

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan Secara Umum

Secara etimologis, istilah pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Definisi ini menunjukkan bahwa pengembangan merupakan suatu tahapan yang berkesinambungan untuk memperluas atau meningkatkan sesuatu sehingga menjadi lebih baik. Pandangan ini kemudian dipertegas oleh Robbins (2003) yang menjelaskan bahwa pengembangan adalah upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan, kualitas, atau efektivitas suatu individu, organisasi, atau sistem agar dapat berfungsi lebih optimal. Dengan kata lain, pengembangan tidak dipahami sebagai kegiatan sesaat, tetapi sebagai proses yang berlangsung terus-menerus, di mana setiap tahap diarahkan pada perbaikan dan peningkatan dari kondisi sebelumnya. Sejalan dengan itu, Siagian (2004) menegaskan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam melaksanakan tugas-tugasnya, baik melalui pendidikan, pelatihan, maupun pengalaman kerja. Pandangan ini menambahkan bahwa pengembangan tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga pada pemahaman, sikap, dan efektivitas individu dalam mencapai tujuan organisasi.

Senada dengan itu, Abdul Majid (2015) mengartikan pengembangan sebagai upaya yang dilakukan untuk memperbaiki dan memperluas kemampuan seseorang, baik secara teknis, teoretis, konseptual, maupun moral sesuai dengan kebutuhan melalui proses pendidikan dan pelatihan. Dengan demikian, pengembangan dapat dipahami sebagai proses berkesinambungan, sistematis, dan terencana untuk meningkatkan kapasitas, kualitas, serta efektivitas individu atau sistem, baik melalui pendidikan, pelatihan, maupun perancangan pembelajaran yang memperhatikan potensi peserta didik.

Pengertian pengembangan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses berkesinambungan dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas baik terhadap individu maupun produk pembelajaran. Pengembangan tidak hanya berarti menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga mencakup pengujian dan penyempurnaan agar hasilnya efektif dan bermanfaat. Dalam konteks pendidikan, pengembangan mencakup perancangan pembelajaran yang logis, sistematis, dan berorientasi pada peserta didik, dengan memperhatikan potensi, kompetensi, serta kebutuhan belajar mereka.

b. Pengembangan dalam Konteks Penelitian Pendidikan

Pada ranah pendidikan, pengembangan memiliki makna yang lebih khusus dibandingkan dengan pengertian secara umum. Menurut Borg & Gall (1983), penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk-produk pendidikan. Pandangan ini menekankan dua aspek utama, yaitu *creation* dan *validation*. Dengan kata lain, kegiatan pengembangan tidak hanya menghasilkan suatu produk baru, tetapi juga menuntut proses validasi agar produk tersebut layak digunakan dalam konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bersifat dua arah yaitu kreatif sekaligus evaluatif, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Seels & Richey (1994) memperluas konsep tersebut dengan mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi program, proses, dan produk pembelajaran. Definisi ini menegaskan bahwa pengembangan tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga pada keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup desain, implementasi, dan evaluasi. Pandangan ini memperlihatkan bahwa pengembangan bersifat holistik dan terintegrasi, karena mencakup seluruh aspek pembelajaran yang saling berhubungan dan harus memenuhi syarat konsistensi internal serta efektivitas implementasi.

Sejalan dengan dua pandangan sebelumnya, Setyosari (2010) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan kajian terhadap desain, pengembangan, serta

proses evaluasi pembelajaran, baik secara keseluruhan maupun pada komponen tertentu. Pandangan ini mempertegas bahwa pengembangan bersifat fleksibel, karena dapat dilakukan pada keseluruhan sistem pembelajaran maupun pada salah satu aspeknya saja, seperti media, metode, atau evaluasi. Dengan demikian, pengembangan dalam konteks pendidikan bukan hanya proses menciptakan produk baru, tetapi juga proses ilmiah yang bertujuan memastikan efektivitas, konsistensi, dan relevansi produk pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

2. Pengembangan dalam Teknologi Pendidikan

a. Definisi pengembangan menurut Teknologi Pendidikan.

Pada ranah Teknologi Pendidikan, istilah *pengembangan* dipahami sebagai salah satu domain utama dalam praktik maupun kajian teknologi pembelajaran. Menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT) dalam Januszewski, A., & Molenda (2008), pengembangan merupakan aktivitas untuk mentranslasi spesifikasi desain menjadi bentuk fisik yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Definisi ini menekankan bahwa pengembangan bukan sekadar menciptakan produk, tetapi juga mencakup proses sistematis untuk mewujudkan rancangan pembelajaran menjadi media, program, atau sistem yang nyata.

Sejalan dengan Ramli AR (2019) menjelaskan bahwa pengembangan dalam teknologi pembelajaran merupakan sebuah proses yang melibatkan peencanaan, produksi, serta evaluasi agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran. Dengan kata lain, pengembangan dalam teknologi pendidikan menekankan adanya integrasi antara teori desain pembelajaran dengan praktik implementasi media dan teknologi.

Dick, Carey, dan Carey (2015) memandang pengembangan pembelajaran sebagai suatu proses sistematis yang melibatkan analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi dan media, penerapan strategi pembelajaran, serta evaluasi untuk memastikan ketercapaian tujuan belajar secara optimal. Pandangan ini menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran memiliki kedudukan penting karena berfungsi sebagai jembatan antara teori desain pembelajaran dan praktik pembelajaran di lapangan, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat

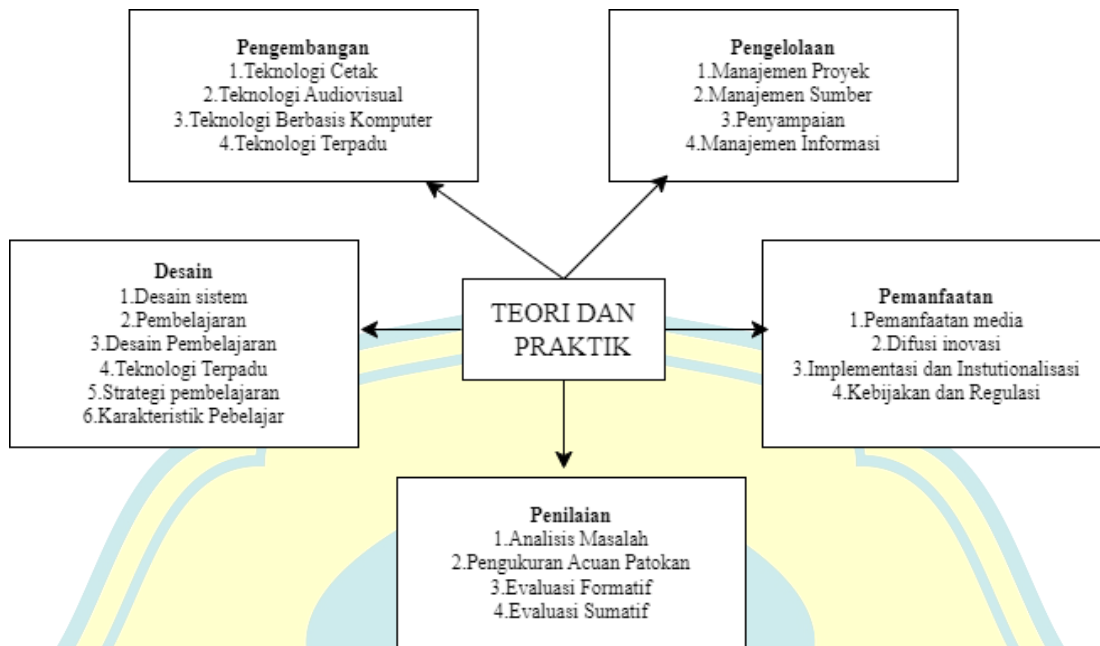
konseptual, tetapi juga dapat diimplementasikan secara sistematis sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan dalam teknologi pendidikan adalah suatu proses sistematis untuk mewujudkan desain pembelajaran menjadi produk, media, atau program yang nyata, teruji, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Posisi pengembangan dalam lima kawasan Teknologi Pendidikan

Dalam bidang pendidikan modern, teknologi pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang mencakup berbagai proses yang saling berhubungan. Kajian ini tidak hanya berbicara tentang alat bantu belajar, tetapi juga tentang cara mengelola seluruh komponen pembelajaran agar berfungsi secara efektif dan efisien. Salah satu kerangka teoretis yang paling berpengaruh dalam memahami hal ini adalah konsep yang dikemukakan oleh AECT (1994), yang membagi teknologi pendidikan ke dalam lima kawasan utama: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap proses serta sumber belajar. Kelima kawasan ini mencerminkan pandangan bahwa teknologi pendidikan merupakan sistem terpadu yang mengatur bagaimana proses belajar dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi.

Pandangan ini diperkuat oleh Seels & Richey (1994) yang menegaskan bahwa kelima kawasan teknologi pendidikan tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan secara sinergis. Setiap domain berfungsi dalam kesatuan sistem yang berorientasi pada efektivitas, efisiensi, dan kebermaknaan pembelajaran. Dengan kata lain, desain tanpa pengembangan tidak dapat diwujudkan, pengembangan tanpa pemanfaatan tidak akan berdampak, dan evaluasi menjadi komponen pengendali agar seluruh sistem bekerja secara optimal.



Gambar 2. 1 Hubungan Kawasan Teknologi Pendidikan

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh AECT (1994) serta diperkuat oleh Seels dan Richey (1994), teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu ilmu terapan yang sistematis dan integratif, yang memadukan aspek konseptual dan praktikal dalam proses pembelajaran. Setiap kawasan di dalamnya memiliki fungsi yang berbeda, namun saling melengkapi untuk menciptakan sistem pembelajaran yang utuh. Kawasan desain berperan dalam perencanaan dan perumusan tujuan pembelajaran secara terstruktur, sedangkan kawasan pengembangan menitikberatkan pada proses penerjemahan rancangan menjadi produk nyata yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Selanjutnya, kawasan pemanfaatan berkaitan dengan penerapan dan penyebarluasan inovasi pembelajaran agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta didik. Kawasan pengelolaan berfungsi dalam pengaturan sumber daya, sistem, serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara efisien. Terakhir, kawasan evaluasi memiliki peran penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran melalui identifikasi masalah, pengukuran hasil belajar, serta penyempurnaan berkelanjutan.

Jika dilihat dari keseluruhan sistem tersebut, kawasan pengembangan menempati posisi yang sangat strategis karena menjadi penghubung antara tahap perancangan (*desain*) dan tahap pemanfaatan serta evaluasi. Pada tahap ini, rancangan konseptual

yang dihasilkan dari proses desain diubah menjadi bentuk nyata yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pengembangan berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik pembelajaran. Tahap ini memastikan bahwa gagasan dan rancangan yang telah disusun tidak berhenti pada tataran konsep, tetapi diwujudkan secara konkret melalui produk atau media pembelajaran yang siap digunakan.

Oleh karena itu, posisi pengembangan dalam lima kawasan teknologi pendidikan dapat dipandang sebagai inti dari keseluruhan proses, karena pada tahap inilah integrasi antara desain, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi dapat terwujud secara sinergis. Pengembangan berperan mewujudkan tujuan utama teknologi pendidikan, yaitu menciptakan sistem pembelajaran yang efektif, efisien, dan berorientasi pada peningkatan kualitas proses serta hasil belajar peserta didik.

c. Posisi Penelitian dalam Lima Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT, 2008), teknologi pendidikan mencakup lima kawasan, yaitu desain (*design*), pengembangan (*development*), pemanfaatan (*utilization*), pengelolaan (*management*), dan penilaian (*evaluation*). Kelima kawasan ini saling berkaitan dan membentuk kerangka sistematis dalam pengelolaan proses belajar dan pembelajaran.

Dalam penelitian berjudul “*Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Mastery Learning Ludo Berbantuan Genially untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab*”, kelima kawasan teknologi pendidikan dapat dipetakan sebagai berikut. Pertama, pada kawasan desain, penelitian ini merumuskan tujuan pembelajaran berupa peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab, menganalisis karakteristik peserta didik, memilih materi yang sesuai, serta merancang strategi pembelajaran melalui permainan Ludo yang dipadukan dengan prinsip *mastery learning*. Kedua, kawasan pengembangan tercermin dari proses pembuatan media Ludo berbantuan *Genially* yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Ketiga, kawasan pemanfaatan tampak pada implementasi media dalam kegiatan pembelajaran, ketika guru dan siswa menggunakan media ini sebagai sarana untuk memperkaya kosakata. Keempat, kawasan pengelolaan terkait dengan

strategi penggunaan media, misalnya pengaturan kelompok, pengelolaan waktu, serta penentuan level permainan sesuai capaian belajar. Kelima, kawasan penilaian diwujudkan melalui validasi ahli, uji coba lapangan, serta evaluasi efektivitas media dengan tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemetaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menekankan pada kawasan desain, karena inti penelitian adalah merancang pembelajaran Bahasa Arab dengan strategi *mastery learning* melalui media Ludo berbantuan *Genially*. Dengan demikian, penelitian ini tepat dikategorikan sebagai penelitian desain dalam rumpun teknologi pendidikan.

B. Hakikat Belajar & Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan karena keberhasilan suatu pendidikan sangat bergantung pada bagaimana peserta didik menjalani proses belajar di setiap jenjangnya. Secara psikologis, belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang relatif permanen akibat interaksi individu dengan lingkungannya dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup. Menurut Piaget (1953) belajar merupakan proses adaptasi intelektual yang terjadi melalui dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Melalui kedua mekanisme tersebut, individu secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan interaksi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bersifat aktif dan konstruktif, di mana peserta didik berperan langsung dalam membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan.

Beberapa ahli juga mengemukakan pandangan serupa mengenai hakikat belajar. Kingsley (1957) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan produk, karena perubahan sifat dan perilaku seseorang terjadi melalui latihan dan praktik. Pandangan Kingsley menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan produk, karena perubahan sifat dan perilaku seseorang terjadi melalui latihan dan praktik.

Priyono dkk (1385) menegaskan bahwa belajar dapat dipahami sebagai suatu proses penciptaan pengalaman yang menjadi dasar terjadinya perubahan perilaku

menuju kesempurnaan diri. Dalam pandangan tersebut menunjukkan bahwa belajar merupakan proses aktif dan konstruktif di mana individu membangun pengalaman sebagai sarana untuk mengubah perilakunya ke arah yang lebih baik. Belajar tidak hanya dipandang sebagai proses kognitif, tetapi juga sebagai proses transformasi diri yang menyentuh aspek afektif dan psikomotorik..

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif, berkesinambungan, dan konstruktif yang menyebabkan perubahan perilaku individu secara menyeluruh.

2. Pengertian Pembelajaran

Sementara itu pembelajaran merupakan aktivitas paling utama. Menurut Bloom (1968) pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku yang menunjukkan adanya penguasaan terhadap suatu kemampuan atau pengetahuan baru. Dengan demikian, pembelajaran memiliki fungsi transformasional mengarahkan peserta didik untuk berkembang melalui pengalaman belajar yang menghasilkan perubahan nyata dalam diri mereka. Sedangkan Sadiman pembelajaran merupakan serangkaian upaya yang direncanakan secara sistematis dalam memanfaatkan dan mengelola berbagai sumber belajar guna menciptakan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik (Sutianah, 2022). Hal ini menekankan bahwa pembelajaran bukan sekadar aktivitas mengajar, melainkan proses yang terencana dan terstruktur untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar. Pembelajaran dipahami sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen seperti tujuan, materi, metode, media, dan sumber belajar yang harus diorganisasikan secara terpadu agar peserta didik mengalami perubahan perilaku secara optimal.

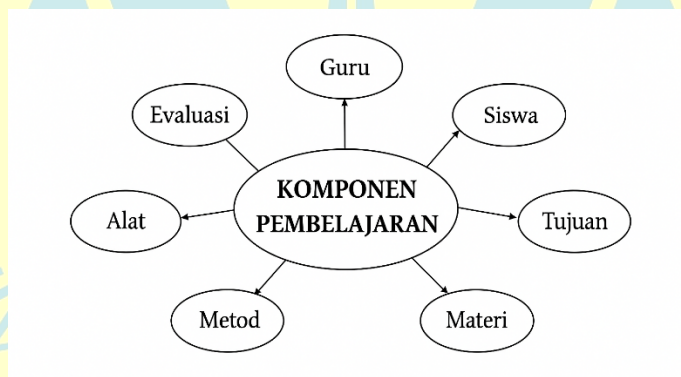
Pembelajaran juga merupakan proses pengembangan kognitif yang terjadi secara bertahap melalui interaksi antara individu dengan lingkungan (Piaget, 1953). Pandangan ini mengartikan bahwa belajar bukan hanya menerima informasi, melainkan hasil dari aktivitas individu yang aktif mencoba, mengamati, dan menyesuaikan pengetahuannya dengan pengalaman baru. Jadi, pembelajaran merupakan proses alami di mana seseorang membangun pemahamannya sendiri secara bertahap melalui pengalaman dan interaksi yang terus-menerus.

Berbagai pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses utama dalam pendidikan yang bersifat terencana, sistematis, dan transformasional. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan perubahan perilaku, pengetahuan, dan kemampuan peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, pembelajaran dipahami sebagai sistem terpadu yang melibatkan berbagai komponen seperti tujuan, materi, metode, media, dan sumber belajar agar tercapai hasil belajar optimal. Sejalan dengan pandangan Piaget, proses pembelajaran juga mencakup perkembangan kognitif yang berlangsung bertahap melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya, sehingga peserta didik menjadi subjek aktif dalam membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri.

3. Komponen Pembelajaran

Hamalik (2001) mengatakan pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain, serta berfungsi secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Setiap komponen memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan pendidikan dan pengajaran, peserta didik sebagai subjek belajar, tenaga kependidikan terutama guru sebagai fasilitator, perencanaan pengajaran yang merupakan bagian dari kurikulum, strategi atau metode pembelajaran, media pengajaran sebagai sarana bantu dalam penyampaian materi, serta evaluasi pengajaran yang berfungsi menilai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Pandangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan terencana, di mana setiap komponen memiliki peran penting dan saling mendukung satu sama lain. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh satu unsur, melainkan oleh keterpaduan seluruh komponen dalam sistem pembelajaran tersebut. Konsep ini menjadi dasar untuk memahami bahwa setiap upaya pengembangan atau perancangan pembelajaran harus mempertimbangkan keterkaitan antara tujuan, peserta didik, guru, strategi, media, dan evaluasi agar tercapai hasil belajar yang optimal.

Begitu juga dalam penelitian Pane & Darwis Dasopang (2017) pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu sistem karena di dalamnya terdapat aktivitas yang terarah pada tujuan utama, yaitu membantu peserta didik untuk belajar. Sebagai sebuah sistem, proses pembelajaran tentu terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi. Setiap komponen memiliki fungsi tertentu yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu mengelola dan memanfaatkan seluruh komponen pembelajaran secara optimal agar tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai secara efektif. Pandangan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak dapat dipahami secara parsial, melainkan harus dilihat sebagai kesatuan yang utuh dan saling berhubungan. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada bagaimana setiap komponen guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi diintegrasikan dalam satu sistem yang terencana. Dengan kata lain, kelemahan dalam satu komponen dapat memengaruhi efektivitas keseluruhan proses pembelajaran.



Gambar 2. 2 Komponen Pembelajaran

Berikut ini adalah uraian dari komponen-komponen dalam pembelajaran:

a. Guru dan Peserta Didik

Guru dan peserta didik berperan sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Guru berfungsi sebagai perancang, fasilitator, dan pembimbing yang mengarahkan kegiatan belajar, sedangkan peserta didik berperan aktif sebagai subjek belajar yang mengembangkan potensi dirinya. Keduanya memiliki hubungan timbal balik yang bersifat edukatif, di mana keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada interaksi keduanya yang efektif (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Interaksi dua arah ini mencerminkan bahwa

pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik dan kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung, bukan sekadar penyampaian informasi.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menjadi arah dan dasar dari setiap kegiatan belajar mengajar. Tujuan yang dirumuskan dengan jelas membantu guru dalam menentukan materi, metode, dan evaluasi yang sesuai. Dengan tujuan yang spesifik, terukur, dan realistis, proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan efisien (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Hal ini menegaskan bahwa kejelasan tujuan menjadi dasar bagi keterpaduan sistem pembelajaran. Tujuan yang tidak spesifik akan mengacaukan penentuan strategi dan pengukuran hasil belajar.

c. Materi Pembelajaran

Segala bentuk materi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disebut sebagai bahan pembelajaran. Berbagai sumber, seperti manusia, media massa, maupun lingkungan, dapat berperan sebagai sumber belajar. Sumber belajar mencakup segala objek, peristiwa, atau kondisi yang mampu memperkaya dan memperjelas pengalaman belajar peserta didik, serta membantu mereka dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Fadhli dkk., 2023). Pernyataan ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi juga melibatkan berbagai unsur di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan sumber belajar yang beragam memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna, karena peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata di lingkungan mereka.

d. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara atau langkah strategis guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan belajar. Variasi metode yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa metode merupakan komponen penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Pemilihan metode yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik akan mendorong keterlibatan aktif siswa serta menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

e. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu dalam penyampaian materi agar proses belajar lebih efektif dan efisien. Media dapat berupa alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran akan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik (Darsyah, 2023). Uraian ini menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam memperjelas materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pemilihan media yang tepat tidak hanya membantu pemahaman siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar.

f. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penutup yang digunakan untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam memahami materi sekaligus menjadi umpan balik bagi guru. Evaluasi tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga mengukur efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat ketercapaian tujuan dan memperbaiki proses pembelajaran berikutnya (Darsyah, 2023). Pernyataan ini menegaskan bahwa evaluasi berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana refleksi bagi guru. Melalui evaluasi, guru dapat menilai

ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus memperbaiki strategi dan proses belajar agar lebih efektif pada pelaksanaan berikutnya

Berdasarkan uraian mengenai komponen-komponen pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Komponen tersebut meliputi peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi. Setiap komponen memiliki peran yang saling melengkapi, sehingga perlu dirancang dan diintegrasikan secara harmonis agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan pembelajaran Bahasa Arab.

C. Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu (Utama, 2021). Definisi ini menekankan adanya hubungan timbal balik yang menjadi inti dari proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab sendiri merupakan suatu proses bantuan edukatif yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap positif terhadap bahasa Arab melalui pengembangan empat keterampilan utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Midi HS, 2020). Secara konseptual, pendapat diatas menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah proses pedagogis yang bersifat menyeluruh, mencakup dimensi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemampuan komunikatif peserta didik melalui empat keterampilan utama bahasa, dengan peran guru sebagai fasilitator utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Sementara menurut pandangan lain pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses yang *diarahkan* untuk membina dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan Bahasa Arab sebagai alat komunikasi dan interaksi sosial, baik secara lisan maupun tulisan (Luthfi, 2023). Hal ini menekankan pembelajaran bahasa Arab

sebagai proses terarah yang fokus pada pengembangan kemampuan komunikatif siswa, baik lisan maupun tulisan, sehingga pembelajaran bahasa Arab bersifat aplikatif, sosial, dan kontekstual. Berbeda dengan definisi yang lebih komprehensif misalnya definisi Luthfi menitikberatkan pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, bukan pada keseluruhan dimensi kognitif, psikomotor, dan afektif.

Berdasarkan berbagai pandangan ahli, pembelajaran bahasa Arab dapat dipahami sebagai proses pedagogis yang terencana dan terarah, di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing peserta didik untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap positif terhadap bahasa Arab. Proses ini mencakup pengembangan empat keterampilan utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga peserta didik mampu menggunakan bahasa Arab secara komunikatif, aplikatif, dan kontekstual. Secara konseptual, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan aspek linguistik, tetapi juga pada pengembangan dimensi kognitif, psikomotorik, dan afektif, serta kemampuan berinteraksi sosial melalui bahasa Arab.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*muhadatsah*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keempat keterampilan ini dipadukan dengan penguasaan *mufradat* untuk memperkaya kosakata siswa sehingga lebih mudah memahami isi materi. Pelaksanaannya meliputi latihan menyimak cerita, percakapan sederhana, membaca teks berbahasa Arab, serta menulis untuk menuangkan gagasan. Keseluruhan kegiatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, baik lisan maupun tulisan, serta menjadikan bahasa Arab sebagai sarana utama dalam memahami ajaran Islam (Sanwil dkk., 2021). Pandangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar tidak hanya menekankan penguasaan aspek linguistik, tetapi juga pengembangan kemampuan komunikatif secara menyeluruh. Dengan menyeimbangkan keempat keterampilan tersebut, peserta didik diharapkan mampu menggunakan bahasa Arab secara fungsional dan bermakna dalam konteks pembelajaran agama maupun kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut Muflihah dkk (2024) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran bahasa Arab sangat ditentukan oleh keterpaduan empat keterampilan berbahasa. Keempatnya akan berkembang lebih optimal apabila dilatih melalui strategi pembelajaran yang bervariasi dan didukung media yang menarik. Dengan demikian, pandangan ini memperkuat ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab sebagaimana telah ditetapkan dalam standar pendidikan dasar, sekaligus menekankan pentingnya pendekatan integratif dalam melatih keterampilan tersebut. Dengan demikian, pandangan ini memperkuat ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab sebagaimana telah ditetapkan dalam standar pendidikan dasar, sekaligus menekankan pentingnya pendekatan integratif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah meliputi empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang harus dikembangkan secara terpadu melalui strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berorientasi pada penguasaan linguistik, tetapi juga bertujuan menumbuhkan kemampuan komunikatif dan pemahaman terhadap nilai-nilai keislaman.

3. Konsep Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Kosakata (*mufradāt*) merupakan unsur dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Menurut Nation (2001), kosakata adalah himpunan kata yang diketahui dan digunakan oleh seseorang dalam memahami serta menghasilkan bahasa. Definisi ini menunjukkan bahwa kosakata tidak hanya mencakup kemampuan mengenal bentuk kata, tetapi juga pemahaman makna dan penggunaannya dalam konteks komunikasi nyata. Dengan demikian, dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosakata menjadi syarat utama agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, kemampuan memahami teks, berbicara, menyimak, dan menulis tidak akan berkembang secara optimal, sebab keempat keterampilan tersebut bertumpu pada pemahaman makna leksikal yang tepat.

Al-Fauzan (2004) menegaskan bahwa kosakata berfungsi sebagai fondasi bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya, sebab melalui kosakata seseorang dapat mengekspresikan gagasan, memahami pesan, serta mengaitkan makna antara bunyi dan konsep. Pandangan ini memperkuat pendapat Nation (2001) bahwa pembelajaran kosakata bukan sekadar kegiatan mengenalkan kata, tetapi merupakan proses membangun jembatan antara bentuk linguistik dan makna konseptual. Dengan demikian, guru bahasa Arab di tingkat sekolah dasar perlu menempatkan pembelajaran kosakata sebagai prioritas utama yang menjadi dasar bagi keterampilan komunikasi.

Nunan (1999) menambahkan perspektif yang berbeda dengan membedakan kosakata menjadi dua jenis, yaitu *kosakata reseptif (receptive vocabulary)* dan *kosakata produktif (productive vocabulary)*. Klasifikasi ini menegaskan bahwa kemampuan berbahasa tidak hanya bergantung pada jumlah kata yang diketahui, tetapi juga pada sejauh mana kata-kata tersebut dapat digunakan secara aktif dalam berbicara dan menulis. Jika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Arab, guru perlu menyeimbangkan antara pengenalan kosakata baru (aspek reseptif) dan latihan penggunaannya dalam konteks komunikasi (aspek produktif), agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu menerapkan kosakata secara bermakna.

Pandangan menurut Nation (2001) penguasaan kosakata memiliki beberapa tingkatan (*marātib al-mufradāt*) yang menggambarkan kedalaman dan keluasan pemahaman peserta didik terhadap suatu kata. Ia membedakan kosakata menjadi tiga lapisan, yaitu *kosakata dasar (basic vocabulary)* yang paling sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari, *kosakata akademik (academic vocabulary)* yang digunakan dalam konteks pembelajaran formal, dan *kosakata teknis (technical vocabulary)* yang berkaitan dengan bidang tertentu. Pembagian ini menunjukkan bahwa pengembangan kosakata tidak bersifat statis, tetapi bertahap dan kontekstual sesuai kebutuhan belajar.

Jika dikaitkan dengan konteks pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, penguasaan *kosakata dasar* menjadi prioritas karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh sebab itu, materi kosakata dalam buku *Mahir Bahasa Arab Kelas V* disusun secara tematik agar siswa dapat memahami dan menggunakan kata-kata baru dalam konteks yang bermakna. Pendekatan tematik ini

sekaligus sejalan dengan pandangan Nation (2001) dan Nunan (1999) yang menekankan bahwa penguasaan kosakata yang efektif harus diintegrasikan dengan konteks komunikasi dan penggunaan nyata di kelas.

4. Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Bahasa Arab

Al-Fauzan dkk. (2004) menyebutkan bahwa terdapat tiga kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu kompetensi kebahasaan, kompetensi komunikasi, dan kompetensi budaya. Kompetensi kebahasaan mencakup penguasaan sistem bunyi bahasa Arab, struktur bahasa, gramatika dasar, serta penguasaan kosakata dan penggunaannya. Kompetensi ini merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab karena tanpa penguasaan unsur kebahasaan, keterampilan komunikasi tidak dapat berkembang secara optimal.

Kompetensi komunikasi berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa Arab secara otomatis dan spontan dalam menyampaikan gagasan maupun memahami informasi dari lawan bicara. Pandangan ini sejalan dengan Thu'aimah dan al-Naqah (2006) yang menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab diarahkan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang dikembangkan secara terpadu agar pembelajaran bersifat komunikatif dan bermakna. Selain itu, kompetensi budaya menekankan pemahaman terhadap nilai, adat, dan konteks sosial budaya yang melekat pada bahasa Arab (Muradi dkk., 2013).

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berorientasi pada penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga pada kemampuan berkomunikasi secara efektif dan pemahaman budaya. Namun demikian, kompetensi kebahasaan, khususnya penguasaan kosakata, merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sebelum mengembangkan kompetensi komunikasi dan budaya. Penguasaan kosakata menjadi prasyarat bagi siswa untuk memahami teks, mengekspresikan makna, dan menggunakan bahasa Arab dalam konteks sederhana.

Sejalan dengan itu, Inayati (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab memiliki karakteristik universal sebagai alat komunikasi, penyampai budaya, dan sarana berpikir, sehingga pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menekankan aspek linguistik, tetapi juga aspek afektif dan kultural. Pandangan ini diperkuat oleh

Gumiandari (2021) yang menekankan bahwa karakteristik pembelajaran bahasa Arab harus dilihat dari kejelasan tujuan pembelajaran, pemilihan media, serta strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan landasan teoritis tersebut, tujuan pembelajaran bahasa Arab dalam penelitian ini diarahkan agar siswa kelas V mampu menggunakan kosakata bahasa Arab secara tepat dalam konteks kalimat sederhana. Kemampuan tersebut dicapai melalui penguasaan makna kosakata yang dipelajari sehingga siswa dapat menerapkannya dalam penggunaan bahasa Arab secara kontekstual.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan konsep penting dalam kajian pendidikan karena digunakan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar dipahami sebagai perubahan kemampuan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Bloom (1956) memandang hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam ranah kognitif sebagai akibat dari pengalaman belajar. Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan perolehan informasi, tetapi juga mencerminkan perubahan kemampuan berpikir peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa, perubahan tersebut tampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan unsur bahasa yang dipelajari.

Pandangan Bloom sejalan dengan Gagné (1985) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai kapabilitas atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Gagné menekankan bahwa hasil belajar tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan memanfaatkan pengetahuan tersebut. Dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak cukup diukur dari kemampuan menghafal kosakata, melainkan dari kemampuan memahami makna kosakata secara tepat.

Sudjana (2016) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, dalam pembelajaran akademik, ranah kognitif menjadi fokus utama karena berkaitan langsung dengan penguasaan materi. Oleh

karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar, khususnya pada materi kosakata, ranah kognitif menjadi ranah yang paling relevan untuk menilai pemahaman siswa terhadap makna kosakata.

Klasifikasi capaian hasil belajar ranah kognitif, Anderson dan Krathwohl (2001) mengembangkan Taksonomi Bloom versi revisi yang terdiri atas enam tingkatan proses kognitif. Taksonomi ini memberikan kerangka sistematis untuk merumuskan capaian hasil belajar secara operasional. Namun demikian, tidak semua tingkatan kognitif tersebut harus digunakan dalam setiap penelitian. Pemilihan tingkat kognitif perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang diajarkan.

Pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas V dalam penelitian ini diarahkan pada tingkat menerapkan (C3), yaitu kemampuan menggunakan kosakata Bahasa Arab secara tepat dalam konteks kalimat sederhana. Kemampuan tersebut didukung oleh penguasaan pada tingkat mengingat (C1) dan memahami (C2) sebagai prasyarat. Pandangan ini sejalan dengan Nation (2001) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata mencakup kemampuan mengenali bentuk kata, memahami makna, dan menggunakan kata sesuai konteks. Dengan demikian, pemahaman makna merupakan dasar yang harus dikuasai peserta didik sebelum mereka mampu menerapkan kosakata dalam penggunaan bahasa secara tepat. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata Bahasa Arab di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pemahaman makna kosakata, tetapi juga pada kemampuan menggunakannya dalam konteks komunikasi sederhana, tanpa menekankan analisis kaidah kebahasaan yang kompleks.

Berdasarkan uraian dan analisis teori tersebut, hasil belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai perubahan kemampuan kognitif siswa dalam menggunakan kosakata Bahasa Arab secara tepat setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak dimaknai sebatas kemampuan menghafal atau memahami makna kosakata, tetapi juga kemampuan menerapkan kosakata tersebut dalam konteks kalimat sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif dengan penekanan utama pada tingkat menerapkan (C3), yang didukung oleh kemampuan

mengingat (C1) dan memahami (C2), sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas V. Berdasarkan pemahaman tersebut, indikator hasil belajar dirumuskan secara operasional untuk mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata Bahasa Arab sebagaimana disajikan pada tabel berikut.:

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab

Tingkat Kognitif	Indikator Hasil Belajar
C1 (Mengingat)	Siswa mampu menyebutkan arti kosakata (mufrodat) fi'il Bahasa Arab yang dipelajari.
C2 (Memahami)	Siswa mampu menjelaskan makna kosakata fi'il Bahasa Arab sesuai konteks kalimat sederhana.
C3 (Menerapkan)	Siswa mampu menggunakan kosakata bahasa Arab secara tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks.

Indikator hasil belajar tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat pemahaman kosakata Bahasa Arab siswa kelas V setelah penerapan pembelajaran dengan pendekatan mastery learning berbantuan permainan ludo.

D. Mastery learning

1. Pengertian Mastery learning

Konsep *Mastery Learning* atau pembelajaran tuntas merupakan pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada keyakinan bahwa hampir seluruh peserta didik mampu mencapai tingkat penguasaan yang tinggi apabila memperoleh waktu belajar yang memadai, bantuan belajar yang tepat, serta umpan balik yang berkelanjutan. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom (1968) melalui *Learning for Mastery*, yang menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar apabila kondisi pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Konsep tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Thomas R. Guskey (1985) yang menjelaskan bahwa *Mastery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan asesmen formatif sebagai dasar pemberian umpan balik (*feedback*) dan kegiatan perbaikan (*corrective activities*). Melalui proses tersebut, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan kesempatan untuk memperbaiki pemahamannya sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Dengan demikian, asesmen tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Pada edisi terbaru, Guskey (2023) menegaskan bahwa *Mastery Learning* bukan sekadar teknik pembelajaran, melainkan suatu kerangka instruksional yang berorientasi pada *equity* (keadilan) dan *excellence* (keunggulan). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal melalui perencanaan pembelajaran yang sistematis, asesmen formatif, umpan balik, serta tindak lanjut pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Bergmann (2023) mendefinisikan *Mastery Learning* sebagai pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi yang memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan ritme belajarnya masing-masing. Pendekatan ini menekankan bahwa peserta didik melanjutkan ke kompetensi berikutnya setelah menunjukkan penguasaan terhadap kompetensi sebelumnya, dengan dukungan asesmen formatif, refleksi, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan pandangan Bloom, Guskey, dan Bergmann, *Mastery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan penguasaan kompetensi sebagai indikator utama keberhasilan belajar. Pendekatan ini menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai ketuntasan melalui pembelajaran yang sistematis, asesmen formatif, umpan balik, dan tindak lanjut pembelajaran sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Demi mewujudkan tujuan tersebut, *Mastery Learning* memiliki sejumlah prinsip yang menjadi landasan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

2. Prinsip *Mastery learning*

Prinsip dasar *mastery learning* berangkat dari pandangan Benjamin S. Bloom bahwa perbedaan hasil belajar siswa bukanlah akibat dari kemampuan bawaan, melainkan akibat dari perbedaan waktu dan kualitas pembelajaran yang mereka terima. Oleh karena itu, setiap siswa berpotensi untuk mencapai tingkat penguasaan yang sama terhadap suatu kompetensi apabila diberi waktu belajar yang cukup, bimbingan yang tepat, dan umpan balik yang berkelanjutan (Thomas R. Guskey, 2023). Prinsip ini menekankan bahwa tugas guru bukan hanya menyampaikan materi, melainkan menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan setiap peserta didik mencapai keberhasilan yang setara. Dengan demikian, *mastery learning* berpijak pada asas keadilan belajar (*equity*) bukan keseragaman, melainkan pemberian kesempatan yang adil bagi setiap individu untuk mencapai penguasaan yang sama melalui jalur dan waktu yang mungkin berbeda.

Menurut Guskey (1985) terdapat beberapa prinsip pokok yang menjadi landasan operasional dalam penerapan *mastery learning* di kelas. Pertama, penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Guru harus merumuskan tujuan belajar yang spesifik, dapat diamati, dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Tujuan yang terukur menjadi panduan bagi siswa dalam memahami apa yang harus dikuasai dan bagi guru dalam menilai sejauh mana penguasaan itu telah dicapai. Prinsip ini memastikan adanya keterpaduan antara tujuan, kegiatan belajar, dan penilaian, yang disebut Guskey sebagai *alignment of instruction*. Kejelasan tujuan juga memungkinkan guru menyiapkan *rubric* atau indikator penguasaan yang menjadi tolok ukur kapan siswa dianggap telah “tuntas”.

Prinsip kedua adalah pemberian umpan balik formatif dan kegiatan perbaikan (*corrective*). Dalam sistem *mastery learning*, penilaian bukan sekadar alat pengukur hasil, melainkan juga sarana diagnostik untuk mengetahui kesulitan belajar siswa. Hasil penilaian formatif digunakan untuk memberikan *feedback* yang bersifat konstruktif, sehingga siswa mengetahui area yang perlu diperbaiki. Guru kemudian menyediakan kegiatan remedial yang membantu siswa memperbaiki kesalahan konseptual dan menguasai materi sebelum melanjutkan ke unit berikutnya (Guskey,

1985). Prinsip ini menunjukkan bahwa *mastery learning* menempatkan proses pembelajaran sebagai siklus berulang belajar, dinilai, diperbaiki, dan diuji kembali sampai siswa mencapai tingkat penguasaan yang ditetapkan. Siklus tersebut mencerminkan prinsip belajar tuntas dan berkelanjutan yang menjadi inti pendekatan ini.

Prinsip ketiga adalah pemberian waktu belajar yang fleksibel. Bloom dalam konsep dasarnya menyatakan bahwa waktu merupakan variabel yang harus disesuaikan dengan kebutuhan individu. Dalam sistem tradisional, waktu belajar bersifat tetap sedangkan hasil belajar bervariasi; dalam *mastery learning*, justru hasil belajar ditetapkan sama (tuntas), sementara waktu belajar yang dibuat bervariasi (Thomas R. Guskey, 2023). Dengan demikian, siswa diberikan kebebasan untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing. Prinsip ini menegaskan pentingnya menghargai perbedaan individu (*individual differences*) dan memberikan kesempatan belajar yang berkeadilan.

Prinsip keempat adalah pemberian kegiatan pengayaan (*enrichment*) bagi siswa yang telah mencapai penguasaan lebih cepat. Menurut Guskey, program pengayaan perlu disediakan agar siswa yang sudah menguasai materi tidak kehilangan motivasi, sekaligus memperdalam pemahamannya melalui tugas-tugas lanjutan atau penerapan konsep dalam konteks baru. Hal ini memperkuat prinsip *differentiated instruction* di mana kegiatan belajar disesuaikan tidak hanya bagi yang tertinggal, tetapi juga bagi yang lebih maju. Dengan begitu, seluruh siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tanpa merasa terbebani atau terabaikan.

Selain empat prinsip utama tersebut Bergmann (2023) menambahkan bahwa *mastery learning* menuntut adanya refleksi dan kesepakatan antara guru dan siswa terkait kesiapan untuk melanjutkan pembelajaran. Ia menyebut bahwa guru dan siswa harus mencapai *mutual agreement* bahwa suatu kompetensi telah benar-benar dikuasai sebelum berpindah ke topik berikutnya. Prinsip ini memperkuat dimensi metakognitif, di mana siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga belajar mengenali sejauh mana dirinya telah memahami materi tersebut. Dengan demikian, *mastery learning* berperan dalam membangun kesadaran diri dan tanggung jawab belajar (*self-regulated learning*) pada peserta didik.

Secara keseluruhan, prinsip-prinsip *mastery learning* mencerminkan pandangan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan, umpan balik, dan dukungan yang berkelanjutan kepada setiap siswa untuk mencapai tingkat penguasaan yang sama. Pendekatan ini mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kesatuan proses belajar yang menekankan pemerataan hasil (*equity*) sekaligus peningkatan kualitas pembelajaran (*excellence*). Oleh karena itu, *mastery learning* dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran tuntas yang berlandaskan pada prinsip kejelasan tujuan, umpan balik formatif, fleksibilitas waktu, kegiatan perbaikan dan pengayaan, serta refleksi diri peserta didik.

3. Langkah-langkah atau Tahapan *Mastery learning*

Konsep *Mastery Learning* pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom (1968). Bloom berpendapat bahwa hampir semua peserta didik mampu mencapai tingkat penguasaan belajar yang tinggi apabila memperoleh kondisi pembelajaran yang sesuai, waktu belajar yang cukup, serta bantuan belajar yang diperlukan. Dalam pandangan Bloom, pembelajaran merupakan suatu proses yang berkesinambungan sehingga peserta didik tidak langsung berpindah ke materi berikutnya sebelum mencapai tingkat penguasaan terhadap materi yang sedang dipelajari.

Konsep tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Thomas R. Guskey melalui buku *Implementing Mastery Learning*. Guskey (2023) menjelaskan bahwa *Mastery Learning* bukan sekadar teknik mengajar, melainkan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan perencanaan pembelajaran, asesmen formatif, pemberian umpan balik, kegiatan perbaikan (*correctives*), dan penilaian ulang (*reassessment*) secara sistematis. Melalui pendekatan ini, asesmen tidak dipandang sebagai akhir pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan implementasi yang dijelaskan oleh Guskey (2023), tahapan *Mastery Learning* dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

a. Melaksanakan Pembelajaran Awal (*Initial Teaching*)

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, guru melaksanakan pembelajaran awal (*initial teaching*) untuk membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap

materi yang dipelajari. Pada tahap ini guru menyampaikan materi, memberikan contoh, membimbing latihan, serta memfasilitasi aktivitas belajar sesuai karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, pembelajaran awal dipadukan dengan penggunaan permainan Ludo Digital sebagai media yang mendukung aktivitas belajar dan latihan kosakata Bahasa Arab

b. Melakukan Penilaian Formatif (*Formative Assessment*)

Setelah pembelajaran awal selesai, guru melaksanakan asesmen formatif untuk memperoleh informasi mengenai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Guskey (2023) menjelaskan bahwa asesmen formatif berfungsi sebagai alat diagnostik yang membantu guru mengidentifikasi kompetensi yang telah dikuasai maupun kompetensi yang masih memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, hasil asesmen formatif tidak digunakan sebagai penentu nilai akhir, tetapi sebagai dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran.

c. Memberikan Umpan Balik dan Kegiatan Perbaikan (*Feedback and Correctives*)

Tahap keempat merupakan inti dari siklus mastery learning, yaitu pemberian umpan balik dan kegiatan perbaikan (*corrective activities*) bagi siswa yang belum mencapai tingkat penguasaan. Berdasarkan hasil penilaian formatif, guru memberikan *feedback* spesifik tentang kesalahan yang dilakukan siswa, disertai dengan bimbingan atau latihan tambahan. Thomas R. Guskey (2023) menjelaskan bahwa kegiatan korektif dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti penjelasan ulang, penggunaan media baru, atau pembelajaran teman sebaya

d. Melaksanakan Kegiatan Pengayaan

Kegiatan pengayaan (*enrichment activities*) diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar. Menurut Guskey (2023), kegiatan pengayaan bertujuan memperdalam atau memperluas penguasaan materi sehingga peserta didik tetap memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sebelum melanjutkan ke unit pembelajaran berikutnya. Bentuk kegiatan pengayaan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik

e. Melakukan Penilaian Ulang (*Reassessment*)

Setelah kegiatan perbaikan selesai dilaksanakan, guru melakukan penilaian ulang (*reassessment*) untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Guskey (2023) menegaskan bahwa penilaian ulang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah memperoleh umpan balik dan kegiatan perbaikan. Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan dapat melanjutkan ke unit pembelajaran berikutnya, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan memperoleh bimbingan lanjutan sesuai kebutuhan belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengadaptasi tahapan *Mastery Learning* yang dikemukakan oleh Guskey (2023), yaitu melaksanakan pembelajaran awal (*initial teaching*), melaksanakan asesmen formatif (*formative assessment*), memberikan umpan balik dan kegiatan perbaikan (*feedback and correctives*), serta melaksanakan penilaian ulang (*reassessment*). Tahapan tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang berfokus pada pengembangan rancangan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan pembelajaran yang dapat menstimulasi terjadinya proses belajar secara optimal. Pandangan ini sejalan dengan Gagné dan Briggs (1974) yang menempatkan media sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran karena berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik belajar secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap, melainkan sebagai komponen penting dalam membangun pengalaman belajar yang terstruktur dan bermakna.

Adapun konteks yang lebih luas, media pembelajaran mencakup manusia, alat, dan lingkungan yang berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran. Daryanto (2010) menegaskan bahwa media mampu merangsang perhatian, minat, serta keterlibatan siswa selama proses belajar. Pandangan ini menempatkan media tidak hanya sebagai

penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung interaksi dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang menjembatani komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media berperan memperjelas materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, media memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok (Septy, 2021). Pandangan ini menegaskan bahwa media memiliki peran fleksibel dalam mendukung berbagai situasi belajar baik dalam konteks pembelajaran mandiri maupun kolaboratif sehingga mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Mulanya media digunakan hanya sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai sarana untuk memberikan pengalaman visual kepada siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep yang rumit dan abstrak agar menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, media berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan

a. Fungsi Manipulatif

Media memiliki kemampuan untuk memanipulasi realitas, yakni menampilkan kembali objek atau peristiwa yang tidak dapat diamati secara langsung. Melalui fungsi ini, guru dapat menghadirkan fenomena kompleks dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, video eksperimen sains atau simulasi komputer memungkinkan siswa memahami konsep yang sulit diamati dalam dunia nyata. Dengan

demikian, fungsi manipulatif media berperan penting dalam membantu peserta didik membangun representasi mental yang akurat tentang konsep yang dipelajari.

b. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif mengacu pada kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali informasi. Media seperti video, foto, atau rekaman suara memungkinkan materi pembelajaran diakses berulang kali sesuai kebutuhan siswa. Hal ini sangat relevan dengan prinsip *mastery learning*, di mana peserta didik dapat mempelajari kembali materi sampai mencapai tingkat penguasaan tertentu. Dengan fungsi ini, media membantu menjaga kesinambungan dan ketersediaan sumber belajar dalam jangka waktu panjang.

c. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media memungkinkan penyebaran informasi secara luas dan serentak kepada banyak peserta didik. Melalui media digital atau daring, materi pembelajaran dapat diakses secara bersamaan dari berbagai lokasi. Fungsi ini mendukung efisiensi pembelajaran dari segi waktu, tenaga, dan biaya, serta memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh siswa. Oleh karena itu, fungsi distributif memiliki nilai strategis dalam menciptakan akses pendidikan yang lebih inklusif dan merata.

d. Fungsi Psikologis

Sisi psikologi media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting seperti fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi. Media berfungsi menarik perhatian siswa, menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, menstimulasi proses berpikir, memunculkan imajinasi kreatif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan kata lain, media tidak hanya berperan dalam penyampaian informasi, tetapi juga dalam membentuk suasana emosional dan mental yang kondusif bagi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang berfungsi mendukung terjadinya proses belajar secara efektif. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik,

mengonkretkan materi, serta memfasilitasi pengulangan belajar sesuai kebutuhan siswa. Dengan fungsi tersebut, media pembelajaran berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Media Ludo berbasis Genially dalam penelitian ini mencerminkan penerapan beberapa fungsi utama media pembelajaran, yaitu fungsi psikologis, manipulatif, dan fiksatif, serta didukung oleh fungsi distributif. Tampilan visual interaktif dan mekanisme permainan yang digunakan mampu menarik perhatian serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Selain itu, fitur interaktif dalam media ini memungkinkan siswa melakukan pengulangan materi secara mandiri hingga mencapai tingkat penguasaan tertentu.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik dan cara pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Klasifikasi media diperlukan untuk membantu pendidik memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran yang dihadapi. Silahuddin dkk. (2022) menegaskan bahwa pemilihan media merupakan bagian strategis dari perencanaan pembelajaran karena berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu bentuk fisik, jenis rangsangan indera, pengalaman belajar yang dihadirkan, serta cara penggunaannya. Berdasarkan bentuk fisik dan teknologi yang digunakan, media pembelajaran dibedakan menjadi media tradisional dan media modern berbasis teknologi digital. Media modern memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas, fleksibilitas, serta kemampuan mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan animasi (Gerlach & Ely, 1980).

Berdasarkan jenis rangsangan indera, media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, dan audio-visual. Media audio-visual dinilai lebih efektif karena melibatkan lebih dari satu indera sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna (Sulaiman, 2001). Selain itu, ditinjau dari pengalaman belajar, media dapat menghadirkan pengalaman simbolik hingga pengalaman tiruan

atau simulasi yang mendekati kondisi nyata, sebagaimana dijelaskan dalam konsep *Cone of Experience* oleh Dale. Media berbasis simulasi memungkinkan siswa mengalami proses belajar secara langsung melalui interaksi, bukan sekadar menerima informasi secara verbal.

Media pembelajaran dapat digunakan secara individual maupun kelompok. Media digital interaktif semakin banyak dimanfaatkan karena mendukung pembelajaran mandiri sekaligus pembelajaran kolaboratif, serta memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhannya masing-masing.

Jika dikaitkan dengan media yang dikembangkan dalam penelitian ini, permainan Ludo berbasis Genially dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran digital audio-visual interaktif berbasis simulasi. Media ini memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar melalui permainan, melibatkan unsur visual, audio, serta interaksi aktif siswa. Ludo Genially dapat digunakan baik secara kelompok dalam pembelajaran kelas maupun secara individual untuk latihan mandiri.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari komponen pembelajaran lainnya. Karakteristik ini menunjukkan fungsi, keunggulan, serta potensi media dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran pada hakikatnya merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media yang baik harus memiliki karakteristik yang mampu mendukung proses komunikasi pembelajaran secara optimal.

a. Memiliki Unsur Visual dan/atau Audio

Menurut Sadiman dkk. (2014) media pendidikan memiliki ciri utama berupa adanya unsur visual, audio, atau kombinasi keduanya. Unsur tersebut digunakan untuk menyalurkan pesan dan memperkuat makna dalam proses belajar. Media visual seperti gambar, bagan, dan peta berfungsi memperjelas konsep abstrak, sedangkan media audio seperti rekaman atau podcast menstimulasi kemampuan menyimak. Kombinasi

keduanya menghasilkan media audio-visual yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

b. Dapat Menarik Perhatian dan Meningkatkan Motivasi

Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa untuk belajar. Kemp & Dayton (1985) menegaskan bahwa salah satu karakteristik penting media pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian yang menarik dan bervariasi. Tampilan warna, suara, gerak, dan narasi yang sesuai dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta menurunkan kejenuhan belajar. Dengan demikian, media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan secara psikologis.

c. Menyajikan Konsep Secara Konkret dan Bermakna

Heinich dkk. (2005) menjelaskan bahwa media memiliki karakteristik untuk mengonkretkan konsep yang abstrak melalui visualisasi, simulasi, atau model representatif. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, siswa dapat membangun pemahaman berdasarkan observasi langsung atau representasi visual. Hal ini sejalan dengan prinsip *Cone of Experience* dari (Dale, 1969), yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam memperkuat retensi dan transfer belajar.

d. Memberikan Interaktivitas dan Umpan Balik

Media modern berbasis teknologi informasi memiliki karakteristik interaktif, memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Menurut Heinich dkk, (2005), interaktivitas ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol kecepatan, urutan, dan tingkat kesulitan belajar sesuai kebutuhan mereka. Melalui mekanisme umpan balik langsung (*immediate feedback*), media interaktif membantu siswa mengetahui hasil belajar secara cepat dan memperbaiki kesalahan secara mandiri.

e. Bersifat Fleksibel dan Dapat Digunakan Berulang

Media pembelajaran juga memiliki karakteristik fleksibel, yaitu dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan berulang kali. Arsyad (2019) menegaskan bahwa fleksibilitas media memungkinkan peserta didik belajar sesuai ritme dan waktu

yang mereka inginkan. Selain itu, penggunaan berulang membantu penguatan memori dan mendukung prinsip *mastery learning*, di mana siswa dapat mengulang pembelajaran hingga mencapai tingkat penguasaan tertentu.

f. Menyajikan Informasi Secara Konsisten dan Efisien

Menurut Sadiman dkk. (2014), media pembelajaran dapat menyalurkan pesan secara konsisten kepada banyak peserta didik sekaligus tanpa mengurangi kualitas isi pesan. Hal ini menjadikan media sebagai sarana pembelajaran yang efisien, baik dari segi waktu maupun tenaga pengajar. Media digital modern bahkan memungkinkan distribusi materi ke banyak pengguna dalam waktu bersamaan, mendukung pemerataan akses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran meliputi kemampuan menampilkan unsur visual dan audio, menarik perhatian dan motivasi, mengonkretkan konsep, mengatasi keterbatasan, memberikan interaktivitas, bersifat fleksibel, serta menyampaikan pesan secara efisien. Dengan karakteristik tersebut, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen utama yang menciptakan pengalaman belajar aktif, efektif, dan bermakna. Sehingga penelitian ini media yang akan digunakan adalah Ludo.

F. Ludo

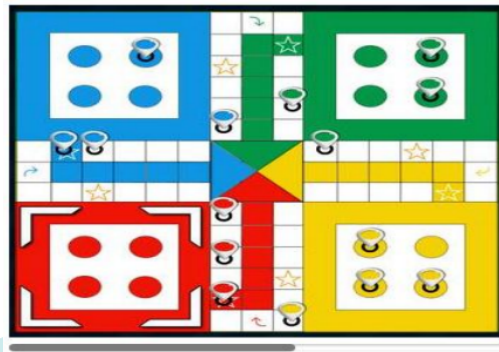
1. Pengertian Ludo

Permainan Ludo merupakan salah satu jenis permainan papan (*board game*) yang melibatkan 2 hingga 4 pemain, di mana setiap pemain berupaya memindahkan empat bidak menuju area akhir dengan bantuan lemparan dadu (Ningsih & Pritandhari, 2019). Permainan ini menuntut pemain untuk menyusun strategi, memperkirakan peluang dari hasil dadu, dan berkompetisi dengan pemain lain untuk menjadi yang pertama mencapai garis akhir. Melalui aturan sederhana tersebut, Ludo tidak hanya menumbuhkan aspek kognitif seperti strategi dan penalaran logis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti kesabaran, sportivitas, dan kemampuan bekerja sama dalam suasana kompetitif yang menyenangkan.

Secara historis, Ludo berakar dari permainan kuno India yang disebut *Pachisi*, yang telah dikenal sejak abad ke-6 Masehi. Versi modernnya kemudian disederhanakan dan dipatenkan di Inggris pada tahun 1896 dengan nama “Ludo”, yang berasal dari bahasa Latin *ludere* yang berarti “bermain” (Hapsari, 2015). Pandangan ini diperkuat oleh H.Murray.J.R (1952) yang menjelaskan bahwa Ludo termasuk ke dalam kategori *race games*, yaitu permainan yang menuntut pemain untuk membawa seluruh bidaknya mengelilingi lintasan menuju titik akhir lebih cepat daripada lawan. Unsur strategi dan keberuntungan yang berpadu di dalamnya menjadikan permainan ini populer lintas budaya dan usia.

Menurut Kore dkk.(2020) ludo adalah permainan papan yang terdiri dari 72 kotak, besar dan kecil, yang disusun dalam bentuk persegi. Kini, permainan ludo masih digemari anak-anak, baik dalam bentuk tradisional maupun digital. Meski sering dianggap oleh orang dewasa sebagai kegiatan yang membuang waktu, bermain memiliki nilai edukatif yang tinggi bagi anak-anak. Dalam permainan ini, terdapat aturan main yang harus disepakati, serta nilai-nilai positif seperti semangat, ketekunan, kesabaran dalam menunggu giliran, dan kemampuan menerima kekalahan dengan lapang dada.

Permainan ludo juga berperan dalam merangsang kemampuan kognitif anak, khususnya pada usia lima sampai enam tahun. Permainan ini membantu anak dalam mengenal bentuk, angka, dan warna, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka. Bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga merupakan bagian esensial dalam proses belajar dan pertumbuhan anak, baik secara fisik maupun mental (Durrotun, 2022).



Gambar 2. 3 Permainan Ludo

Dengan demikian, Ludo dapat dipahami sebagai permainan papan strategis berbasis giliran (*turn-based race game*) yang mengombinasikan unsur kognitif, sosial, dan rekreatif. Dalam konteks pendidikan, Ludo tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik, terutama ketika diintegrasikan dengan teknologi digital dan elemen interaktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan konteks pembelajaran ludo dapat diterapkan dalam pelajaran Bahasa Arab untuk membantu siswa menguasai kosakata. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses belajar, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan penalaran. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan, demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Tujuan permainan

Permainan Ludo "*History King*" dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pemain melalui pengambilan keputusan yang tepat dalam setiap langkah permainan (Eka, 2022). Selain itu, permainan ini juga berfungsi mengasah kemampuan bernalar dan merancang strategi sehingga pemain terbiasa mempertimbangkan langkah secara logis dan terencana. Fokus terhadap pencapaian tujuan dilatih melalui penyelesaian permainan dengan efisien, diiringi kemampuan mengendalikan emosi serta kesabaran dalam menghadapi tantangan maupun bersaing secara sehat. Lebih jauh, permainan ini juga membantu pemahaman

materi pelajaran yang disisipkan dalam bentuk soal interaktif, sekaligus mendorong peningkatan kecerdasan intelektual melalui keterlibatan aktivitas kognitif.

Tujuan permainan *Ludo* secara historis adalah memenangkan perlombaan dengan menggerakkan seluruh bidak ke area pusat terlebih dahulu melalui hasil lemparan dadu dan strategi penempatan pion (Murray.J.R, 1952). Tujuan ini mencerminkan karakter permainan *race game* yang menekankan kecepatan, ketepatan langkah, serta interaksi kompetitif antar pemain. Dengan demikian, tujuan utama permainan Ludo adalah menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, strategi, fokus, dan pengendalian emosi, serta mendukung pemahaman materi pelajaran secara menyenangkan dan interaktif.

3. Aspek-aspek yang ada dalam permainan ludo

Permainan Ludo berkontribusi pada berbagai aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik tercermin dalam keterampilan motorik halus ketika anak memindahkan bidak secara tepat. Dari sisi emosional, permainan ini melatih kesabaran, ketelitian, serta pengendalian emosi ketika menunggu giliran maupun menjalankan strategi. Aspek sosial tampak pada interaksi antar pemain yang mendorong komunikasi dan kerja sama, sementara aspek kognitif berkembang melalui kemampuan berpikir analitis dalam menentukan langkah terbaik (Kore dkk., 2020). Selain itu, permainan ini juga menanamkan nilai sportif dalam menerima kemenangan maupun kekalahan.

4. Manfaat Permainan Tradisional Ludo

Permainan tradisional Ludo memiliki berbagai manfaat yang erat kaitannya dengan perkembangan kecerdasan anak. Dari segi kognitif, permainan ini merangsang kerja otak kiri untuk berpikir logis dan sistematis, sekaligus meningkatkan kemampuan strategi serta numerik. Di sisi lain, permainan ini juga mendukung perkembangan otak kanan melalui kreativitas dan pengambilan keputusan spontan. Dari perspektif sosial, Ludo menumbuhkan sikap kerja sama karena melibatkan koordinasi dan interaksi antar pemain. Aspek emosional pun berkembang melalui latihan mengelola emosi dalam menerima hasil permainan maupun memahami simbol-simbol seperti warna.

Maka dari itu permainan Ludo bermanfaat untuk mengasah kecerdasan logis, numerik, dan kreatif, sekaligus menumbuhkan sikap kerja sama, komunikasi, serta

kemampuan mengelola emosi. Jika permainan ini dikemas dalam bentuk digital menggunakan platform *Genially*, maka nilai edukatifnya semakin meningkat. Ludo berbasis *Genially* memungkinkan penyisipan soal, gambar, maupun audio berbahasa Arab yang secara langsung mengarahkan siswa untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kosa kata baru. Interaktivitas *Genially* membuat materi kosa kata tidak hanya bersifat hafalan, tetapi terintegrasi dengan pengalaman bermain yang komunikatif dan kolaboratif. Dengan demikian, siswa kelas V tidak hanya terlatih dalam aspek kognitif dan sosial melalui permainan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan berbahasa Arab, khususnya pada penguasaan kosa kata, secara lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip *mastery learning*.

G. Genially

1. Pengertian dan karakteristik *Genially*

Pada era digital saat ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu platform digital yang inovatif adalah *Genially*, sebuah aplikasi berbasis web yang dapat diakses secara gratis dan dirancang untuk menyajikan konten pembelajaran interaktif. Platform ini mendukung keberagaman gaya belajar siswa, mencakup gaya visual, auditori, dan kinestetik (Sistanti & Churiyah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa *Genially* bukan hanya sekadar alat presentasi digital, tetapi juga media adaptif yang mendukung diferensiasi gaya belajar. Hal ini penting dalam konteks pembelajaran modern yang menuntut fleksibilitas media agar sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebagai media digital *Genially* menyediakan beragam template, animasi, dan fitur pengolahan teks yang mudah digunakan. Fitur tombol interaktif yang dapat disesuaikan membuat media ini sangat fleksibel untuk berbagai jenis pembelajaran (Putri & Jusra, 2022). Selain itu, *Genially* memungkinkan integrasi dengan berbagai aplikasi eksternal seperti *YouTube*, *Spotify*, dan lainnya. Platform ini juga mendukung kolaborasi antara pendidik dan peserta didik serta dilengkapi fitur penyimpanan otomatis yang mempermudah proses pengembangan materi (Dalimunthe dkk., 2022). Dari dua kutipan ini, terlihat bahwa keunggulan *Genially* terletak pada aksesibilitas dan

integrasinya. Artinya, media ini mendukung konsep *blended learning* dan *collaborative learning*, karena menggabungkan unsur interaktif dengan konten multimedia eksternal dalam satu ruang digital.

Platform digital yang dirancang untuk menciptakan presentasi interaktif dengan berbagai fitur menarik. Menurut Rahmanda Syafitri dan Sujannah (2024), *Genially* memungkinkan pengguna untuk menambahkan efek visual, tautan interaktif, suara, bentuk, dan simbol, serta elemen multimedia lainnya ke dalam presentasi. *Genially* memiliki fungsi yang mirip dengan PowerPoint, namun menawarkan fitur tambahan seperti kuis interaktif, integrasi video YouTube, serta berbagai template untuk pengembangan permainan edukatif (Ramadhani, 2025). Pandangan ini memperluas pemahaman tentang fungsi *Genially* sebagai media pembelajaran integratif yang mencakup penyampaian, latihan, dan evaluasi dalam satu platform. Dengan fitur *game based learning* dan kuis, *Genially* mampu menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada siswa.

Menurut Ni'mah dan Hermiati (2022), keunggulan utama dari *Genially* adalah kemampuannya dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dinamis, sehingga dapat membantu mengurangi kebosanan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Genially* juga memiliki potensi besar dalam pengembangan *game* edukatif berbasis *game based learning* yang selaras dengan kebutuhan materi pembelajaran. Keunggulan ini menjadikan *Genially* sangat relevan untuk mendukung model pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini memperjelas relevansi *Genially* dengan pembelajaran berbasis *game-based learning*. Dalam konteks penelitian ini, hal tersebut sejalan dengan prinsip *mastery learning* di mana pengulangan dalam permainan digital dapat membantu siswa mencapai penguasaan materi secara bertahap dan menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Genially* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang mampu menggabungkan berbagai elemen visual, audio, dan kinestetik dalam satu platform. Fleksibilitas, kemudahan integrasi, serta potensi *game based learning*nya menjadikan *Genially* sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mendukung

pendekatan *Mastery Learning*, terutama dalam pengembangan game edukatif seperti *Ludo* berbasis *Genially*.

2. Fitur-fitur *Genially*

Fatma & Ichsan (2022) mengemukakan bahwa *Genially* menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru, seperti presentasi, infografis, video pembelajaran, kuis, animasi, poster digital, dan permainan edukatif. Variasi fitur ini memberikan peluang besar bagi pendidik untuk mengembangkan konten pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan inovatif. Pandangan ini menunjukkan bahwa *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai platform kreatif multifungsi yang memperluas peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi perancang pengalaman belajar. Melalui fitur-fitur interaktif, guru dapat menyesuaikan media dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan penggunaan teknologi dalam pengajaran.

Penelitian oleh Palioura & Dimoulas (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep-konsep abstrak, serta menciptakan interaksi yang lebih aktif antara siswa dan materi yang disampaikan. Pandangan ini menekankan aspek psikologis dan pedagogis dari penggunaan *Genially*. Peningkatan motivasi belajar terjadi karena siswa terlibat secara aktif dan merasa tertarik dengan tampilan media yang interaktif. Selain itu, kemampuan *Genially* untuk menyajikan materi secara visual dan terstruktur membantu siswa memahami konsep yang sulit, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

3. Kelebihan dan kekurangan *Genially*

Menurut Enstein dkk. (2022), *Genially* memiliki berbagai fitur menarik yang mendukung pembelajaran interaktif tanpa memerlukan ruang penyimpanan tambahan karena dapat diakses langsung melalui tautan daring. Fitur-fitur tersebut memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai bentuk media seperti presentasi, infografis, permainan edukatif, dan video interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah diakses (Khoirun & Hermiati, 2022). Pandangan ini menegaskan bahwa

Genially merupakan platform berbasis *cloud*, yang berarti seluruh proses pembuatan dan penyimpanan konten dilakukan secara daring. Hal ini memberikan keunggulan dari sisi efisiensi ruang dan aksesibilitas, karena guru maupun siswa tidak perlu mengunduh file besar ke perangkat masing-masing. Selain itu, karakteristiknya yang interaktif menjadikan *Genially* sangat sesuai untuk pembelajaran berbasis student-centered learning dan gamification, yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun *Genially* menawarkan berbagai keunggulan tersebut, penggunaannya tetap memiliki tantangan tersendiri. Proses pembuatan media yang interaktif membutuhkan waktu relatif lebih lama dan menuntut kreativitas serta keterampilan digital dari pendidik. Dengan demikian, meskipun potensinya besar untuk meningkatkan variasi dan daya tarik pembelajaran, keberhasilan penggunaannya sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengelola teknologi digital secara efektif. Pernyataan ini menunjukkan bahwa kelebihan *Genially* juga menjadi sumber tantangan pedagogis. Kebutuhan akan kreativitas dan waktu mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi pendidikan tidak otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran jika tidak disertai kemampuan guru dalam merancang dan mengadaptasi media sesuai konteks kelas. Oleh karena itu, peran guru bergeser dari pengguna pasif menjadi desainer pembelajaran yang aktif.

Platform ini mendukung berbagai bentuk penyajian materi, seperti presentasi, infografis, permainan edukatif (*gamification*), video interaktif, gambar informatif, materi pelatihan, kartu interaktif, hingga poster digital. Efek visual dan interaktif yang tersedia menjadikan *Genially* sebagai media yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta menambah wawasan peserta didik tentang materi yang dipelajari (Nyaring & Ii, 2023).

Secara keseluruhan, *Genially* dapat dipahami sebagai media pembelajaran digital interaktif berbasis web yang memberikan fleksibilitas, efisiensi akses, serta potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran kreatif dan kolaboratif. Namun demikian, efektivitas penggunaannya tetap ditentukan oleh kesiapan pedagogis dan literasi digital pendidik dalam mengoptimalkan fitur-fiturnya untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna.

H. Karakteristik Siswa Kelas V

Menurut Anitah dan rekan-rekan dalam Hidayatulloh dkk. (2023), inti dari pembelajaran di kelas tinggi (kelas 4–6 SD) adalah melaksanakan proses belajar yang logis dan sistematis. Tujuan utamanya agar siswa memahami konsep dan generalisasi serta mampu menerapkannya dalam berbagai aktivitas, seperti menyelesaikan soal, menghubungkan, menggabungkan, memisahkan, menyusun, melipat, hingga membagi. Dalam pelaksanaannya, guru dapat menggunakan beragam strategi pembelajaran, seperti ceramah, tanya jawab, latihan atau drill, kerja kelompok, observasi, inkuiri, pemecahan masalah, dan discovery learning.

Pembelajaran pada kelas tinggi juga sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya. Melalui aktivitas belajar yang melibatkan proses mengamati, mengelompokkan, menemukan, mendiskusikan, dan menyimpulkan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya berdasarkan pengalaman belajar yang dialami secara langsung.

Menurut Piaget, peserta didik usia sekolah dasar, termasuk siswa kelas V yang umumnya berusia sekitar 10–11 tahun, berada pada tahap operasional konkret dan mulai menunjukkan transisi menuju tahap operasional formal. Pada tahap operasional konkret, peserta didik telah mampu berpikir secara logis terhadap objek atau situasi yang bersifat nyata, memahami hubungan sebab-akibat sederhana, mengelompokkan informasi, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengalaman konkret. Namun, kemampuan berpikir abstrak belum berkembang secara optimal sehingga peserta didik masih memerlukan bantuan berupa contoh nyata, media pembelajaran, ilustrasi visual, dan pengalaman langsung untuk memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan penggunaan media yang menarik lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas V.

Selain perkembangan kognitif, peserta didik kelas V juga memiliki karakteristik menyukai aktivitas belajar yang interaktif, bekerja sama dengan teman sebaya, serta belajar melalui permainan yang melibatkan tantangan dan umpan balik

secara langsung. Aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, berlatih secara bertahap, serta memperoleh umpan balik terhadap hasil belajarnya dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas V sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang menekankan pengalaman langsung, penggunaan media yang konkret, aktivitas kolaboratif, serta latihan yang dilakukan secara bertahap. Pada tahap ini peserta didik telah mampu berpikir logis terhadap situasi yang nyata, namun masih memerlukan bimbingan guru, contoh yang konkret, dan pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dengan memanfaatkan berbagai aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

1. Kerangka Teoritik

Kerangka teoritik penelitian ini disusun berdasarkan keterkaitan berbagai teori yang menjadi landasan dalam pengembangan rancangan pembelajaran Bahasa Arab. Teori-teori tersebut meliputi karakteristik peserta didik, teori pembelajaran, teori pembelajaran Bahasa Arab, pendekatan *Mastery Learning*, teori media pembelajaran, dan model pengembangan pembelajaran. Keterkaitan antar teori tersebut menjadi dasar konseptual dalam merancang pembelajaran Bahasa Arab berbantuan permainan Ludo Digital untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Sisi karakteristik peserta didik, siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah umumnya berada pada tahap operasional konkret dan mulai menunjukkan transisi menuju tahap operasional formal menurut Piaget. Pada tahap ini peserta didik telah mampu berpikir logis terhadap situasi yang nyata, namun masih memerlukan contoh konkret, media pembelajaran, dan pengalaman langsung untuk membantu memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara sistematis, melibatkan aktivitas belajar yang aktif, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Selanjutnya, penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran yang memandang pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas komponen tujuan, peserta didik, guru, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2001; Pane & Dasopang, 2017). Pandangan tersebut menjadi dasar bahwa setiap komponen pembelajaran harus dirancang secara terpadu agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Dalam penelitian ini, keterpaduan tersebut diwujudkan melalui penyusunan rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, asesmen, serta media pembelajaran.

Konteks pembelajaran Bahasa Arab penelitian ini mengacu pada pendapat Al-Fauzan dkk., Thu'aimah dan Al-Naqah, serta Muradi dkk. yang menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Arab diarahkan untuk mengembangkan kompetensi kebahasaan, kompetensi komunikatif, dan kompetensi budaya. Di antara ketiga kompetensi tersebut, penguasaan kosakata (*mufradat*) merupakan kompetensi dasar yang menjadi prasyarat bagi peserta didik untuk memahami dan menggunakan Bahasa Arab dalam konteks sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pembelajaran pada penguasaan kosakata Bahasa Arab tema anggota tubuh sebagai dasar bagi pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik.

Mendukung pencapaian tujuan tersebut penelitian ini menggunakan pendekatan *Mastery Learning* yang dikembangkan oleh Thomas R. Guskey (2023). Pendekatan ini menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mencapai ketuntasan belajar melalui pembelajaran yang sistematis, asesmen formatif, pemberian umpan balik, kegiatan perbaikan (*correctives*), dan penilaian ulang (*reassessment*) sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Dengan demikian, ketuntasan belajar tidak ditentukan oleh kemampuan awal peserta didik, tetapi oleh kesempatan belajar dan bantuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Implementasi pendekatan *Mastery Learning* dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media permainan Ludo Digital berbasis Genially. Media pembelajaran dipandang sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi membantu penyampaian pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian

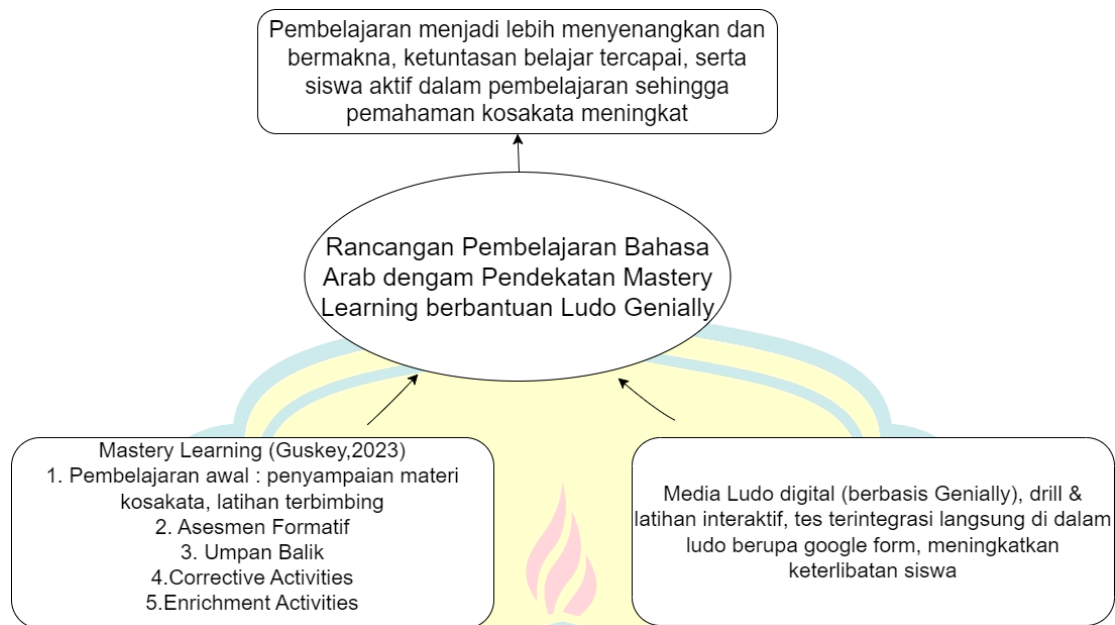
peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif (Gagné, 1985; Arsyad, 2019). Dalam penelitian ini, permainan Ludo Digital digunakan sebagai media yang memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata Bahasa Arab secara berulang melalui aktivitas yang menarik dan interaktif.

Seluruh komponen tersebut kemudian dikembangkan menggunakan model pengembangan Dick dan Carey yang memandang pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan. Model ini digunakan sebagai landasan dalam menyusun rancangan pembelajaran secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan instrumen penilaian, penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, pelaksanaan evaluasi formatif, hingga revisi produk.

Berdasarkan keterkaitan teori-teori tersebut, penelitian ini menempatkan karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam penyusunan rancangan pembelajaran. Selanjutnya, teori pembelajaran, teori pembelajaran Bahasa Arab, pendekatan *Mastery Learning*, media permainan Ludo Digital, dan model pengembangan Dick dan Carey saling mendukung dalam menghasilkan rancangan pembelajaran Bahasa Arab yang sistematis. Rancangan pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar sehingga penguasaan kosakata Bahasa Arab meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan..

J. Rancangan Konseptual Pembelajaran

Berikut ini rancangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Ludo Genially untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab :



Gambar 2. 4 Desain pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Ludo *Genially*

Rancangan konseptual penelitian ini dibangun berdasarkan keterkaitan antara teori pengembangan pembelajaran, pendekatan *Mastery Learning*, metode pembelajaran bahasa Arab, dan media Ludo *Genially*. Kerangka ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran melibatkan interaksi komponen-komponen yang bekerja secara terpadu untuk membantu peserta didik membangun kemampuan berbahasa secara aktif, komunikatif, dan kontekstual (Hamalik, 2001; Pane & Dasopang, 2017).

Pembelajaran bahasa Arab dalam konteks madrasah ibtidaiyah diarahkan tidak sekadar untuk mengenalkan struktur bahasa, tetapi untuk mengembangkan kemampuan memahami dan menggunakan kosakata dalam konteks kehidupan sehari-hari. Proses belajar harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mendengar, menirukan, mempraktikkan, serta mengaitkan kata dan makna dalam situasi yang relevan. Pembelajaran seperti ini akan menjadi bermakna jika siswa terlibat secara langsung dan aktif membangun pengetahuannya, bukan sekadar menghafal.

1. Konsep Pembelajaran Bahasa Arab yang Dikembangkan

Konsep pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada pandangan bahwa penguasaan kosakata merupakan inti kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab dirancang sebagai pembelajaran kosakata yang kontekstual, aktif, dan berorientasi pada ketuntasan belajar (*Mastery Learning*). Artinya, setiap siswa diberi kesempatan untuk mencapai penguasaan penuh terhadap kosakata melalui kegiatan yang terstruktur, latihan berulang, dan pemberian umpan balik secara berkelanjutan.

Agar pembelajaran benar-benar efektif, rancangan ini mengintegrasikan pendekatan *Mastery Learning* dengan media Ludo *Genially*. Pendekatan *Mastery Learning* memastikan bahwa setiap peserta didik mencapai kompetensi minimal melalui siklus belajar, Latihan, evaluasi, remedial/pengayaan, sedangkan Ludo *Genially* berfungsi sebagai wadah interaktif untuk melaksanakan latihan berulang dan penguatan makna kosakata dengan cara yang menyenangkan.

2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Rancangan konseptual ini menggambarkan keterpaduan komponen pembelajaran sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

Menekankan pada pencapaian kompetensi kosakata tematik dan kemampuan menggunakannya dalam konteks komunikasi sederhana. Tujuan dirumuskan agar dapat diukur dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa madrasah ibtidaiyah.

b. Materi Pembelajaran

Berupa kosakata bahasa Arab yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti tema keluarga, sekolah, binatang, dan benda sekitar. Materi disajikan secara bertahap dari kata sederhana ke kompleks untuk mendukung prinsip ketuntasan.

c. Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan *Mastery Learning* diterapkan melalui tahapan:

- 1) penyajian tujuan pembelajaran,
- 2) pembelajaran inti melalui latihan,
- 3) penilaian formatif,
- 4) kegiatan remedial bagi siswa yang belum tuntas, dan

5) pengayaan bagi siswa yang sudah mencapai ketuntasan.

Untuk mengimplementasikannya, digunakan metode *Drill*. Metode *Drill* memberikan latihan kosakata secara berulang, terstruktur, dan bertahap untuk memperkuat penguasaan siswa hingga mencapai ketuntasan belajar. Latihan yang dilakukan secara konsisten memungkinkan siswa mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata dengan lebih tepat

d. Media Pembelajaran

Media yang digunakan adalah Ludo berbasis *Genially*, yaitu permainan digital interaktif yang menggabungkan prinsip *game based learning* dengan latihan kosakata. Media ini memberikan umpan balik langsung, mendorong pengulangan kosakata secara menyenangkan, dan memperkuat keterlibatan emosional siswa.

e. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dilakukan secara formatif untuk menilai tingkat penguasaan kosakata. Hasil evaluasi menjadi dasar pelaksanaan remedial, sejalan dengan prinsip *Mastery Learning* bahwa semua siswa berhak mencapai ketuntasan dengan dukungan yang sesuai.

3. Proses Pembelajaran

Rancangan konseptual ini menampilkan alur kegiatan pembelajaran sebagai suatu sistem yang berkesinambungan:

- a. Perencanaan Pembelajaran: Guru menyusun RPP dengan mengintegrasikan prinsip *Mastery Learning*, yaitu penetapan tujuan spesifik, urutan materi yang bertahap, level soal dalam kotak Ludo *Genially*, serta mekanisme umpan balik cepat dan remedial. Setiap kotak permainan mewakili satu indikator kompetensi yang harus dikuasai siswa.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran: Guru menyampaikan materi kosakata melalui aktivitas interaktif dalam Ludo *Genially*. Siswa mempelajari kosakata melalui langkah-langkah: guru memperlihatkan kosakata yang akan dipelajari pada materi hari itu dengan menekan tombol materi. Kemudian siswa latihan berulang dengan *drill* dan penggunaan kosakata dalam konteks melalui kotak-kotak permainan. Jawaban dicek langsung oleh guru didalam media. Ketuntasan perlevel (5 kotak = 1 level)

Siswa bergerak, menyimak, menirukan, menjawab, dan menerapkan kosakata sesuai tantangan yang muncul pada setiap kotak.

- c. Evaluasi dan Tindak Lanjut: Ketuntasan ditentukan oleh skor atau penyelesaian level dalam permainan. Jika siswa belum tuntas maka tidak dapat maju ke kotak berikutnya dan harus remedial cepat. Siswa yang tuntas melanjutkan ke kotak berikutnya.

4. Karakteristik Pembelajaran yang Dihasilkan

Rancangan ini dapat diidentifikasi karakteristik pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan, yaitu:

- a. Bermakna: siswa memahami kosakata melalui konteks, bukan sekadar hafalan.
- b. Tuntas: semua siswa diberi kesempatan mencapai penguasaan penuh.
- c. Interaktif: penggunaan Ludo *Genially* menumbuhkan partisipasi dan keterlibatan aktif.
- d. Kontekstual dan menyenangkan: kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang dekat dengan dunia anak.