenai efektivitas kedua metode tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada seluruh peneliti dan akademisi yang karya-karya ilmiahnya menjadi fondasi utama dalam penyusunan artikel review ini. Secara khusus, penulis berterima kasih kepada para penulis dari tujuh studi primer yang ditelaah, serta para penulis kajian konseptual dan teoritis yang turut memperkaya pemahaman mengenai metode *storytelling* dan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Arab. Tanpa kontribusi intelektual mereka, sintesis dan kritik metodologis yang disajikan dalam artikel ini tidak akan dapat terwujud. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada berbagai lembaga dan jurnal yang telah mempublikasikan penelitian-penelitian tersebut, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, penulis berharap artikel review ini dapat memberikan pencerahan serta menjadi pijakan awal bagi para peneliti selanjutnya dalam merancang penelitian yang lebih kuat, sistematis, dan berkelanjutan di bidang pembelajaran bahasa Arab pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, M. Y., Salman, Fithri, R., & Berlian, R. (2025). Meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Arab tingkat Madrasah Ibtidaiyah. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(2), 1757–1765.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1997). Writing narrative literature reviews. *Review of General Psychology*, 1(3), 311–320. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.1.3.311>
- Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.
- Erina, N., Amrulloh, A., & Nurwahidin, D. (2025). Storytelling method in Arabic language learning: Enhancing listening and speaking skills in Islamic elementary education. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistics and Literature*, 6(1). <https://doi.org/10.22515/athla.v6i1.11341>

- Ferrari, R. (2015). Writing narrative style literature reviews. *Medical Writing*, 24(4), 230–235. <https://doi.org/10.1179/2047480615Z.000000000329>
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information and Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.
- Makrifah, N. (2023). Development of role play method to improve the ability of speaking Arabic in Islamic elementary school. *Al-Ibrah*, 8(30), 54–66.
- Nugraha, N. A., Siregar, A., & Zulhaq, B. A. (2024). Implementation of storytelling method to enhance mahārah kalām of students at MI Miftahul Huda Dukuhwringin, Tegal Regency, Central Java. *AHALLIYAH: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 1(1), 1–10.
- Nurkhamilah, M. (2025). Enhancing Arabic speaking skills through the chain story technique at Islamic boarding school. *Penelitian Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2), 80–91. <https://doi.org/10.61511/pips.v2i02.2025.2238>
- Piaget, J. (2001). *The language and thought of the child*. Routledge. (Original work published 1923)
- Qureshi, M., Mahdiyyah, D., Mohamed, Y., & Ardchir, M. (2022). Scale for measuring Arabic speaking skills in early children's education. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 114–130. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.81>
- Rojana, E. (2025). Methods and strategies for teaching Arabic to young children. *Mau`izhah: Jurnal Kajian Keislaman*, 23(1), 12–21.
- Rokhmansyah, Hidayat, M., & Jayakti. (2025). Teacher strategies in enhancing Arabic language learning interest in the digital era: Study at SD Muhammadiyah 1 Jombang. *AHALLIYAH: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 2(4), 46–56

- Sokip. (2018). Effective strategies on learning Arabic for children. *Alsinātuna: Journal of Arabic Linguistics and Education*, 4(1), 67–79. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v4i1.1596>
- Suryadarma, Y., Zaki, M., Setyorini, F., & Rochma, S. N. (2025). Teaching Arabic for children: A case study at Islamic integrated elementary school. *Asalibuna: Majalah Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 9(2), 128–142. <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v9i02.6860>
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input in second language acquisition* (pp. 235–253). Newbury House.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.