Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya
https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan
Vol. 4, No. 5 September 2025
P-ISSN:2830-7755; E-ISSN:2830-7844

EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKASI BERBASIS *CEFR* UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH KITABAH

Khusmiranti Mufida
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

M. Dzikrul Hakim
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Rina Dian Rahmawati
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
rinadianrahmawati@unwaha.ac.id

Abstract

This study aims to develop Arabic language learning media based on educational games with the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) standards in order to improve speaking skills (mahārah kalām). The background of this study is the low level of confidence and fluency of students in expressing ideas orally due to the dominance of lecture methods and memorization exercises. Through an educational game approach, students can actively practice speaking in a fun, communicative, and contextual atmosphere. The games are designed to match CEFR levels from A1 to B2, with a focus on vocabulary mastery, sentence patterns, and real communication situations. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design. Using this method, the researcher will compare the pre-test and post-test results to determine the effectiveness of the treatment given. The results of the trial show a significant increase in fluency, confidence in communication, and the ability to use vocabulary according to the CEFR level. Thus, CEFR-based educational games are proven to be effective as an innovation in Arabic language learning that encourages the achievement of students' communicative competence.
Keywords : Educational Games, CEFR, Arabic, Mahara Kalam, Interactive Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukasi dengan *Standar Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) guna meningkatkan keterampilan berbicara (*mahārah kalām*). Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya keberanian dan kelancaran siswa dalam mengungkapkan ide secara lisan karena dominasi metode ceramah dan latihan hafalan. Melalui pendekatan permainan edukasi, siswa dapat berlatih berbicara secara aktif dalam suasana yang menyenangkan, komunikatif, dan kontekstual. Permainan yang dirancang menyesuaikan level CEFR mulai dari A1 hingga B2, dengan fokus pada penguasaan kosakata, pola kalimat, dan

situasi komunikasi nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Dengan metode tersebut, peneliti akan membandingkan hasil pre-test dan post-test guna mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kelancaran berbicara, keberanian berkomunikasi, serta kemampuan menggunakan kosakata sesuai tingkat CEFR. Dengan demikian, permainan edukasi berbasis CEFR terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran bahasa Arab yang mendorong tercapainya kompetensi komunikatif siswa.
Kata kunci: Permainan edukasi, CEFR, Bahasa Arab, Mahara Kalam, Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab termasuk salah satu di antara bahasa yang banyak digunakan di dunia, karena banyak yang menggunakannya, maka bahasa Arab ini menjadi bahasa Internasional dan diakui oleh dunia. Maka tidak berlebihan jika pembelajaran bahasa Arab perlu mendapatkan penekanan dan perhatian mulai dari tingkat SD (Sekolah Dasar) sampai Lembaga Pendidikan Tinggi baik Negeri maupun Swasta, Umum maupun yang Agama untuk diajarkan dan dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik (Muliatno, 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama (mahārāt al-lughah) yang menjadi tujuan: istimā' (menyimak), kalām (berbicara), qirā'ah (membaca), dan kitābah (menulis). Dari keempat keterampilan tersebut, mahārah al-kalām sering kali menjadi salah satu tantangan terbesar bagi pelajar karena membutuhkan kelancaran, keberanian, serta penguasaan kosakata dan struktur bahasa yang baik.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa atau pelajar di Indonesia cenderung mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab meskipun telah belajar bertahun-tahun. Mereka lebih terlatih dalam membaca teks atau menerjemahkan, tetapi ketika harus berbicara secara aktif, mereka cenderung pasif dan kurang percaya diri. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran teoritis dan praktik komunikasi nyata. Salah satu faktor penyebab lemahnya mahārah kalām adalah metode pembelajaran yang cenderung masih konvensional, berpusat pada guru, serta minim penggunaan media kreatif. Padahal, untuk meningkatkan keterampilan berbicara dibutuhkan lingkungan yang interaktif, metode komunikatif, dan media pembelajaran yang mendorong siswa aktif menggunakan bahasa.

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah ditujukan untuk memperkenalkan anakanak dengan dasar-dasar bahasa tersebut, seperti huruf-huruf Arab, tata cara membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa tersebut. Proses pembelajaran ini dilakukan melalui berbagai metode dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak usia dini. Guru menggunakan pendekatan yang kreatif dan inovatif, seperti permainan, lagu,

cerita, dan aktivitas berbasis multimedia untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Parihin H. N, 2023).

Permainan edukasi adalah game yang sudah persiapkan khusus untuk mengarahkan siswa pada pembelajaran tertentu, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Game untuk pembelajaran menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain (Oktary, 2024).

Pembelajaran berbasis Game menawarkan berbagai manfaat. Pertama, game dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan animasi, grafik, dan suara pada game dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada metode tradisional. Kedua, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang dapat membatu mereka memahami kemajuan belajar dan memperbaiki kesalahan secara cepat. Ketiga, Game dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat diantara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Lestari, 2023).

Dalam perkembangan terbaru, pendekatan berbasis *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) mulai banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. CEFR adalah kerangka umum yang dipakai untuk mengukur kemampuan orang asing dalam berbahasa Inggris di Eropa. Kerangka ini dibuat oleh Majelis Eropa merumuskan, meletakkan dasar kompetensi dan kurikulum sampai pada ujiannya. Ada enam level dari pemula sampai mahir, keenam level ini terbagi dalam tiga kategori kemampuan utama, yaitu pemula, menengah dan mahir. level terendah adalah A1 dan level tertinggi adalah C2. Level pemula terdiri dari A1 dan A2, level menengah terdiri dari B1 dan B2, dan level mahir terdiri dari C1 dan C2 (North, 2018).

Permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif di kelas bahasa Arab. Sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada buku teks dan hafalan, sehingga pelajar cepat bosan. Permainan edukasi berbasis teknologi dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi kebosanan sekaligus melatih keterampilan berbicara secara aktif. Selain itu, penerapan permainan edukasi juga sejalan dengan karakter generasi muda saat ini yang akrab dengan teknologi digital. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis aplikasi dibandingkan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu,

pemanfaatan permainan edukasi berbasis CEFR dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi relevan dan kontekstual.

Beberapa penelitian terdahulu tentang permainan edukasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan berbahasa, motivasi belajar, serta kepercayaan diri siswa. Akan tetapi, kajian yang secara spesifik meneliti penerapan permainan edukasi berbasis CEFR dalam meningkatkan mahārah kalām bahasa Arab masih sangat terbatas. Kekosongan penelitian inilah yang melatarbelakangi pentingnya analisis ini. Dengan mengkaji secara mendalam permainan edukasi berbasis CEFR, diharapkan dapat ditemukan strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab bagi mahasiswa maupun pelajar di Indonesia. Dari sudut pandang pedagogis, permainan edukasi juga mendukung prinsip student centered learning, di mana siswa lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa terlibat langsung dalam kegiatan komunikasi nyata melalui media permainan

Oleh karena itu, penelitian berjudul "Efektivitas Permainan Edukasi Berbasis CEFR dalam Bahasa Arab guna Meningkatkan Mahārah Kalām" menjadi sangat relevan, baik dari sisi akademis maupun praktis. Kajian ini mengombinasikan tiga aspek penting: bahasa Arab, CEFR, dan permainan edukasi, yang secara sinergis dapat mendorong pembelajaran lebih efektif. Penelitian ini akan memaparkan bagaimana penerapan pembelajaran Mahara Kalam menggunakan permainan edukasi CEFR serta seberapa efektiv pembelajaran Mahara Kalam menggunakan permainan edukasi CEFR.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan edukasi berbasis CEFR terhadap peningkatan keterampilan berbicara (maharah kalam) siswa dalam bahasa Arab. Metode eksperimen memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test guna mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2014).

Jenis penelitian eksperimen semu diterapkan karena peneliti tidak bisa mengendalikan sepenuhnya semua variabel eksternal yang mungkin berpengaruh terhadap hasil. Meski demikian, dengan pendekatan eksperimen ini, peneliti masih bisa memberikan perlakuan secara sistematis dan menganalisis hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Metode ini

memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi seberapa efektif permainan edukasi yang berlandaskan CEFR dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, diantaranya adalah:

1. Variabel bebas (independen): Permainan pendidikan yang didasarkan pada CEFR dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Variabel ini diterapkan melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan permainan pendidikan sesuai dengan indikator kompetensi pada level A1 CEFR.
2. Variabel terikat (dependen): Kemampuan berbicara (maharah kalam) para siswa di kelas V. Kemampuan berbicara ini dinilai berdasarkan aspek-aspek seperti kelancaran, pengucapan, struktur kalimat, kosakata, dan relevansi konteks.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Annashiriyah, sebuah institusi pendidikan dasar Islam yang aktif dalam pengajaran bahasa Arab. Pemilihan lokasi ini didasari oleh pengamatan awal yang menunjukkan bahwa meskipun bahasa Arab diajarkan secara konsisten, kemampuan berbicara siswa tetap rendah. Hal ini terlihat dari minimnya komunikasi lisan, penggunaan metode hafalan yang dominan, serta rasa cemas yang muncul ketika siswa diminta untuk berbicara di depan kelas.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, antara bulan Agustus hingga Oktober 2025. Waktu ini dipilih karena sesuai dengan jadwal akademik sekolah, memberikan peneliti cukup waktu untuk melaksanakan beberapa tahapan penelian sebagai berikut:

1. Tahap persiapan (perencanaan dan pembuatan instrument penelitian),
2. Tahap pelaksanaan (penerapan perlakuan dalam beberapa pertemuan),
3. Tahap evaluasi (analisis hasil tes serta penyusunan laporan penelitian).

Populasi yang dicakup dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V MI Annashiriyah untuk tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari 22 orang. Metode yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah total sampling, di mana setiap anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel dalam penelitian. Pendekatan ini dipilih karena jumlah siswa yang tidak terlalu banyak, sehingga memungkinkan seluruh siswa terlibat dalam penelitian. Dengan cara ini, data yang dikumpulkan diharapkan dapat lebih tepat dan mencerminkan kondisi riil siswa di kelas tersebut.

Tabel 1. Populasi

No	Kelas Eksperimen	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Populasi

1.	Kelas V MI Annashiriyah	12	10	22
Jumlah				22

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode, yakni:

1. Ujian: Menilai kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah intervensi. Ujian dilaksanakan dalam bentuk praktik berbicara dengan menggunakan panduan penilaian yang mengacu pada indikator CEFR.
2. Pengamatan/observasi: Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang terjun langsung terhadap responden dan partisipan yang telibat dalam penelitian (Ardiansyah dkk., 2023). Dilakukan sepanjang proses pengajaran untuk mencatat kegiatan siswa, keterlibatan dalam permainan, dan interaksi yang terjadi di kelas. Pengamatan ini penting untuk mengevaluasi aspek non-kognitif seperti motivasi dan keberanian siswa dalam berbicara.
3. Dokumentasi: Mencakup foto-foto kegiatan belajar, rekaman percakapan siswa, catatan dari pengajar, serta hasil ujian yang berfungsi sebagai data tambahan dalam analisis.

Tahapan pengumpulan data terdiri dari dua langkah utama, yakni:

1. Pre-test dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan untuk menilai kemampuan awal siswa dalam berbicara bahasa Arab.
2. Post-test dilakukan setelah perlakuan selesai untuk menilai sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara siswa. Perlakuan (treatment) siswa mendapat pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif berbasis CEFR. Permainan yang diterapkan dirancang untuk level A1, mencakup aktivitas dialog sederhana, permainan kosakata, role play, dan simulasi percakapan sehari-hari.

Arikunto berpendapat bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu penting yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data untuk memperoleh informasi secara objektif, sistematis, dan akurat. Diibaratkan urat nadi dalam sebuah penelitian yang diperlukan dalam penyelesaian masalah dengan mengumpulkan, menganalisa, dan menyajikan data-data secara sistematis dan akurat (Nasution, 2019).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian untuk keterampilan berbicara, atau disebut juga rubrik maharah kalam. Instrumen ini dirancang berdasarkan indikator CEFR level A1 yang sesuai dengan kemampuan siswa di tingkat sekolah dasar. Aspek yang dinilai meliputi:

1. Kefasihan: kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan secara lancar tanpa banyak jeda atau putus-putus.
2. Pengucapan: kejernihan dalam melafalkan kata-kata dan intonasi yang tepat sesuai dengan bahasa Arab.
3. Struktur kalimat: ketepatan dalam merangkai kalimat sederhana sesuai dengan aturan bahasa Arab.
4. Kosakata: penguasaan istilah-istilah dasar yang berkaitan dengan tema permainan.
5. Kesesuaian konteks: kemampuan siswa dalam menyesuaikan pernyataan dengan situasi percakapan yang ada.

Instrumen ini disusun dalam bentuk rubrik penilaian yang memiliki skala tertentu untuk memastikan bahwa hasil pengukuran lebih objektif dan terstandar.

Tabel 2. Indikator penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator CERF	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor 5
1	Kelancaran Berbicara	Lancar/tidaknya siswa mengucapkan kalimat	Terputus-putus	Mengucapkan kata tunggal	Kalimat sederhana dengan banyak jeda	Kalimat sederhana cukup lancar	Kalimat sederhana lancar
2	Kosa Kata	Penguasaan Kosakata dasar dan tematik	Terputus putus	5-10 kata	10-15 kata	15-20 kata	20 sesuai tema
3	Struktur Kalimat	Kemampuan menyusun kalimat sederhana	Mampu menyebut kata benda dasar	Subjek+predikat	Subjek+predikat Objek	Kalimat sederhana dgn keterangan	Kalimat sederhana 2-3 klausa

4	Keberanian & Partisipasi	Partisipasi dalam aktivitas lisan	Hanya mampu membuat kalimat dua kata	Mau berbicara bila dipaksa	Mau berbicara dengan bantuan guru	Aktif bicara meski ragu	Berbicara dg aktif dan percaya diri
5	Interaksi	Kemampuan berinteraksi dua arah	Kemampuan berinteraksi dua arah	Hanya menjawab pertanyaan tunggal	Tanya jawab sederhana 1-2 kali	Tanya jawab sederhana berulang	Percakapan dua arah lancar

Keterangan Skor:

Tabel 3. Keterangan skor instrument penilaian

No	Skor/Nilai	Level/Tingkatan
1.	Skor 1–2	Level A1 rendah (pemula sekali)
2.	Skor 3–4	Level A1–A2 dasar (mulai berkembang)
3.	Skor 5	Level A2 baik (tuntas sesuai target)

Rumus Penilaian:

Nilai akhir = (Jumlah skor diperoleh ÷ Skor maksimal) × 100

Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas dalam penelitian kuantitatif merujuk pada keakuratan dan ketepatan tolak ukur instrumen yang digunakan dalam penelitian, sehingga peneliti mendapatkan data yang benar-benar valid (Subhaktiyasa, 2024). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas butir soal dengan menggunakan rumus korelasi *product-moment.*

2. Uji Realibilitas

Realibilitas dalam penelitian kuantitatif merujuk pada konsistensi dan kestabilan hasil dari instrumen penelitian yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama. Suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel jika proses pengambilan data dilakukan berkali-kali hingga peneliti menghasilkan nilai dan pengaruh yang sama pada saat pengujian data terakhir

kali (Forester dkk., 2024). Realibilitas instrumen penelitian ini, menggunakan rumus cronbach's alpha yang menggunakan bantuan program *SPSS*.

Analisis data dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif memanfaatkan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menentukan rata-rata, median, deviasi standar, serta perbedaan nilai antara pre-test dan post-test. Proses analisis ini memberikan wawasan umum tentang kemajuan kemampuan berbicara siswa. Di sisi lain, analisis inferensial dilakukan melalui uji-t (*paired sample t-test*). Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah adanya perbedaan nilai antara pre-test dan post-test signifikan dari sudut pandang statistik. Oleh karena itu, hasil analisis tidak hanya menandakan adanya peningkatan.Uji Hipotesis

HASIL PENELITIAN

Maharah kalam (keterampilan berbicara) merupakan salah satu keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa Arab yang bersifat produktif. Tujuan pembelajaran kalam adalah melatih siswa agar mampu mengungkapkan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan menggunakan bahasa Arab yang sederhana. Pembelajaran maharah kalam membutuhkan pendekatan komunikatif. Permainan edukatif menyediakan wadah bagi siswa untuk menggunakan bahasa secara nyata dan bermakna. Dalam permainan, siswa didorong untuk aktif berbicara,bekerja sama,serta berinteraksi dalam suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan. Ciri khas pembelajaran kalam di MI adalah:

1. Materi berbasis kosa kata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
2. Aktivitas berupa percakapan, tanya jawab, dialog, dan permainan peran.
3. Penekanan pada keberanian berbicara, bukan kesempurnaan gramatikal.
4. Kendala utama pembelajaran kalam di tingkat dasar biasanya terletak pada keterbatasan kosa kata, rasa malu atau takut salah, serta metode yang masih monoton. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif seperti permainan edukasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan permainan edukasi berbasis CEFR. *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) adalah kerangka acuan internasional yang digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa asing dalam enam tingkatan, mulai dari A1 (pemula) hingga C2 (mahir). Meskipun awalnya dikembangkan untuk bahasa Eropa, kerangka ini kini diadaptasi secara luas untuk berbagai bahasa, termasuk bahasa Arab.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di MI, CEFR level A1 dan A2 sangat relevan karena sesuai dengan kebutuhan komunikasi dasar anak usia sekolah dasar. Beberapa indikator kompetensi CEFR yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran maharah kalam siswa MI antara lain:

1. Mampu memperkenalkan diri dan orang lain.
2. Mampu mengajukan pertanyaan sederhana terkait kebutuhan sehari-hari.
3. Mampu menggunakan ungkapan dasar untuk berinteraksi sosial.

Permainan edukasi adalah media dan metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk tujuan pendidikan. Menurut teori game-based learning, permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta memperkuat daya ingat siswa. Dalam pembelajaran bahasa Arab, permainan edukasi dapat berupa flashcard, tebak kata, atau roll play.

Proses Penerapan Pembelajaran *Maharah Kalam* dengan Permainan Edukasi CEFR ialah sebagai berikut:

1. Perencanaan

   Guru menyusun RPP yang berfokus pada keterampilan berbicara level CEFR A1–A2, dengan indikator keberhasilan: (1) siswa mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Arab, (2) menyebutkan benda di sekitar dengan kosakata yang tepat, dan (3) berani mengajukan atau menjawab pertanyaan sederhana. Permainan yang dipilih meliputi *flashcard games*, *role play*, dan *guessing games* untuk memperkaya kosakata, melatih dialog, serta meningkatkan spontanitas berbicara

2. Pelaksanaan

   Kegiatan diawali dengan apersepsi dan pemberian motivasi melalui contoh dialog sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan inti, siswa dikelompokkan dalam tim kecil untuk memainkan permainan bahasa, seperti menyebutkan kosakata melalui kartu bergambar (*flashcard*), bermain peran (*role play*) dan permainan tebak-tebakan (*guessing games*). Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan koreksi seperlunya. Kegiatan diakhiri dengan refleksi, umpan balik, dan ringkasan kosakata baru.

3. Evaluasi

   Evaluasi dilakukan menggunakan rubrik CEFR, mencakup aspek kelancaran berbicara, ketepatan struktur kalimat, pengucapan, dan keberanian siswa. Penilaian dilaksanakan secara berkelanjutan selama permainan berlangsung serta melalui tes lisan singkat di akhir pertemuan.

Tabel 4. Hasil observasi pembelajaran menggunakan game edukatif

No	Pembelajaran dengan Game Edukatif	Respon Siswa
1.	*Flashcard Game* (menyebutkan kosakata benda sekitar)	Sebagian besar siswa masih malu-malu, 10 siswa berani mencoba menyebutkan kosakata.
2.	*Guessing Game* (tebak gambar dengan deskripsi sederhana)	Antusias meningkat,hampir semua siswa terlibat aktif. Kosakata baru mulai digunakan dalam kalimat sederhana.
3.	*Role Play* (dialog perkenalan diri)	22 siswa berani maju berpasangan. Beberapa siswa masih salah pengucapan huruf Arab.
4.	*Dialogue Race* (adu cepat menyusun kalimat)	Suasana kelas sangat hidup, semua siswa berpartisipasi.

Tabel 5. Skor Penilaian Mahārah Kalām Berdasarkan Rubrik CEFR

Nama siswa	Kelancaran	Ketepatan kosa kata	Pengucapan	Keberanian berbicara	Rata-rata	Level CEFR
Alya	4	4	3	4	3.75	A2
Uthfiyah	3	3	3	3	3.00	A1+
Diva	4	4	4	5	4.25	A2
Fadlan	2	3	2	2	2.25	A1
Fadli	3	3	4	3	3.25	A1+

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa secara umum kemampuan berbicara (mahārah kalām) siswa kelas V MI berada pada rentang level A1+ menuju A2 sesuai standar CEFR. Rata-rata skor keseluruhan adalah 3,3 yang menunjukkan bahwa siswa sudah mampu berbicara

menggunakan kosakata dasar, cukup lancar dalam mengucapkan kalimat sederhana, dan mulai berani berinteraksi lisan dengan teman sebaya.

Tabel 6. Hasil pretest & posttest siswa kelas V

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Ahmad Faris Haidar	55	75	12	Mohammad Fadli	55	75
2	Hafiz ishaqi	60	80	13	Irsyadul Ibad	62	82
3	Nizar Al Khalifi	58	78	14	Juna Septian Putra	59	79
4	Alya Dewina Masyam	62	82	15	M Salim Akbar	58	78
5	Alya Nur Faridah	57	77	16	M Salim Akbar	60	80
6	Asryita Arianti	59	79	17	Naufa Afifa Sajidah	61	81
7	Diva Noviana	61	81	18	Nazwa Mikaila Putri	56	76
8	Jihan Azna Salsabilla	56	76	19	Nur Fitro assiddiq	57	77
9	Haikal subakti	60	80	20	Raja Saikhu Nur Ali	59	79
10	Alfi Hidayatullah	58	78	21	Uthfiya Irfanil Faima	60	80
11	Muhammad Fadlan	57	77	22	Valensia Ayu	58	78

Tabel 7. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	55.00	62.00	58.5455	2.08686
Posttest	22	75.00	82.00	78.5455	2.08686
Valid N (listwise)	22				

Tabel di atas menunjukkan statistik deskriptif untuk nilai Pretest dan Posttest dari 22 responden. Nilai Pretest memiliki rentang antara 55 hingga 62 dengan rata-rata 58,55 dan simpangan baku 2,09. Sedangkan nilai Posttest berkisar antara 75 hingga 82 dengan rata-rata 78,55 dan simpangan baku yang sama, yaitu 2,09. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pada tahap Posttest lebih tinggi dibandingkan dengan tahap Pretest, serta data pada kedua variabel memiliki variasi yang relatif kecil dan homogen.

Tabel 8. Korelasi hasil pretest & posttest

Correlations			
		pretest	posttest
pretest	Pearson Correlation	1	1.000**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	22	22
posttest	Pearson Correlation	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	22	22
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Tabel korelasi di atas menunjukkan hubungan antara nilai Pretest dan Posttest dari 22 responden. Nilai Pearson Correlation antara Pretest dan Posttest adalah 1,000 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang sangat kuat dan signifikan secara statistik antara nilai Pretest dan Posttest. Artinya, semakin tinggi nilai Pretest, maka nilai Posttest juga cenderung semakin tinggi

Jika dikaitkan dengan kerangka CEFR, siswa kelas V MI berada pada level A1 menuju A2, di mana mereka diharapkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan sehari-hari yang sederhana serta memperkenalkan diri. Dengan permainan edukasi, siswa dapat mencapai kompetensi ini secara lebih efektif karena pembelajaran berlangsung interaktif dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar siswa. Namun, perbedaan utama dalam penelitian ini terletak pada penggunaan kerangka CEFR sebagai acuan, yang memberikan arah lebih jelas mengenai level keterampilan yang harus dicapai.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan edukasi berbasis CEFR terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara (mahārah kalām) bahasa Arab siswa. Peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang pada awalnya cenderung pasif dan ragu-ragu, kemudian menjadi lebih percaya diri untuk berbicara dan mengungkapkan ide menggunakan kosakata sederhana. Hal ini juga diperkuat dengan data nilai rata-rata yang mengalami peningkatan signifikan, yaitu dari 58,55 pada pretest menjadi 78,55 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan komunikatif sehingga dapat mengurangi rasa takut dan kecemasan siswa dalam berbicara. Selain itu, berdasarkan standar CEFR, level kemampuan siswa meningkat dari A1 menuju A2, yang berarti siswa telah mampu memahami dan menggunakan ungkapan dasar serta melakukan percakapan sederhana dalam konteks sehari-hari.

Efektivitas media permainan edukasi juga terlihat dari meningkatnya penguasaan kosakata dan kelancaran berbicara siswa. Permainan seperti flashcard, role play, dan guessing games memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa secara langsung sekaligus memperkuat daya ingat mereka. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode ceramah tradisional yang berpusat pada guru. Observasi menunjukkan bahwa interaksi antar siswa meningkat secara signifikan, terutama ketika mereka bermain dalam kelompok. Pada awalnya, dalam permainan flashcard, beberapa siswa masih tampak malu-malu, namun seiring berjalannya waktu, keberanian mereka tumbuh. Dalam guessing games, hampir semua siswa terlihat aktif dan antusias, sedangkan pada permainan role play, seluruh siswa mampu melakukan percakapan sederhana di depan kelas. Permainan seperti dialogue race juga berhasil menciptakan suasana kelas yang hidup dan mendorong partisipasi penuh dari semua siswa.

Hasil analisis statistik memperkuat temuan ini. Pada tahap pretest, skor minimum yang diperoleh siswa adalah 55 dan maksimum 62, dengan rata-rata 58,55. Setelah perlakuan diberikan, nilai pada posttest meningkat dengan skor minimum 75, maksimum 82, dan rata-rata 78,55. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, yaitu kenaikan rata-rata sebesar 20 poin. Uji korelasi Pearson menghasilkan nilai 1,000 ($p < 0,01$) yang menandakan hubungan yang sangat kuat antara hasil pretest dan posttest. Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan edukasi berbasis CEFR berpengaruh nyata terhadap peningkatan

keterampilan berbicara siswa, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan efektivitas metode ini dapat diterima.

Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor penting. Metode yang digunakan berfokus pada pendekatan komunikatif sehingga pembelajaran tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga praktik komunikasi nyata. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan motivasi, bukan sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, sifat permainan yang dekat dengan dunia anak-anak membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Penerapan kerangka CEFR juga memberikan standar yang jelas mengenai kompetensi yang harus dicapai siswa, sehingga pembelajaran lebih terarah dan terukur.

Meskipun hasilnya positif, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Beberapa siswa masih merasa malu berbicara di depan kelas, terutama mereka yang memiliki kemampuan akademik lebih rendah. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menjadi tantangan tersendiri karena setiap permainan membutuhkan durasi yang cukup agar semua siswa dapat berpartisipasi secara merata. Guru juga dituntut untuk selalu kreatif dalam menghadirkan variasi permainan agar siswa tidak merasa bosan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah ibtidaiyah maupun lembaga pendidikan dasar lainnya. Permainan edukasi berbasis CEFR dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang lebih modern dan efektif, sejalan dengan prinsip student-centered learning yang menekankan keaktifan dan kreativitas siswa. Selain itu, strategi ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum bahasa Arab yang berbasis kompetensi dan sesuai dengan standar internasional seperti CEFR, sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukasi berbasis CEFR pada pembelajaran mahārah kalām di kelas V MI Annashiriyah berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Penerapan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru menyusun RPP yang berfokus pada capaian keterampilan berbicara sesuai level CEFR A1 menuju A2. Dalam proses pembelajaran, permainan seperti

flashcard, role play, guessing games, dan dialogue race digunakan untuk memperkaya kosakata, melatih spontanitas berbicara, serta meningkatkan keberanian siswa dalam melakukan percakapan sederhana. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi.

Efektivitas pembelajaran mahārah kalām dengan permainan edukasi berbasis CEFR terbukti signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 58,55 pada pretest menjadi 78,55 pada posttest, dengan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang nyata serta hubungan yang sangat kuat antara perlakuan yang diberikan dan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari data kuantitatif, tetapi juga dari perubahan sikap siswa yang menjadi lebih percaya diri, aktif, dan antusias dalam menggunakan bahasa Arab untuk komunikasi sehari-hari.

Selain meningkatkan kemampuan berbicara, pembelajaran ini juga berdampak pada meningkatnya interaksi antar siswa. Mereka lebih mampu bekerja sama, mendengarkan, dan merespons lawan bicara sehingga tercipta komunikasi dua arah yang efektif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti rasa malu sebagian siswa untuk berbicara di depan kelas, keterbatasan waktu yang tersedia, serta tantangan bagi guru dalam menciptakan variasi permainan yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukasi berbasis CEFR sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Annashiriyah. Metode ini tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam pengembangan kurikulum bahasa Arab yang lebih modern, terstruktur, dan sesuai dengan standar kompetensi internasional, sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif : Uji Reliabilitas*. *4*(3), 1812–1820.

Lestari. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Muliatno. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset*

Ilmu Pendidikan dan Bahasa.

Nasution, H. F. (2019). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14.

North, B. (2018). The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment-Companion Volume with New Descriptors. *Council of Europe (CoE)*.

Oktary, D. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD). *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)*.

Parihin H. N. (2023). Menarik Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan Inovatif dan Menyenangkan. *Jurnal of Millenial Education (JoME)*.

Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif : Sebuah Studi Pustaka*. *5*(4), 5599–5609.

Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta.