

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN
PENDEKATAN *MASTERY LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN LUDO
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI SISWA
KELAS V**



SYAFIRA RISTI SINATRYA

1110824013

**PASCASARJANA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER	
Pembimbing I  Dr. Khaerudin, M.Pd. Tanggal: 3-08-2026	Pembimbing II  Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. Tanggal: 3-08-2026
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Ketua)	 
Dr. Khaerudin, M.Pd (Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan)	
Nama : Syafira Risti Sinatrya NIM : 1110824013 Angkatan : 2024	
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta 2. Koordinator Prodi Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Syafira Risti Sinatrya
NIM : 1110824013
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : is.workshop.bks@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Mastery Learning
Berbantuan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas
V

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Agustus 2026

Penulis

(Syafira Risti Sinatrya)

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafira Risti Sinatrya
NIM : 1110824013
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 13 Juli 1999
Program : Magister
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "**Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Mastery Learning Berbantuan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V**" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas/Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 3 Agustus 2026

Yang menvatakan,



Syafira Risti Sinatrya
NIM. 1110824013

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syafira Risti Sinatrya
NIM : 1110824013
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan
Semester : 124

Demi ini menyatakan bahwa saya telah memublikasikan tesis saya sebagai berikut.

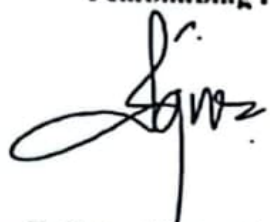
Sinatrya, S. R., Khaeruddin, Kustandi, C., & Rahmadi, I. F. (2026). A systematic review of educational board games for foreign language learning. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 20(6).

Sinatrya, S. R., Khaeruddin, & Kustandi, C. (2026). Tinjauan komparatif game-based learning berbasis media Ludo untuk penguatan pendidikan karakter dan kecakapan abad 21 dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dalam *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper: Penguatan Pendidikan Karakter dan Kecakapan Abad 21 (SEPAKKA 21)*.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Agustus 2026


Syafira Risti Sinatrya

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS	
Pembimbing I  Dr. Khaerudin, M.Pd. Tanggal:	Pembimbing II  Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. Tanggal:
Mengetahui, Koordinator Program Studi S2 Teknologi Pendidikan  Dr. Khaerudin, M.Pd. Tanggal:	
Nama : Syafira Risti Sinatrya NIM : 1110824013 Angkatan : 2024	

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah masih menghadapi kendala dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially, mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas V MI Fatahillah.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Dick dan Carey. Penelitian dilaksanakan di MI Fatahillah dengan subjek penelitian meliputi ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, guru Bahasa Arab, dan peserta didik kelas V. Produk yang dihasilkan berupa desain pembelajaran, media Ludo Digital berbasis Genially, dan panduan guru. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, validasi ahli, angket, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, sedangkan efektivitas produk dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-test*, dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi sebesar 0,032 ($p < 0,05$). Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas V MI Fatahillah.

Kata kunci: pembelajaran Bahasa Arab, *Mastery Learning*, Ludo Digital, Genially, penguasaan kosakata, Dick dan Carey.

ABSTRACT

Arabic language learning in Islamic elementary schools still faces challenges in improving students' vocabulary mastery because instruction tends to be teacher-centered and has not optimally utilized interactive learning media that actively engage students. This study aimed to develop an Arabic language learning model using the Mastery Learning approach assisted by a Genially-based Digital Ludo game, to determine the feasibility of the developed product, and to examine its effectiveness in improving the Arabic vocabulary mastery of fifth-grade students at MI Fatahillah.

*This study employed the Research and Development (R&D) method using the Dick and Carey instructional design model. The research was conducted at MI Fatahillah, involving instructional design experts, subject matter experts, media experts, an Arabic language teacher, and fifth-grade students as research participants. The products developed consisted of an instructional design, a Genially-based Digital Ludo learning media, and a teacher's guide. Data were collected through interviews, observations, expert validation, questionnaires, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis to determine product feasibility, while product effectiveness was examined using normality testing, homogeneity testing, the Independent Samples *t*-test, and the normalized gain (N-Gain) analysis.*

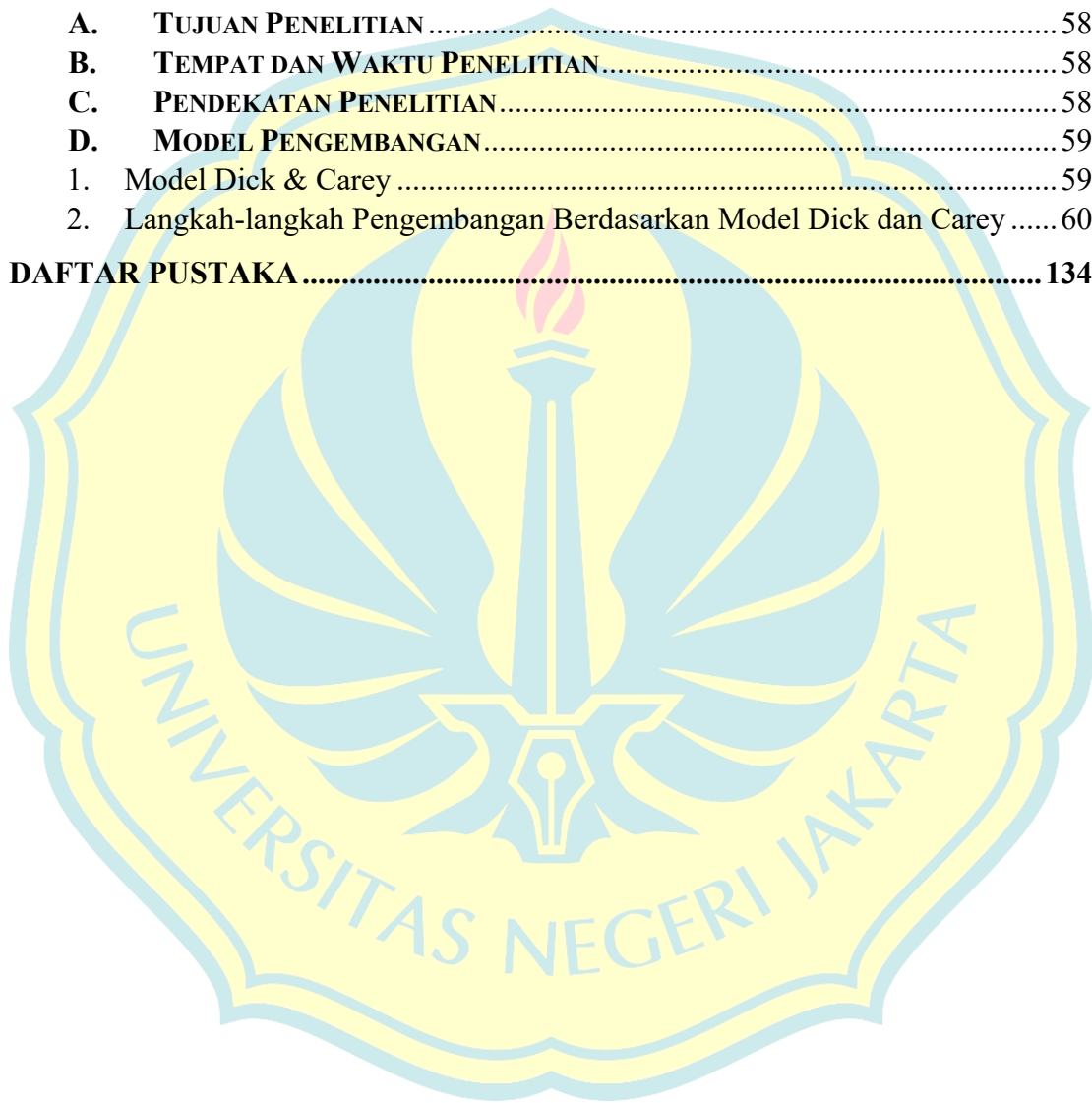
The results indicated that the Arabic language learning model based on the Mastery Learning approach assisted by the Genially-based Digital Ludo game was categorized as highly feasible based on expert validation. The effectiveness test revealed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups, with a significance value of 0.032 ($p < 0.05$). Furthermore, the N-Gain analysis demonstrated that the improvement in Arabic vocabulary mastery of students in the experimental group was higher than that of the control group. Therefore, the developed Arabic language learning model using the Mastery Learning approach assisted by the Genially-based Digital Ludo game is effective in improving the Arabic vocabulary mastery of fifth-grade students at MI Fatahillah.

Keywords: *Arabic language learning, Mastery Learning, Digital Ludo, Genially, vocabulary mastery, Dick and Carey.*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
KATA PENGANTAR.....	V
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
C. RUMUSAN MASALAH.....	9
D. TUJUAN PENELITIAN.....	9
E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. KAJIAN PENGEMBANGAN.....	11
1. Pengertian Pengembangan.....	11
2. Pengembangan dalam Teknologi Pendidikan	13
B. HAKIKAT BELAJAR & PEMBELAJARAN.....	17
1. Pengertian Belajar	17
2. Pengertian Pembelajaran	18
3. Komponen Pembelajaran.....	19
C. PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.....	23
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab.....	23
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab.....	24
3. Konsep Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab	25
4. Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Bahasa Arab.....	27
5. Hasil Belajar	28
D. MASTERY LEARNING.....	30
1. Pengertian Mastery learning.....	30
2. Prinsip Mastery learning.....	32
3. Langkah-langkah atau Tahapan Mastery learning	34
E. MEDIA PEMBELAJARAN.....	36
1. Pengertian Media Pembelajaran	36
2. FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN	37
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	39
4. Karakteristik Media Pembelajaran	40
G. LUDO.....	42
1. Pengertian Ludo.....	42
2. Tujuan permainan	44
3. Aspek-aspek yang ada dalam permainan ludo	45
4. Manfaat Permainan Tradisional Ludo	45
H. GENIALLY.....	46
1. Pengertian dan karakteristik Genially	46

2. Fitur-fitur Genially	48
3. Kelebihan dan kekurangan Genially	48
F. KARAKTERISTIK SISWA KELAS V	50
I. KERANGKA TEORITIK.....	51
J. RANCANGAN KONSEPTUAL PEMBELAJARAN.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. TUJUAN PENELITIAN	58
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	58
C. PENDEKATAN PENELITIAN.....	58
D. MODEL PENGEMBANGAN.....	59
1. Model Dick & Carey	59
2. Langkah-langkah Pengembangan Berdasarkan Model Dick dan Carey	60
DAFTAR PUSTAKA	134



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Persentase Penduduk 15 Tahun ke Atas yang Mampu Membaca dan Menulis Huruf Arab di DKI Jakarta.....	4
Gambar 1 2 Rata-rata nilai per mata pelajaran.....	6
Gambar 2. 1 Hubungan Kawasan Teknologi Pendidikan	15
Gambar 2. 2 Komponen Pembelajaran	20
Gambar 2. 3 Permainan Ludo	44
Gambar 2. 4 Desain pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan <i>Mastery Learning</i> Berbantuan Ludo Genially	54
Gambar 3 1 Model Pengembangan Dick dan Carey	60



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Persentase Tingkat Kelayakan Media.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2 Model Desain Uji Efektivitas..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3 Kategori Efektivitas Berdasarkan N-Gain (Hake, 1999)65



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji syukur atas kehadiran-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan Proposal Tesis dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V”. Dalam pembuatan Proposal Tesis, Penyusun tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama semua pihak. Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Khaerudin, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan dan Dosen Pembimbing I
2. Dr. Cecep Kustandi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
3. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, yang telah menjadi sumber inspirasi, motivasi, dan kekuatan dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas segala doa yang tak pernah terputus, cinta tanpa syarat, dan dukungan moril maupun materil yang telah diberikan selama ini.
4. Suami tercinta, yang dengan penuh kasih dan ketulusan selalu mendoakan serta memberikan dukungan dan pengertian tiada henti. Kehadiranmu menjadi semangat terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan perjalanan ini.
5. Mahreen Atheera putri kecil yang kehandirannya menguatkan langkah dan memberikan pengertian selama proses menulis proposal tesis ini
6. Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu hadir dalam suka dan duka, memberikan bantuan, motivasi, dan kebersamaan selama masa-masa sulit di perjalanan akademik ini.

Akhir kata penyusun berharap agar penulisan Proposal Penelitian Tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 28 Februari 2025
Yang Membuat Pernyataan,

Syafira Risti Sinatrya
No. Reg 1110824013