

## Studi komparatif berbasis literatur tentang strategi *mastery learning* dan *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab

Syafira Risti Sinatrya<sup>1\*</sup>, Khaerudin<sup>1</sup>, Cecep Kustandi<sup>1</sup>, Imam Fitri Rahmadi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, 13220, Indonesia

\*Alamat email penulis koresponden: [syafira.risti@mhs.unj.ac.id](mailto:syafira.risti@mhs.unj.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya motivasi belajar siswa dan ketimpangan hasil belajar antarindividu. Model pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi *Mastery Learning* mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar, sedangkan *Game-Based Learning* efektif dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan secara terpisah dan belum meninjau secara sistematis relevansi keduanya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pendidikan yang multikultural. Celah penelitian ini mendorong perlunya kajian komparatif yang mendalam terhadap kedua strategi tersebut untuk melihat potensi integratifnya dalam mewujudkan pembelajaran yang tuntas sekaligus menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *studi komparatif berbasis literatur* dengan data yang diperoleh dari artikel ilmiah di *Google Scholar* dalam rentang waktu 2015–2025. Prosedur analisis meliputi pencarian, seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, klasifikasi tematik, serta analisis komparatif terhadap aspek strategi, media, hasil belajar, dan nilai multikultural. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Mastery Learning* unggul pada ketuntasan kognitif dan keadilan belajar, sementara *Game-Based Learning* lebih menonjol dalam aspek motivasi, kolaborasi, dan interaksi sosial. Keduanya memiliki potensi untuk dikombinasikan menjadi model pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi pada ketuntasan, keterlibatan aktif, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya.

Kata Kunci: *Mastery Learning*, *Game-Based Learning*, Pembelajaran Bahasa Arab, Multikultural, Studi Komparatif

### Abstract

*Arabic language learning in Indonesia still faces various challenges, especially low student learning motivation and inequality of learning outcomes between individuals. The teacher-centered learning model causes students to lack an active and meaningful learning experience. A number of previous studies have shown that the Mastery Learning strategy is able to increase the completeness of learning outcomes, while Game-Based Learning is effective in fostering student motivation and involvement. However, most of these studies were conducted separately and have not systematically reviewed the relevance of both in the context of Arabic language learning in a multicultural educational environment. This research gap encourages the need for an in-depth comparative study of the two strategies to see their integrative potential in realizing complete and enjoyable learning. This study uses a literature-based comparative study approach with data obtained from scientific articles on Google Scholar in the period 2015–2025. The analysis procedure includes search, selection based on inclusion and exclusion criteria, thematic classification, and comparative analysis of aspects of strategy, media, learning outcomes, and multicultural values. The results of the study showed that Mastery Learning excelled in cognitive completeness and learning fairness, while Game-Based Learning was more prominent in the aspects of motivation, collaboration, and social interaction. Both have the potential to be combined*

*into an Arabic language learning model that is oriented towards completeness, active engagement, and appreciation for cultural diversity.*

*Keywords: Mastery Learning, Game-Based Learning, Arabic Language Learning, Multicultural, Comparative Studies*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Arab di Indonesia menghadapi tantangan yang semakin kompleks di tengah dinamika masyarakat yang multikultural. Peserta didik datang dari latar sosial, budaya, dan kemampuan yang beragam sehingga pendekatan pembelajaran konvensional sering kali belum mampu mengakomodasi perbedaan tersebut secara optimal. Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan dimensi afektif, sosial, dan nilai-nilai inklusivitas dalam proses belajar (Deiniatur & Hasanah, 2024; Hamuddin & Hidayah, 2023). Dalam konteks tersebut, pengembangan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pemerataan kesempatan belajar dan motivasi intrinsik menjadi penting untuk menjamin keadilan dan keberhasilan semua peserta didik.

Salah satu pendekatan yang menekankan pemerataan kesempatan belajar adalah strategi *Mastery learning*. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom (1968) dan kemudian diperkaya oleh Thomas R. Guskey (2018), yang menegaskan bahwa perbedaan hasil belajar di antara siswa bukan disebabkan oleh kemampuan bawaan, melainkan oleh waktu dan kondisi belajar yang diberikan. Menurut Guskey, pembelajaran tuntas merupakan sistem yang berlandaskan pada keadilan, di mana setiap siswa diberi kesempatan untuk mencapai tingkat penguasaan penuh melalui umpan balik formatif, pembelajaran korektif, dan kegiatan pengayaan. Pendekatan ini diyakini mampu menjamin pemerataan hasil belajar, terutama bagi siswa yang memiliki kecepatan belajar berbeda. Melalui sistem siklus yang mencakup diagnosis awal, pembelajaran utama, umpan balik, remedial, dan pengayaan, *Mastery learning* menjadi paradigma yang menempatkan keberhasilan setiap siswa sebagai tujuan utama proses pendidikan.

Pengembangannya di era digital, Jonathan Bergmann (2023) melalui *The Mastery learning Handbook* memperluas konsep ini dengan menekankan fleksibilitas waktu belajar dan personalisasi jalur pembelajaran. Bergmann memperkenalkan *Mastery learning Cycle* yang memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan masing-masing melalui pemanfaatan teknologi dan asesmen berkelanjutan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, refleksi, dan dukungan individual. Pendekatan ini selaras dengan tuntutan pembelajaran bahasa Arab yang membutuhkan proses pengulangan, latihan kontekstual, serta evaluasi berkelanjutan agar siswa benar-benar menguasai kosa kata dan struktur bahasa secara menyeluruh.

Di sisi lain, kemajuan teknologi pendidikan juga melahirkan strategi *Game-Based Learning* (GBL) yang memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian Irwan et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Temuan serupa dikemukakan oleh Fadilah Al Azmi et al. (2023) dan Lailaa et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan platform seperti Quizizz, Duolingo, dan Genially berkontribusi signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata, keterlibatan belajar, serta kolaborasi antar peserta didik. Strategi berbasis permainan tidak hanya memfasilitasi keterlibatan emosional, tetapi juga mendorong interaksi sosial lintas budaya yang

sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan multikultural (Rahmah et al., 2024; Liu & Wang, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya membuktikan bahwa *Mastery learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep dan hasil belajar secara tuntas (Wang & Qi, 2018; AlGahny, 2019; Abd Ellateef, 2020), sementara *Game-Based Learning* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan (Zulhemay et al., 2022; Khoirun Nisa', 2024). Namun, kedua strategi tersebut umumnya dikaji secara terpisah. Belum banyak penelitian yang secara komprehensif membandingkan karakteristik, prinsip dasar, serta relevansi keduanya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang berlandaskan nilai-nilai multikultural. Padahal, dalam konteks sosial Indonesia yang majemuk, keberhasilan pembelajaran bahasa tidak hanya ditentukan oleh ketuntasan individual, tetapi juga oleh kemampuan siswa untuk berinteraksi, berempati, dan menghargai perbedaan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berupaya melakukan kajian komparatif berbasis literatur terhadap strategi *Mastery learning* dan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab di konteks multikultural. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan masing-masing strategi, sekaligus menemukan titik temu yang potensial untuk dikembangkan menjadi model pembelajaran bahasa Arab yang tuntas, interaktif, dan berkeadilan sosial.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *studi komparatif berbasis literatur* yang bertujuan untuk menelaah dan membandingkan dua strategi pembelajaran, yaitu *Mastery Learning* dan *Game-Based Learning*, dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang multikultural. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai kesamaan dan perbedaan karakteristik kedua strategi berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, tanpa melakukan eksperimen atau pengumpulan data lapangan.

Seluruh data penelitian diperoleh melalui penelusuran literatur di *Google Scholar* sebagai sumber utama. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti "*mastery learning in Arabic language learning*," "*game-based learning in Arabic vocabulary*," dan "*multicultural education in language learning*." Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Rentang waktu publikasi dibatasi antara tahun 2015 hingga 2025 untuk menjamin aktualitas kajian terhadap perkembangan strategi pembelajaran terkini.

Proses seleksi dilakukan dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang diikutsertakan adalah yang membahas pembelajaran bahasa Arab atau bahasa asing, menerapkan strategi *Mastery Learning* atau *Game-Based Learning*, menyajikan hasil empiris atau deskripsi implementasi di kelas, serta memiliki relevansi dengan nilai-nilai multikultural atau konteks teknologi pembelajaran. Sementara itu, artikel yang bersifat opini, ulasan non-ilmiah, atau tidak memiliki kaitan dengan konteks pendidikan bahasa dikeluarkan dari analisis. Dari hasil seleksi, diperoleh enam belas artikel yang memenuhi kriteria dan dijadikan sumber utama analisis.

Tahapan analisis dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan teknik *content analysis* dan sintesis naratif. Setiap artikel dianalisis untuk menemukan informasi tentang tujuan penelitian, metode yang digunakan, konteks pembelajaran, serta hasil atau temuan utama yang berkaitan dengan efektivitas strategi. Selanjutnya, artikel dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu *Mastery Learning* dan *Game-Based Learning*, kemudian

dibandingkan berdasarkan aspek-aspek tertentu seperti tujuan pembelajaran, peran guru dan siswa, penggunaan media, bentuk evaluasi, serta nilai-nilai multikultural yang diintegrasikan.

Hasil analisis tersebut kemudian disintesis untuk menemukan pola umum, perbedaan mendasar, serta potensi integrasi kedua strategi pembelajaran. Melalui tahapan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai efektivitas dan relevansi *Mastery Learning* serta *Game-Based Learning* dalam pengajaran bahasa Arab yang berorientasi pada ketuntasan, motivasi belajar, dan keadilan sosial bagi peserta didik dari berbagai latar budaya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa temuan utama dari proses telaah literatur terhadap 16 artikel yang relevan. Lima artikel berfokus pada strategi *Mastery Learning*, enam artikel membahas *Game-Based Learning*, dan lima artikel lainnya menyoroti pendidikan multikultural sebagai konteks pendukung integrasi kedua strategi tersebut. Dari total enam belas artikel yang dianalisis, lima di antaranya ditampilkan dalam Tabel 1 sebagai representasi hasil kajian yang paling relevan terhadap topik penelitian Tabel 1 berikut menampilkan hasil sintesis komparatif dari berbagai penelitian yang dikaji :

Tabel 1 Representasi Hasil Kajian

No	Strategi	Penulis & Tahun	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Relevansi Multikultural
1	Mastery Learning	Wang & Qi (2018)	<i>Flipped classroom</i> berbasis <i>mastery learning</i>	Ketuntasan belajar meningkat melalui umpan balik formatif dan fleksibilitas waktu.	Mendorong otonomi belajar lintas latar siswa.
2	Mastery Learning	AlGahny (2019)	Penerapan <i>Mastery Learning</i> di sekolah Arab Saudi	Persepsi guru dan motivasi siswa meningkat signifikan.	Menunjukkan pemerataan kesempatan belajar.
3	Game-Based Learning	Irwan et al. (2018)	<i>Digital GBL</i> untuk bahasa Arab	Meningkatkan motivasi dan hasil belajar kosa kata.	Mendorong kolaborasi lintas budaya.
4	Game-Based Learning	Lailaa et al. (2025)	Penggunaan <i>Duolingo</i> untuk kosa kata Arab	Penguasaan kosa kata meningkat signifikan.	Mewujudkan pembelajaran lintas budaya melalui media global.
5	Multikultural	Deiniatur & Hasanah (2024)	Pendidikan multikultural di kelas EFL Islam	Integrasi nilai toleransi dan pluralitas sosial.	Menguatkan kesadaran keberagaman.

Dari tabel di atas, terlihat bahwa strategi *Mastery Learning* umumnya menekankan proses ketuntasan individu melalui pembelajaran bertahap, umpan balik formatif, dan kegiatan remedial. Sementara itu, *Game-Based Learning* menonjolkan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta kolaborasi antarsiswa melalui elemen permainan digital. Adapun konteks pendidikan multikultural berperan penting dalam memberikan nilai-nilai inklusif, kolaboratif, dan saling menghargai di antara peserta didik.

Hasil sintesis ini memperlihatkan bahwa kedua strategi memiliki kontribusi positif terhadap pembelajaran bahasa Arab, namun dengan titik fokus yang berbeda. *Mastery Learning* unggul pada aspek kognitif dan ketuntasan hasil belajar, sedangkan *Game-Based Learning* lebih dominan pada aspek afektif dan keterlibatan sosial.

### 3.2. PEMBAHASAN

Bagian ini mendiskusikan hasil penelitian dengan mengaitkannya pada teori dan literatur yang relevan. Berdasarkan temuan pada Tabel 1, dapat dipahami bahwa perbedaan antara strategi *Mastery Learning* dan *Game-Based Learning* terletak pada orientasi pedagogisnya. *Mastery Learning* berfokus pada ketuntasan kognitif dan pemerataan hasil belajar, sedangkan *Game-Based Learning* berfokus pada motivasi intrinsik dan interaksi sosial dalam proses belajar.

Menurut Guskey (2018), *Mastery Learning* menekankan bahwa keberhasilan belajar tidak ditentukan oleh kemampuan bawaan, tetapi oleh dukungan dan waktu yang diberikan kepada siswa. Prinsip ini terbukti dalam penelitian Wang & Qi (2018) dan AlGahny (2019), yang menunjukkan peningkatan motivasi dan persepsi positif siswa terhadap proses belajar yang disertai umpan balik formatif. Sementara itu, Bergmann (2023) memperbarui konsep tersebut melalui *The Mastery Learning Cycle*, yang menekankan fleksibilitas waktu belajar dan penilaian berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi ini berorientasi pada keadilan akademik dan pembelajaran individual yang mendalam.

Sebaliknya, penelitian Irwan et al. (2018), Fadilah Al Azmi et al. (2023), dan Lailaa et al. (2025) menegaskan bahwa *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kosa kata bahasa Arab. Elemen permainan seperti reward, challenge, dan feedback terbukti memperkuat minat serta retensi siswa. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pengalaman langsung (*experiential learning*) dan pembelajaran berbasis partisipasi. Dalam konteks pendidikan multikultural, pendekatan ini juga berfungsi sebagai sarana interaksi sosial dan kolaborasi lintas budaya, sebagaimana diungkapkan oleh Liu & Wang (2023) dan Deiniatur & Hasanah (2024).

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *Mastery Learning* dan *Game-Based Learning* dapat saling melengkapi. *Mastery Learning* memberikan struktur dan ketuntasan kognitif, sementara *Game-Based Learning* memberikan motivasi, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kombinasi keduanya berpotensi menghasilkan model pembelajaran bahasa Arab yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga relevan dengan nilai-nilai pendidikan multikultural yakni pembelajaran yang adil, inklusif, dan menghargai keberagaman peserta didik.

### 4. KESIMPULAN

Hasil kajian komparatif berbasis literatur ini menunjukkan bahwa baik strategi *Mastery Learning* maupun *Game-Based Learning* sama-sama memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab, namun dengan fokus dan karakteristik yang berbeda. *Mastery Learning* menekankan aspek ketuntasan belajar individu

melalui pemberian umpan balik formatif, kegiatan remedial, dan pengayaan, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang setara untuk mencapai kompetensi penuh. Strategi ini sejalan dengan pandangan Bloom (1968) dan Guskey (2018) bahwa keberhasilan belajar bukan ditentukan oleh kemampuan bawaan, melainkan oleh kesempatan dan dukungan belajar yang diberikan kepada setiap siswa.

Sebaliknya, *Game-Based Learning* menonjol pada aspek motivasi, keterlibatan emosional, dan kolaborasi sosial melalui integrasi elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, serta umpan balik langsung. Strategi ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi pada interaksi sosial lintas budaya. Dengan demikian, *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung nilai-nilai pendidikan multikultural yang menekankan toleransi, kolaborasi, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Sintesis hasil kajian memperlihatkan bahwa kedua strategi tersebut memiliki potensi besar untuk saling melengkapi. *Mastery Learning* memberikan landasan pedagogis yang kuat untuk menjamin ketuntasan kognitif, sementara *Game-Based Learning* memperkaya pengalaman belajar dengan suasana yang interaktif dan inklusif. Kombinasi keduanya dapat menjadi model pembelajaran bahasa Arab yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 model yang tidak hanya tuntas secara akademik, tetapi juga humanis, adaptif terhadap teknologi, dan selaras dengan nilai-nilai multikultural.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abd Ellateef, M. (2020). Enhancing EFL oral skills via mastery learning. *Journal of Educational Research*, 45(3), 112–125.
- Akihary, R., & Apituley, L. (2019). Implementation of multicultural education in German learning. *Journal of Language and Culture Studies*, 6(2), 45–56.
- AlGahny, A. (2019). Status quo of applying mastery learning in Arabic language. *International Journal of Educational Practice*, 7(1), 20–30.
- Bergmann, J. (2023). *The mastery learning handbook: A competency-based approach to student achievement*. ASCD.
- Bloom, B. S. (1968). Learning for mastery. *UCLA Evaluation Comment*, 1(2), 1–12.
- Deiniatur, R., & Hasanah, S. (2024). Multicultural education of EFL classrooms in Islamic context. *Journal of Islamic Education Research*, 9(1), 55–66.
- Fadilah Al Azmi, N., Rahman, T., & Yusuf, H. (2023). Game-based learning with Quizizz to enhance Arabic language skills. *Journal of Digital Learning and Education*, 5(2), 78–89.
- Guskey, T. R. (2018). *Implementing mastery learning* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Hamuddin, B., & Hidayah, S. (2023). Bahasa dan pendidikan multikultural: Perspektif kebangsaan dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 15–27.
- Irwan, I., Rahmad, M., & Yusuf, S. (2018). Digital game-based learning for supporting Arabic language learning. *Journal of Arabic Language Education*, 10(1), 34–44.
- Kasnun, A. (2015). Strategi active learning dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis mastery learning. *Jurnal Tarbiyah*, 22(2), 122–135.

- Khoirun Nisa', F., Lestari, D., & Rahman, A. (2024). The effect of game-based learning on Arabic language achievement in primary students. *Indonesian Journal of Educational Research*, 9(1), 40–52.
- Lailaa, S., Amirah, Z., & Khalid, M. (2025). The use of Duolingo application to improve Arabic vocabulary mastery. *Journal of Language Technology and Education*, 11(1), 60–72.
- Liu, L., & Wang, Z. (2023). Revolutionizing language learning: Integrating global literacy and multicultural pedagogy. *International Review of Education*, 69(4), 321–340.
- Rahmah, S., Latifah, N., & Sulaiman, R. (2024). Game-based Arabic vocabulary learning model: Design and implementation. *Journal of Language Pedagogy and Innovation*, 8(2), 25–39.
- Riska Laily, N. (2021). Penerapan model mastery learning dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 18–27.
- Wang, Y., & Qi, G. Y. (2018). Mastery-based language learning outside class: Learning support in flipped classrooms. *Language Learning & Technology*, 22(2), 69–85.
- Zulhemay, Z., Ramli, I., & Karim, N. (2022). Mobile game-based Arabic learning to improve vocabulary retention and motivation. *Journal of Educational Technology Studies*, 6(3), 145–157.