

## Penggunaan Media Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Mufradat Siswa MTSN 2 Kota Malang

Amaliah Farhan<sup>1</sup>, Umi Mahmudah<sup>2</sup>, & Slamet Daroini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Corresponding E-mail : [amaliahfarhan02@gmail.com](mailto:amaliahfarhan02@gmail.com)

---

**Abstrak:** Latar belakang dalam penelitian ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran di MTSN 2 Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran mufradat dengan media domino dan mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mufradat yang menggunakan media domino dengan kelas yang tidak menggunakan media apapun. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif jenis penelitian eksperimen. dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest pada dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Untuk obyek yang digunakan adalah siswa kelas VII D sebagai kelas kontrol dan VII E sebagai kelas eksperimen. Analisis data dilakukan dengan teknik uji independent sample t-test. Hasil yang didapatkan menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata posttest dari kelas eksperimen 86,61 sedangkan kelas kontrol 72,15. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa media domino dapat digunakan sebagai solusi di dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa MTSN 2 Kota Malang.

**Abstract:** *The background in this study is the lack of teacher creativity in using media in the learning process at MTSN 2 Malang City. This study aims to determine the mufradat learning process with domino media and to find out the differences in student learning outcomes in mufradat learning using domino media with classes that do not use any media. This research is included in the quantitative research type of experimental research, done by giving pretest and posttest to two classes, namely experimental and control. The object used is class VII D as the control class and VII E as the experimental class. Data analysis was carried out using the independent sample t-test technique. The results obtained showed significant differences between the two classes, namely the experimental and control classes. This is based on the posttest average value of the experimental class 86.61 while the control class 72.15. The results of this analysis indicate that domino media can be used as a solution in improving the mufradat ability of students at MTSN 2 Malang City.*

---

**Kata kunci:** Media; Domino; Mufradat

---

### PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang wajib yang terdapat dalam kurikulum sekolah yang berada dalam naungan Kementrian agama. Bahasa arab termasuk dalam salah satu bahasa yang perlu untuk dipelajari. Dan bahasa ini telah lama diakui oleh PBB sejak tahun 1973 dan resmi dijadikan sebagai bahasa internasional selain bahasa inggris.<sup>1</sup> Bahasa Arab di Indonesia sendiri pun telah banyak dipelajari bahkan beberapa istilah dalam peribadatan banyak juga yang mengadopsi bahasanya dari kata-kata dalam bahasa Arab.

---

<sup>1</sup>Muhammad Luqman Hakim, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Ara, Arabi* : Journal of Arabic Studies, 2 (2), 2017. h.157

Pembelajaran Bahasa Arab terdiri dari empat keterampilan yaitu keterampilan berbicara, membaca, mendengar menulis dan membaca. Untuk bisa mempelajari keterampilan-keterampilan tersebut maka memiliki banyak kosakata (*mufrodat*) sangatlah diperlukan. Tanpa adanya penguasaan kosa kata, mustahil bagi seseorang untuk dapat berbahasa baik itu secara lisan maupun tulisan. Sedangkan kecakapan berbahasa sangat didukung dari penguasaan kosa kata yang dimiliki oleh seseorang.

David Wilkins mengungkapkan bahwa “*without grammar very little can be conveyed, and without vocabulary nothing can be conveyed*”, tanpa tata Bahasa sedikit sekali yang bisa kita ungkapkan sedangkan tanpa kosa kata, tidak ada yang bisa kita ungkapkan.<sup>2</sup> Dan memang benar bahwa faktanya meskipun seseorang memiliki kemampuan tata bahasa yang baik akan tetapi kemampuan kosakatanya kurang, maka hal itu sia-sia saja. Tidak akan mungkin seseorang dapat menguasai bahasa Arab tanpa mempelajari *mufrodat*. Pembelajaran *mufrodat* pun bukan sesuatu yang mudah karena dalam proses pembelajarannya biasanya membuat jenuh bahkan bosan karena monoton dengan kegiatan hafal-menghafal, dan setelah pembelajaran selesai, hafalan tersebut hilang begitu saja, hal inilah yang membuat peserta didik seringkali malas dalam belajar bahasa Arab khususnya pembelajaran *mufrodat*.<sup>3</sup>

Perkembangan bahasa Arab di Indonesia telah berlangsung lama, akan tetapi mempelajarinya sampai saat ini tidak terlepas dari problematika-problematika yang ada salah satunya tidak terlepas dari metode pengajaran yang dilaksanakan. Dan fakta yang terjadi saat ini, di Indonesia banyak tenaga pendidik yang minim kemampuannya dalam menguasai bahasa Arab sehingga dalam proses belajar mengajar metode yang digunakan oleh tenaga pendidik tersebut hanya berpatokan pada metode mengajar yang konvensional saja.<sup>4</sup>

Berdasarkan fakta yang peneliti dapat dilapangan, metode konvensional dilakukan guru dengan memberikan materi *mufrodat* dan hal ini membuat guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan peserta didik menjadi pasif dan hal ini menyebabkan timbulnya perasaan jenuh dan bosan bagi peserta didik disaat proses pembelajaran berlangsung, hal lain pun berpengaruh dalam proses pembelajaran bahasa arab, seperti penggunaan media yang disiapkan oleh guru yang bersangkutan. Keterbatasan penggunaan media dan kurangnya kreativitas dari seorang guru memberikan dampak pada hasil pembelajaran yang didapatkan oleh siswa, yang dimana hasil yang didapatkan kurang maksimal karena hal tersebut.

Proses pembelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Kota Malang terutama pada kelas VII, waktu yang dimiliki peserta didik untuk belajar sangat singkat, dan ini menyebabkan bahasa Arab yang mereka dapatkan kurang maksimal. Peneliti mendapatkan bahwa di madrasah ini pembelajaran bahasa Arab kurang maksimal dan peserta didiknya kurang suka proses pembelajaran yang diberikan atau dilaksanakan oleh gurunya. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di mana kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa mereka bosan bahkan kurang respect terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

---

<sup>2</sup>Scott Thornbury. *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited. 2002. h.13

<sup>3</sup>Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN Press. 2011.

<sup>4</sup>Abdullah Mu'in. *Analisis Kontrastif Bahasa Arab & Bahasa Indonesia*. Telaah Fonetik Dan Morfologi. Pekalongan: Duta Media Utama. 2015. h.41

Pembelajaran bahasa Arab sangat membutuhkan kemampuan dalam pengelolaan kelas didalamnya. Salah satunya penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang nyaman dan membuat peserta didik senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan media di dalam pelaksanaannya menjadi lebih menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Penggunaan media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, media dapat menarik perhatian peserta didik dan pembelajaran tidak hanya monoton dan mempermudah penyampaian materi. Tujuan utama penggunaan media adalah mempercepat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.<sup>6</sup>

Penggunaan media tentunya bukan satu-satunya sumber belajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi dengan media dapat digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan tentunya disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik dan waktu yang ada.<sup>7</sup> Bagi guru media sangatlah bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran, bisa membantu guru dalam menyampaikan materinya bukan hanya secara monoton saja.<sup>8</sup>

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi kendala-kendala di atas tersebut salah satunya adalah media domino. Media ini dapat menjadi media pembelajaran mufrodat yang membuat peserta didik tidak lagi mengalami kejenuhan, kebosanan dan kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Media ini terdapat permainan yang memiliki keunikan yang membuat peserta didik belajar tanpa mereka sadari mereka menikmati pembelajaran tersebut. Media ini termasuk media berbasis permainan edukatif yang sederhana dan mudah dijangkau dan diharapkan dapat membantu para guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran penguasaan mufrodat.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah 1) bagaimana penggunaan media domino pada siswa kelas VII MTsN 2 Kota Malang?, dan 2) bagaimana pengaruh media domino tersebut terhadap kemampuan mufrodat siswa MTsN 2 Kota Malang?

## **METODE**

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian ini termasuk eksperimen kuasi (*quasi experiment*) atau dikatakan eksperimen semu, karena dalam hal ini peneliti menerapkan tindakan berupa media pembelajaran. Eksperimen ini diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Untuk desain *quasi eksperimen* memiliki dua bentuk yaitu *time-series design* dan *non-*

---

<sup>5</sup>Mujib dan Rahamawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press. 2013. h.63

<sup>6</sup>Putri. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. 2017

<sup>7</sup>Putri. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *I(1)*, 1. 2017

*equivalent control group design*. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *quasi eksperimen non-equivalent control group design*.<sup>9</sup>

**Table 1. Desain Penelitian Quasi Eksperimen**

<i>Kelompok</i>	<i>Tes Awal</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Tes Akhir</i>
E	<i>o1</i>	<i>x1</i>	<i>o2</i>
K	<i>o1</i>	-	<i>o2</i>

Keterangan:

E= Kelas yang digunakan sebagai eksperimen

K= Kelas yang digunakan sebagai kontrol

X= Pemberian Media Domino terhadap kelas Eksperimen

O1= Observasi pertama sebelum diberi perlakuan

O2= Observasi kedua setelah diberi perlakuan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII MtsN 2 Kota Malang. Sedangkan sampel yang digunakan ada dua kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas kontrol sebanyak 26 orang dan kelas VII E sebanyak 28 orang sebagai kelas eksperimen. Dengan demikian jumlah keseluruhan adalah 54 orang. Kelas yang diambil sebagai kelas kontrol dan eksperimen merupakan kelas yang memiliki hasil belajar yang seimbang. Dan teknik yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* atau dikatakan sebagai teknik acak adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang ada dan pengambilan dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dari populasi tersebut.<sup>10</sup> Analisis data yang digunakan dianalisis dengan teknik analisis statistic *t-test* independen dengan ketentuan signifikansi 0,05 dengan menggunakan aplikasi SPSS 22.

## HASIL

Untuk hasil data dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu analisis deskripsi data penelitian, hasil analisis data (uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t). Untuk deskripsi data penelitian meliputi jumlah siswa, nilai maximal, nilai minimal, nilai rata-rata pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

### a. Analisis Deskriptif

Berikut adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Table.2  
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	28	56	77	67,14	6,004
Post-Test Eksperimen	28	75	95	86,61	5,418
Pre-test Kontrol	26	55	81	66,73	6,661
Post-Test Konrol	26	62	84	72,15	4,722

<sup>9</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 79

<sup>10</sup> Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), h. 57

Valid N (listwise)	26			
--------------------	----	--	--	--

Berdasarkan table.2 terdapat nilai terendah pada *pretest* kelas kontrol adalah 55 dan nilai tertinggi yang didapat adalah 81 dengan rata-rata yang didapat 66,73. Pada *posttest* dari kelas kontrol adalah nilai terendahnya adalah 62 dan nilai tertingginya adalah 84, dan rata-ratanya 72.15. Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) nilai terendahnya 56 dan nilai tertingginya 77, dengan rata-rata 67,14. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*) memperoleh peningkatan dengan nilai terendah yang didapatkan adalah 75 dan nilai tertinggi (*maximum*) adalah 95 dengan rata-rata 86,61.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan terhadap nilai hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Kolmogorof-Smirnov* (K-S) dengan bantuan *software* SPSS. Untuk dasar pengamnilan dalam uji normalitas ini yaitu apabila nilai *signifikansi*  $\bar{0},05$  maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai *signifikansinya*  $\bar{0},05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas yang di dapatkan dalam penelitian ini adalah:

**Table 3. Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	,108	26	,200*	,952	26	,258
Post-Test Eksperimen	,134	26	,200*	,953	26	,278
Pre-test Kontrol	,133	26	,200*	,954	26	,281
Post-Test Konrol	,128	26	,200*	,973	26	,715

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output tests of normality* di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan hasil *pretest* kelas kontrol nilai sig yang diperoleh adalah sebesar sig= ,200 yang artinya data tersebut berdistribusi normal. Untuk kemampuan *posttest* kelas kontrol diperoleh sig sebesar sig= ,200 yang artinya  $\bar{0},05$  dan berdistribusi normal. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kontrol data tersebut berdistribusi **normal**. Untuk kelas eksperimen, nilai sig. *pretest* dan *posttest* yang didapat sebesar ,200, karena nilai tersebut lebih dari 0,05 maka dapat diputuskan bahwa data yang didapatkan berdistribusi **normal**.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 26. Sedangkan untuk pengambilan keputusan uji homogenitas adalah

**H<sub>a</sub> = Data bersifat Homogen**

**H0 = Data tidak bersifat Homogen**

Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , maka data  $H_a$  diterima sedangkan  $0,05 > H_0$  ditolak. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sebagai berikut;

**Table 4. Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	,179	1	52	,674
	Based on Median	,096	1	52	,758
	Based on Median and with adjusted df	,096	1	49,424	,758
	Based on trimmed mean	,209	1	52	,650

Berdasarkan table di atas, hasil uji *Test of Homogeneity of Variances* terhadap nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang didapat ,674 dan hasil tersebut disimpulkan bahwa  $H_a$ =diterima karena signifikansinya lebih dari 0,05. Dan kesimpulannya data tersebut bersifat **homogen**. Sedangkan untuk hasil uji homogenitas nilai *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut;

**Table 5. Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1,234	1	52	,272
	Based on Median	,908	1	52	,345
	Based on Median and with adjusted df	,908	1	51,508	,345
	Based on trimmed mean	1,243	1	52	,270

Berdasarkan table di atas bisa dilihat bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol nilai signifikansinya = ,272 dan itu menunjukkan hasil tersebut  $H_a$  diterima karena nilai tersebut lebih dari 0,05. Kesimpulannya bahwa data diatas bersifat homogen. Dengan hasil kedua uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas bisa kita simpulkan nilai keseluruhan peserta didik berdistribusi normal dan juga homogen. Kesimpulan tersebut bisa terpenuhi prasyarat penggunaan uji ‘t’ untuk menganalisis data selanjutnya.

d. Uji Hipotesis

Setelah memperoleh hasil data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya akan dilakukan uji *Independent Sample Test* atau Uji t untuk melakukan uji hipotesis suatu data. Dasar pengambilan keputusan untuk uji ini yaitu apabila nilai signifikansi ( $\text{sig } 2.\text{tailed}$ )  $< 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, dan apabila nilai signifikansi ( $\text{sig } 2.\text{tailed}$ )  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dan pengujian dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 26. Hasilnya sebagai berikut

**Table 6. Independent Samples Test  
Pretest kelas eksperimen dan kontrol**

		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
HA SIL	Equal variances assumed	,179	,674	,239	52	,812	,412	1,724	-3,046	3,871
	Equal variances not assumed			,238	50,395	,813	,412	1,730	-3,063	3,887

Berdasarkan table di atas menunjukkan signifikansi 2 tailed untuk *pretest* kelas eksperimen maupun kontrol adalah 8,12. Karena nilai tersebut lebih dari 0,05 maka uji *y Independent Sample Test* disimpulkan H0 diterima. Selanjutnya membandingkan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol. Adapun hasil uji t nya adalah

**Table 7. Independent Samples Test  
Pretest kelas eksperimen dan kontrol  
Independent Samples 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
HAS IL	Equal variances assumed	1,381	,245	10,427	50	,000	14,815	1,421	11,961	17,670
	Equal variances not assumed			10,540	49,982	,000	14,815	1,406	11,992	17,639

Deksripsi table di atas dapat dilihat bahwa Sig 2 tailed untuk *posttest* kelas eksperimen dan posttest adalah 0,000 yang dimana lebih besar dari 0,05. Berdasarkan pengambilan keputusan hal ini bisa disimpulkan bahwa Ha diterima. Dengan hasil tersebut bisa menjawab rumusan masalah kedua bahwa pembelajaran mufradat dengan menggunakan media domino pada kelas yang diberikan perlakuan berpengaruh dalam penguasaan mufradat siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media apapun seperti pada kelas kontrol.

## **PEMBAHASAN**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media domino dalam meningkatkan hafalan mufradat siswa MTs Negeri 2 Kota Malang maka langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan proses pembelajaran mufradat dengan melakukan uji awal (pretest) pada siswa, baik itu pada kelas kontrol maupun eksperimen. kemudian menerapkan media domino tersebut pada kelas eksperimen dan melakukan uji kembali (posttest) untuk melihat sejauh mana pengaruh media domino tersebut.

Tahapan penelitian khususnya pada kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media kartu domino) terdiri dari dua tahap. Yaitu tahap persiapan dan tahap praktek. Untuk tahap persiapan, peneliti mempersiapkan materi yang akan diberikan dengan membuat kartu domino. Sedangkan tahap praktek dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut: 1. Peneliti menyiapkan mufradat yang telah ditulis di lembaran kertas, 2. Peneliti menginstruksikan kepada peserta didik untuk menghafal setiap mufradat tersebut, 3. Peneliti menutup lembaran kertas yang diberikan. 4. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 5. Memberikan kartu domino pada setiap kelompok. 6. Kelompok yang mendapat kartu pertama, maka kelompok itu yang akan memulai permainan. 7. Memainkan kartu domino mufradat seperti kartu domino pada umumnya. 8. Permainan akan selesai apabila kartu dari kelompok telah habis dan bisa dikatakan kelompok itu sebagai pemenangnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, media sangat memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh Ardiani bahwa media itu sebagai perantara. Informasi dari sumber ke sumber bisa diterima dengan cara menyalurkannya melalui media. Dengan media kartu domino ini bisa digunakan oleh para pendidik untuk mempermudah mereka dalam memberikan materi pembelajaran.

Dalam mempelajari kosakata banyak media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media kartu domino. Dalam media ini bisa digunakan dengan menyambungkan kosakata-kosakata dari kartu satu dengan kartu yang lain. Kegunaan dari media ini dalam pembelajaran adalah 1) permainan yang dilakukan dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga mufradat yang diberikan mudah untuk dipahami oleh peserta didik, 2) dengan media ini peserta didik dapat mengolah pikirannya untuk mengingat mufradat yang diterima, memprediksi dan menebak makna dari mufradat itu, 3) media ini juga membuat suasana di kelas menjadi lebih aktif, bukan hanya guru yang terlibat secara aktif dalam kelas, akan tetapi peserta didik juga demikian, 4) media ini membuat peserta didik lebih teliti ketika akan menentukan mufradat yang diberikan.<sup>11</sup>

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikansi dalam proses pembelajaran mufradat antara kelas yang diberikan perlakuan (kelas eksperimen) dengan kelas tanpa diberikan perlakuan (kelas kontrol).

---

<sup>11</sup>Paul Ginnis. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi meningkatkan pencapaian pengajaran di kelas*. Jakarta: Indeks. 2008



Dapat dilihat dari nilai rata-rata posstest kelas eksperimen sebesar 86,61 dan kelas kontrol 72,15. Selisih dari nilai tersebut adalah 14,46. Ini juga dibuktikan dengan analisis uji t yang menunjukkan hasil sig 0,000 dimana hasil ini kurang dari 0,05 (0,05), berdasarkan keputusan *Independent Sample Test* hasil ini  $H_0$  diterima. Dan bisa disimpulkan penerapan media kartu domino ini lebih efektif dalam proses pembelajaran khususnya mufradat pada kelas VII MTsN 2 Kota Malang.

#### DAFTAR REFERENSI

- Adhitya, B. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran - Google Books*.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahamawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press. 2013.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi meningkatkan pencapaian pengajaran di kelas*. Jakarta: Indeks.
- Hakim, M. L. 2017. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*, Arabi : Journal of Arabic Studies, Vol. 2 No.2
- Mu'in, Abdullah. 2015. *Analisis Kontrasif Bahasa Arab & Bahasa Indonesia*. Telaah Fonetik Dan Morfologi. Pekalongan: Duta Media Utama.
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (Malang: UIN Maliki Press).
- Putri (2017) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://lisania.iainsalatiga.ac.id/index.php/lisania/article/view/1160>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Thornbury, Scott. 2002. *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited.