



Permainan Domino dalam Pengajaran Mufradat di Madrasah Tsanawiyah

Milki Aan¹, Elia Rosa², dan Tsamratul Basiroh³

¹*Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Iman (STAINI), Bogor*

²*Pesantren Al-Irsyad, Bulaan Kamba*

³*Pondok Pesantren Daarul Muttaqin, Tangerang*

Surel Korespondensi: milki.aan@gmail.com

Abstract:

This study begins with a shortage of learning methods and media used by teachers in the classroom. The goal of this study is to uncover teaching and learning procedures, as well as students' abilities before and after utilizing domino games, in order to determine the efficacy of learning vocabulary through domino games. The researchers utilized a quantitative technique and an experimental research strategy. A total of 55 pupils were included in the study. The Random Sampling Method was used for sampling. The researcher employed observation, interviews, written tests, and documentation to collect data. The T-test formula was employed to analyze the research data. The researchers found that the use of domino games in vocabulary learning in Islamic boarding schools was appropriate and successful based on the findings of this study.

Keywords: *Domino games, vocabulary learning*

Abstrak:

Penelitian ini berangkat dari permasalahan kurang efektifnya metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap prosedur belajar mengajar, kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan domino, dan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran kosakata menggunakan permainan domino. Peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah 55 siswa yang dipilih dengan Metode Random Sampling. Teknik pengumpulan yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan rumus uji-t. Hasil penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan permainan domino dalam pembelajaran kosakata di pondok pesantren sudah tepat dan efektif.

Kata Kunci: *Permainan domino, pembelajaran kosakata*

A. Pendahuluan

Kosakata adalah salah satu elemen bahasa yang harus dikuasai oleh seorang pelajar bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Penguasaan kosakata yang memadai akan mendukung kemampuan pelajar dalam berkomunikasi dengan bahasa asing, baik secara lisan maupun tertulis. Berbicara dan menulis adalah keterampilan bahasa yang harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, produktif, dan aktual.

Pengajaran kosakata membutuhkan alat peraga atau media pengajaran yang tepat untuk membantu siswa memahami bahasa Arab dan menggunakannya dengan benar. Alat peraga/media ini sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa asing.¹ Penggunaan alat peraga atau media dalam pengajaran kosakata bahasa Arab diyakini dapat membantu siswa (pelajar) dalam menguasai kosakata Bahasa Arab secara sempurna, terlebih apabila guru menyampaikannya dengan teknik yang menarik dan menyenangkan.

Hamalik berpendapat bahwa penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar dapat merangsang keinginan dan kegiatan belajar siswa, bahkan mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan alat peraga pendidikan pada fase orientasi pembelajaran membantu efektivitas proses pengajaran, penyampaian pesan dan materi, serta peningkatan pemahaman.²

Berdasarkan observasi langsung terhadap siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Bulaan Kamba, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dijumpai di lapangan. *Pertama*, kemampuan siswa rendah dalam memahami kosakata, tercermin dari kelemahan siswa menyebutkan kosakata beserta artinya dalam proses pembelajaran. Hal ini tampaknya disebabkan oleh penggunaan media pengajaran yang kurang tepat. Padahal, selain memudahkan guru dalam penyampaian materi, penggunaan media atau alat peraga juga dapat membantu siswa untuk lebih interaktif dan aktif ketika mengikuti pelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi semakin berkualitas. Dalam pandangan Udie, penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.³

Kedua, durasi waktu untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas tampaknya masih kurang optimal, yaitu hanya dua kali pertemuan dalam seminggu. Menurut Fahrurrozi, waktu merupakan salah satu masalah non-linguistik dalam pembelajaran bahasa Arab.⁴ Waktu belajar yang kurang optimal berakibat pada ketercapaian hasil belajar yang kurang maksimal, apalagi dalam pembelajaran bahasa asing yang memiliki komponen kemahiran dan unsur bahasa yang lengkap.

¹ 'Abdur Raḥman bin 'Ibrāhīm, *Illuminations by Al Mualami Arabic for Non-Native Speakers*, (Kingdom of Saudi Arabia, 1436 AH), 159.

² Dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), 17.

³ Nurul Udie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan Universitas Sultan Agung Tirtayasa*, vol. 2, No. 2, (2019), 587.

⁴ Aziz Fahrurrozi, Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya, *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol.1 No.2, (2014), 165.

Oleh karena itu, dibutuhkan waktu yang lebih lama dari yang disediakan oleh sekolah tersebut agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal.⁵

Ketiga, metode yang digunakan dalam pembelajaran kosakata masih perlu ditingkatkan, begitu pula dengan kelengkapan sarannya. Guru tampaknya masih mengandalkan metode tradisional yang menjemukan, alih-alih mencoba metode modern yang lebih menyenangkan. Beberapa sarana pembelajaran pun kurang mengikuti perkembangan kebutuhan terkini. Padahal, menurut Widiasih dkk., variasi metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.⁶ Dari sini dipahami, guru perlu memilih sarana atau alat peraga yang tepat dalam proses pengajaran kosakata di sekolah.⁷

Keempat, minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata kurang kuat. Minat dan motivasi belajar merupakan hal yang penting dan harus diketahui oleh setiap guru untuk menumbuhkan rasa senang dan semangat dalam belajar.⁸ Motivasi sangat membantu peningkatan minat siswa. Upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan alat peraga yang tepat.

Kelima, latar belakang kemampuan setiap siswa cukup beragam. Ada siswa yang telah mempelajari bahasa Arab sewaktu di Madrasah Ibtidaiyah; ada pula yang belum pernah mempelajari bahasa Arab sama sekali. Keragaman ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan.

Dari beberapa masalah tersebut di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Bulaan Kamba. Peneliti menilai bahwa metode dan media pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Karena itu, sekolah penting untuk mengusahakan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Relevan dengan usaha tersebut, peneliti melakukan eksperimen penggunaan permainan kartu 'domino' dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Pertimbangannya: kartu domino merupakan media atau alat bantu pembelajaran yang sederhana, mudah diseting dalam pembelajaran, serta memiliki daya tarik untuk menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari bahasa asing, khususnya pengajaran kosakata.

⁵ Sar'an, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dan Solusinya", *Jurnal Pendidikan*, Vol.2, No.2, (2019), 106.

⁶ Rita Widiasih, Joko Widodo, dan Titin Kartini, "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, vol 11 No 2, (2017), 104.

⁷ Wakhidati Nurrohmah Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah", *Lisania: Jurnal of Arabic Education and Literatur*, Vol.1, No.1, (2017), 3.

⁸ Asep Muhammad Saepul Islam, "Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Perspektif Siswa Madrasah", *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol 2, No.1, (2015), 2.

Konsep Permainan

Permainan adalah aktivitas yang bertujuan untuk menghibur, mengisi waktu luang, dan atau mengubah (mendominasi) perilaku seseorang, meskipun tanpa tujuan spesifik. Namun, ada juga yang menganggap permainan sebagai kegiatan yang memiliki tujuan spesifik, meskipun bentuknya adalah hiburan atau aktivitas bersenang-senang. Bagi orang dewasa, permainan dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku dan kepribadian dalam berbagai dimensi kognitif, fisik, dan emosional.⁹ Istilah “bermain” sering dijabarkan sebagai eksploitasi energi kinetik tubuh untuk mendapatkan kesenangan psikologis bagi individu, yang dilakukan dengan melibatkan mental atau fisik.¹⁰

Permainan dalam dunia anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat, serta mampu meningkatkan kemampuan anak untuk masa yang akan datang. Dalam permainan, seorang anak bisa meniru dan mengembangkan beragam bahasa dan pikirannya dengan alami, menumbuhkan ekspresi dan gerak psikomotoriknya, meningkatkan kemampuan bersosial, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan komunikasi.¹¹

Permainan bagi anak memiliki ragam manfaat. Di antaranya, untuk meningkatkan kepercayaan dirinya atau kelompoknya ketika lebih unggul dari teman-temannya dalam satu permainan. Melalui permainan, anak dapat belajar kerja sama dan menghormati hak-hak orang lain, serta menghormati dan mematuhi hukum dan aturan. Permainan juga dapat meningkatkan pada diri anak rasa memiliki dalam kelompok, membantu tumbuh-kembang memorinya, pemikiran, persepsi dan imajinasi, memperoleh kepercayaan diri dan ketergantungan, serta memfasilitasi kemampuannya dalam menemukan atau menguji hal yang baru.¹²

Menurut Rafida Al-Hariri,¹³ bermain bagi anak-anak dan orang dewasa memiliki beragam manfaat sebagai berikut:

1. Membantu melepaskan kekakuan fisik dan emosional.
2. Membantu mengembangkan otot anak.
3. Membantu dalam mengembangkan keterampilan dalam bereksperimen dan bongkar pasang suatu benda.
4. Memungkinkan anak untuk belajar mengenal banyak bentuk, warna, ukuran, jenis pakaian, keterampilan dalam mengklasifikasikan sesuatu, serta

⁹ Ahmad Amirul Kholid, “Pengajaran Kosakata Menggunakan Permainan Kartu Domino untuk Kelas VII SMA Darussalam Gavluk Furwasari Bojonegara”, Muhadasah: *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No.2, (2020), 260.

¹⁰ Rafidah Hariri, *al-Al’āb al-Tarbarwiyyah wa In’ikāsātīha ‘ala Ta’allum al-Athfāl*, (Amman: Al-Yazuri, 2014), 11.

¹¹ Muhammad Rajab Fadlullah, *al-Al’āb al-Lughawiyyah li Athfāl mā Qabla al-Madrasah*, (Jawd Husni: ‘Ālim al-Kutub, 1999), Juz 1,11.

¹² Abdul Rahman Bin Chik, “al-Al’āb al-Lughawiyyah fi Ta’līm al-Lughah al-‘Arabiyyah fi al-Madrasah al-Ibtidāiyyah fī Barnāmij Ji-Qaf fī Malaysia: Dirāsah Tahlīliyyah, *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol.2, (2015), 290-291

¹³ Rafidah Hariri, *al-Al’āb al-Tarbarwiyyah wa In’ikāsātīha ‘ala Ta’allum al-Athfāl*, (Amman: Al-Yazuri, 2014),18.

memperoleh berbagai pengalaman yang tidak dapat diperoleh dari sumber lain.

5. Memungkinkan anak untuk mempelajari hal-hal baru tentang dirinya dan dunia di sekitarnya.
6. Permainan kelompok membantu dalam mengevaluasi perilaku anak, apakah ia bisa patuh pada faktor-faktor penting seperti keterlibatan dalam emosi dan solidaritas dengan temannya dalam satu kelompok tersebut.
7. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan indera dan pikirannya, serta meningkatkan kemampuannya untuk memahami sesuatu.
8. Memungkinkan seseorang (guru) untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah anak-anak (siswanya) dan memberikan bantuan yang diperlukan untuk mereka.
9. Menarik perhatian mereka untuk mau belajar, dan memotivasi mereka untuk bereksplorasi.
10. Memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kebutuhannya yang tidak mampu diungkapkannya dalam kehidupan nyata.

Ada beberapa kriteria umum yang harus diperhatikan oleh guru dalam memilih permainan bahasa untuk memperoleh manfaat pembelajaran yang diinginkan, yaitu:

1. Agar menarik perhatian anak/siswa, seorang guru bisa mendorong siswa dengan cara memberikan kesenangan, hiburan dan ketegangan sebanyak mungkin, karena kesenangan mendorong mereka untuk belajar hal yang baru.
2. Permainan harus jelas dari segi aturan, aktivitas, dan kemampuan yang sesuai dengan mereka.
3. Permainan harus sesuai dengan umur para siswa, kecenderungan, dan tingkat kognitifnya, serta tingkat pemahaman dan pengalaman mereka.
4. Relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai untuk siswa dan harus lebih baik dari media pembelajaran lainnya.
5. Permainan harus bisa diterima oleh siswa, tidak rumit, dan mudah dipahami aturannya.
6. Permainan harus terukur dengan jelas apa targetnya sehingga dapat diketahui hasilnya.

Dalam memilih permainan untuk pembelajaran bahasa, banyak kriteria yang harus diperhatikan. Kriteria terpenting adalah permainan tersebut harus mampu memancing minat dan kemampuan berbicara serta berekspresi siswa, mampu mengembangkan kemampuan dalam membaca, memberikan peluang agar siswa mampu membaca dengan cepat, serta siswa kemudian bisa menjelaskan makna kosakata melalui konteks.¹⁴

¹⁴ Muhammad Ali Al-Suwerki, *al-Al'âb al-Lugharwiyyah wa Dauruha fî Tanmiyyah Mahārât al-Lugharwiyyah al-'Arabiyyah*, (Irbil: Maktabah al-Thalabah al-Jâmi'ah, 2005), 19-20.

Permainan Domino

Domino adalah permainan kartu yang cukup populer di kalangan masyarakat. Kartu domino terbagi menjadi 28 kartu kecil, berbentuk persegi panjang, bergambar lingkaran merah, dengan beberapa jenis angka. Permainan domino berasal dari Cina pada tahun 1120 M, dan permainan ini dibuat oleh seorang ‘abdi dalem’ bernama Keung Tai Kung yang dipersembahkan kepada kaisar pada saat itu, yaitu *Hui Tsung*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar); tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dan tiap bidang berisi 0–6 titik. Dalam Kamus Ilmiah Praktis, domino adalah kartu kecil untuk perjudian. Namun, kartu domino di sini bukanlah kartu yang digunakan orang untuk berjudi, melainkan alat pembelajaran berbentuk domino yang memiliki nilai edukasi.¹⁵ Cara memainkan kartu domino ialah menghubungkan potongan kartu secara berpasangan pada jumlah angka atau gambar yang terdapat pada kartu domino lainnya.¹⁶

Domino adalah alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa asing. Kartu Domino yang dipakai adalah kartu yang telah dimodifikasi dengan mengisi kosakata bahasa asing yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari.¹⁷ Dengan permainan ini, siswa harus berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya. Dalam permainan ini, siswa dilatih untuk jujur, disiplin, serta hormat dan kooperatif.¹⁸

Menurut Siti Alfiya, *flashcard* (mirip dengan domino) memiliki beberapa bagian, yaitu:

1. Kartu bergambar: Kartu berukuran kecil yang dapat ditukar dengan mudah, atau sedikit lebih besar sehingga semua siswa di kelas dapat melihat gambarnya dengan jelas. Ada banyak model *flashcard* yang dapat disiapkan langsung oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa asing yang efektif dan efisien.
2. Kartu kata: Beberapa kartu yang tertulis kata, frasa, atau kalimat di atasnya; guru menyajikannya kepada siswa dalam presentasi singkat di awal pelajaran untuk mengajarkan isi bacaan dan pelajaran (nilai), kemudian guru menyajikan kembali untuk memperkuat dan mengulas apa yang telah diajarkan.
3. Kartu kata dwibahasa: Kartu ini memiliki dua sisi. Pada sisi muka, dicantumkan kata dalam bahasa Arab. Pada sisi sebaliknya, dicantumkan kata dalam bahasa Inggris/Indonesia sebagai terjemahan dari kata bahasa Arab. Guru menyajikan

¹⁵ Mordiaty, “Penerapan Metode Permainan Domino untuk Pengajaran Kosakata untuk Mengajarkan Al-Qur’an pada Siswa TK Al-Furqan Kecamatan Mario, Baiponta”, (Palopo: IAIN Palopo, 2020), 13

¹⁶ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, Jakarta Timur: Prenadamedia, 2019), cet.5, 257

¹⁷ Vina Aprianingsih, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta”, skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 21.

¹⁸ Siti Alfiya, “Pengembangan Alat Kartu Domino Untuk Keterampilan Berbicara Siswa (Penelitian Pengembangan Kelas II Kelas X di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Serang”, artikel, (Benten: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Mulan Hasan al-Din, 2018), 27.

dan membacakannya kepada murid dengan jelas di awal pelajaran, lalu siswa mengulangi yang dibacakan oleh guru sampai siswa memahami kata-kata pada kartu tersebut.

4. Kartu gambar dan kata: Kartu ini memiliki dua tipe. Tipe *pertama* berisi gambar yang tertera kata/frasa terjemahan di sampingnya. Tipe *kedua* berupa gambar di satu sisi, dan sisi lainnya berupa kata atau frasa terjemahannya. Pada kartu domina, umumnya dipilih kata-kata populer yang banyak digunakan agar siswa mampu meninjau kosakata, memahami pelajaran, dan berlatih mengeja.¹⁹

Langkah yang diperlukan untuk memainkan kartu domino, antara lain:

1. Persiapan
 - a. Menentukan peralatan yang akan digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pengajaran.
 - b. Sekolah (Guru) menyiapkan kertas yang berisi kosakata yang berbeda dari segi bahasa dan makna di setiap sisinya.
 - c. Guru menulis di papan tulis kosakata yang akan dibahas dalam permainan
2. Pelaksanaan permainan
 - a. Guru mengajarkan dan menjelaskan kosakata di papan tulis.
 - b. Siswa diminta untuk mengingat kosakata yang diberikan oleh guru selama beberapa menit.
 - c. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - d. Permainan dimulai seperti pada domino biasa.
 - e. Pemain yang tidak memiliki atau tidak mengingat kosakata bahasa Arab dari gambar dapat mengatakan "Pass" agar pemain lain melanjutkan.
 - f. Permainan berakhir jika sudah terdapat pemenang, atau kartu pemain habis atau waktu permainan yang ditetapkan habis.²⁰

Pengajaran Kosakata

Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kosakata dalam suatu bahasa memiliki bentuk dan makna yang berbeda. Misalnya: ada yang ditinjau dari jumlah hurufnya, ada juga yang dilihat dari kemudahan pengucapan dan penulisannya, serta juga ditinjau dalam hal sifatnya yang abstrak atau nyata. Misalnya, ada kosakata yang menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan oleh pancaindra. Begitu pun ada kosakata yang tidak dapat ditangkap oleh pancaindra seperti kata 'kebebasan, persahabatan, kejujuran' dan sebagainya.²¹

¹⁹ Siti Alfiya, "Pengembangan Alat Kartu *Domino* Untuk Keterampilan Berbicara Siswa (Penelitian Pengembangan Kelas II Kelas X di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Serang)", artikel, (Benten: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Mulan Hasan al-Din, 2018), 29-30, tidak diterbitkan.

²⁰ Mordiyati, "Penerapan Metode Permainan *Domino* untuk Pengajaran Kosakata untuk Mengajarkan *Al-Qur'an*, Pada Siswa TK *Al-Furqan*, kecamatan Mario, Baijonta", (Palopo: IAIN Palopo, 2020), 13.

²¹ Wahyoni, "Pengaruh Penggunaan *Total Physical Response* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Banting", Artikel, (Makassar: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2017). 22

Kosakata merupakan komponen penting dari bahasa karena mencakup di dalamnya arti dan makna yang mempunyai peran penting bagi seorang pembicara ataupun tulisan di dalam buku. Kemampuan berbahasa seseorang akan meningkat jika kosakatanya bertambah, dan kemampuan bahasa orang tersebut sesuai dengan kosakata yang dimilikinya.²²

Kosakata adalah salah satu elemen terpenting dari bahasa karena memiliki banyak manfaat dalam penyebaran bahasa.²³ Siapa pun yang ingin belajar dan mendalami bahasa kedua harus memiliki penguasaan yang luas terhadap kosakata. Permasalahan dalam pengajaran kosakata bukan hanya dalam pelafalan huruf-huruf, pemahaman makna kata, pengetahuan terhadap perubahan bentuk kata, atau perubahan susunan kalimat sesuai dengan struktur linguistik yang benar saja. Selain karena tujuan pembelajaran bahasa kedua yaitu pemenuhan semua kompetensi yang telah disebutkan itu, yang tidak kalah penting lagi yaitu siswa harus mampu menggunakan kata-kata yang tepat di tempat yang tepat.²⁴

Pentingnya pengajaran kosa kata adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran kosa kata merupakan aspek penting dalam pemerolehan bahasa, karena kosa kata merupakan kunci dalam proses belajar mengajar. Tidak akan ada pembelajaran tanpa bahasa dan tidak akan ada bahasa tanpa kosa kata.
2. Membantu siswa dalam berekspresi dan memahami sesuatu dengan baik.
3. Membantu siswa dalam memahami orang lain dan berkomunikasi dengan mereka secara efektif.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, ketika satu kata memiliki lebih dari satu arti (polisemi), atau ketika ada beberapa kata yang memiliki satu arti yang sama (sinonim).
5. Memperkuat hubungan sosial dan kekeluargaan antar anggota masyarakat yang sama.
6. Sarana untuk mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan kecenderungan, memenuhi kebutuhan dan minat, dan mengembangkan kemampuan rasa dan kefasihan di antara pengguna bahasa. Terutama ketika seseorang ingin menyampaikan sesuatu dengan baik sesuai konteks dan situasi, serta sesuai dengan karakter atau kemampuan pendengar atau lawan bicaranya.²⁵

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini. Penelitian kuantitatif adalah data penelitian yang berupa angka-angka dan analisis

²² Ahmad Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), 96

²³ Aziz Fakrurrazi and Erta Mahyudin, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*, ed. Mu'azzizah, 2nd ed. (Bandung: Pustaka Cendekia Utama, 2020). 56.

²⁴ Nur Fitri, Siti Uriana Rahmawati, "Atsar Istikhdām Murabba' al-Kalimāt fī Ta'līm al-Mufradāt wa Ta'allumiha", *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol.4, 2017, 14-2

²⁵ Māhir Sya'bān Abdul Bārizī, *Istirātijiyāt al-Mufradāt*, (Oman: Dār Masīrah li al-Nasyr wa al-Tauzīr, 2010), 33-34.

statistik.²⁶ Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian ilmiah yang mengasumsikan adanya fakta sosial yang objektif, terhindar dari subjektif dan keyakinan individu. Pendekatan kuantitatif menggunakan perhitungan statistik dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.²⁷ Metode ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui keefektifan penggunaan permainan domino dalam pengajaran kosakata pada suatu kelompok yang menjadi sampel dalam penelitian. Pendekatan eksperimen yang digunakan mengacu pada desain eksperimen (*design quasi experimental*) dengan tipe desain (*non-equivalent control group*). Peneliti mengambil sampel lalu menggunakan pre-test dan post-test pada dua kelompok yang berbeda. Objek yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII di Lembaga Bimbingan tahun 2021/2022 yang berjumlah 85 siswa.

Sampel dalam penelitian ini kemudian dibagi dua kelompok yaitu siswa kelas VII “B” yang berjumlah 28 siswa untuk mewakili kelompok eksperimen, dan kelas VII “C” berjumlah 27 siswa untuk mewakili kelompok kontrol. Metode yang digunakan peneliti dalam memilih sampel adalah metode (*random sampling*).

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara pribadi, untuk memperoleh data tentang proses pengajaran bahasa Arab yang berlangsung dan khususnya penjelasan tentang pembelajaran kosakata. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung, (dengan) mengadakan tes untuk memperoleh data kemampuan kosakata siswa, dokumentasi untuk memperoleh informasi tertulis tentang profil sekolah, dan data tertulis lainnya yang dibutuhkan peneliti di sekolah ini.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

a. Pengajaran dan pembelajaran kosakata menggunakan kartu domino

Penelitian ini dilakukan dalam delapan pertemuan. Guru selama delapan pertemuan tersebut mesti menggunakan domino sebagai media dan alat pembelajarannya. Adapun langkah permainannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mempelajari dan menjelaskan kosakata di layar
- 2) Siswa diminta untuk mengingat kosakata yang telah diberikan sampai batas waktu yang ditentukan
- 3) Peneliti membagi individu menjadi beberapa kelompok atau divisi, dan masing-masing terdiri dari 4 siswa
- 4) Setelah itu siswa berkumpul dengan timnya
- 5) Peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan domino
- 6) Peneliti membagikan kartu domino yang sudah disiapkan kepada semua kelompok

²⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2013), 7.

²⁷ Amer Kandilji dan Iman al-Samarrâi, *al-Bahs al-'Ilmî al-Kammî wa al-Nauî*, (Yordan: Al-Bâzūrî, 2009), J. 4, 57.

- 7) Permainan dimulai dari siswa yang memiliki kartu (baik pria atau wanita) dan kemudian diteruskan oleh pemain selanjutnya.
- 8) Pemain yang tidak memiliki atau tidak menyebutkan kosakata bahasa Arab dari foto yang terdapat dalam kartu tersebut mengatakan "Pass" sehingga pemain lain melanjutkan.
- 9) Permainan berakhir jika sudah ada pemenang, atau kartu permainan sudah habis, ataupun waktu yang ditetapkan sudah selesai.

b. Kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan domino

Setelah melakukan dua kali tes, ditemukan perbedaan hasil statistik terhadap siswa, yaitu meningkatnya hasil antara pre-test dan post-test. Peneliti mendeskripsikan hasil pengujian sebagai berikut:

- 1) Hasil pre-test (pretes) dan post-test (postes) untuk kelompok eksperimen

Berikut ini adalah hasil dari **pre-test** dari kelompok eksperimen untuk siswa kelas VII "B". Peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Data	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Hasil Pre-tes di kelas VII B	28	85	10	62.857

Dari hasil pre-test untuk kelompok eksperimen ini, peneliti mendapatkan hasil terendah adalah 10 dan hasil tertinggi yaitu 85. Hasil rata-rata yang didapat siswa dalam pre-test adalah **62,857**. Dari sini diketahui bahwa kemampuan awal siswa dalam belajar kosakata hanya sampai pada kategori "*Maqbūl*" (diterima).

Berikut adalah hasil **post-test** setelah menggunakan permainan domino dari kelompok eksperimen untuk siswa kelas VII "B", dan peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Data	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Hasil post-tes di kelas VII B	28	100	55	86,25

Dari hasil post-test untuk kelompok eksperimen ini, peneliti menemukan hasil terkecil 55 dan hasil terbesar 100. Hasil rata-rata yang didapat siswa dalam post-test adalah **86,25**. Dari sini diketahui bahwa kemampuan siswa dalam belajar kosakata setelah menggunakan permainan domino meningkat bahkan sampai pada kategori "*Jayyid Jiddan*" (sangat baik).

2) Hasil pre-test dan post-test untuk kelompok kontrol

Berikut adalah hasil dari pre-test dari kelompok kontrol untuk siswa kelas tujuh “C”. Peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Rata-Rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Siswa
62.963	30	95	27

Dari hasil pre-test untuk kelompok kontrol ini peneliti mendapatkan hasil terkecil 30 dan hasil terbesar 95. Hasil rata-rata yang didapat siswa dalam pre-test adalah 62,963. Dari sini diketahui bahwa kemampuan awal siswa dalam belajar kosakata hanya sampai pada kategori “*Maqbūl*” (diterima).

Berikut adalah hasil post-test setelah menggunakan permainan domino dari kelompok eksperimen untuk siswa kelas VII “C”, dan peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Data	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Hasil post-tes di kelas VII B	27	100	45	73,889

Dari hasil post-test untuk kelompok eksperimen ini, peneliti menemukan hasil terkecil 45 dan hasil terbesar 100. Hasil rata-rata yang didapat siswa dalam post-test adalah **73,889**. Dari sini diketahui bahwa kemampuan siswa dalam belajar kosakata setelah menggunakan permainan domino meningkat bahkan sampai pada kategori “*Jayyid Jiddan*” (sangat baik).

c. Keefektifan Penggunaan Permainan Domino

Dari data sebelumnya, peneliti bisa mendeskripsikan keefektifan penggunaan permainan domino sebagai berikut. Hasil pengujian pada kelompok eksperimen kelas VII “B” sebagai berikut:

	Pretest	Postest	Perbedaan
Penjumlahan Total	1.760	2.415	655
Rata-rata	62,857	86,25	23,393

Dari hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen, peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi disaat menggunakan permainan domino dalam pengajaran kosakata, dan hasil pre-test dari kelompok eksperimen ini adalah 62.857 (ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata mereka berada pada tingkat “*Maqbūl*” (diterima)). Kemudian hasil post-test dari kelompok eksperimen adalah 86,25 (dan ini menunjukkan bahwa kemampuan mereka meningkat menjadi “*Jayyid Jiddan*” (sangat baik)).

Hasil pengujian pada kelompok kontrol kelas VII “C” adalah sebagai berikut:

	Pretest	Posttest	Perbedaan
Perjumlahan Total	1700	1995	295
Rata-rata	62,963	73,889	10,926

Dari hasil pre-test dan post-test pada kelompok kontrol, peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi disaat menggunakan permainan domino dalam pengajaran kosakata, dan hasil pre-test dari kelompok kontrol ini adalah 62,962 (ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata mereka berada pada tingkat “*Maqbūl*” (diterima)). Kemudian hasil post-test dari kelompok kontrol ini adalah 73,889 (dan ini menunjukkan bahwa kemampuan mereka mengalami peningkatan menjadi “*Jayyid Jiddan*” (sangat baik)). Sehingga dari data tersebut diketahui bahwa rata-rata perbedaan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelompok kontrol.

2. Analisis Data

Peneliti menemukan bahwa hasil pre-test dan post-test dilakukan secara alami, dan berikut ini adalah penjelasan penggunaan domino dalam pengajaran kosakata antara hasil pre-test dan post-test berdasarkan "test-T" (Uji) –

Tabel 4. 14 Hasil tim eksperimen dan kontrol

X ₂ ²	X ₁ ²	Nilai		No
		X ₂	X ₁	
1501,85	3096,05	295	625	Σ
55,62	11,57	10,93	23,39	M

$$= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \times \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 \cdot N_2}\right)}}$$

Peneliti terlebih dahulu mencari M₁ dan nilai M₂, yaitu sebagai berikut:

Pertama: Mencari nilai M₁ dan M₂

$$\begin{aligned} M_1 &= \frac{\sum X_1}{N_1} \\ &= \frac{625}{28} \\ &= 23,39 \end{aligned}$$

$$M_2 = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$= \frac{295}{27}$$

$$= 10,93$$

$$X_1 = x_1 - M_1$$

$$X_2 = x_2 - M_2$$

$$\sum x_{1^2} = 3096,05$$

$$\sum x_{2^2} = 1501,85$$

$$N_1 = 28$$

$$N_2 = 27$$

$$t_0 = \frac{23,39 + 10,93}{\sqrt{\left(\frac{3096,05 + 1501,85}{28 + 27 - 2}\right) \times \left(\frac{28 + 27}{28 \times 27}\right)}}$$

$$t_0 = \frac{12,47}{\sqrt{\left(\frac{4597,9}{53}\right) \times \left(\frac{55}{756}\right)}}$$

$$t_0 = \frac{12,47}{\sqrt{(86,75) \times (0,07)}}$$

$$t_0 = \frac{12,47}{\sqrt{6,31}}$$

$$t_0 = \frac{12,47}{2,51}$$

$$t_0 = 4,96$$

$$t_{tabel} (df, \alpha)$$

$$df = N_1 + N_2 - 2$$

$$= 28 + 27 - 2$$

$$df = 53$$

$$\text{tabel } 53-5\% = 1,674$$

$$\text{tabel } 53-1\% = 2,399$$

Peneliti mengetahui bahwa hasil t_0 lebih besar dari hasil t_t . Hal ini juga menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengajaran kosakata menggunakan permainan domino untuk siswa kelas tujuh di sekolah ini efektif dan signifikan.

D. Kesimpulan

Penggunaan permainan domino membuat siswa lebih mudah memahami arti dari setiap kosakata. Permainan domino dapat menjadi salah satu alat bantu pengajaran di sekolah. Pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan domino dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga disimpulkan dalam penelitian ini bahwa permainan domino di sekolah ini sudah tepat dan sesuai untuk digunakan dalam pengajaran kosakata.

Daftar Pustaka

- ‘Abdur Raḥmān, Ibn Ibrāhīm, *Illuminations by teacher of Arabic for non-Native Speaker*, Riyad: Kingdom of Saudi Arabia. 1436 AH.
- Alfiya, Siti, “*Pengembangan Metode Kartu Domino Untuk Keterampilan Berbicara Siswa* Penelitian Pengembangan Kelas II Kelas X Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Serang”, Artikel, Banten: Perpustakaan UIN Sultan Mulan Hasanuddin Banten, 2018.
- Aprianingsih, Vina, “*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta*”, skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011.
- As-Suwarki, Muḥammad ‘Aliy, *Al-Al’āb al-Lughawīyyah wa Dauruhā fī Tanmīyah Mahārāt al-Lughawīyyah al-‘Arabīyyah*, ‘Irbil: Maktabah aṭ-Ṭalabah al-Jāmi’ah, 2005.
- Bin Chik, Abdul Rahman, “*al-Al’āb al-Lughawīyyah fī Ta’līm al-Lughah al-‘Arabīyyah fī al-Madrasah al-Ibtidāīyyah fī Barnāmij Ji-Qaf fī Malaysia: Dirāsah Tahlīliyyah*”, *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol.2, 2015
- Fadlullāh, Muḥammad Rajab, *al-Al’āb al-Lughawīyyah li Athfāl mā Qabla al-Madrasah*, Jawd Husni: ‘Ālim al-Kutub, 1999, Juz 1.
- Fakrurrazi, Aziz, and Erta Mahyudin. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*. Edited by Mu’azzizah. 2nd ed. Bandung: Pustaka Cendekia Utama, 2020.
- Fahrurrozi, Aziz. “*Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya*”, *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol.1 No.2, 2014.

- Fitri, Nur dan Rahmawati, Siti Uriana. "Atsar Istikhdam Murabba' al-kalimat fi Ta'lim al-Mufradat wa Ta'allumiha" *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*. Vol.4, 2017.
- Harīriy, Rafida, *Al-Al'āb at-Tarbarwiyyah wa In'ikāsātiha 'ala Ta'allum al-Athfāl*, Ammān: Al-Yazūriy, 2014.
- Islam, Asep Muhammad Saepul. "Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Perspektif Siswa Madrasah". *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol 2, No.1, 2015.
- Kandilji, Amer dan Iman al-Samarrāiy, *al-Baḥs al-'Ilmī al-Kammī wa al-Nauī*, Yordania: Al-Yazūriy, 2009 , ed. 4.
- Kholid, Ahmad Amirul. "Ta'līm al-Mufradāt bi Istikhdām Lu'bah Bithāqah al-Dūmīnū li al-Fashli al-Sābi' bi al-Madrasah al-Tsānawīyyah Dār al-Salām Purwosari Bojonegoro". *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 2, No.2, 2020.
- Mordiati, "Penerapan Metode Permainan Domino untuk Pengajaran Kosakata untuk Mengajarkan Al-Qur'an, Pada Siswa TK Al-Furqan, kecamatan Mario, Baiponta", Artikel, Palopo: Perpustakaan IAIN Palopo, 2020.
- Mustofa, Saiful. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif". Malang: UIN Maliki Press, 2011.
- Sar'an. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dan Solusinya", *Jurnal Pendidikan*, Vol.2, No.2, 2019.
- Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)", Bandung: Alfabeta, 2013.
- Udie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan Universitas Sultan Agung Tirtayasa*, vol.2, No.2, 2019.
- Wahyoni, "Pengaruh Penggunaan Total Physical Response Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Banting", Artikel, Makassar: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Aladdin, Makassar, 2017.
- Widiasih, Rita, Joko Widodo, Titin Kartini. "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, vol 11 No 2, 2017.

