

## PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DOMINO TERHADAP PENGUASAAN MUFRODAT KELAS XI IPS MAN 3 MAGETAN

Shodiqul Bahroyni<sup>1</sup>, M.Pd, Mudzakkir, M.Pd.I<sup>2</sup>

Nailir Rohmah<sup>3</sup>, Uma Rohmawatul<sup>4</sup>, Kholilur Rohman<sup>5</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Kendal Ngawi

<sup>1</sup>[Shodiqbahroyni@gmail.com](mailto:Shodiqbahroyni@gmail.com), <sup>2</sup>[Mudzakirelzain@gmail.com](mailto:Mudzakirelzain@gmail.com), <sup>3</sup>[nailirrohmah23@gmail.com](mailto:nailirrohmah23@gmail.com),

<sup>4</sup>[Umarahma11@gmail.com](mailto:Umarahma11@gmail.com), <sup>5</sup>[kholilrohman94@gmail.com](mailto:kholilrohman94@gmail.com)

### Abstrak

*Media Kartu Domino adalah suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran karena sifatnya menarik minat siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Selain itu kartu domino juga digunakan sebagai alat untuk memudahkan siswa menghafal kosakata bahasa Arab (mufrodat). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: bagaimana cara menggunakan media kartu domino di Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan tahun pelajaran 2020 dan bagaimana pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan tahun pelajaran 2020. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang mana teknik pengumpulan datanya dengan metode angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media karti domnio. Sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang populasi, sampel, sarana dan prasarana pendidikn dan dokumen sekolah. Adapun subyek dalam penelitian ini dalah siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan tahun pelajaran 2020. Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh antara penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan tahun pelajaran 2020 yang signifikan dengan taraf signifikansi 5%  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $5,592 > 1,998$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penggunaan media kartu domino dengan penguasaan mufrodat tergolong baik dan kuat.*

**Kata kunci: Media Kartu Domino, Penguasaan Mufrodat**

### A. Pendahuluan

#### 1. Konteks Penelitian

Peranan media dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas

merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Oleh karena itu, salah satu media yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah menggunakan kartu domino (mufrodad).

Kartu domino ialah semacam permainan kartu generic dengan bulatan bewarna sebagai ciri khasnya. Aturan permainan Domino ini yaitu melibatkan siswa untuk berpikir dan mengurutkan mufrodad yang acak yang dari kartu Domino. Mufrodad diberikan kepada pasangan kartu lawan yang sudah didesain saling berkaitan. Permainan kartu Domino ini mengacu pada ketepatan dan kecepatan pemain dan kelompok dalam menyelesaikan permainan (Nurhamidin, 2018). Fungsi dari kartu domino ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang diterapkan. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kartu domino adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi mereka setelah mendengarkan pandangan dan pemikiran siswa lain dalam kelompok. Dalam hal ini, kartu domino yang digunakan tidak sama dengan kartu domino yang sering digunakan untuk bermain judi, melainkan kartu domino yang telah dimodifikasikan dengan menyusun kalimat yang sesuai dengan tema yang sedang di pelajari. Dengan adanya media kartu domino ini, dalam proses pembelajaran akan dapat menghasilkan nilai.

Pembelajaran mufrodad sangat penting diperkenalkan pada peserta didik sendiri, agar peserta didik tidak akan menemukan banyak kesulitan dalam belajar bahasa Arab, dengan menguasai mufrodad peserta didik akan mampu memahami Bahasa baik lisan maupun tulisan. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Terhadap Penguasaan Mufrodad Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan Tahun Pelajaran 2020.

## 2. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium “antara”, istilah ini merujuk apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media yang sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Schramm dan Rustiana mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.

Sedangkan menurut Webclawler, Omodara, dan Adu mengemukakan bahwa Educational media refers to channels of communication that carry message with an instructional purpose. They are usually utilized for the sole purpose of learning and teaching. (media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Media biasa dimanfaatkan untuk tujuan belajar mengajar). Sementara itu menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik ataupun nonfisik yang disengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Gelrach dan Ely mengemukakan bahwa media dipahami dalam garis besar adalah manusia materi, atau kejadian untuk membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

b. Media Domino

Media kartu domino adalah media berbahan kartu yang berbentuk persegi panjang dan dibagi dua sisi atas dan bawah yang salah satu sisinya ditulisi dengan mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab dan sisi kartu selanjutnya diisi dengan arti kalimat selanjutnya dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut. Sehingga dapat dimainkan seperti dalam permainan domino. Kartu domino ini modifikasi dari sebuah permainan kartu domino yang cara bermainnya dari kartu asli dalam menerapkan permainan didalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menambah semangat dan

meningkatkan penguasaan kosakata, sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan kurikulum bahasa Arab.

Dari berbagai keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, selain itu juga untuk menambah dan meningkatkan penguasaan mufrodat.

Prosedur Penggunaan Kartu Domino Cara bermain kartu domino untuk pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

- a. Kocok kartu domino tersebut.
- b. Bagikan kepada 2-3 siswa masing-masing anggota mendapatkan 3 atau 4 kartu.
- c. Setelah dibagikan habis, siswa yang pertama mendapatkan kartu menjatuhkan sebuah kartu.
- d. Siswa yang kedua menjatuhkan kartu yang memuat arti kata sebelumnya.
- e. Lakukan seperti itu sampai membentuk kalimat yang sempurna.
- f. Sebagai siswa yang menang adalah siswa yang tidak memegang kartu sama sekali.

Setiap media pembelajaran dipastikan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari kelebihan nya itu difungsikan guru untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Kartu domino adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru karena tidak membutuhkan banyak biaya banyak, media ini dirasa cukup efektif jika digunakan dalam mengajarkan kosakata bahasa. Diantara kelebihan media ini adalah: Media ini dapat memicu keaktifan siswa dalam belajar b. Media ini juga dapat diaplikasikan sebagai permainan sehingga siswa tidak bosan dan lebih senang lagi. c. Media ini sangat mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang tidak terlalu besar media ini bisa dibawa kemana-mana dan bisa digunakan dimana saja serta tidak membutuhkan ruang yang luas dalam menggunakannya. d. Mudah diingat, tujuan dari pengajaran kosakata bagaimana siswa bisa menghafal kosakata yang diajarkan oleh guru dan mengingatnya dalam jangka panjang, sehingga dibutuhkan alat/media yang mempermudah siswa dalam mengingat kosakata. e. Menyenangkan karena penggunaan media ini dengan permainan maka membuat siswa lebih senang.

### c. Mufrodat

Mufrodat (kosakata) jamak dari kata mufrad. Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa mufrad adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa perbendaraan kata; kosakata atau daftar kata diurutkan per abjad yang biasanya disertai

makna atau terjemahannya. Jadi dari sekian banyak pendapat diatas disimpulkan bahwa mufrodat adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang baik lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahnya tanpa diuraikan dengan kata-kata lain tersusun secara abjadiyahnya.

Sedangkan menurut Horn Mufrodat adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Peran mufrodat dalam menguasai empat kemahir bahasa sangat diperlukan. Sementara itu mufrodat merupakan kumpulan kata-kata yang membentuk Bahasa yang diketahui seseorang, dari kumpulan kata tersebut akan digunakan dalam Menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat. Komunikasi seseorang dengan penguasaan mufrodat yang tepat dan memadai menunjukkan gambaran intelegenti dan tingkat Pendidikan si pemakai bahasa.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka atau bilangan. Penelitian ini bersifat eksperimen yaitu memberi treatment (perlakuan) pada subjek karena ingin menguji sebab hubungan adanya suatu kegiatan dengan hasil yang diperoleh. Dapat juga dikatakan, peneliti ingin mengetahui ada dan tidaknya gejala x dengan hasil yang ditimbulkan. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan kuantitatif yang menguji hubungan sebab akibat. Hubungan korelasional antara dua variabel yang menunjukkan pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Dengan demikian penelitian ini juga akan menguji pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan.

## **C. Hasil**

Berdasarkan data yang diperoleh, metode pengajaran pada pembelajaran bahasa Arab terhadap kemampuan menulis yang dilakukan di kelas X MAN 3 Magetan adalah metode imla'. Metode imla' yang dilakukan di kelas yaitu imla' masmu' dimana siswa menulis teks bacaan atau kalimat yang dibacakan guru tanpa melihatnya terlebih dahulu. Ketika siswa mendengarkan bacaan guru, siswa mendeskripsikan bentuk tulisannya lalu menuliskannya dengan cepat.

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun prosedur dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. **Persiapan** Persiapan adalah persediaan atau perlengkapan agar mampu melaksanakan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini menggunakan media kartu domino guna untuk

mempermudah pembelajaran bahasa Arab menguasai mufrodat, yaitu menyiapkan kartu domino dan Lembar Kerja Siswa.

- 1) Mempersiapkan materi pembelajaran
  - 2) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa lembar kerja siswa dan mempersiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan dalam rangka memperlancar proses pembelajaran.
- b. Pelaksanaan Rencana pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:
- 1) Membuka pelajaran
  - 2) Guru memperagakan cara bermain kartu domino pada pelajaran bahasa Arab
  - 3) Siswa diminta membentuk kelompok
  - 4) Guru membagikan kartu yang berisi mufrodat yang akan disusun siswa nantinya
  - 5) Siswa yang tidak membawa kartu adalah siswa yang menang
- c. Pengamatan Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap pelaksanaan yang telah dilaksanakan. Guru mencatat nilai dari kegiatan siswa menggunakan permainan kartu domino. Meliputi:
- 1) Situasi belajar mengajar
  - 2) Keaktifan siswa
  - 3) Kemampuan siswa dalam menambah kosakata
- d. Evaluasi Dari penelitian pada kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan bahwa menggunakan media kartu domino dapat membantu siswa mempermudah menguasai mufrodat dan proses pembelajaran juga lebih mudah dipahami siswa karena dilaksanakan belajar sambil bermain dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran dengan bahan yang sangat sederhana dan mudah dibawa kemana-mana. Untuk mengetahui maksimal atau tidaknya dalam proses pembelajaran bahasa Arab tentang penguasaan mufrodat guru menggunakan nilai harian untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai mufrodat.

Untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang penulis ajukan yakni ada pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan Tahun Pelajaran 2020. Untuk itu penulis buktikan dengan mencari nilai koefisien korelasi antara variabel Penggunaan Media Kartu Domino (X) dan Penguasaan Mufrodat (Y) dengan menggunakan rumus korelasi product moment.

Demikian dapat diketahui  $r_{xy}$  [0,54] adalah positif dan setelah dicari  $t$  hitungnya dan diperbandingkan dengan  $t$  tabel taraf signifikan 5%, maka ditemukan bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel sehingga hipotesis yang diajukan penulis yaitu pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan Tahun Pelajaran 2020 ( $H_a$ ) diterima, sedangkan hipotesis tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan Tahun Pelajaran 2020 ( $H_o$ ) ditolak. Dan diketahui pula bahwa penggunaan media kartu domino memberikan kontribusi sebanyak 29,16% terhadap penguasaan mufrodat kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan Tahun Pelajaran 2020

#### **D. Pembahasan**

Media kartu domino merupakan media berbahan kartu berbentuk persegi panjang yang salah satu sisinya ditulisi mufrodat sebagai alat bantu guru untuk menyalurkan pesan guna menunjang keberhasilan mengajar bahasa Arab. Sehingga dapat digunakan seperti permainan domino. Kartu ini dimodifikasi dari sebuah permainan kartu domino yang cara bermainnya dari kartu asli didalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menambah dan meningkatkan penguasaan mufrodat, sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai secara maksimal. Dengan menggunakan media siswa akan lebih aktif karena sifatnya belajar sambil bermain.

Menurut Sung, Hui Chun Ching dan Gregory dengan judul *A Case Study On The Potentials of Card Games Assisted* adalah: a. Siswa lebih suka menyukai pembelajaran dengan menggunakan game edukasi b. Dalam permainan siswa terlibat dalam pembelajaran yang dapat memacu motivasi diri.. c. Dalam permainan siswa bersaing satu sama lain sehingga mereka akan merasa tertantang dan termotivasi mereka untuk lebih baik.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran atau proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang menyenangkan sangat berpengaruh besar pada peserta didik, karena proses pembelajaran yang tidak dilakukan secara monoton, membuat siswa tidak jenuh dan membosankan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran menggunakan teknik penggunaan media kartu domino yang bisa meningkatkan pengetahuan pada siswa serta bisa menambah wawasan dengan cara belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kartu domino ( $x$ ) terhadap penguasaan mufrodat pada mata

pelajaran bahasa Arab (y), maka pernyataan tersebut dapat dibuktikan kebenarannya berdasarkan korelasi Product Moment yang menghasilkan harga koefisien  $r_{xy}$  sebesar 0,54. Berdasarkan hasil penelitian antara  $r$  hitung  $r$  tabel nilai nilai product moment diperoleh hasil bahwa  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel baik pada taraf 5% maupun 1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian  $H_a$  yang diajukan diterima, dengan demikian terlihat pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan.

Faktor utama penguasaan mufrodat pada siswa terletak pada bagaimana menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan mufrodat khususnya, proses pembelajaran menggunakan media kartu domino berlangsung baik guna mendapatkan hasil yang baik.

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media kartu domino berpengaruh positif terhadap penguasaan mufrodat. Hal tersebut dikuatkan oleh hasil analisis deskripsi presentase yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan mufrodat tergolong baik, jadi dapat dibuktikan bahwa penggunaan media kartu domino mempengaruhi penguasaan siswa (penguasaan mufrodat) sebesar 19,16%

#### **D. Kesimpulan**

Ada Pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Mufrodat kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri 3 Magetan Tahun Pelajaran 2020 yaitu sebesar 29,16%.

### Daftar Pustaka

- A., Ahdar, & W., Wardana, (2019), Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogi
- Arifin, Zainal, (2012), Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, (2010), Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asifuddin, Ahdan Djanan, (2015), Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Asrori, Imam, dan Ahsanuddin, Moh. Media Pembelajaran Bahasa, Malang: CV Bintang Sejahtera.
- B. Bulkisah, (2012), Pembelajaran bahasa Arab pada perguruan tinggi agama Islam di Indonesia. Dalam IJAS Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran.
- Ching, Shung Hui Chuan Ching dan S. Gregory, (2015), A case Study On The Potentials of Crad Game Assisted, International Journal of online Engineering, dalam Nyimas Arrahmah.
- D.,Febrianshari Kusuma, Jayanti, V. C., N. D., D. W., Ekowati, Prasetya, M. Y., W., Widiyanti, & I. Suwandayani, B (2018), Analisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembuatan Dompot Punch Zaman Now. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD).
- Zhul Fahmy Hasani, (2013), Penerapan Metode Imla' Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VIIC MTs Muhammadiyah 02 Pematang. (Skripsi, UNNES. 2013).