

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Model

1. Pengembangan Produk

Hasil pengembangan produk awal pada penelitian ini berupa pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital berbasis Genially untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas V MI Fatahillah. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model Dick dan Carey yang terdiri atas sepuluh langkah, yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, melakukan evaluasi formatif, merevisi pembelajaran, dan evaluasi sumatif (Dick & Carey, 2015).

a. Hasil mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Tahap pertama dalam model pengembangan Dick & Carey adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*identify instructional goals*). Pada tahap ini peneliti melakukan *front-end analysis* yang difokuskan pada analisis kebutuhan pembelajaran untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Arab di MI Fatahillah. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, observasi proses pembelajaran, dan analisis buku ajar yang digunakan pada kelas V. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini.

1) Hasil Analisis Kinerja Pembelajaran

Analisis kinerja pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi pembelajaran Bahasa Arab yang diharapkan dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas V MI Fatahillah. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu menghafal kosakata, tetapi juga memahami dan menggunakan kosakata dalam konteks sederhana melalui pembelajaran yang aktif, bertahap, serta didukung oleh strategi, media, dan asesmen yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, dan analisis buku ajar, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan latihan menggunakan buku ajar. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Arab karena proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan belajar yang bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Selain itu, hasil asesmen belum dimanfaatkan sebagai dasar pemberian umpan balik maupun tindak lanjut pembelajaran, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif masih terbatas.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Kesenjangan tersebut tidak hanya terlihat dari rendahnya penguasaan kosakata peserta didik, tetapi juga dari proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung tercapainya ketuntasan belajar. Oleh karena itu, permasalahan tersebut dapat dikategorikan sebagai masalah instruksional, karena berkaitan dengan strategi pembelajaran, pemanfaatan media, serta pelaksanaan asesmen yang belum mendukung peningkatan penguasaan kosakata peserta didik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital. Ringkasan hasil analisis kinerja pembelajaran disajikan pada Tabel 4.1

Tabel 4. 1 Hasil analisis kinerja pembelajaran

Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis	Implikasi Pengembangan
Penguasaan kosakata Bahasa Arab	Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami dan menggunakan kosakata (<i>mufradat</i>) dalam konteks sederhana.	Diperlukan pembelajaran yang membantu peserta didik menguasai kosakata secara bertahap sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.
Proses pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, membaca buku ajar, dan	Diperlukan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Strategi pembelajaran	latihan sederhana. Partisipasi peserta didik belum optimal. Pembelajaran belum menerapkan tahapan pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar sesuai kemampuan masing-masing peserta didik.	Diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendukung ketuntasan belajar secara bertahap (<i>Mastery Learning</i>).
Asesmen pembelajaran	Asesmen telah dilaksanakan, tetapi belum dimanfaatkan sebagai dasar pemberian umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran.	Perlu diintegrasikan asesmen formatif, umpan balik, dan kegiatan perbaikan (<i>corrective activities</i>) dalam pembelajaran.
Media pembelajaran	Guru menggunakan buku ajar, video pembelajaran, dan media sederhana. Pemanfaatan media digital masih terbatas.	Diperlukan media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.
Karakteristik peserta didik	Kemampuan peserta didik beragam. Sebagian peserta didik masih memerlukan motivasi, pendampingan, dan latihan yang lebih intensif.	Rancangan pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik kelas V.
Materi pembelajaran	Materi yang digunakan adalah tema anggota tubuh (أعضاء الجسم) sesuai dengan capaian pembelajaran kelas V.	Menjadi dasar dalam penyusunan materi dan aktivitas pembelajaran pada produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada Tabel 4.2, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Arab di kelas V MI Fatahillah memerlukan suatu rancangan pembelajaran yang mampu mengatasi kesenjangan yang ditemukan pada tahap analisis kinerja pembelajaran. Kebutuhan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga mencakup strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya masing-masing.

Selain itu, pembelajaran memerlukan asesmen formatif yang diikuti dengan pemberian umpan balik dan kegiatan perbaikan sebagai dasar bagi peserta didik untuk memperbaiki hasil belajarnya sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Oleh karena

itu, pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada media pembelajaran, tetapi pada rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital.

Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui pengembangan rancangan pembelajaran.

2) Analisis Kebutuhan

Setelah dilakukan analisis kinerja pembelajaran, tahap berikutnya adalah analisis kebutuhan (*Needs Assessment*). Analisis kebutuhan bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang diperlukan untuk mengatasi kesenjangan yang ditemukan pada tahap analisis kinerja. Menurut Dick dan Carey (2015), analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan bentuk intervensi pembelajaran yang paling sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis kinerja pembelajaran, diketahui bahwa peserta didik memerlukan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan belajar secara bertahap sesuai kemampuan masing-masing peserta didik. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta asesmen formatif yang diikuti dengan umpan balik dan kegiatan perbaikan agar peserta didik memperoleh kesempatan mencapai ketuntasan belajar sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan merupakan permasalahan instruksional yang dapat diatasi melalui pengembangan rancangan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tersebut. Ringkasan hasil analisis kebutuhan disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kebutuhan

Permasalahan yang Ditemukan	Kebutuhan Pembelajaran	Keputusan Pengembangan
-----------------------------	------------------------	------------------------

Penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik belum optimal.	Pembelajaran yang membantu peserta didik memahami dan menggunakan kosakata secara bertahap.	Menerapkan pendekatan <i>Mastery Learning</i> dalam rancangan pembelajaran.
Pembelajaran masih didominasi oleh guru.	Aktivitas pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan peserta didik secara langsung.	Mengintegrasikan aktivitas pembelajaran interaktif melalui media Ludo Digital.
Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih terbatas.	Media pembelajaran digital yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai karakteristik peserta didik.	Mengembangkan media Ludo Digital menggunakan aplikasi Genially.
Asesmen belum dimanfaatkan sebagai dasar pemberian umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran.	Asesmen formatif yang diikuti umpan balik dan kegiatan perbaikan (<i>corrective activities</i>).	Mengintegrasikan asesmen formatif, umpan balik, dan <i>corrective activities</i> dalam rancangan pembelajaran.
Kemampuan peserta didik beragam.	Pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar sesuai kemampuan masing-masing peserta didik.	Menyusun tahapan pembelajaran yang mendukung ketuntasan belajar setiap peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, observasi pembelajaran, dan analisis buku ajar, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas V MI Fatahillah masih mengandalkan buku ajar sebagai sumber belajar utama. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi, membaca, dan menghafal mufradat, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif masih terbatas. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat serta menggunakan kosakata Bahasa Arab pada konteks sederhana. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kinerja pembelajaran dan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, observasi pembelajaran, dan analisis buku ajar, dirumuskan tujuan instruksional umum sebagai

acuan dalam pengembangan rancangan pembelajaran. Tujuan instruksional umum menggambarkan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam pelaksanaan analisis pembelajaran (*Conduct Instructional Analysis*), perumusan tujuan pembelajaran khusus, serta pengembangan instrumen penilaian. Adapun tujuan instruksional umum dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

"Setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan Mastery Learning berbantuan media Ludo Digital, peserta didik kelas V MI Fatahillah diharapkan mampu menguasai kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab, memahami maknanya, serta menggunakannya dalam bentuk fi'il madhi, fi'il mudhari', dan fi'il amr sederhana sesuai dengan konteks pembelajaran."

b. Hasil Analisis Pembelajaran

Analisis instruksional dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil identifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti memetakan kemampuan-kemampuan yang perlu dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional umum yang telah dirumuskan. Pemetaan tersebut menjadi acuan dalam penyusunan tujuan instruksional khusus, strategi pembelajaran, dan instrumen penilaian. Analisis instruksional pada penelitian ini disusun menggunakan hubungan *cluster*. Hubungan tersebut dipilih karena setelah peserta didik memahami makna kosakata anggota tubuh sebagai kemampuan prasyarat, mereka dapat mempelajari penggunaan kosakata dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, maupun *fi'il amr* tanpa harus mengikuti urutan tertentu. Dengan demikian, setiap kemampuan memiliki kedudukan yang sejajar dan saling melengkapi dalam mendukung pencapaian tujuan instruksional umum. Hasil analisis instruksional selanjutnya dituangkan dalam bentuk peta kompetensi sebagai dasar penyusunan tujuan instruksional khusus (TIK).

1) Klasifikasi Ranah Belajar

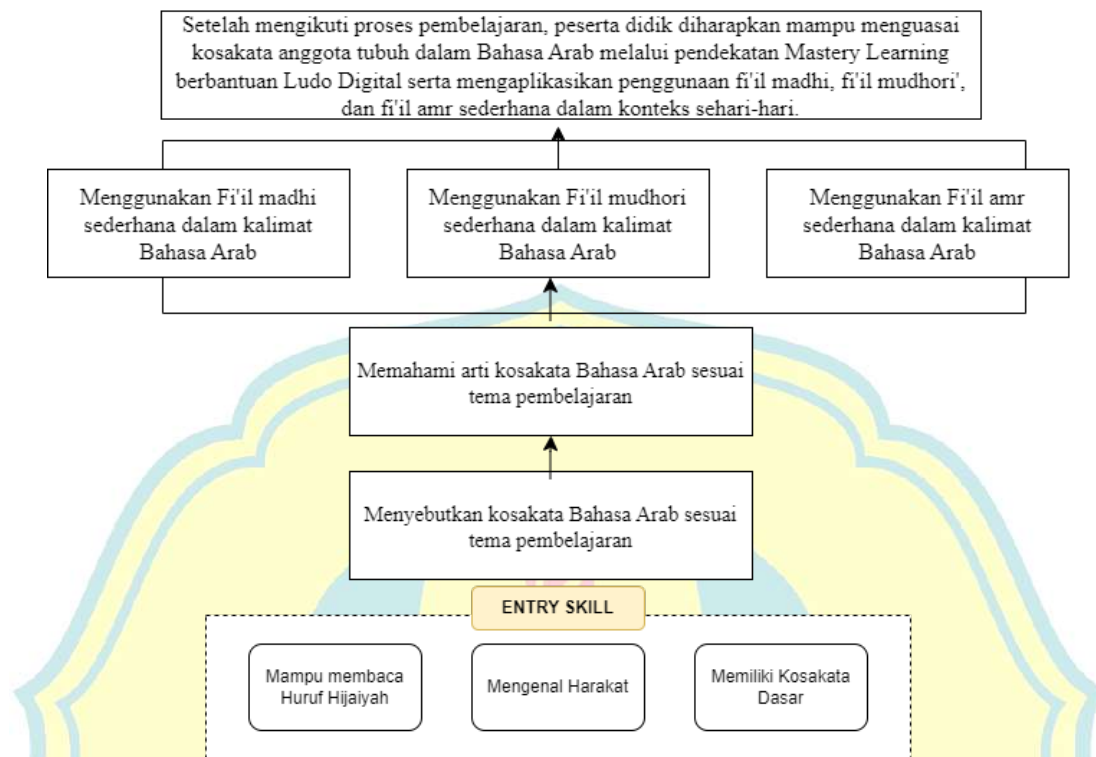
Sebelum dilakukan analisis instruksional, kompetensi yang terdapat dalam tujuan instruksional umum terlebih dahulu diklasifikasikan berdasarkan ranah hasil belajar. Klasifikasi ini bertujuan menentukan jenis hubungan dalam analisis instruksional

sehingga kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dapat dipetakan secara sistematis.

Berdasarkan tujuan instruksional umum yang telah dirumuskan, kompetensi dalam penelitian ini mencakup dua ranah belajar, yaitu *verbal information* dan *intellectual skills*. Ranah *verbal information* ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik mengidentifikasi dan menyebutkan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab. Sementara itu, ranah *intellectual skills* ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik memahami makna kosakata serta menggunakannya dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana sesuai konteks pembelajaran.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, analisis instruksional disusun menggunakan hubungan *cluster*. Hubungan ini dipilih karena kemampuan memahami makna kosakata merupakan kompetensi prasyarat yang harus dikuasai sebelum peserta didik menggunakan kosakata dalam berbagai bentuk *fi'il*. Setelah kompetensi prasyarat tersebut tercapai, kemampuan menggunakan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* dapat dipelajari tanpa harus mengikuti urutan penguasaan tertentu. Oleh karena itu, ketiga kompetensi tersebut dipetakan sebagai kemampuan yang sejajar dalam analisis instruksional.

2) Peta Analisis Instruksional



Gambar 4. 1 peta Analisis Instruksional

Peta analisis instruksional pada Gambar 4.1 menunjukkan hubungan antarkemampuan yang harus dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional umum. Kemampuan mengidentifikasi dan memahami kosakata anggota tubuh merupakan kemampuan prasyarat yang harus dikuasai sebelum peserta didik mempelajari penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari*, dan *fi'il amr*. Ketiga bentuk *fi'il* tersebut memiliki hubungan *cluster* karena dapat dipelajari tanpa mengikuti urutan penguasaan tertentu. Peta analisis instruksional ini selanjutnya menjadi dasar dalam penyusunan tujuan instruksional khusus (TIK).

3) Hasil Analisis Instruksional

Selain disajikan dalam bentuk peta analisis instruksional, hasil analisis instruksional juga diuraikan untuk memberikan gambaran mengenai kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam mencapai tujuan instruksional umum. Uraian ini mencakup tujuan instruksional umum, langkah-langkah utama yang harus dilakukan peserta didik, keterampilan bawahan (*subordinate skills*), serta keterampilan masuk (*entry skills*) yang menjadi prasyarat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis

instruksional tersebut, komponen pembelajaran pada penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut.

Pertama, tujuan instruksional umum yang dianalisis adalah kemampuan peserta didik menguasai kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab serta menggunakannya dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana melalui pembelajaran dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital. Kedua, langkah utama yang harus dikuasai peserta didik meliputi mengidentifikasi kosakata anggota tubuh, memahami makna kosakata, serta menggunakan kosakata tersebut dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana sesuai konteks pembelajaran. Ketiga, setiap langkah utama didukung oleh keterampilan bawahan (*subordinate skills*), yaitu kemampuan mengidentifikasi kosakata anggota tubuh dan memahami makna kosakata sebagai kemampuan prasyarat sebelum menggunakan kosakata dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr*. Ketiga bentuk *fi'il* tersebut memiliki hubungan *cluster* karena dapat dipelajari tanpa mengikuti urutan penguasaan tertentu setelah kemampuan prasyarat dikuasai. Keempat, keterampilan masuk (*entry skills*) yang diperlukan meliputi kemampuan membaca huruf hijaiyah, mengenal harakat, serta memiliki penguasaan kosakata dasar Bahasa Arab.

Hasil analisis instruksional menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata, tetapi juga menyusun kompetensi peserta didik secara bertahap sehingga tujuan instruksional umum dapat dicapai secara sistematis. Hasil analisis instruksional ini selanjutnya menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran khusus, strategi pembelajaran, dan instrumen penilaian.

c. Hasil Analisis Peserta Didik Dan Konteks

Karakteristik peserta didik dianalisis melalui hasil observasi pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, serta wawancara terhadap tiga peserta didik yang mewakili kelompok kemampuan tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan hasil belajar. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal, minat belajar, karakteristik belajar, serta kebutuhan peserta didik sebagai dasar dalam

mengembangkan pembelajaran menggunakan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital.

1) Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis, kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan variasi. Sebagian besar peserta didik telah mampu membaca huruf hijaiyah dan mengenal kosakata dasar yang diperoleh pada pembelajaran sebelumnya. Namun, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru, memahami makna mufradat, serta membedakan penggunaan kosakata dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr*. Oleh karena itu, guru masih memberikan pengulangan materi dan latihan secara bertahap agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Aspek minat belajar peserta didik menunjukkan respons yang beragam terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Sebagian peserta didik menyukai pembelajaran Bahasa Arab karena tertarik mempelajari kosakata baru, sedangkan sebagian lainnya menganggap pembelajaran Bahasa Arab masih cukup sulit, terutama ketika harus menghafal mufradat. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif ketika pembelajaran melibatkan media visual maupun aktivitas yang bersifat interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku ajar.

Hasil wawancara terhadap peserta didik juga menunjukkan adanya perbedaan karakteristik belajar. Peserta didik dengan kemampuan tinggi cenderung lebih mudah mengingat kosakata melalui kegiatan membaca dan mengulang materi secara mandiri. Peserta didik dengan kemampuan sedang lebih mudah memahami materi melalui penjelasan guru yang disertai contoh. Sementara itu, peserta didik dengan kemampuan rendah memerlukan pengulangan yang lebih sering agar dapat mengingat dan memahami kosakata dengan baik. Ketiga kelompok peserta didik memiliki karakteristik belajar yang berbeda, namun sama-sama menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang dikemas secara lebih menarik dan interaktif.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab selama ini telah memanfaatkan beberapa media pendukung, seperti buku ajar, presentasi

PowerPoint, video pembelajaran, maupun permainan sederhana yang digunakan guru sesuai materi. Namun, peserta didik belum pernah menggunakan media permainan digital yang secara khusus dirancang untuk membantu penguasaan kosakata Bahasa Arab. Oleh karena itu, pengembangan media Ludo Digital diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu proses penguasaan kosakata sesuai dengan prinsip *Mastery Learning*. Berikut hasil ringkasan hasil analisis karakteristik peserta didik pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Aspek	Hasil Analisis	Implikasi terhadap Pengembangan
Kemampuan awal	Sebagian besar mampu membaca huruf hijaiyah dan mengenal kosakata dasar, namun masih mengalami kesulitan mengingat makna kosakata serta membedakan penggunaan <i>fi'il</i> .	Materi disusun bertahap dari pengenalan kosakata hingga penggunaan <i>fi'il</i> sederhana.
Minat belajar	Minat terhadap Bahasa Arab beragam, tetapi peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif.	Media dikembangkan dalam bentuk permainan Ludo Digital agar meningkatkan motivasi belajar.
Karakteristik belajar	Setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda, seperti membaca berulang, mendengarkan penjelasan guru, maupun latihan secara bertahap.	Media menyediakan latihan berulang, umpan balik, dan aktivitas permainan sesuai prinsip <i>Mastery Learning</i> .
Pengalaman belajar	Pembelajaran menggunakan buku, PPT, video, dan permainan sederhana telah diterapkan, namun belum	Ludo Digital dikembangkan sebagai media interaktif untuk

terdapat media permainan digital yang dirancang khusus untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab.	melengkapi media yang telah digunakan guru.
---	---

2) Konteks Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, kondisi pembelajaran di MI Fatahillah pada dasarnya telah didukung oleh fasilitas yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah memiliki ruang kelas yang dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, LCD/proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, laboratorium komputer, serta akses internet yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital. Fasilitas tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sisi pelaksanaan pembelajaran, guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti buku ajar, presentasi PowerPoint, video pembelajaran, serta permainan sederhana yang disesuaikan dengan materi. Meskipun demikian, penggunaan media tersebut masih dilakukan secara terpisah sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi melalui buku ajar dan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas pembelajaran, latihan, dan evaluasi belum terintegrasi dalam satu media pembelajaran yang utuh.

Alokasi waktu pembelajaran Bahasa Arab yang terbatas menjadi salah satu tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru perlu membagi waktu untuk penyampaian materi, latihan, dan penilaian sehingga kesempatan peserta didik untuk berlatih secara bertahap masih terbatas. Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dalam satu kesatuan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik dapat terlibat secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis konteks pembelajaran tersebut, pengembangan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dipandang sesuai dengan kondisi pembelajaran di MI Fatahillah. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan penyampaian materi, aktivitas pembelajaran, latihan, dan asesmen formatif dalam satu

media sehingga mendukung penerapan pendekatan *Mastery Learning* secara lebih terstruktur.

3) Identifikasi Keterampilan Prasyarat (Entry Skills)

Keterampilan prasyarat (*entry skills*) merupakan kemampuan awal yang perlu dimiliki peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially. Keterampilan ini menjadi dasar agar peserta didik dapat mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran secara optimal. Sesuai dengan model Dick and Carey, keterampilan prasyarat ditunjukkan pada bagian *Entry Skills* dalam peta analisis instruksional dan berada di luar kompetensi inti yang akan dicapai melalui pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, observasi pembelajaran, dan wawancara dengan guru, diperoleh beberapa keterampilan prasyarat yang perlu dimiliki peserta didik, yaitu:

1. Mampu membaca huruf hijaiyah dengan harakat secara benar.
2. Mampu mengenali harakat dan cara membacanya dalam kosakata Bahasa Arab.
3. Memiliki penguasaan kosakata dasar Bahasa Arab yang telah dipelajari pada pembelajaran sebelumnya.

Ketiga keterampilan prasyarat tersebut menjadi bekal awal bagi peserta didik dalam mempelajari kosakata anggota tubuh serta penggunaannya dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki kemampuan dasar tersebut, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan penguatan melalui pengulangan materi pada awal pembelajaran. Oleh karena itu, pada tahap awal pembelajaran guru memberikan kegiatan apersepsi dan penguatan materi sebagai upaya mengaktifkan kembali pengetahuan awal peserta didik sebelum memasuki materi inti.

Berdasarkan keterampilan prasyarat yang telah diidentifikasi, tahap selanjutnya dalam model Dick and Carey adalah merumuskan tujuan pembelajaran khusus sebagai dasar dalam pengembangan instrumen penilaian, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran.

d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus

Setelah analisis instruksional serta analisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran dilakukan, tahap selanjutnya dalam model Dick & Carey adalah merumuskan tujuan pembelajaran (*write performance objectives*). Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan tujuan instruksional khusus (TIK) yang telah disusun pada tahap sebelumnya serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V MI Fatahillah. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan agar kompetensi yang diharapkan dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang terarah, terukur, dan sesuai dengan pendekatan *Mastery Learning*.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan menjadi acuan dalam penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, serta pengembangan instrumen penilaian. Selain itu, tujuan pembelajaran juga menjadi dasar dalam menentukan aktivitas pembelajaran dan indikator ketercapaian kompetensi yang akan diukur melalui asesmen formatif maupun posttest penelitian. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan pada penelitian ini adalah

- 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab dengan memperoleh nilai minimal 75.
- 2) Peserta didik mampu memahami arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab dengan memperoleh nilai minimal 75.
- 3) Peserta didik mampu menggunakan kosakata anggota tubuh dalam bentuk *fi'il madhi* sederhana dengan memperoleh nilai minimal 75.
- 4) Peserta didik mampu menggunakan kosakata anggota tubuh dalam bentuk *fi'il mudhari'* sederhana dengan memperoleh nilai minimal 75.
- 5) Peserta didik mampu menggunakan kosakata anggota tubuh dalam bentuk *fi'il amr* sederhana dengan memperoleh nilai minimal 75.

e. Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian

Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, tahap berikutnya dalam model pengembangan Dick and Carey adalah mengembangkan instrumen penilaian (*develop assessment instruments*). Instrumen penilaian dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sehingga mampu mengukur ketercapaian

kompetensi peserta didik secara objektif. Pada penelitian ini, pengembangan instrumen penilaian difokuskan pada instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum, selama, dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially.

Pengembangan instrumen mengacu pada Taksonomi Bloom Revisi yang difokuskan pada level kognitif C1 (*mengingat*), C2 (*memahami*), dan C3 (*menerapkan*). Pemilihan ketiga level kognitif tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada materi anggota tubuh dalam Bahasa Arab, yaitu agar peserta didik tidak hanya mampu mengenali dan memahami kosakata, tetapi juga mampu menggunakan kosakata tersebut dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana sesuai konteks pembelajaran..

1) Instrument Pretest dan Posttest

Instrumen pretest dan posttest dikembangkan untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik pada materi anggota tubuh dalam Bahasa Arab. Kedua instrumen menggunakan butir soal yang sama sehingga hasil pretest dan posttest dapat dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran menggunakan media Ludo Digital berbasis Genially. Pretest dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai.

Instrumen pretest dan posttest disusun dalam bentuk 20 butir soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Penyusunan soal mengacu pada tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, dan level kognitif yang telah ditetapkan. Kisi-kisi instrumen pretest dan posttest disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 4Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Bentuk Soal	Level	Nomor Soal
1	Kosakata anggota tubuh	Mengidentifikasi kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab	Mengidentifikasi kosakata anggota tubuh sesuai fungsi	Pilihan Ganda	C1	1, 7, 13, 19

2	Kosakata anggota tubuh	Memahami arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab	Menentukan arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab	Pilihan Ganda	C2	4, 10, 16
3	Fi'il Madhi	Menggunakan fi'il <i>madhi</i> sederhana dalam kalimat Bahasa Arab	Menggunakan fi'il <i>madhi</i> dalam kalimat lampau	Pilihan Ganda	C3	5, 11
4	Fi'il Mudhari'	Menggunakan fi'il <i>mudhari'</i> sederhana dalam kalimat Bahasa Arab	Menggunakan fi'il <i>mudhari'</i> dalam kalimat yang menunjukkan waktu sekarang	Pilihan Ganda	C3	2, 6, 8, 14, 15, 17
5	Fi'il Amr	Menggunakan fi'il <i>amr</i> sederhana dalam kalimat Bahasa Arab	Menggunakan fi'il <i>amr</i> dalam kalimat perintah	Pilihan Ganda	C3	3, 9, 12, 18, 20

Komposisi soal didominasi oleh level kognitif C3 karena penelitian ini tidak hanya mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali dan memahami kosakata, tetapi juga kemampuan menggunakan kosakata tersebut dalam bentuk *fi'il* sederhana sesuai konteks pembelajaran.

2) Instrumen Asesmen Formatif

Selain pretest dan posttest, penelitian ini juga mengembangkan instrumen asesmen formatif sebagai bagian dari penerapan pendekatan *Mastery Learning*. Asesmen formatif bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Asesmen dilaksanakan secara individu menggunakan Google Form yang terintegrasi dengan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially.

Instrumen asesmen formatif disusun dalam bentuk 10 butir soal pilihan ganda yang mengukur penguasaan kosakata anggota tubuh serta penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana pada level kognitif C1, C2, dan C3. Peserta didik yang memperoleh nilai minimal **75** dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan mengikuti pembelajaran

remedial (*corrective instruction*) dan penilaian kembali (*reassessment*) sesuai dengan tahapan pendekatan *Mastery Learning*. Kisi-kisi instrumen asesmen formatif disajikan pada Tabel 4.6.

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Bentuk Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Kosakata anggota tubuh	Mengidentifikasi kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab	Mengidentifikasi kosakata anggota tubuh sesuai fungsi	Pilihan Ganda	C1	1, 6, 8
2	<i>Fi'il Madhi</i>	Menggunakan <i>fi'il madhi</i> sederhana dalam kalimat Bahasa Arab	Menggunakan <i>fi'il madhi</i> dalam kalimat lampau	Pilihan Ganda	C3	4, 9
3	<i>Fi'il Mudhari'</i>	Menggunakan <i>fi'il mudhari'</i> sederhana dalam kalimat Bahasa Arab	Menggunakan <i>fi'il mudhari'</i> dalam kalimat sederhana	Pilihan Ganda	C3	2, 7
4	<i>Fi'il Mudhari'</i>	Memahami bentuk <i>fi'il mudhari'</i>	Menentukan bentuk <i>fi'il mudhari'</i>	Pilihan Ganda	C2	5
5	<i>Fi'il Amr</i>	Menggunakan <i>fi'il amr</i> sederhana dalam kalimat Bahasa Arab	Menggunakan <i>fi'il amr</i> dalam kalimat perintah	Pilihan Ganda	C3	3, 10

Kisi-kisi asesmen formatif disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Instrumen terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda yang mengukur kemampuan peserta didik pada level kognitif C1, C2, dan C3. Komposisi soal didominasi oleh level C3 karena asesmen formatif tidak hanya bertujuan mengetahui penguasaan kosakata, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana dalam konteks kalimat. Hasil asesmen formatif digunakan sebagai dasar penentuan ketuntasan belajar sesuai dengan pendekatan *Mastery Learning*.

Peserta didik yang memperoleh nilai minimal 75 dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar dan dapat melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya. Peserta

didik yang belum mencapai ketuntasan mengikuti kegiatan remedial (*corrective instruction*) dan penilaian kembali (*reassessment*) sesuai dengan tahapan pendekatan *Mastery Learning*.

f. Hasil Pengembangan Strategi Pembelajaran

Setelah tujuan pembelajaran dan instrumen penilaian selesai dikembangkan, tahap berikutnya dalam model pengembangan Dick and Carey adalah menyusun strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*). Pada tahap ini, strategi pembelajaran dirancang sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai secara sistematis.

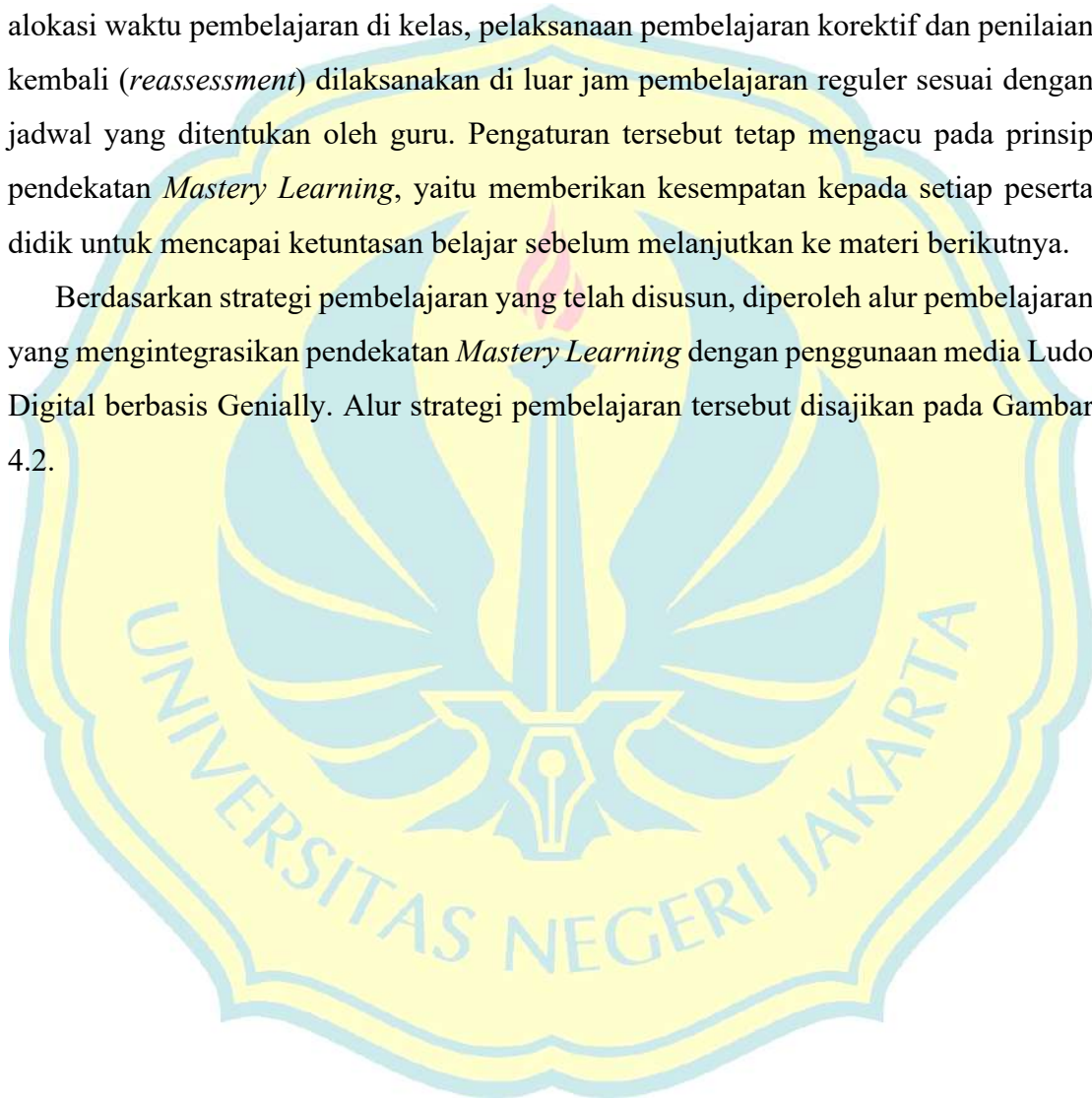
Pengembangan strategi pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada hasil analisis instruksional, karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta instrumen penilaian yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Selain itu, strategi pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik materi anggota tubuh dalam Bahasa Arab dan kondisi pembelajaran di kelas V MI Fatahillah sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran.

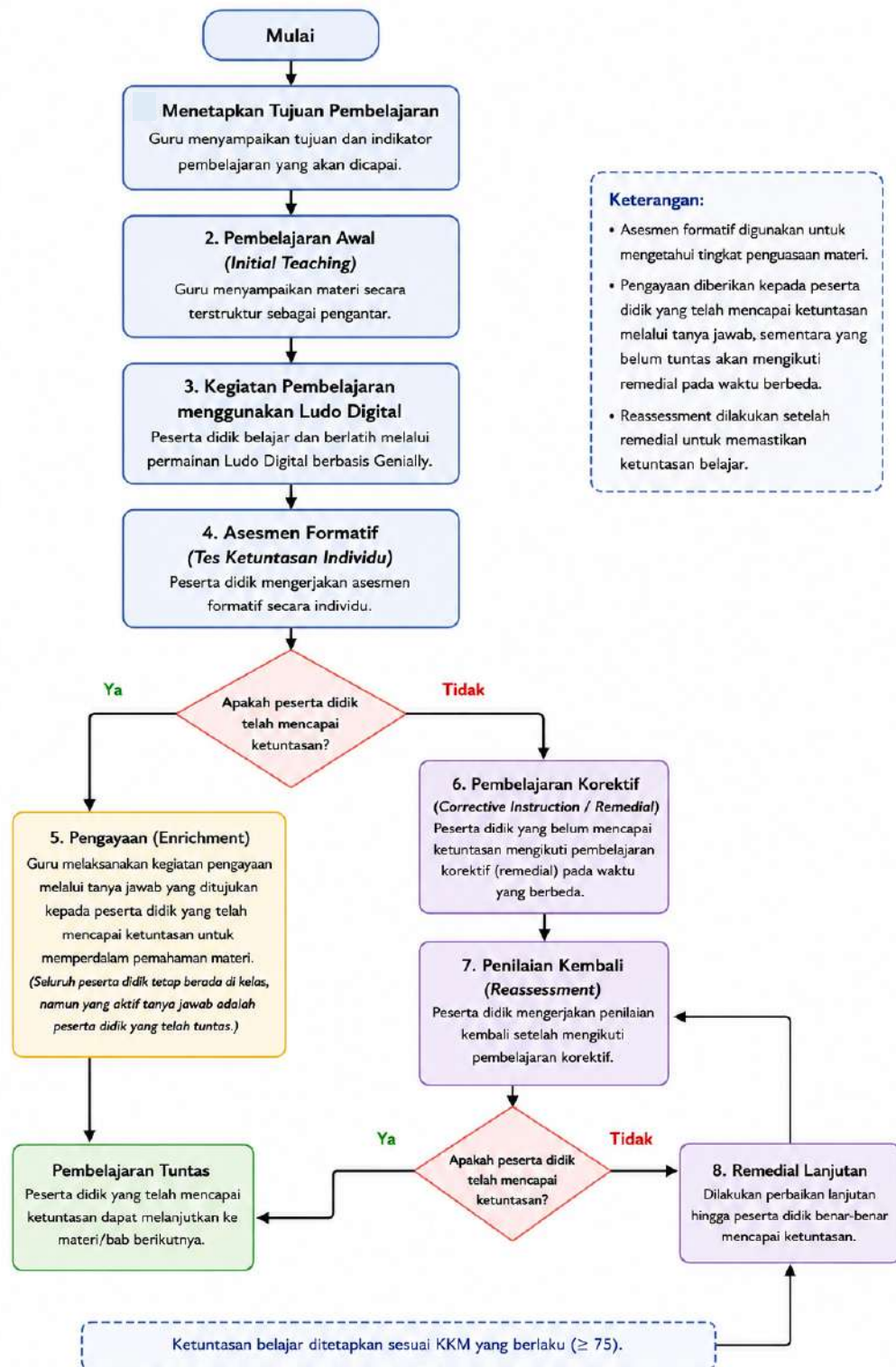
Strategi pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan pendekatan *Mastery Learning* dengan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially. Melalui strategi ini, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi secara bertahap melalui penyampaian materi awal, kegiatan belajar menggunakan media Ludo Digital, asesmen formatif, pembelajaran korektif (*corrective instruction*), dan penilaian kembali (*reassessment*) bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Strategi pembelajaran yang dikembangkan disusun untuk dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2×45 menit pada setiap pertemuan. Pembagian tersebut disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Arab di MI Fatahillah serta mempertimbangkan cakupan materi yang dipelajari. Pertemuan pertama difokuskan pada penyampaian materi, pengenalan kosakata anggota tubuh, serta penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media Ludo Digital berbasis Genially. Pada tahap ini guru juga memberikan umpan balik secara langsung selama peserta didik mengikuti permainan sehingga kesalahan konsep dapat segera diperbaiki.

Pertemuan kedua difokuskan pada penguatan materi dan pelaksanaan asesmen formatif untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil asesmen formatif digunakan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar maupun peserta didik yang masih memerlukan pembelajaran korektif (*corrective instruction*). Mengingat keterbatasan alokasi waktu pembelajaran di kelas, pelaksanaan pembelajaran korektif dan penilaian kembali (*reassessment*) dilaksanakan di luar jam pembelajaran reguler sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh guru. Pengaturan tersebut tetap mengacu pada prinsip pendekatan *Mastery Learning*, yaitu memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mencapai ketuntasan belajar sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Berdasarkan strategi pembelajaran yang telah disusun, diperoleh alur pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan *Mastery Learning* dengan penggunaan media Ludo Digital berbasis Genially. Alur strategi pembelajaran tersebut disajikan pada Gambar 4.2.





Gambar 4. 2 Strategi Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Mastery Learning Berbantuan Ludo Digital

Berdasarkan Gambar 4.2, kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran sebagai kegiatan pendahuluan untuk memberikan gambaran mengenai kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan tahapan pendekatan *Mastery Learning* yang diawali dengan *initial teaching* sebagai pengantar materi. Setelah itu, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Ludo Digital berbasis Genially untuk mempelajari dan melatih penguasaan kosakata Bahasa Arab. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan asesmen formatif secara individu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil asesmen formatif, peserta didik yang telah mencapai ketuntasan mengikuti kegiatan pengayaan (*enrichment*) melalui tanya jawab yang dipandu guru untuk memperdalam pemahaman materi. Kegiatan pengayaan dilaksanakan secara klasikal dengan melibatkan seluruh peserta didik di dalam kelas, namun aktivitas tanya jawab difokuskan kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan. Sementara itu, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dijadwalkan mengikuti pembelajaran korektif (*corrective instruction*) atau remedial pada waktu yang berbeda. Setelah mengikuti remedial, peserta didik melaksanakan penilaian kembali (*reassessment*) untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan belajar. Apabila peserta didik belum mencapai ketuntasan, remedial lanjutan diberikan hingga peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

Strategi pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan ke dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahapan pendekatan *Mastery Learning*. Tahapan tersebut meliputi *initial teaching*, kegiatan pembelajaran menggunakan media Ludo Digital berbasis Genially, asesmen formatif, kegiatan pengayaan (*enrichment*), pembelajaran korektif (*corrective instruction*), dan penilaian kembali (*reassessment*). Seluruh tahapan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan prinsip *Mastery Learning*. Rincian implementasi strategi pembelajaran disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Implementasi Strategi Pembelajaran

Tahap Strategi	Implementasi dalam Penelitian
Penyampaian tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai peserta didik sebagai kegiatan pendahuluan pembelajaran.
Initial Teaching	Guru menyampaikan materi kosakata anggota tubuh serta penggunaan <i>fi'il madhi</i> , <i>fi'il mudhari'</i> , dan <i>fi'il amr</i> sederhana sebagai pengantar pembelajaran.
Pembelajaran menggunakan media Ludo Digital	Peserta didik belajar melalui permainan Ludo Digital berbasis Genially secara berkelompok dengan bimbingan guru untuk melatih penguasaan kosakata Bahasa Arab.
Asesmen Formatif	Peserta didik mengerjakan asesmen formatif secara individu melalui Google Form untuk mengetahui tingkat penguasaan materi.
Enrichment (Pengayaan)	Guru melaksanakan kegiatan pengayaan melalui tanya jawab kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan untuk memperdalam pemahaman materi. Kegiatan dilaksanakan secara klasikal, sedangkan peserta didik yang belum tuntas tetap mengikuti kegiatan di kelas.
Feedback dan Corrective Instruction	Berdasarkan hasil asesmen formatif, guru memberikan umpan balik kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, kemudian peserta didik mengikuti pembelajaran korektif (remedial) sesuai materi yang belum dikuasai pada waktu yang berbeda.
Reassessment	Peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran korektif mengerjakan penilaian kembali untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan belajar.

Remedial Lanjutan	Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan setelah <i>reassessment</i> mengikuti remedial lanjutan hingga mencapai ketuntasan belajar.
-------------------	--

Implementasi strategi pembelajaran tersebut menjadi acuan dalam pengembangan rancangan pembelajaran berbantuan media Ludo Digital berbasis Genially sehingga setiap tahapan pembelajaran selaras dengan pendekatan *Mastery Learning*. Media Ludo Digital yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mendukung aktivitas pembelajaran, asesmen formatif, pengayaan (*enrichment*), dan pembelajaran korektif (*corrective instruction*) dalam membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

g. Hasil Pengembangan dan Pemilihan Bahan Ajar

Tahap pengembangan dan pemilihan bahan ajar dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, serta instrumen penilaian yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengembangkan seperangkat bahan ajar yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital berbasis Genially.

Pengembangan bahan ajar tidak hanya berfokus pada penyajian materi, tetapi juga dirancang agar mampu mendukung seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, aktivitas belajar melalui permainan, pemberian umpan balik, pelaksanaan asesmen formatif, hingga kegiatan remedial dan penilaian kembali. Oleh karena itu, setiap komponen bahan ajar saling terintegrasi sehingga membentuk satu kesatuan pembelajaran yang utuh.

Berdasarkan hasil tahap ini, bahan ajar yang dikembangkan terdiri atas media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, Google Form sebagai media pelaksanaan asesmen formatif, serta panduan guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut saling mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *Mastery Learning*.

Tabel 4. 6 Komponen Bahan Ajar

No	Bahan Ajar	Fungsi dalam Pembelajaran
1	Ludo Digital berbasis Genially	Menyajikan materi, permainan edukatif, latihan, dan aktivitas pembelajaran.
2	Google Form	Melaksanakan asesmen formatif secara individu dan mengukur ketuntasan belajar peserta didik.
3	Panduan Guru	Memberikan petunjuk penggunaan media, langkah pembelajaran, pelaksanaan asesmen, remedial, dan penilaian kembali.

Berdasarkan Tabel 4.6, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas tiga komponen yang saling terintegrasi, yaitu media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, Google Form sebagai media pelaksanaan asesmen formatif, dan panduan guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut dikembangkan secara terpadu agar mendukung penerapan pendekatan *Mastery Learning* mulai dari penyampaian materi, kegiatan pembelajaran menggunakan media Ludo Digital, pelaksanaan asesmen formatif, kegiatan pengayaan (*enrichment*), pembelajaran korektif (*corrective instruction*), hingga penilaian kembali (*reassessment*). Uraian mengenai masing-masing komponen bahan ajar dijelaskan sebagai berikut.

1) Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Digital Berbasis Genially

Media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially merupakan produk utama yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media dirancang untuk mendukung pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab melalui pendekatan *Mastery Learning*. Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan penyajian materi, aktivitas permainan, latihan, dan asesmen formatif ke dalam satu media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan perangkat komputer maupun telepon pintar yang terhubung dengan jaringan internet.

Media dikembangkan menggunakan platform Genially karena menyediakan fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan Genially memudahkan integrasi berbagai

komponen pembelajaran, seperti teks, gambar, tombol navigasi, animasi, tautan menuju Google Form, serta elemen permainan yang mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik secara aktif sesuai dengan tahapan pendekatan *Mastery Learning*.

Media pembelajaran Ludo Digital terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu halaman pembuka (*cover*), menu utama, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, papan permainan Ludo Digital, tombol soal, serta tautan menuju asesmen formatif. Masing-masing bagian dirancang agar saling terhubung sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara sistematis mulai dari pengenalan materi hingga pelaksanaan asesmen formatif.

a) Halaman Pembuka (*Cover*)

Halaman pembuka (*cover*) merupakan tampilan awal yang muncul ketika media pembelajaran dijalankan. Halaman ini memuat judul media, identitas mata pelajaran, sasaran pengguna, serta tombol "**Start**" yang berfungsi untuk mengarahkan peserta didik ke halaman berikutnya. Tampilan halaman pembuka dirancang menggunakan warna, ilustrasi, dan tata letak yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain berfungsi sebagai identitas media, halaman ini juga bertujuan memberikan kesan awal yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik sebelum memasuki kegiatan pembelajaran



Gambar 4. 3 Tangkapan Layar Halaman Pembuka Media Ludo Digital Berbasis Genially

Halaman pembuka menjadi pintu masuk bagi peserta didik sebelum mengakses seluruh fitur yang tersedia pada media pembelajaran. Melalui tombol "**Start**", peserta didik diarahkan menuju halaman identitas sebagai langkah awal sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Penyusunan halaman pembuka yang sederhana dan mudah dipahami diharapkan dapat membantu peserta didik menggunakan media secara mandiri dengan bimbingan guru.

b) Halaman Peraturan Permainan

Setelah peserta didik menekan tombol "**Start**" pada halaman pembuka, media akan menampilkan halaman Peraturan Permainan. Halaman ini berfungsi memberikan petunjuk mengenai tata cara penggunaan media serta aturan permainan yang harus dipahami peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Penyajian peraturan permainan bertujuan agar seluruh peserta didik memiliki pemahaman yang sama mengenai mekanisme permainan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara tertib dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada halaman ini dijelaskan aturan mengenai pemilihan bidak sesuai kelompok, mekanisme menjalankan bidak menggunakan dadu, tata cara menjawab pertanyaan ketika berhenti pada kotak soal, sistem pemberian skor, serta pelaksanaan asesmen formatif setelah permainan selesai. Selain itu, halaman ini juga memuat informasi mengenai kriteria ketuntasan belajar sebagai bagian dari penerapan pendekatan *Mastery Learning*.



Gambar 4. 4 Tangkapan Layar Halaman Peraturan Permainan

Halaman peraturan permainan disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Setiap aturan disajikan secara berurutan agar peserta didik dapat mengikuti alur permainan dengan benar. Selain itu, penggunaan ilustrasi dan tampilan visual yang menarik bertujuan meningkatkan perhatian peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Setelah memahami seluruh aturan permainan, peserta didik dapat melanjutkan ke tahap berikutnya melalui tombol "*Next*" yang tersedia pada bagian bawah halaman.

c) Halaman Materi Pembelajaran

Halaman materi pembelajaran merupakan bagian yang digunakan untuk menyampaikan materi sebelum peserta didik mengikuti permainan Ludo Digital. Materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, yaitu penguasaan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab serta penggunaannya dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana. Penyajian materi pada tahap awal bertujuan memberikan bekal pengetahuan kepada peserta didik sehingga memiliki pemahaman yang cukup sebelum mengikuti kegiatan permainan.

Materi disajikan dalam satu halaman yang memadukan penjelasan mengenai ketiga bentuk *fi'il* beserta ciri-cirinya, contoh penggunaan dalam kalimat sederhana, serta tabel kosakata anggota tubuh yang dilengkapi arti dalam bahasa Indonesia. Penyusunan materi secara terpadu bertujuan agar peserta didik dapat memahami hubungan antara kosakata dan penggunaannya dalam konteks kalimat sederhana.

ANGGOTA TUBUH

MENGENAL FI'IL

MADHI - MUDHARI' - AMR

1. FI'IL MADHI

الفعل الماضي

Kata kerja yang menunjukkan pekerjaan yang sudah dilakukan (masa lampau).

CIRI MUDAHNYA: akhirus basanyu diawali telah atau sudah.

RUMUS INGIAT: SUDAH

2. FI'IL MUDHARI'

الفعل المضارع

Kata kerja yang menunjukkan pekerjaan yang sedang atau akan dilakukan.

CIRI MUDAHNYA: sering diawali huruf ي

RUMUS INGIAT: SEDANG / AKAN

3. FI'IL AMR

فعل الأمر

Kata kerja yang menunjukkan perintah (menyuruh seseorang melakukan sesuatu).

CIRI MUDAHNYA: digunakan untuk menyuruh.

RUMUS INGIAT: PERINTAH



JEMBATAN INGIATAN

Madhi = Sudah

●

Mudhari' = Seding/Akan

●

Amr = Perintah

●

	FI'IL MADHI	FI'IL MUDHARI'	FI'IL AMR	ARTI
	غَسَلَ	يَغْسِلُ	إِغْسِلْ	men cuci
	أَكَلَ	يَأْكُلُ	كُلْ	makan
	شَرَبَ	يَشْرَبُ	اشْرَبْ	minum
	كَتَبَ	يَكْتُبُ	اُكْتُبْ	menulis
	قَرَأَ	يَقْرَأُ	اِقْرَأْ	membaca
	ذَهَبَ	يَذْهَبُ	اِذْهَبْ	pergi
	جَلَسَ	يَجْلِسُ	اجْلِسْ	duduk
	قَامَ	يَقُومُ	قُمْ	berdiri
	فَتَحَ	يَفْتَحُ	اِفْتَحْ	membuka
	سَمِعَ	يَسْمَعُ	اِسْمَعْ	mendengar

CONTOH MUDAH

غَسَلَ

Ahmad sudah mencuci tangan.

يَغْسِلُ

Ahmad sedang mencuci tangan.

إِغْسِلْ

Cucilah Tanganmu!

Gambar 4. 5 Tangkapan Layar Materi Pembelajaran

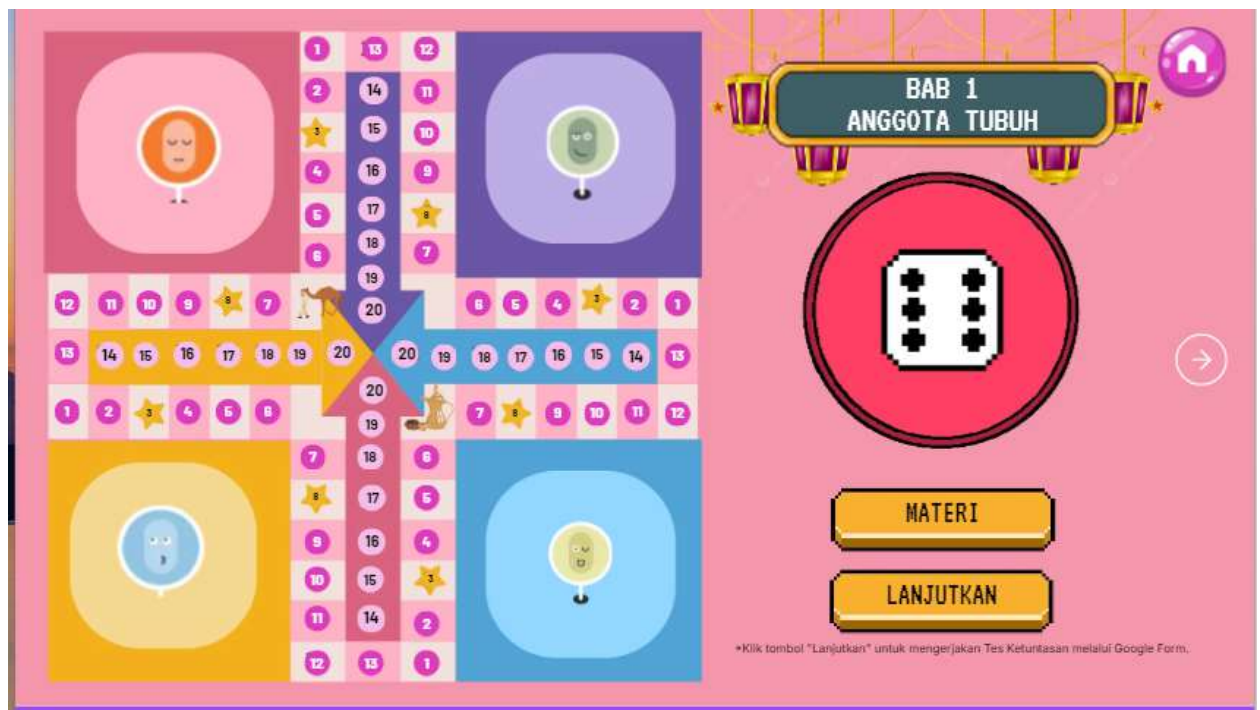
Pada bagian atas halaman ditampilkan penjelasan mengenai pengertian *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* beserta ciri-ciri masing-masing sehingga peserta didik dapat membedakan ketiga bentuk kata kerja tersebut. Selanjutnya, materi dilengkapi dengan tabel kosakata anggota tubuh yang memuat padanan kosakata dalam bentuk *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, *fi'il amr*, serta arti dalam bahasa Indonesia. Di bagian bawah halaman juga disajikan contoh penggunaan masing-masing bentuk *fi'il* dalam

kalimat sederhana sebagai penguatan pemahaman peserta didik. Penyajian materi dalam satu halaman memudahkan peserta didik melihat keterkaitan antara kosakata dan penggunaannya sebelum memasuki kegiatan permainan.

d) Halaman Permainan Ludo Digital

Halaman permainan Ludo Digital merupakan bagian utama dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada halaman ini peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari melalui aktivitas permainan edukatif berbasis Ludo Digital. Permainan dirancang sebagai sarana latihan dan penguatan materi sehingga peserta didik dapat mengingat, memahami, serta menggunakan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab melalui kegiatan yang interaktif.

Permainan dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan satu bidak untuk setiap kelompok. Pergerakan bidak ditentukan berdasarkan hasil pelemparan dadu. Ketika bidak berhenti pada kotak soal, kelompok yang sedang bermain wajib menjawab pertanyaan sesuai materi yang telah dipelajari. Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan serta umpan balik secara langsung terhadap jawaban peserta didik..



Gambar 4. 6 Tangkapan Layar Halaman Permainan Ludo Digital

Halaman permainan terdiri atas beberapa komponen yang saling terintegrasi. Papan Ludo digunakan sebagai media utama permainan, sedangkan tombol bergambar dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah bidak pada setiap giliran. Selain itu, tersedia tombol materi yang dapat digunakan peserta didik untuk kembali mempelajari materi apabila masih mengalami kesulitan selama permainan berlangsung.

Keberadaan tombol Materi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meninjau kembali materi pembelajaran sebelum melanjutkan permainan. Fitur ini dirancang agar peserta didik dapat memperkuat pemahamannya terhadap kosakata anggota tubuh maupun penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana apabila masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran, sejalan dengan prinsip pendekatan *Mastery Learning* yang menekankan penguasaan materi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada bagian bawah halaman juga tersedia tombol Lanjutkan yang digunakan untuk mengakses asesmen formatif melalui Google Form setelah seluruh permainan

selesai dilaksanakan. Dengan demikian, seluruh tahapan pembelajaran mulai dari penyampaian materi, latihan melalui permainan, hingga pelaksanaan asesmen formatif terintegrasi dalam satu media pembelajaran.

e) Kartu Soal

Kartu soal merupakan bagian dari permainan Ludo Digital yang berfungsi sebagai media latihan sekaligus penguatan materi pembelajaran. Kartu soal akan muncul secara otomatis ketika bidak peserta didik berhenti pada kotak soal di papan permainan. Setiap pertanyaan disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah dirumuskan sehingga mengukur penguasaan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab serta penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana.

Kartu soal disajikan dalam beberapa bentuk, yaitu soal pilihan ganda dan soal benar atau salah. Variasi bentuk soal tersebut bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus melatih peserta didik memahami materi melalui berbagai bentuk pertanyaan. Soal-soal yang disajikan dikembangkan sesuai dengan level kognitif C1, C2, dan C3 sehingga tidak hanya mengukur kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. 7Tangkapan Layar Kartu Soal

Setiap kelompok memperoleh kesempatan menjawab kartu soal sesuai urutan permainan. Setelah peserta didik memilih jawaban, media secara otomatis menampilkan umpan balik berupa informasi benar atau salah terhadap jawaban yang dipilih. Apabila jawaban benar, peserta didik memperoleh tambahan skor sesuai dengan aturan permainan. Sebaliknya, apabila jawaban kurang tepat, media

memberikan informasi bahwa jawaban tersebut belum benar sehingga peserta didik dapat memperbaiki pemahamannya melalui penjelasan yang diberikan guru.

Guru kemudian memberikan penguatan maupun penjelasan tambahan terhadap jawaban peserta didik sehingga kesalahan konsep dapat segera diperbaiki sebelum permainan dilanjutkan. Dengan demikian, kartu soal tidak hanya berfungsi sebagai alat latihan, tetapi juga memberikan umpan balik otomatis (*automatic feedback*) yang dipadukan dengan umpan balik dari guru sebagai bagian dari penerapan pendekatan *Mastery Learning*.



Gambar 4. 9 Tangkapan Layar Feedback Benar



Gambar 4. 8 Tangkapan Layar Feedback Salah

Tampilan umpan balik dirancang menggunakan warna, ilustrasi, dan pesan yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Pesan "Benar! 10 Poin" berfungsi sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) atas jawaban yang benar, sedangkan tampilan "Salah" memberikan informasi bahwa jawaban belum tepat sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami kembali materi melalui penjelasan guru. Penyajian umpan balik secara langsung diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu peserta didik memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran berlangsung.

f) Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan setelah seluruh rangkaian permainan Ludo Digital selesai. Asesmen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Pelaksanaan

asesmen dilakukan menggunakan Google Form yang terintegrasi dengan media pembelajaran melalui tombol "Lanjutkan", sehingga peserta didik dapat mengakses asesmen secara langsung setelah menyelesaikan kegiatan permainan.

Instrumen asesmen formatif terdiri atas 10 butir soal yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah dirumuskan sebelumnya. Soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan level kognitif C1, C2, dan C3 untuk mengukur penguasaan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab serta penggunaan *fi'il madhi*, *fi'il mudhari'*, dan *fi'il amr* sederhana.

Kerjakan sebaik mungkin, passing grade pada bab ini adalah 75. Jika dibawah 75 maka harus mengulang permainan.

syafiraristii@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Kemarin saya mencuci kaki. Kalimat yang tepat adalah * 10 poin

☐ أَعْبَلْتُ رِجْلِي
☐ غَسَلْتُ رِجْلِي
☐ اِغْبَلْ رِجْلَكَ
☐ يُغْسِلُ رِجْلَهُ

Bentuk mudhari' dari غَسَلَ adalah... * 10 poin

☐ يَغْسِلُ
☐ اِغْبَلْ
☐ غَسَلْتُ
☐ غَابِلُ

Anggota tubuh untuk berjalan adalah... * 10 poin

☐ اَلْأُذُنُ
☐ اَلْأَعْيُنُ

Gambar 4. 10 Tangkapan Layar Asesmen Formatif

Setelah peserta didik menyelesaikan seluruh soal, hasil asesmen dapat diketahui secara otomatis sehingga guru dan peserta didik memperoleh informasi mengenai tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Hasil asesmen formatif digunakan sebagai dasar untuk menentukan ketuntasan belajar peserta didik sesuai dengan pendekatan *Mastery Learning*. Peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan mengikuti kegiatan pengayaan (*enrichment*) melalui tanya jawab yang dipandu guru untuk memperdalam pemahaman materi. Sementara itu, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan mengikuti pembelajaran korektif (*corrective instruction*) dan penilaian kembali (*reassessment*) sesuai arahan guru hingga mencapai ketuntasan belajar.

Pada pengembangan media secara keseluruhan, hasil asesmen formatif dirancang sebagai dasar pelaksanaan tindak lanjut pembelajaran sesuai prinsip *Mastery Learning*, yaitu melalui kegiatan pengayaan (*enrichment*) bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan serta pembelajaran korektif (*corrective instruction*) dan penilaian kembali (*reassessment*) bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Namun, pada penelitian ini pengembangan dan implementasi media difokuskan pada materi Anggota Tubuh.

2) Hasil Pengembangan Panduan Guru

Selain media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, penelitian ini juga menghasilkan panduan guru sebagai perangkat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Panduan guru dikembangkan untuk membantu guru memahami konsep penggunaan media, langkah-langkah pembelajaran, serta implementasi pendekatan *Mastery Learning* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Penyusunan panduan guru bertujuan agar penggunaan media dapat dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah dikembangkan.

Panduan guru disusun secara sistematis menjadi lima bab, yaitu pendahuluan, pengenalan media Ludo Digital, panduan pelaksanaan pembelajaran, prosedur penggunaan media, dan penutup. Selain itu, panduan guru juga dilengkapi dengan daftar pustaka sebagai rujukan pengembangan produk. Setiap bagian disusun untuk memberikan informasi kepada guru mulai dari latar belakang pengembangan media

hingga langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Ludo Digital berbasis Genially.

Untuk memudahkan guru dalam memahami isi panduan, setiap bab memuat informasi yang saling berkaitan. Bab pendahuluan menjelaskan tujuan dan manfaat penggunaan panduan guru. Bab mengenal Ludo Digital memuat gambaran umum media, tujuan penggunaan, serta kompetensi pembelajaran yang dikembangkan. Bab panduan pelaksanaan pembelajaran menjelaskan implementasi pendekatan *Mastery Learning*, sedangkan bab prosedur penggunaan media menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pada setiap pertemuan, pelaksanaan asesmen formatif, pembelajaran korektif (*corrective instruction*), dan penilaian kembali (*reassessment*).

Sebagai perangkat pendukung, panduan guru berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dikembangkan. Dengan demikian, penggunaan media Ludo Digital tidak hanya didukung oleh aspek teknis penggunaan media, tetapi juga oleh petunjuk pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pendekatan *Mastery Learning*. Panduan guru secara lengkap disajikan pada lampiran.

h. Hasil Perancangan dan Pelaksanaan Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilaksanakan untuk memperoleh masukan terhadap produk yang telah dikembangkan sebelum digunakan pada tahap uji coba. Evaluasi ini bertujuan mengidentifikasi kelemahan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran dari para ahli. Pada penelitian ini, evaluasi formatif dilakukan melalui expert review yang terdiri atas ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Seluruh masukan yang diperoleh menjadi dasar dalam melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan pada peserta didik.

Evaluasi formatif merupakan tahap yang bertujuan memperoleh masukan terhadap produk yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan pada peserta didik. Pada model pengembangan Dick and Carey, evaluasi formatif dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran dan masukan dari berbagai pihak. Dalam penelitian ini, evaluasi formatif dilaksanakan melalui *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group*

evaluation. Data diperoleh melalui lembar validasi, angket, serta saran dan komentar yang diberikan oleh validator maupun peserta didik. Seluruh masukan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, sehingga produk yang dihasilkan semakin sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

1) Hasil *Expert Review* Ahli Materi

Expert review ahli materi difokuskan pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep Bahasa Arab, penggunaan kosakata dan struktur fi'il, kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah, serta keterpaduan materi dengan pendekatan *Mastery Learning*. Hasil telaah menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak ditemukan kesalahan konsep yang mendasar. Meskipun demikian, ahli materi memberikan beberapa masukan untuk menyempurnakan penyajian materi agar lebih sistematis, komunikatif, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil expert review ahli materi beserta tindak lanjut perbaikannya disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Hasil *Expert Review* Ahli Materi

Aspek	Catatan/Komentar	Tindak Lanjut/Perbaikan
Penulisan kosakata Bahasa Arab	Penulisan beberapa kosakata dan harakat perlu disesuaikan dengan kaidah penulisan Bahasa Arab yang benar.	Penulisan kosakata dan harakat diperiksa kembali serta disesuaikan dengan kaidah Bahasa Arab yang benar.
Variasi soal	Variasi soal perlu ditingkatkan agar mampu mengukur kemampuan peserta didik pada beberapa tingkat kognitif.	Soal direvisi dengan menambah variasi bentuk soal yang mengukur kemampuan memahami dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana.

Keterpaduan materi dengan permainan	Hubungan antara materi dan aktivitas permainan perlu diperjelas agar peserta didik lebih mudah menghubungkan materi dengan soal yang muncul pada permainan.	Materi, kartu soal, dan mekanisme permainan disesuaikan sehingga memiliki keterkaitan yang lebih jelas dan mendukung proses pembelajaran.
-------------------------------------	---	---

2) Hasil *Expert Review* Ahli Media

Expert review ahli media difokuskan pada kualitas tampilan media, kemudahan navigasi, keterbacaan teks, kualitas gambar dan ikon, interaktivitas media, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penilaian juga mencakup implementasi pendekatan *Mastery Learning* pada media, termasuk penyediaan *corrective instruction* dan umpan balik kepada peserta didik. Hasil telaah menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially telah memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V. Meskipun demikian, ahli media memberikan beberapa masukan sebagai penyempurnaan produk. Hasil *expert review* ahli media beserta tindak lanjut perbaikannya disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil Expert Review Ahli Media

Aspek	Catatan/Komentar	Tindak Lanjut/Perbaikan
Tampilan visual	Konsistensi warna dan tata letak media sudah baik, meskipun tampilan cenderung bernuansa feminin namun tidak menjadi kendala dalam penggunaan.	Tampilan media dipertahankan dengan melakukan penyesuaian kecil pada beberapa elemen visual agar tetap menarik bagi seluruh peserta didik.
Keterbacaan teks	Kontras warna dan ukuran huruf sudah cukup baik serta masih dapat dibaca dengan	Tampilan teks dipertahankan dengan tetap memperhatikan konsistensi ukuran huruf dan

	jelas ketika ditampilkan menggunakan proyektor.	kontras warna pada seluruh halaman media.
Navigasi	Tombol dan navigasi media mudah digunakan serta tidak membingungkan peserta didik.	Navigasi media dipertahankan dengan penyempurnaan tata letak beberapa tombol agar lebih konsisten pada setiap halaman.
Interaktivitas	Media perlu menyediakan umpan balik otomatis (<i>feedback</i>) terhadap jawaban peserta didik selama permainan.	Ditambahkan fitur umpan balik otomatis berupa tampilan "Benar" dan "Salah" beserta menyediakan 1 orang pencatat skor setiap kelompok setelah peserta didik menjawab kartu soal.

3) Hasil *Expert Review* Ahli Desain Pembelajaran

Expert review ahli desain pembelajaran difokuskan pada kesesuaian tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta analisis karakteristik peserta didik dalam rancangan pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian juga mencakup keterpaduan antara tujuan pembelajaran, pendekatan *Mastery Learning*, penggunaan media Ludo Digital, serta pelaksanaan asesmen formatif sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil telaah menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan model pengembangan Dick and Carey dan pendekatan *Mastery Learning*. Meskipun demikian, ahli desain pembelajaran memberikan beberapa saran penyempurnaan agar rancangan pembelajaran menjadi lebih lengkap. Hasil *expert review* ahli desain pembelajaran beserta tindak lanjut perbaikannya disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Hasil *Expert Review* Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Catatan/Komentar	Tindak Lanjut/Perbaikan
-------	------------------	-------------------------

Rumusan tujuan pembelajaran	Rumusan TIK perlu dilengkapi dengan unsur degree, yaitu kriteria keberhasilan yang terukur, misalnya skor minimal yang harus dicapai peserta didik.	Rumusan tujuan pembelajaran direvisi dengan menambahkan unsur degree pada setiap tujuan pembelajaran khusus sehingga kriteria keberhasilan menjadi lebih jelas dan terukur.
Program pengayaan	Belum tersedia program pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar.	Berdasarkan karakteristik penelitian dan keterbatasan waktu pelaksanaan, penelitian ini difokuskan pada penerapan remedial dan <i>reassessment</i> sesuai pendekatan <i>Mastery Learning</i> . Program pengayaan tidak diterapkan dan dijelaskan sebagai batasan penelitian.

4) Hasil *One to one Evaluation*

One-to-one evaluation dilaksanakan terhadap tiga peserta didik kelas V MI Fatahillah yang mewakili kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Setiap peserta didik menggunakan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially secara individual dengan pendampingan peneliti, kemudian diminta mengisi angket serta memberikan tanggapan terhadap media yang digunakan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang paling jelas terkait penyajian materi, kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk, serta keterlaksanaan pendekatan *Mastery Learning* sebelum produk diujicobakan pada tahap *small group evaluation*. Hasil *one-to-one evaluation* disajikan pada Tabel 4.xx.

Tabel 4. 10 Catatan Pengguna (Peserta Didik) dan Tindak Lanjut pada Tahap One-to-One Evaluation

Aspek	Catatan/Komentar Peserta Didik	Tindak Lanjut/Perbaikan
-------	--------------------------------	-------------------------

Pemahaman materi	Sebagian besar peserta didik menyatakan kosakata Bahasa Arab mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat dipahami dengan baik.	Penyajian materi dipertahankan karena telah sesuai dengan karakteristik peserta didik.
Contoh dan latihan	Peserta didik menyatakan contoh dan latihan membantu memahami kosakata serta penggunaan <i>fi'il</i> sederhana.	Bentuk latihan dipertahankan sebagai penguatan sebelum peserta didik mengikuti permainan.
Strategi <i>Mastery Learning</i>	Peserta didik menyatakan langkah-langkah pembelajaran mudah diikuti dan latihan membantu memahami materi.	Tahapan pembelajaran dipertahankan sesuai alur <i>Mastery Learning</i> .
Umpan balik (<i>feedback</i>)	Peserta didik menyatakan umpan balik selama permainan membantu mengetahui jawaban yang benar maupun salah.	Fitur umpan balik otomatis dipertahankan sebagai bagian dari proses pembelajaran.
Media permainan	Peserta didik menyatakan permainan Ludo menarik, mudah dimainkan, serta membantu memahami dan mengingat kosakata Bahasa Arab.	Tampilan dan mekanisme permainan dipertahankan. Guru tetap memberikan arahan singkat sebelum permainan dimulai agar seluruh peserta didik memahami aturan bermain.
Penguasaan kosakata	Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan pada beberapa kosakata tertentu sehingga sesekali memerlukan bantuan guru untuk memahami maknanya.	Guru memberikan penguatan kembali terhadap kosakata yang masih sulit dipahami sebelum peserta didik melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya.

5) Hasil *Small Group Evaluation*

Small group evaluation dilaksanakan terhadap 10 peserta didik kelas V MI Fatahillah setelah produk direvisi berdasarkan hasil *expert review* dan *one-to-one evaluation*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dalam kelompok kecil sebelum diimplementasikan pada pembelajaran yang lebih luas. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo Digital sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun, kemudian mengisi angket respon peserta didik.

Angket respon peserta didik terdiri atas 13 butir pernyataan yang mencakup aspek materi, strategi pembelajaran *Mastery Learning*, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta manfaat media terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Penilaian menggunakan skala Likert dengan ketentuan skor sebagai berikut.

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya, hasil penilaian setiap peserta didik pada tahap *small group evaluation* disajikan pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Setiap Siswa pada Small Group Evaluation

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	Skor	Maks
Siswa															
Siswa															
1	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	58	65
siswa															
2	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	58	65
siswa															
3	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5	4	58	65

siswa																
4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	62	65	
siswa																
5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	60	65	
siswa																
6	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	5	4	49	65	
siswa																
7	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	59	65	
siswa																
8	3	5	3	4	3	3	5	5	5	3	4	4	5	52	65	
siswa																
9	4	4	3	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	56	65	
siswa																
10	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	61	65	
Jumla	4													57	65	
h	6	47	38	40	44	45	44	46	45	41	43	46	48	3	0	

Persentase hasil *small group evaluation* dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{573}{650} \times 100\% = 88,15\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total skor sebesar 573 dari skor maksimum 650, sehingga diperoleh persentase sebesar 88,15%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik pada tahap *small group evaluation*.

Hasil penilaian juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, serta mekanisme permainan. Media dinilai membantu peserta didik memahami dan

mengingat kosakata Bahasa Arab melalui kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Ludo Digital berbasis *Genially* dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

Apabila terdapat tanggapan atau saran dari peserta didik pada tahap *small group evaluation*, masukan tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan pada tahap selanjutnya.

6) Hasil *Field Trial*

Field trial dilaksanakan pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya setelah media pembelajaran Ludo Digital berbasis *Genially* direvisi berdasarkan hasil *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran sekaligus memperoleh data awal yang akan digunakan pada analisis efektivitas produk.

Pelaksanaan *field trial* melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Ludo Digital berbasis *Genially* dengan pendekatan *Mastery Learning* dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik pada kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran.

Seluruh peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti *pretest* dan *posttest* sehingga seluruh data dinyatakan lengkap dan dapat digunakan pada tahap analisis efektivitas. Rekapitulasi data peserta didik yang digunakan dalam penelitian disajikan pada Tabel 4.12, sedangkan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah diverifikasi disajikan pada Tabel 4.12 dan Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Data Peserta Didik Field Trial

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Data Lengkap	Keterangan
Eksperimen	24	24	Seluruh peserta didik mengikuti <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

Kontrol	27	27	Seluruh peserta didik mengikuti pretest dan posttest
Total	51	51	Seluruh data digunakan pada analisis efektivitas

Tabel 4. 13 Data Hasil *PreTest* dan *Post Test* Kelas eksperimen

Peserta Didik	PreTest	Post Test
Kelompok 1	70	80
Kelompok 1	50	70
Kelompok 1	65	70
Kelompok 1	80	85
Kelompok 1	80	85
Kelompok 1	50	65
Kelompok 1	55	65
Kelompok 1	70	85
Kelompok 1	55	60
Kelompok 1	65	75
Kelompok 1	50	70
Kelompok 1	75	85
Kelompok 1	55	75
Kelompok 1	40	70
Kelompok 1	45	60
Kelompok 1	50	60
Kelompok 1	50	75
Kelompok 1	45	40
Kelompok 1	90	90
Kelompok 1	60	80
Kelompok 1	75	80
Kelompok 1	65	85
Kelompok 1	45	65
Kelompok 1	55	60
Kelompok 1	50	65

Tabel 4. 14 Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

Peserta Didik	PreTest	Post Test
Kelompok 2	50	70
Kelompok 2	65	55
Kelompok 2	60	65
Kelompok 2	55	65

Kelompok 2	45	55
Kelompok 2	70	55
Kelompok 2	55	40
Kelompok 2	65	75
Kelompok 2	45	40
Kelompok 2	55	55
Kelompok 2	60	70
Kelompok 2	30	15
Kelompok 2	85	85
Kelompok 2	80	85
Kelompok 2	75	70
Kelompok 2	60	70
Kelompok 2	50	65
Kelompok 2	60	45
Kelompok 2	75	80
Kelompok 2	95	95
Kelompok 2	60	70
Kelompok 2	55	65
Kelompok 2	40	55
Kelompok 2	75	80
Kelompok 2	55	65
Kelompok 2	75	50
Kelompok 2	80	90

Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas yang telah diverifikasi selanjutnya digunakan sebagai dasar analisis efektivitas media pembelajaran Ludo Digital berbasis *Genially*. Analisis statistik terhadap data tersebut, meliputi uji prasyarat dan uji efektivitas.

i. Hasil Revisi Pembelajaran

Revisi pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Revisi bertujuan menyempurnakan materi, media pembelajaran, strategi pembelajaran, serta perangkat pendukung sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik dan prinsip *Mastery Learning*. Perbandingan kondisi produk sebelum dan sesudah revisi disajikan pada Tabel 4.xx.

Komponen	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
----------	----------------	----------------

Rumusan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Tujuan Instruksional Umum Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menguasai kosakata Bahasa Arab melalui pendekatan <i>Mastery Learning</i> berbantuan Ludo Digital meliputi kosakata anggota tubuh, profesi, kebun binatang, laboratorium, perpustakaan, dan kantin serta penggunaan <i>fi'il madhi</i> , <i>mudhori'</i> , dan <i>amr sederhana</i> dalam kehidupan sehari-hari.	Tujuan Instruksional Umum Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menguasai kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab serta menggunakan <i>fi'il madhi</i> , <i>fi'il mudhori'</i> , dan <i>fi'il amr sederhana</i> yang berkaitan dengan anggota tubuh melalui pendekatan <i>Mastery Learning</i> berbantuan Ludo Digital						
Rumusan Tujuan Pembelajaran Khusus (TIK)	Sebelum ditambahkan degree <table><tr><th>TIK</th></tr><tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Arab dengan benar.</td></tr><tr><td>Peserta didik dapat memahami arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab.</td></tr><tr><td>Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il madhi sederhana</i> tentang anggota tubuh.</td></tr><tr><td>Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il mudhori' sederhana</i> tentang anggota tubuh.</td></tr><tr><td>Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il amr sederhana</i> tentang anggota tubuh.</td></tr></table>	TIK	Peserta didik dapat menyebutkan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Arab dengan benar.	Peserta didik dapat memahami arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab.	Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il madhi sederhana</i> tentang anggota tubuh.	Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il mudhori' sederhana</i> tentang anggota tubuh.	Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il amr sederhana</i> tentang anggota tubuh.	setelah ditambah degree 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab dengan memperoleh nilai minimal 75. 2. Peserta didik mampu memahami arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab dengan memperoleh nilai minimal 75. 3. Peserta didik mampu menggunakan kosakata anggota tubuh dalam bentuk <i>fi'il madhi</i> sederhana dengan memperoleh nilai minimal 75. 4. Peserta didik mampu menggunakan kosakata anggota tubuh dalam bentuk <i>fi'il mudhari'</i> sederhana dengan memperoleh nilai minimal 75. 5. Peserta didik mampu menggunakan kosakata anggota tubuh dalam bentuk <i>fi'il amr</i> sederhana dengan memperoleh nilai minimal 75.
TIK								
Peserta didik dapat menyebutkan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Arab dengan benar.								
Peserta didik dapat memahami arti kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab.								
Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il madhi sederhana</i> tentang anggota tubuh.								
Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il mudhori' sederhana</i> tentang anggota tubuh.								
Peserta didik dapat menggunakan <i>fi'il amr sederhana</i> tentang anggota tubuh.								

Peta Kompetensi	Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menguasai kosakata Bahasa Arab melalui pendekatan <i>Mastery Learning</i> berbantuan Ludo Digital meliputi pengenalan kosakata, penggunaan <i>f'il madhi</i>, <i>mudhorif</i>, <i>amr</i>, serta penerapannya dalam permainan dan komunikasi sederhana sehari-hari.	Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menguasai kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab melalui pendekatan <i>Mastery Learning</i> berbantuan Ludo Digital serta mengaplikasikan penggunaan <i>f'il madhi</i>, <i>f'il mudhorif</i>, dan <i>f'il amr</i> sederhana dalam konteks sehari-hari.
Asesmen Formatif	Google Form belum terintegrasi secara langsung dengan alur media.	Google Form diintegrasikan melalui tombol Lanjutkan setelah permainan selesai.
Panduan Guru	Belum ada Panduan Guru	Panduan Guru dibuat sesuai arahan ahli desain
Aturan Permainan	1. Pilih warna bidak sesuai kelompok masing-masing. 2. Tekan tombol dadu untuk memulai permainan. 3. Bidak berjalan sesuai jumlah angka yang muncul pada dadu. 4. Jika berhenti pada kotak soal, pemain wajib menjawab pertanyaan Bahasa Arab. 5. Jawaban benar memperoleh poin, sedangkan jawaban salah tidak memperoleh poin. 6. Kelompok dengan poin tertinggi menjadi pemenang. 7. Setelah permainan selesai, peserta didik mengerjakan posttest..	1. Pilih warna bidak sesuai kelompok masing-masing. 2. Bacalah materi terlebih dahulu sebelum memulai permainan. 3. Tekan tombol dadu untuk memulai permainan. 4. Bidak berjalan sesuai jumlah angka yang muncul pada dadu. 5. Setiap kelompok menunjuk 1 orang sebagai pencatat skor. 6. Jika berhenti pada kotak soal, pemain wajib

		menjawab pertanyaan Bahasa Arab. 7. Pemain hanya dapat melanjutkan permainan apabila menjawab soal dengan benar. 8. Jawaban benar memperoleh 10 poin, sedangkan jawaban salah kehilangan 1 poin. 9. Poin setiap kelompok dicatat pada lembar skor oleh pencatat skor. 10. Setelah permainan selesai, seluruh peserta didik mengerjakan Post Test. 11. Peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas dan dapat melanjutkan ke bab berikutnya. Peserta didik yang memperoleh nilai < 75 mengikuti remedial dan penilaian ulang sesuai arahan guru.
jumlah butir soal asesmen formatif	15 soal	10 soal
Kejelasan Navigasi	Belum ada tombol integarsi tes ketuntasan 	Sesudah terintegrasi 

--	--	--

B. Hasil Pengembangan

1. Produk Akhir yang Dihasilkan

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan hasil pengembangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital menggunakan platform Genially pada materi anggota tubuh untuk peserta didik kelas V MI. Produk ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Dick dan Carey yang telah melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, revisi produk, serta uji coba terbatas.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dilakukan beberapa penyempurnaan terhadap produk sesuai dengan saran dan masukan dari para validator. Revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan rancangan pembelajaran, perbaikan tampilan dan navigasi media, penambahan aturan permainan, penyempurnaan mekanisme asesmen formatif dan remedial sesuai prinsip *Mastery Learning*, serta penyempurnaan isi panduan guru agar lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, produk akhir yang dihasilkan terdiri atas tiga komponen utama, yaitu rancangan desain pembelajaran, media pembelajaran Ludo Digital berbasis *Genially*, dan panduan guru. Ketiga produk tersebut saling melengkapi dan dirancang sebagai satu kesatuan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif, sistematis, dan berorientasi pada ketuntasan belajar. Rekapitulasi produk akhir yang dihasilkan disajikan pada Tabel 4.xx

Tabel 4. 15 Rekapitulasi Produk Akhir

No	Produk Akhir	Deskripsi
1	Rancangan Desain Pembelajaran	Memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, asesmen formatif, remedial, dan posttest yang disusun berdasarkan pendekatan <i>Mastery Learning</i> .

2	Media Pembelajaran Ludo Digital Berbasis Genially	Media interaktif yang memuat materi anggota tubuh dalam Bahasa Arab, permainan Ludo Digital, petunjuk penggunaan, aturan permainan, soal latihan, serta tautan menuju asesmen formatif berbasis Google Form.
3	Panduan Guru	Memuat petunjuk penggunaan media, persiapan pembelajaran, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, mekanisme permainan, asesmen formatif, remedial, dan evaluasi pembelajaran.

a) Rancangan Desain pembelajaran

Rancangan desain pembelajaran merupakan salah satu produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital. Rancangan ini disusun berdasarkan model pengembangan Dick dan Carey dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi pembelajaran, media, serta asesmen yang digunakan selama proses pembelajaran.

Rancangan desain pembelajaran dikembangkan untuk materi anggota tubuh (*أعضاء الجسم*) pada peserta didik kelas V MI Fatahillah. Dokumen ini memuat identitas produk, deskripsi pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode, media, alokasi waktu, serta rancangan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan total alokasi waktu 180 menit.

Strategi pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *Mastery Learning*, yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk menguasai materi secara bertahap melalui penyampaian materi, latihan menggunakan permainan Ludo Digital, asesmen formatif, kegiatan remedial bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, dan penilaian kembali sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Dengan demikian, setiap tahapan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi,

tetapi juga memastikan seluruh peserta didik memperoleh kesempatan untuk mencapai ketuntasan belajar.

Materi yang disajikan dalam rancangan desain pembelajaran meliputi pengenalan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab, pemahaman makna kosakata, penggunaan fi'il madhi, fi'il mudhori', dan fi'il amr sederhana, serta penerapan kosakata dan pola kalimat tersebut melalui aktivitas permainan Ludo Digital. Seluruh materi disusun secara bertahap dari konsep yang paling sederhana menuju penerapan dalam konteks pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, rancangan desain pembelajaran mengalami beberapa penyempurnaan, di antaranya penyelarasan tujuan pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran dan asesmen, penyesuaian alokasi waktu pada setiap tahapan pembelajaran, serta penyempurnaan langkah-langkah pembelajaran agar lebih sistematis sesuai dengan pendekatan *Mastery Learning*. Hasil revisi tersebut menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih terstruktur, mudah diimplementasikan oleh guru, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Arab di kelas V MI.

b) Media Pembelajaran Ludo Digital

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Ludo Digital berbasis Genially yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab pada materi anggota tubuh (أعضاء الجسم) di kelas V MI. Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan unsur permainan (*game based learning*) dan pendekatan *Mastery Learning*, sehingga peserta didik tidak hanya belajar melalui penyampaian materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang aktif melalui permainan edukatif.

Media dikembangkan menggunakan platform Genially karena memiliki fitur interaktif yang memungkinkan penyajian materi, permainan, serta navigasi dalam satu media pembelajaran. Melalui media ini peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, mengikuti permainan Ludo Digital, mengerjakan latihan, serta

melanjutkan ke asesmen formatif sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dirancang.

Media Ludo Digital terdiri atas beberapa bagian, yaitu halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, penyajian materi kosakata anggota tubuh, permainan Ludo Digital, aturan permainan, serta tautan menuju asesmen formatif berbasis Google Form. Penyusunan komponen tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara bertahap mulai dari memahami materi, berlatih melalui permainan, hingga mengikuti asesmen untuk mengetahui tingkat penguasaan materi.

Permainan Ludo Digital dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan satu bidak untuk setiap kelompok. Selama permainan berlangsung, peserta didik menjawab soal-soal yang berkaitan dengan kosakata anggota tubuh, penggunaan fi'il madhi, fi'il mudhori', dan fi'il amr sederhana. Setiap jawaban yang benar memperoleh skor sesuai ketentuan permainan, sedangkan jawaban yang salah memperoleh pengurangan skor. Seluruh skor dicatat oleh pencatat skor yang telah ditentukan pada masing-masing kelompok sehingga hasil permainan dapat diketahui secara objektif.

Sesuai dengan prinsip *Mastery Learning*, setelah permainan selesai seluruh peserta didik mengerjakan asesmen formatif melalui Google Form yang telah diintegrasikan ke dalam media. Peserta didik yang memperoleh nilai minimal 75 dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar dan dapat melanjutkan ke materi berikutnya. Sebaliknya, peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan mengikuti kegiatan remedial dan penilaian kembali sesuai dengan arahan guru.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media Ludo Digital mengalami beberapa penyempurnaan sebelum digunakan pada tahap uji coba. Revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan tampilan antarmuka, konsistensi warna dan tata letak, penambahan petunjuk penggunaan media, penyempurnaan aturan permainan, perbaikan fungsi navigasi, penambahan mekanisme pencatatan skor, penyediaan umpan balik setelah asesmen, serta penyempurnaan integrasi asesmen formatif

berbasis Google Form. Revisi tersebut bertujuan agar media lebih mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Setelah melalui proses revisi, media Ludo Digital telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning*.

c) Panduan Guru

Panduan guru merupakan salah satu produk yang dikembangkan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Panduan ini disusun sebagai acuan bagi guru agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis sesuai dengan rancangan desain pembelajaran dan prinsip *Mastery Learning*.

Panduan guru memuat informasi mengenai identitas produk, petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, sarana dan prasarana yang diperlukan, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, mekanisme permainan Ludo Digital, pelaksanaan asesmen formatif, kegiatan remedial, serta pelaksanaan posttest. Selain itu, panduan ini juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai peran guru pada setiap tahapan pembelajaran sehingga guru dapat mengelola kegiatan belajar secara lebih efektif.

Penyajian isi panduan guru disusun secara berurutan mulai dari tahap persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan, hingga kegiatan penilaian dan tindak lanjut pembelajaran. Penyusunan tersebut bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengoperasikan media, mengelola jalannya permainan, memberikan umpan balik kepada peserta didik, serta melaksanakan kegiatan remedial bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil validasi ahli, panduan guru mengalami beberapa penyempurnaan, antara lain perbaikan sistematika penyajian, penyempurnaan petunjuk penggunaan media, penyesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan rancangan desain pembelajaran, serta penambahan informasi mengenai pelaksanaan asesmen formatif dan remedial. Revisi tersebut dilakukan agar panduan guru lebih jelas, mudah

dipahami, dan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas.

Setelah melalui proses revisi, panduan guru telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sehingga dapat digunakan sebagai pendamping media pembelajaran Ludo Digital. Keberadaan panduan guru diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* secara lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Kelayakan Produk

Kelayakan produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan rancangan desain pembelajaran, media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, dan panduan guru sebelum digunakan dalam uji coba. Penilaian kelayakan dilakukan melalui expert judgment yang melibatkan tiga orang validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Masing-masing validator memberikan penilaian terhadap produk sesuai dengan bidang keahliannya serta memberikan saran sebagai dasar perbaikan produk.

a) Hasil Validasi Ahli Desain pembelajaran

Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan rancangan desain pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta analisis peserta didik dan konteks pembelajaran. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba. Penilaian kelayakan menggunakan instrumen angket dengan skala Likert. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya, hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan pada Bab III.

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak

41–60%	Cukup Layak
21–40%	Tidak Layak
0–20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil penilaian para validator, diperoleh hasil kelayakan sebagai berikut.

Tabel 4. 16 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Jumlah Item	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Kejelasan Tujuan Pembelajaran	4	19	20
Strategi Pembelajaran	7	34	35
Evaluasi Pembelajaran	6	25	30
Analisis Peserta Didik dan Konteks	2	9	10
TOTAL	19	87	95

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{87}{95} \times 100\% = 91.58\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran diperoleh skor sebesar 87 dari skor maksimal 95, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 91,58% atau dibulatkan menjadi 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga rancangan desain pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak dan dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai saran dari validator.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran serta aspek media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk memperoleh skor 44 dari skor maksimal 55 sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 80%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori Layak, sehingga produk dapat digunakan dengan melakukan revisi sesuai saran validator. Validator memberikan beberapa masukan, antara lain penyempurnaan penulisan bahasa Arab, penambahan variasi soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta penguatan integrasi antara materi dengan media pembelajaran.

Aspek	Jumlah Item	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum dan Tujuan	10	41	50
Media	1	3	5
TOTAL	11	44	55

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{44}{55} \times 100\% = 80\%$$

c) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ini mencakup beberapa aspek, yaitu strategi *Mastery Learning*, evaluasi, tampilan visual, navigasi dan interaktivitas, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian media dengan gaya belajar, ketersediaan dan akses media, serta interaktivitas (*ACTION Framework*). Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel 4.

Aspek	Jumlah Item	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Strategi (<i>Mastery Learning</i>)	1	4	5
Evaluasi	1	3	5
Tampilan Visual	3	9	15
Navigasi & Interaktivitas	2	7	10
Kesesuaian Media dengan Tujuan	1	4	5
Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta Didik	1	4	5
Kesesuaian Media dengan Gaya Belajar	1	4	5
Ketersediaan & Akses Media	1	4	5
Interaktivitas (<i>ACTION Framework</i>)	1	4	5
TOTAL	12	43	60

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{43}{60} \times 100\% = 72\%$$

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor 43 dari skor maksimal 60, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 71,67%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, media termasuk dalam kategori Layak dan dapat

digunakan setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan validator. Validator memberikan beberapa saran, antara lain menambahkan fitur *corrective* sesuai hasil evaluasi, memperbesar ukuran teks, menggunakan gambar atau ikon yang lebih relevan dengan materi Bahasa Arab, memperjelas navigasi, serta menampilkan skor hasil permainan peserta didik.

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi pada ketiga validator yang terdiri atas ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Secara umum, hasil validasi menunjukkan bahwa rancangan desain pembelajaran, media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, dan panduan guru telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain pembelajaran, serta media pembelajaran. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum dilaksanakan uji coba kepada peserta didik. Adapun hasil revisi produk berdasarkan masukan para validator diuraikan pada subbab berikutnya.

3. Efektivitas Desain Pembelajaran

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dengan pendekatan *Mastery Learning* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik. Pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru. Data yang dianalisis berupa nilai pretest dan posttest dari kedua kelas penelitian, yaitu 25 peserta didik pada kelas eksperimen dan 27 peserta didik pada kelas kontrol. Pretest diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Analisis efektivitas dilakukan melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, analisis N-Gain, dan *Independent Sample t-test*

a) Data Pretest dan Posttest

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran. Data yang dianalisis meliputi jumlah peserta didik, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari hasil pretest dan posttest pada masing-masing kelas. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel berikut :

Kelas	Jenis Tes	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	Pretest	25	40	90	59,60	13,22
Eksperimen	Posttest	25	40	90	72,00	11,55
Kontrol	Pretest	27	30	95	62,04	14,76
Kontrol	Posttest	27	40	85	64,26	13,79

Berdasarkan tabel di atas rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 59,60 dan meningkat menjadi 72,00 pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 12,40 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,04 meningkat menjadi 64,26 pada *posttest*, sehingga peningkatan rata-ratanya sebesar 2,22 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Namun, peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Ludo Digital berbasis Genially dengan pendekatan *Mastery Learning* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas

Kelompok	Jenis Data	Statistik (Shapiro-Wilk)	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,930	0,088	Normal
Eksperimen	Posttest	0,931	0,093	Normal
Kontrol	Pretest	0,980	0,861	Normal
Kontrol	Posttest	0,937	0,104	Normal

Berdasarkan Tabel di atas hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data pretest dan posttest kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,088 dan 0,093, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,861 untuk pretest dan 0,104 untuk posttest. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu prasyarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample *t*-test telah terpenuhi.

c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t*-test. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (*Sig.*) kurang dari atau sama dengan 0,05 maka varians kedua kelompok dinyatakan tidak homogen.

		F	Sig.
posttest	Equal variances assumed	.647	.425
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances* menunjukkan nilai *Levene Statistic (F)* sebesar 0,647 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,425. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,425 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data telah memenuhi salah satu

prasyarat untuk dilakukan Independent Sample *t*-test guna mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

d) Uji *Independent Sample t*-test

Uji Independent Sample *t*-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dengan pendekatan *Mastery Learning* dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Pengujian dilakukan terhadap data posttest setelah kedua kelompok memperoleh pembelajaran sesuai perlakuan masing-masing.

Kriteria pengambilan keputusan pada uji Independent Sample *t*-test adalah sebagai berikut.

- Jika nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05, maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Jika nilai signifikansi (*Sig.*) ≥ 0,05, maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji Independent Sample *t*-test disajikan pada gambar berikut

Independent Samples Test											
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	.647	.425	2.200	51	.016	.032	7.714	3.507	.673	14.755
	Equal variances not assumed			2.221	50.836	.015	.031	7.714	3.473	.742	14.687

Gambar 4. 11 Hasil Uji Independent Simple *t*-test

Berdasarkan hasil uji Independent Sample *t*-test menunjukkan nilai *t* sebesar 2,200 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 51 dan nilai signifikansi (*Sig.* (2-tailed)) sebesar 0,032. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,032 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil Group Statistics, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 72,00, sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 64,29. Selisih rata-rata (*Mean Difference*) antara kedua kelompok sebesar 7,714 poin,

yang menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dengan pendekatan *Mastery Learning* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

e) Analisis N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perhitungan N-Gain dilakukan berdasarkan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai N-Gain menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kriteria interpretasi nilai N-Gain mengacu pada Hake (1999), yaitu sebagai berikut.

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hasil analisis N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut :

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	59,60	72,00	0,30	Sedang
Kontrol	62,04	64,29	-0,07	Rendah

Berdasarkan rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar -0,07 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan hasil Independent Sample *t*-test yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially dengan pendekatan *Mastery Learning* mampu meningkatkan

penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

4. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini disusun untuk menjawab tiga rumusan masalah penelitian, yaitu mengenai karakteristik pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik, tingkat kelayakan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially berdasarkan hasil validasi para ahli, serta efektivitas pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik. Pembahasan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan teori yang relevan dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu.

a) Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Ludo Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Rumusan masalah pertama dijawab melalui pengembangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially yang dikembangkan secara sistematis menggunakan model pengembangan Dick dan Carey. Pembelajaran dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, strategi pembelajaran, pengembangan media, hingga evaluasi formatif sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran yang terintegrasi antara rancangan desain pembelajaran, media pembelajaran, dan panduan guru.

Karakteristik utama pembelajaran yang dikembangkan terletak pada penerapan prinsip *Mastery Learning*, yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk menguasai materi secara bertahap sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Arab, dilanjutkan dengan latihan melalui permainan Ludo Digital, kemudian diakhiri dengan asesmen formatif. Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dapat melanjutkan ke materi berikutnya, sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan memperoleh kegiatan remedial dan penilaian kembali. Dengan

demikian, setiap peserta didik memperoleh kesempatan belajar sesuai dengan tingkat penguasaan materi yang dimilikinya.

Penggunaan media Ludo Digital berbasis Genially menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana latihan untuk mengaplikasikan kosakata Bahasa Arab serta penggunaan fi'il madhi, fi'il mudhori', dan fi'il amr sederhana dalam konteks pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Hasil pengembangan ini sejalan dengan konsep *Mastery Learning* yang dikemukakan oleh Thomas R. Guskey (1985) bahwa setiap peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar apabila diberikan waktu belajar yang memadai, asesmen formatif, umpan balik, dan kegiatan remedial. Oleh karena itu, pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menekankan pada penggunaan media digital, tetapi juga mengintegrasikan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian ketuntasan belajar peserta didik.

b) Kelayakan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Ludo Digital Berbasis Genially

Rumusan masalah kedua dijawab melalui hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan dari para validator. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, desain pembelajaran, kebahasaan, tampilan media, serta kemudahan penggunaan.

Masukan yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar dalam menyempurnakan produk. Perbaikan dilakukan pada beberapa bagian, antara lain penyempurnaan rumusan tujuan pembelajaran, penyesuaian langkah-langkah pembelajaran, penyempurnaan aturan permainan, perbaikan tampilan media,

penambahan umpan balik pada asesmen, serta penyempurnaan panduan guru. Revisi tersebut menghasilkan produk yang lebih sistematis, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses validasi oleh para ahli memiliki peran penting dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan. Temuan tersebut sejalan dengan model pengembangan Dick dan Carey yang menempatkan evaluasi formatif dan revisi sebagai tahapan penting untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

c) Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Ludo Digital Berbasis Genially

Rumusan masalah ketiga dijawab melalui hasil uji efektivitas terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil Independent Sample *t*-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,032, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Mastery Learning* yang dipadukan dengan penggunaan media Ludo Digital mampu membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata Bahasa Arab secara lebih efektif. Hal ini disebabkan karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara bertahap, berlatih melalui permainan, memperoleh umpan balik, serta mengikuti kegiatan remedial apabila belum mencapai ketuntasan belajar.

Temuan penelitian ini memperkuat teori Thomas R. Guskey (2010) yang menyatakan bahwa penerapan *Mastery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar

apabila didukung oleh asesmen formatif, umpan balik yang berkelanjutan, serta kegiatan remedial bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik.

