

**PENGUNAAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN HAFALAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII
DI MTs TARBIYATUS SHIBYAN SURABAYA**

Oleh:

Moh. Faizin

M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali

Machnunah Ani Zulfah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, Jawa Timur, Indonesia

faizin.amin33@gmail.com

Abstract

Vocabulary is an element of Arabic that must be absorbed by language learners to acquire communication skills in these languages. Therefore understanding vocabulary is very important for understanding Arabic and without understanding vocabulary, students cannot understand Arabic well. Therefore, researchers used a domino card game to improve the ability to memorize mufrodat. This research aims to determine the effectiveness of the using of domino cards to improve the ability to mufdorot memorizing in seventh grade at the tsanawiyah surabaya madrasah . This research uses Quasi Experiment in the form of *Nonequivalent Control Group Design*. Data collection is generated by observation, interview, testing and documentation . The results of the experimental design conducted by researchers showed that learning using domino cards is effective. This is proven by the value of sig. (2-tailed) of the post-test in the control and experimental class is smaller than sig. 0.05 which is 0,000. The conclusion from these results is H_o : "There is no significant difference between memorizing mufrodat using domino cards or not" was rejected. Therefore, H_a "There is a significant difference between memorizing mufrodat by using a domino cards game or not" accepted.

Keywords : Games, dominos cards, mufdorot memorizing

Abstrak

Kosa kata adalah elemen dari bahasa Arab yang harus diserap oleh pelajar bahasa untuk memperoleh keterampilan komunikasi dalam bahasa-bahasa tersebut. Maka dari itu memahami kosakata sangat penting untuk memahami bahasa Arab dan tanpa memahami kosakata, pelajar tidak dapat memahami bahasa Arab dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat pada kelas tujuh di madrasah tsanawiyah surabaya. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dihasilkan dengan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil dari desain eksperimental yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino adalah efektif. Hal ini dibuktikan bahwa nilai sig. (2-tailed) dari post-test di kelas kontrol dan eksperimen lebih kecil dari sig. 0,05 yaitu 0,000. Kesimpulan dari hasil tersebut adalah H_o : "Tidak ada perbedaan signifikan antara menghafal mufrodat dengan menggunakan permainan kartu domino atau tidak" ditolak. Oleh karena itu, maka H_a "Ada perbedaan signifikan antara menghafal mufrodat dengan menggunakan permainan kartu domino atau tidak" diterima

Kata kunci : *Pengunaan Permainan, Kartu Domino, Hafalan Mufrodat*

A. PENDAHULUAN

Kosakata adalah salah satu elemen dari Bahasa Arab yang harus diserap oleh pelajar bahasa untuk memperoleh keterampilan komunikasi dalam bahasa-bahasa tersebut. Oleh karena itu memahami kosakata sangat penting untuk memahami Bahasa Arab dan tanpa memahami kosakata, pelajar tidak dapat memahami Bahasa Arab dengan baik.

Menurut Horn, kosakata adalah kumpulan kata-kata untuk membentuk bahasa. Peran kosa kata penting untuk promosi empat keterampilan bahasa, sama seperti yang dikatakan Vallet, yaitu: kemampuan siswa untuk memahami empat keterampilan bahasa terbatas pada kemampuan mereka untuk memahami kosa kata.¹

Sebagaimana peneliti ketahui bahwa pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu: pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan keterampilan linguistik dan pendekatan unsur-unsur bahasa. Ini sesuai yang dikatakan Abdul Hamid bahwa metode pembelajaran Bahasa Arab dibagi menjadi dua jenis, yaitu: dengan pendekatan keterampilan bahasa dan unsur-unsur bahasa. Pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan unsur-unsur linguistic berbeda dengan pendekatan keterampilan bahasa. Jika dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan keterampilan bahasa, siswa belajar empat tingkat keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, tetapi jika pembelajaran Bahasa Arab dengan pengenalan unsur-unsur bahasa, siswa belajar unsur-unsur bahasa seperti suara, mufrodat dan qowaid.

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah formal Indonesia menggunakan pendekatan keterampilan bahasa begitupun di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya, tetapi pembelajaran Bahasa Arab di sekolah nonformal seperti Pondok Pesantren biasanya menggunakan pendekatan unsur-unsur kebahasaan dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti tidak heran jika di Pondok Pesantren para siswa belajar ilmu nahwu dan shorof untuk meningkatkan tata bahasa, dan mempelajari ilmu tajwid dan suara untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab dan menghafal kosa kata untuk meningkatkan pemahaman pada tulisan dan makna kosakata.²

Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya terutama di kelas tujuh memiliki waktu yang sedikit, yaitu empat jam per minggu, sehingga di sekolah ini siswa belajar bahasa Arab yang kurang baik. Ini sesuai, yang dikatakan Ustadz Muhammad Hidayatulloh, seorang guru Bahasa Arab di Madrasah tersebut. Dia berkata, "disini mengajar Bahasa Arab dua jam dalam seminggu, dan setiap jam adalah 40 menit sehingga dalam seminggu hanya 80 menit."

¹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN. Maliki Press, 2008), hlm. 61

² Abdul Hamid, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Materi dan Media*, (Malang: UIN Maliki Press, 2008), hlm. 16

Peneliti mengetahui bahwa pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah tersebut kurang baik sehingga siswa tidak menyukai proses pembelajaran Bahasa Arab, dan ini sesuai dengan jawaban lima siswa kelas tujuh dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti berikan, dan hasilnya 80% dari lima siswa kelas tujuh, mereka merasa bosan pembelajaran Bahasa Arab di kelas mereka sehingga mereka tidak menyukai pelajaran Bahasa Arab.

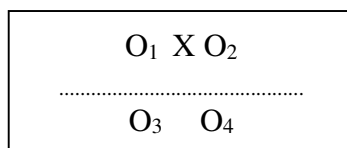
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode penggunaan permainan kartu domino dalam meningkatkan kemampuan hafalan siswa kelas tujuh MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya serta untuk mengetahui keefektifan permainan kartu domino tersebut.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah cara untuk memecahkan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan akurat dengan tujuan mendapatkan fakta dan kesimpulan dalam rangka untuk memahami, menafsirkan, memprediksi dan mengendalikan situasi.³

Penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemungkinan penyebab satu atau lebih kasus dalam suatu kelompok eksperimen kemudian membandingkan hasilnya dengan suatu kelompok kontrol atau biasa disebut metodologi eksperimen. Metodologi eksperimen memiliki tiga bagian, yaitu: pre-eksperimental desain, quasi-eksperimental desain dan true-eksperimental desain

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan quasi-eksperimental Design karena dalam penelitian ini objek dibagi menjadi dua bagian: kelas eksperimen dan kelas control. Desain eksperimen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Berkenaan dengan gambar desain eksperimen tersebut⁴, yaitu:



Keterangan

- X Penggunaan permainan kartu domino
- O_1 Pretest terhadap mufrodat siswa kelas eksperimen
- O_2 Posttest terhadap mufrodat siswa kelas eksperimen
- O_3 Pretest terhadap mufrodat siswa kelas kontrol
- O_4 Posttest terhadap mufrodat siswa kelas kontrol

Proses Pengumpulan Data Permainan Kartu Domino

³ Syamsuddin dan Damayanti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 14

⁴ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan. Cet 2*, (Bandung :Alfabeta, 2010), hlm. 154

Untuk mengetahui keefektifisan penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan hafalan mufrodat siswa kelas tujuh di MTs Tarbiyatus Shibyan, peneliti memakai beberapa metode seperti observasi, wawancara, test dan dokumentasi.

Observasi : Peneliti melakukann observasi langsung dan mengumpulkan data MTs Tarbiyatus Shibyan meliputi sejarah, visi, misi, dan tujuan didirikannya madrasah tersebut.

Salah satu yang paling penting adalah bahwa peneliti mengamati guru Bahasa Arab di kelas ketujuh ketika mengajrkan pelajaran Arab di madrasah tersebut. Siswa mendengarkan apa yang guru sampaikan dengan cermat dan peneliti melihat dalam proses pembelajaran tidak ada media maupun permainan bahasa.

Wawancara : Peneliti wawancara langsung dengan guru Bahasa Arab di MTs Tarbiyatus Shibyan yang bernama Ustadz Muhammad Hidayatulloh, dan data menunjukkan bahwa mengajar Bahasa Arab di madrasah tersebut, terutama di kelas tujuh adalah kurangnya waktu, yakni empat jam dalam seminggu, sehingga di madrasah ini siswa belajar bahasa Arab kurang baik. “Di madrasah ini, mengajar bahasa Arab dua jam dalam seminggu, dan setiap jam terdiri dari 40 menit”. Sehingga pembelajaran Bahasa Arab setiap minggu adalah 80 menit.

Peneliti mengetahui bahwa mengajar bahasa Arab di madrasah tersebut adalah kurang baik sehingga siswa tidak suka dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Ini sesuai dengan jawaban dari lima siswa kelas VII pada pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan peneliti kepada mereka yang bersangkutan yaitu 80% dari lima siswa di kelas tujuh merasa bosan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas mereka sehingga mereka tidak suka pelajaran bahasa Arab.

Test : Yang paling dalam metode pengumpulan data penelitian ini adalah test. Dalam penelitian ini peneliti memberikan pretest dan posttest kepada siswa kelas eksperimen maupun kontrol untuk mengetahui keefektifisan penggunaan permainan kartu domino.

Dokumentasi : Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan profil MTs Tarbiyatus Shibyan, seperti daftar guru dan staf, siswa, beserta nama-nama mereka, dan yang lebih penting pada metode dokumentasi ialah foto proses pembelajaran Bahasa Arab.

C. HASIL DATA PENELITIAN

Hasil data penelitian ini diperinci menjadi beberapa tahap: 1) deskripsi data, 2) hasil uji normalitas, 3) hasil uji homogenitas dan 4) hasil hipotesis menggunakan uji independent sample t test.

Deskripsi data pada penelitian ini meliputi jumlah siswa, nilai rat-rata, nilai minimum, nilai maximum dan standar deviasi di kelas 7A (eksperimen) maupun 7B (kontrol). Hasil data penelitian dihitung dengan menggunakan Microsoft Excel 2008.

Perincian deskripsi data dapat dilihat di tabel bawah ini:

No.	Deskripsi Data	Kelas 7A (Eksperimen)		Kelas 7B (Kontrol)	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	Jumlah siswa	29 Siswa	29 Siswa	29 Siswa	29 Siswa
2.	Nilai rata-rata	70,69	82,24	71,21	73,45
3.	Nilai Minimum	50	65	50	60
4.	Nilai Maximum	85	95	85	85
5.	Standar Deviasi	8,2076	8,3817	8.6246	7,6885

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *kolmogrov-smirnov* sedangkan cara menghitung menggunakan Microsoft Excel 2008. Penelitian diketahui normal jika D_n (nilai difference tertinggi dari semua nilai siswa) < KS Tabel (hasil *kolmogrov-smirnov*). Perincian hasil uji normalitas dapat dilihat di tabel bawah ini:

No.	Nilai dari	D_n	KS Tabel	Keterangan
1.	Pre-test Kelas Eksperimen	0,156	0,253	Normal
2.	Post-test Kelas Eksperimen	0,136	0,253	Normal
3.	Pre-test Kelas Kontrol	0,134	0,253	Normal
4.	Post-test Kelas Kontrol	0,251	0,253	Normal

Tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai D_n dari uji pre-test dan post-test dikelas eksperimen maupun kontrol lebih kecil dari nilai KS tabel, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua nilai normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini cara menghitungnya menggunakan aplikasi *SPSS 22*. Penelitian diketahui homogen (sama) apabila nilai sig. > 0,05 dan dikatakan heterogen apabila nilai sig. < 0,05. Uji homogenitas pada penelitian dibawah ini hanya menggunakan nilai post-test saja.

Perincian hasil uji homogenitas dapat dilihat di tabel bawah ini:

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hafalan Mufrodat	Based on Mean	,311	3	112	,817
	Based on Median	,270	3	112	,847
	Based on Median and with adjusted df	,270	3	111,364	,847
	Based on trimmed mean	,319	3	112	,812

Tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. pada *based on mean* (0,817) lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai post-test antara kelas eksperimen dan control ialah homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus independent sample t test dan cara menghitungnya menggunakan aplikasi *SPSS 22*. Kriteria uji hipotesis pada penelitian ini ialah $H_0 = V_1 = V_2$ dengan $H_1 = V_1 \neq V_2$. Dengan penjelasan bahwa H_0 adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, H_1 adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 serta . H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05. . Uji hipotesis pada penelitian dibawah ini hanya menghitung nilai post-test saja Perincian hasil uji hipotesis dapat dilihat di tabel bawah ini:

Independent Sample t Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hafalan Mufrodat	Equal variances assumed	,554	,460	4,549	56	,000	8,793	1,933	4,921	12,666
	Equal variances not assumed			4,549	55,541	,000	8,793	1,933	4,920	12,666

Tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) =0,000 lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan control.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa H_0 yang berbunyi, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hafalan mufrodat siswa yang menggunakan permainan kartu domino dengan yang tidak menggunakan permainan kartu domino **ditolak**. Konsekuensi dari ditolaknya H_0 maka H_1 yang berbunyi, terdapat perbedaan yang signifikan hafalan mufrodat siswa yang menggunakan permainan kartu domino dengan yang tidak menggunakan permainan kartu domino **diterima**.

H₁ diterima membuktikan bahwa pernggunaan permainan kartu domino efektif untuk meningkatkan hafalan mufrodat siswa di kelas VII MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya.

D. PEMBAHASAN PENELITIAN

a. Proses Efektifitas Penggunaan Permainan Kartu Domino

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan hafalan mufrodat di kelas tujuh MTs Tarbiyatus Shibyan maka peneliti membagi prosesnya menjadi dua : proses pembelajaran hafalan mufrodat siswa dan proses pengumpulan hasil data siswa.

b. Proses Pembelajaran Hafalan Mufrodat Siswa

Siswa kelas tujuh di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya berjumlah 64 siswa, dengan perincian 29 siswa di kelas A yang dijadikan peniliti sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa di kelas B yang dijadikan peneliti sebagai kelas kontrol. Dikarenakan penelitian eksperimen jumlah sampel harus sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka peneliti mengurangi jumlah siswa kelas B (kelas kontrol) menjadi 29 siswa.

Penlitian ini dilakukan dua kali tatap muka, pertemuan pertama peneliti melakukan uji pretest dan pertemuan kedua peneliti melakukan posttest, periciannya terdapat di tabel bawah ini:

No.	Kelas	Hari	Tanggal	Jam ke-	Pengujian
1.	A (Eksperimen)	Rabu	13 November 2019	3-4	Uji Pretest
2.	A (Eksperimen)	Rabu	20 November 2019	3-4	Uji Posttest
3.	B (Kontrol)	Rabu	13 November 2019	5-6	Uji Pretest
4.	B (Kontrol)	Rabu	20 November 2019	5-6	Uji Posttest

Pembelajaran di kelas ekperimen (A) berarti pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino. Tata cara memainkan kartu domino dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama persiapan, peneliti mepersiapkan materi yang akan diajarkan kemudian membuat kartu domino dari kertas karton dengan ukuran 3.5 x 8 cm, kedua. Tahap kedua praktek, 1) peneliti menulis materi menampilkan power point yang berisi mufrodat-mufrodat yang akan dipelajari, 2) peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk menghafal mufrodat tersebut, 3) peneliti menutup power point, 4) peneliti membagi menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri 3 siswa, 5) peneliti membagikan kartu domino yang berjumlah 28 kartu kepada setiap kelompok, 6) memulai permainan, kelompok yang mendapatkan kartu pertama, maka kelompok tersebutlah yang memulai bermain, 7) memainkan permainan kartu domino ini sama dengan permainan kartu domino biasa, 8) jika terdapat kelompok yang tidak tahu atau tidak memiliki kartu mufrodat atau gambarnya maka berkata “PAS” dan kelompok tersebut akan dilewati,

dilanjutkan dengan setelahnya, 9) permainan berakhir jika terdapat kelompok yang telah habis kartunya dan kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

c. Elaborasi

Dalam Pembelajaran Bahasa akan lebih menarik dan inovatif jika menggunakan permainan bahasa, terutama pembelajaran bahasa asing. Permainan adalah perbuatan untuk menyenangkan hati, jadi permainan bahasa adalah perbuatan untuk menyenangkan dalam hati pada pembelajaran bahasa. Dalam hal ini peneliti membuat permainan bahasa arab yakni permainan kartu domino untuk meningkatkan hafalan mufrodat pada siswa kelas VII MTs Tarbiyatus Shibyan.

Kelebihan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Tarbiyatus Shibyan lebih aktif dalam pembelajaran bahasa arab terutama dalam pembelajaran hafalan mufrodat. Peserta didik lebih menikmati hafalan mufrodat dengan permainan kartu domino ini. Di MTs Tarbiyatus Shibyan jarang memakai permainan bahasa maupun media pembelajaran, maka dari itu penelitian ini dapat diterima dan didukung oleh kepala madrasah dalam hal pembelajaran Bahasa Arab

Kekurangan pada penelitian ini adalah menentukan cara bermain kartu domino, awalnya permainan kartu domino ini hanya diterapkan dengan hanya empat siswa dengan demikian permainan akan lebih bosan bagi selain empat siswa tersebut. Kemudian solusi yang diterapkan peneliti dalam permainan ini yaitu dengan cara merubah pemain yang asalnya empat siswa menjadi empat kelompok, setiap kelompok tiga siswa, dengan begitu jumlah siswa yang bermain adalah dua belas siswa. Maka dengan pemain sebanyak dua belas siswa, permainan ini bisa dinikmati oleh sebagian besar siswa daripada hanya dengan tiga siswa.

Harapan peneliti dalam penelitian ini untuk penelitian selanjutnya adalah mencari madrasah yang jarang menggunakan permainan bahasa maupun media pembelajaran agar peserta didik lebih semangat dalam belajar, terutama belajar Bahasa Arab. Dengan begitu penelitian akan lebih diterima oleh madrasah, guru maupun siswa.

E. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dihasilkan dengan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil dari desain eksperimental yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino adalah efektif. Hal ini dibuktikan bahwa nilai sig. (2-tailed) dari post-test di kelas kontrol dan eksperimen lebih kecil dari sig. 0,05 yaitu 0,000. Kesimpulan dari hasil tersebut adalah H_0 : “Tidak ada perbedaan signifikan antara menghafal mufrodat dengan menggunakan permainan kartu domino atau tidak” ditolak. Oleh karena itu,

maka H_1 “Ada perbedaan signifikan antara menghafal mufradat dengan menggunakan permainan kartu domino atau tidak” diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan. Cet 2*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, Abdul. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Materi dan Media*. Malang: UIN. Maliki Press.
- Imran, Ali. 1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka
- Ismail, Arif dan Isjoni. 2008. *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Machsun. 2013. *Strategi Pembelajaran Mufradat*, Diakses pada 27 Juli 2019 <http://MaC'hSunblogspot.com/2013/08/strategi-pembelajaranmufradat.html>.
- Mahmudah, Umi dan Abdul Wahab, Rosyid. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Mustofa, Syaiful. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN. Maliki Press.
- Syamsuddin dan Damayanti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.