

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan Mastery Learning berbantuan media Ludo Digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi Genially. Untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan, rancangan pembelajaran beserta media Ludo Digital divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Selanjutnya, produk diimplementasikan secara terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab peserta didik.

Melalui pengembangan tersebut diharapkan dihasilkan rancangan pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga mampu meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab secara bertahap sesuai dengan prinsip Mastery Learning dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, proses pembelajaran Bahasa Arab diharapkan menjadi lebih aktif, bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada ketuntasan belajar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Uji coba produk dilakukan dengan bekerja sama dengan 1 orang guru Bahasa Arab dari MI Fatahillah sebagai mitra pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MI Fatahillah dengan jumlah responden sebanyak 52 peserta didik.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama bulan Januari hingga Juli 2026, mencakup tahap uji validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) karena bertujuan untuk menghasilkan sistem pembelajaran bahasa Arab yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan

penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji tingkat keefektifan dan kelayakan produk tersebut agar dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya (Sugiyono, 2019).

Model pengembangan yang digunakan adalah model Dick dan Carey (2015). Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan pembelajaran sebagai suatu sistem yang utuh mulai dari penetapan tujuan, analisis kebutuhan, perancangan strategi, pengembangan media, hingga evaluasi formatif dan sumatif. Pendekatan ini dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan pembelajaran bahasa Arab berbantuan permainan Ludo *Genially* berbasis pendekatan *Mastery Learning*, karena mampu mengintegrasikan antara aspek desain instruksional, media interaktif, serta evaluasi hasil belajar secara menyeluruh.

D. Model Pengembangan

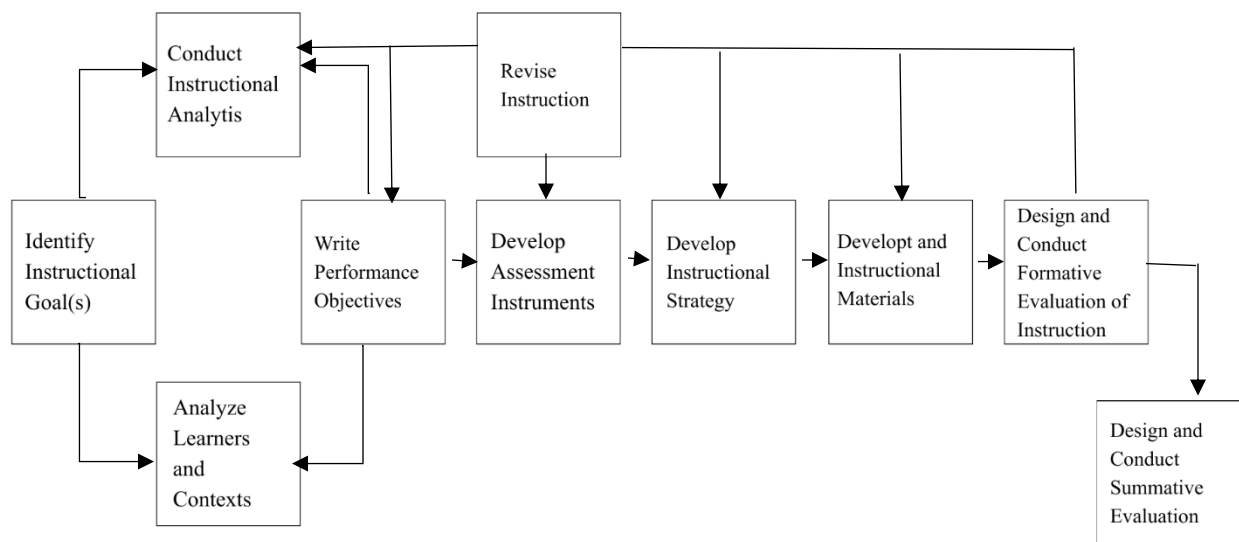
1. Model Dick & Carey

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah sistem pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo *Genially*. Sistem pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sekolah dasar melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur, berorientasi pada penguasaan tuntas, serta dikombinasikan dengan aktivitas permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan.

Pengembangan sistem pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan sistem pembelajaran Dick dan Carey (2015) sebagai acuan utama. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi pembelajaran secara menyeluruh. Melalui pendekatan ini, setiap komponen pembelajaran mulai dari perumusan tujuan, analisis kebutuhan, strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, hingga pelaksanaan evaluasi formatif dilakukan secara terintegrasi dan berkesinambungan.

Model Dick dan Carey juga memungkinkan dilaksanakannya evaluasi yang bersifat formatif dan berulang, sehingga hasil pengembangan dapat direvisi dan disempurnakan berdasarkan umpan balik dari ahli maupun pengguna (guru dan siswa). Dengan demikian, sistem pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan efektif saat diimplementasikan di lingkungan sekolah dasar.

Secara umum, alur pengembangan sistem pembelajaran bahasa Arab berbasis pendekatan *Mastery Learning* berbantuan *Ludo Genially* dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 3 1 Model Pengembangan Dick dan Carey

Setelah keseluruhan proses tersebut dilalui, hasil pengembangan berupa model pembelajaran bahasa Arab berbasis *Mastery Learning* dengan dukungan media *Ludo Genially* diharapkan layak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa

2. Langkah-langkah Pengembangan Berdasarkan Model Dick dan Carey

Model Dick dan Carey terdiri dari sembilan langkah utama. Tahapan-tahapan tersebut dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran (*Identify Instructional Goals*)

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang akan dicapai. Penetapan tujuan dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, khususnya terkait penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, serta analisis dokumen kurikulum. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tujuan pengembangan diarahkan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penerapan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media permainan Ludo berbasis *Genially*.

b. Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*)

Analisis instruksional dilakukan untuk mengidentifikasi materi dan keterampilan yang perlu dikuasai siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Materi kosakata bahasa Arab dipetakan berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi kelas V, kemudian disusun secara bertahap mulai dari mengenali kosakata, memahami makna, hingga menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun urutan level dan bentuk latihan pada permainan Ludo *Genially*.

c. Menganalisis Peserta Didik dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*)

Analisis peserta didik dan konteks dilakukan untuk menyesuaikan desain pembelajaran dengan kondisi siswa dan lingkungan pembelajaran. Peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang telah memiliki kemampuan dasar membaca huruf Arab, namun masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan satu kali dalam seminggu dengan durasi 90 menit per pertemuan. Sarana pendukung pembelajaran seperti proyektor dan perangkat digital tersedia di kelas. Hasil analisis ini menjadi pertimbangan dalam penggunaan media Ludo berbasis *Genially* dan penerapan strategi *Mastery Learning*.

d. Menulis Tujuan Pembelajaran Khusus (*Write Performance Objectives*)

Tujuan pembelajaran khusus dirumuskan untuk menjabarkan tujuan umum pembelajaran ke dalam tujuan yang lebih spesifik dan terukur. Tujuan pembelajaran dirumuskan menggunakan format ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) dan difokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab. Tujuan pembelajaran khusus

ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penilaian dan pelaksanaan pembelajaran

e. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dikembangkan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran khusus. Instrumen penilaian difokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab dan perubahan bentuk kata kerja sederhana yang sesuai dengan materi kelas V. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Instrumen yang dikembangkan terdiri atas 20 butir soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan.

f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Develop Instructional Strategy*)

Strategi pembelajaran dirancang dengan menerapkan prinsip *Mastery Learning* yang diintegrasikan ke dalam permainan Ludo berbasis *Genially*. Pembelajaran dilaksanakan dalam *initial teaching*, *formative assessment*, *feedback* and *corrective activities*, *enrichment activities*, dan *reassessment* ke dalam pembelajaran Bahasa Arab berbantuan Ludo Digital. Siswa yang belum mencapai ketuntasan diberi kesempatan untuk mengulang latihan sebelum melanjutkan ke level berikutnya.

g. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi materi kosakata Bahasa Arab serta media Ludo Digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Genially*. Materi kosakata disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan urutan materi yang telah ditetapkan pada tahap analisis instruksional. Media Ludo Digital dirancang untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran melalui penyajian materi, latihan, dan asesmen formatif sesuai dengan tahapan *Mastery Learning*, sehingga pembelajaran kosakata berlangsung secara bertahap, interaktif, dan berorientasi pada ketuntasan belajar.

h. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan secara bertahap untuk memperoleh umpan balik selama pengembangan media pembelajaran Ludo berbasis digital. Tahapan evaluasi formatif meliputi:

- 1) *Expert review*, yaitu validasi oleh ahli materi bahasa Arab, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran;
- 2) *One-to-one*, yaitu uji coba perorangan untuk melihat pemahaman siswa terhadap alur permainan dan kejelasan instruksi;
- 3) *Small group*, yaitu uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran;
- 4) *Field trial*, yaitu uji coba lapangan terbatas pada satu kelas untuk melihat penggunaan media dalam situasi pembelajaran yang lebih luas.

Data kelayakan dan kepraktisan media berupa skor penilaian dan saran perbaikan, serta temuan kendala dan kelebihan produk sebagai dasar revisi media pembelajaran.

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

Kriteria penafsiran hasil kelayakan produk disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Persentase Tingkat Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Jika hasil uji kelayakan menunjukkan nilai di atas 61%, maka media Ludo *Genially* dinyatakan layak digunakan untuk tahap implementasi.

i. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi formatif yang meliputi masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta hasil uji coba kepada peserta didik. Revisi dilakukan terhadap komponen-komponen rancangan pembelajaran, meliputi penyempurnaan materi, kejelasan petunjuk penggunaan, tahapan pembelajaran sesuai pendekatan *Mastery Learning*, penyempurnaan tampilan media Ludo Digital, serta penyesuaian aktivitas dan asesmen formatif. Hasil revisi

menghasilkan rancangan pembelajaran berbantuan media Ludo Digital yang lebih valid, praktis, dan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji efektivitas.

3. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab peserta didik. Pada tahap ini, rancangan pembelajaran diimplementasikan menggunakan desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada kedua kelas.

Hasil uji efektivitas digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, dengan fokus pada kemampuan menerapkan (C3) kosakata Bahasa Arab sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemampuan mengingat (C1) dan memahami (C2) digunakan sebagai kemampuan prasyarat yang mendukung ketercapaian kemampuan menerapkan (C3). Hasil tersebut menjadi dasar untuk menilai efektivitas rancangan pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik.

1) Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada tahap uji efektivitas terdiri atas dua kelas V di MI Fatahillah. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran dengan memperhatikan kesetaraan karakteristik kelas dan kemampuan awal peserta didik. Kelas eksperimen terdiri atas 25 peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru.

2) Teknik Analisis Data

Mengukur efektivitas rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan media Ludo Digital, digunakan teknik

Normalized Gain (N-Gain) yang dikembangkan oleh Hake (1999). Perhitungan N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar antara pretest dan posttest, dengan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest})} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi hasil N-Gain ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Kategori Efektivitas Berdasarkan N-Gain (Hake, 1999)

Persentase N-Gain	Kategori Efektivitas
> 76%	Sangat Efektif
56% – 75%	Efektif
40% – 55%	Cukup Efektif

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, dilakukan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya rancangan pembelajaran yang dikembangkan.