

## Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman

Ahmad Ismail<sup>1</sup> Nurul Huda<sup>2</sup>, Diana Fathul Izzah<sup>3</sup>

UIN Walisango Semarang, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

e-mail: <sup>1</sup> ahmadismail@walisongo.ac.id <sup>2</sup> nurul.huda@uin-suka.ac.id,  
<sup>3</sup> dianafazah01@gmail.com

### Abstract

*The minimal use of models and methods in mufradāt learning is the background of this research. Researchers try to apply domikara game-based learning (Domino Arabic) as an innovation in learning methods. This study aims to determine the learning process of mufradāt using domikara games (Domino Arabic Vocabulary) and whether there are differences in student learning outcomes before and after applying this learning method mufradāt mastery. This research is an experimental study with a pre-test-post-test control group model design, which involved class VIII A as the experimental class and class VIII C as the control class. The data was collected using tests, observations, interviews, and documentation. This study indicates that the domikara game-based cooperative learning in class VIII A begins with the teacher giving mufradāt, then the teacher reads, and the students imitate it. The teacher removes the mufradāt and continues with the application of domikara games (domino games) in Arabic vocabulary. Based on the post-test score data, the two groups experienced an increase in mufradāt mastery. The average score of the experimental class students, namely 61,764, increased by 91,911, while the average score of the control class began to get 60,588, which increased to 82,647. Be observed the two groups' post-test scores above; it can be seen that the experimental class and the control class both experienced a significant increase.*

**Keywords:** Cooperative Learning, Domikara Game, Mufradāt Mastery

### Abstrak

Kurangnya pemanfaatan model dan metode dalam pembelajaran *mufradāt* melatarbelakangi lahir penelitian ini. Peneliti mencoba menerapkan pembelajaran berbasis permainan Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) sebagai sebuah inovasi pemanfaatan metode belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan permainan domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab), dan adakah perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran ini terhadap penguasaan *mufradāt*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan model *pre-test post-test control grup design* yang melibatkan kelas VIII A

sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas control. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan Domikara di kelas VIII A dimulai dengan guru memberikan *mufradāt*, kemudian guru membaca dan siswa menirukan, lalu guru menghapus *mufradāt* tersebut dan dilanjutkan dengan penerapan permainan domino (domino kosakata bahasa Arab). Berdasarkan data nilai *post-test*, kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan dalam penguasaan *mufradāt*. Melihat rata-rata nilai siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 61,764 mengalami kenaikan sebesar 91,911 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol bermula memperoleh 60,588 mengalami kenaikan menjadi 82,647. Dilihat dari nilai *post-test* kedua kelompok di atas, dapat diketahui bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

**Kata kunci:** Pembelajaran Kooperatif, Permainan Domikara, Penguasaan *Mufradāt*

## A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan materi ajar yang penting untuk diberikan kepada siswa, karena bahasa Arab merupakan salah satu bahasa pengantar bagi seseorang untuk mempelajari agama khususnya agama Islam, terlebih mayoritas penduduk di Indonesia memeluk agama Islam. Tidak hanya itu, bahasa Arab juga merupakan ilmu pengetahuan yang di dalamnya terdapat banyak ilmu, baik ilmu keagamaan maupun ilmu-ilmu yang lain. Mayoritas ilmu-ilmu keagamaan maupun ilmu sosial lainnya sebagian juga menggunakan bahasa Arab.<sup>1</sup>

Sejauh ini belajar bahasa Arab masih kurang diminati oleh kalangan masyarakat, terutama peserta didik di Sekolah. Masih banyak dari mereka yang beranggapan bahwa belajar bahasa Arab itu sulit. Bermula dari anggapan tersebut yang membuat kebanyakan siswa menjadi kurang termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab. Tugas utama seorang guru bahasa Arab disini adalah menghilangkan persepsi tersebut dengan menerapkan pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan, yaitu proses belajar yang berlangsung dalam suasana akrab, rileks, dan tidak menegangkan.<sup>2</sup> Baik melalui pendekatan dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan di dalam kelas, teknik yang bersifat edukatif, dan

---

<sup>1</sup> Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab dan Metode-Metodenya* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), hlm. 1.

<sup>2</sup> Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 7.

media yang disediakan sebagai alat pendukung atau untuk menunjang dalam proses pembelajaran.

Idealnya dalam dunia pendidikan saat ini, guru hanya sebagai fasilitator untuk siswa mendapatkan ilmu. Dalam kalimat sederhana, *Murid banyak belajar Guru sedikit mengajar*. Serta tidak lupa sangat dibutuhkan pula peran dan daya kreatifitas guru dalam menciptakan suasana atau model belajar yang mampu membuat seluruh siswa berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mewujudkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan adalah dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran. Banyak variasi model belajar yang disertai dengan permainan edukatif bahasa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran *mufradāt*. Karena *Mufradāt* merupakan kunci utama seseorang dalam mempelajari bahasa asing, seperti bahasa Arab. *Mufradāt* memegang peranan penting dalam mempelajari bahasa. Semakin banyak *mufradāt* yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa Asing. Banyak sedikitnya *mufradāt* yang dikuasai oleh siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan penguasaan materi pelajaran secara keseluruhan.<sup>3</sup> Sebagaimana hasil penelitian Ahyar yang menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penguasaan *mufradāt* dan *qawā'id* dengan keterampilan menulis bahasa Arab.<sup>4</sup> Hal ini menegaskan arti penting penguasaan *mufradāt* dalam penguasaan dan peningkatan keterampilan berbahasa Asing (Arab).

Kebanyakan siswa memiliki kecenderungan belajar mufradat hanya sebatas menghafal pada saat pelajaran berlangsung, kemudian melupakan *mufradāt* yang baru diketahui. Salah satu faktor dari realita tersebut dapat kita lihat pada proses pembelajaran *mufradāt* yang diajarkan dengan metode ceramah atau *drill* kemudian guru menunjukkan wujud benda dan dibaca berulang-ulang serta hanya menerjemahkan saja bahkan guru tidak mampu membuat variasi belajar yang menarik, maka siswa akan mudah merasa bosan dan siswa cepat lupa dengan *mufradāt* yang baru diterimanya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka seorang guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa dengan menerapkan metode belajar sambil bermain (*edutainment*).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan atau observasi yang telah dilakukan oleh penulis di MTs Negeri 4 Sleman, salah satu faktor yang

---

<sup>3</sup> Agus Wahyudi, *Aku Cinta Bahasa Arab Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah* (Yogyakarta: Penerbit Tiga Serangkai, n.d.), hlm. 9.

<sup>4</sup> Haerul Ahyar, "Penguasaan Mufradat Dan Qawā'id Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (December 31, 2018): 259–74, <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-06>.

menyebabkan lemahnya penguasaan *mufradāt* adalah guru cenderung monoton dalam menyampaikan materi kepada siswa. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru) bukan kepada siswa (*student centered*) yang selalu menjadi masalah terpenting dalam bidang pendidikan. Serta guru lebih sering menyampaikan materi dengan model dan metode konvensional, yaitu guru menjelaskan materi sedangkan siswa hanya duduk diam mendengarkan atau menirukan.<sup>5</sup>

Berkaca pada realita di atas, maka salah satu metode permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino (Domino Kosakata Bahasa Arab). Pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino (Domino Kosakata Bahasa Arab) ini dilatarbelakangi oleh adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar dengan cara merubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Melalui pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino ini diharapkan mampu membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai.

Dari uraian di atas dan hasil studi pendahuluan serta diskusi dengan salah satu guru bahasa Arab di MTs Negeri 4 Sleman, maka ketemu salah satu solusi yang dianggap tepat untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran *mufradāt* di kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino (Domino Kosakata Bahasa Arab).

Berbicara efektifitas model pembelajaran kooperatif, maka penulis mencoba memberikan gambaran bagaimana model pembelajaran tersebut memiliki efek yang baik terhadap proses pembelajaran berdasarkan beberapa hasil penelitian. Salah satunya penelitian Fery dan Mafruri yang meneliti keaktifan siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif model *jigsaw learning*. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model *jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran Akidah Akhlak.<sup>6</sup> Kemudian Fajriyani yang hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan media

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi, Hari Selasa Tanggal 16 Juli 2019.

<sup>6</sup> Muh Mafruri and Fery Irianto Setyo Wobowo, "Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X IPA Dengan Strategi Jigsaw Di MA Ibnul Qoyyim Putra," *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.42-01>.

*Flipchart* tipe *Course Review Horay* cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>7</sup>

Hampir sama dengan kesimpulan di atas, penelitian Elisa menyimpulkan bahwa penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* yang dikombinasikan dengan metode *Course Review Horay* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dan model konvensional terhadap motivasi belajar.<sup>8</sup>

Dilihat dari efek model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar, Hasanudin dengan judul artikelnya “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Disertai Media Kartu Permainan Domino Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Al-Ma’arif Tambakreja Cilacap”.<sup>9</sup> Menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* disertai media kartu permainan domino matematika teruji lebih efektif terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian yang dibuktikan dari nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya menurut Rizkiyah<sup>10</sup> terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufradāt* kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan edukatif. Sehingga penulis fokus ingin melihat bagaimana pengaruh permainan Domikara terhadap peningkatan penguasaan *mufradāt* siswa.

Terakhir Buchori melakukan eksperimen permainan *Treasure Hunt* terhadap motivasi belajar siswa.<sup>11</sup> Dimana terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan telaah pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa posisi penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki fokus kajian tentang Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan

---

<sup>7</sup> Riyan Fajriyani, “Eksperimen Penerapan Media Flipchart dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas IV MI Ma’arif Giriloyo 2 Tahun Ajaran 2018/2019” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2019).

<sup>8</sup> Ima Elisa, “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* yang Dikombinasikan dengan Metode *Course Review Horay* Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Sleman Kota” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2012).

<sup>9</sup> Hasanudin, “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Disertai Media Kartu Permainan Domino Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Al-Ma’arif Tambakreja Cilacap” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2018).

<sup>10</sup> Zaidatur Rizkiyah, “Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan Edukatif Sebagai Peningkatan Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII (Studi Eksperimen di MTs N 5 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019)” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2019).

<sup>11</sup> Isna Nurlayla Buchori, “Permainan *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen Terhadap Pembelajaran *Mufradāt* di MTs N Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015)” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2015).

Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman.

Sehingga penulis tertarik dan berupaya untuk meneliti lebih lanjut dengan melakukan penelitian *Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman Tahun Ajaran 2019/2020*. Dari penelitian ini penulis merumuskan adakah pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif berbasis permainan Domikara terhadap penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman? penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* terhadap materi ajar yang telah diberikan, membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran serta menjauhkan siswa dari anggapan bahwa belajar bahasa sangat menjenuhkan dan membosankan.

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang lebih menekankan pada pengumpulan data yang berupa angka dan menggunakan analisis statistik sebagai dasar dalam pemaparan data, analisis data dan pengambilan kesimpulan. metode yang digunakan adalah eksperimen (*eksperiment research*) yaitu metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat.<sup>12</sup> Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test-post-test control group design*.<sup>13</sup> Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pola *pre-test – post-test group design* adalah sebagai berikut:

<u>E</u>	O1	X1	<u>O2</u>
K	O3	X2	O4

Keterangan:

- E = Kelompok Eksperimen
- K = Kelompok Kontrol
- O1 = *Pre-test* Kelompok Eksperimen
- O2 = *Post-test* Kelompok Eksperimen
- O3 = *Pre-test* Kelompok Kontrol
- O4 = *Post-test* Kelompok Kontrol
- X1 = Perlakuan Pada Kelas Eksperimen
- X2 = Perlakuan Pada Kelas Kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman tahun ajaran 2019/2020. Sampel penelitian melibatkan 2 kelas dari

<sup>12</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 179.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 112.

kelas VIII dengan jumlah 68 siswa, kelompok eksperimen 34 siswa dan kelompok kontrol 34 siswa.

Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pemberian kegiatan eksperimen dilakukan secara bertahap sesuai dengan jadwal mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai selesai tahun ajaran 2019/2020 semester ganjil.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara mengobservasi proses pembelajaran dari awal hingga akhir dan melakukan penilaian terhadap penguasaan *mufradāt* siswa melalui tes *pre-test* dan *post-test*.

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui penguasaan *mufradāt* siswa adalah tes *pre-test* dan *post-test* berupa 38 soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan esai singkat yang disusun berdasarkan kurikulum dan buku pelajaran yang digunakan oleh MTs Negeri 4 Sleman. Sebelum membuat soal tersebut terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal dengan tujuan agar distribusi soal representatif dengan materi yang akan diajarkan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi *السَّاعَةُ* (jam/ waktu) pada kelas VIII MTs semester ganjil. Instrumen penelitian tes telah diuji validitasnya menggunakan *product moment* dan diuji reliabilitasnya menggunakan *alpha cronbach*.

Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan statistik parametrik, dengan teknik uji-t antara kelompok (*independent t-test*) dan teknik anova. Analisa data dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama adalah pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji *independent sample t test* dan uji *paired*.

## B. Hasil penelitian dan Pembahasan

### Deskripsi Data

Sampel penelitian ini terdiri dari kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol. Adapun sebaran data dari dua kelas tersebut adalah siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Sleman berjumlah 34 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Sedangkan data siswa kelas VIII C MTs Negeri 4 Sleman berjumlah 34 siswa, yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dengan menerapkan permainan Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab). Sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari kegiatan

pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Alokasi waktu yang digunakan pada setiap pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol yaitu dua jam pelajaran (2 x 40 menit). Sedangkan untuk pemberian post angket dilakukan oleh penulis setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan.

## Prosedur Eksperimen

### *Pre Eksperiment Measurement*

Sebelum penelitian eksperimen ini dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan beberapa variabel pada kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diantaranya kesepadanan variabel yaitu tingkat kemampuan penguasaan *mufradāt* pada tiap siswa dan keseimbangan jumlah populasi. Hal ini dilakukan untuk menghindari bias atau kesenjangan dalam penelitian dan untuk mengetahui bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan kelompok homogen dan sama sama berangkat dari titik awal yang sama dalam kemampuan penguasaan *mufradāt*.

Tabel 1.  
Data Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Siswa	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Laki-Laki	11	23
Perempuan	23	11
Jumlah	34	34

Dengan melihat data diatas, tampak bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki latar belakang yang hampir sama dan seimbang. Di samping itu, durasi pembelajaran dari masing masing kelas juga sama yaitu 6x40 menit atau 6 jam pelajaran. Oleh karena itu, variabel ini diabaikan dan tidak diperhitungkan dalam perbedaan kemampuan penguasaan *mufradāt*. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, penulis terlebih dahulu melaksanakan pengkajian instrumen penelitian.

### Melakukan *Pre-test*

Peneliti melakukan *pre-test* kepada kedua kelompok, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, adapun jadwal pelaksanaannya kelas eksperimen pada hari senin 22 juli 2019 pada pukul 07.50 dan kelas kontrol pada hari senin 22 juli 2019 pukul 13.00.

### Perlakuan (*Treatment*)

Tahapan selanjutnya yaitu pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen. Pemberian *treatment* pada kelas eksperimen dilakukan



sebanyak tiga kali dengan menggunakan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara. Adapun rincian tanggal pelaksanaan dan materi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.

Jadwal Pelaksanaan *Treatment* Kelas Eksperimen

Tanggal Pelaksanaan	Jam Pelajaran	Alokasi Waktu	Jenis Kegiatan	Materi
22 Juli 2019	2-3	2x40 menit	<i>Pre-test</i> <i>Treatment I</i>	السَّاعَةُ
23 Juli 2019	3	1x40 menit	<i>Treatment II</i>	السَّاعَةُ
29 Juli 2019	2-3	2x40 menit	<i>Treatment III</i>	السَّاعَةُ
30 Juli 2019	3	1x40 menit	<i>Post-test</i>	السَّاعَةُ

Setelah mengetahui perincian tabel pelaksanaan, selanjutnya dipaparkan mengenai materi yang disampaikan, proses pembelajaran, dan situasi pembelajaran pada setiap pertemuan, yaitu sebagai berikut:

### Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan Domikara di Kelas Eksperimen

Pembelajaran ini dilaksanakan di kelas VIII A MTs Negeri 4 Sleman. Kelas eksperimen terdiri dari 34 siswa dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan 3 kali perlakuan (*treatment*). Kegiatan pembelajaran ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan awal tatap muka antara guru dengan siswa. Kegiatan pendahuluan dimulai dengan mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan, dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa lalu sesi perkenalan singkat kemudian dilanjutkan dengan memberitahukan tema materi yang akan dipelajari yaitu السَّاعَةُ (jam/ waktu). Pada tahap ini, sekaligus dilaksanakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. *Pre-test* dalam penelitian ini dilaksanakan di dua kelas sekaligus yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari Senin, 22 Juli 2019.

Pelaksanaan *pre-test* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada jam pelajaran pertama yaitu pukul 07.50 setelah upacara bendera dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (80 Menit). Adapun rincian kegiatannya yaitu, 20

menit untuk *pre-test* dan 60 menit untuk *treatment* I. Sedangkan *pre-test* pada kelas kontrol dilaksanakan pada pukul 13.00 dengan alokasi waktu yang sama seperti kelas eksperimen.

## 2) Kegiatan inti

Setelah mengadakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap penguasaan *mufradāt*, selanjutnya akan diadakan *post-test* untuk mengukur kemampuan penguasaan *mufradāt* pada materi yang telah diberikan setelah pemberian *treatment*. Oleh karena itu, sebelum menyajikan data nilai *post-test*, penulis terlebih dahulu akan menjelaskan proses pelaksanaan *treatment* pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara. Rincian kegiatan *treatment* di kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

### a) *Treatment* I

*Treatment* I di kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2019. Pada pertemuan pertama guru bahasa Arab mendampingi penulis dan menjelaskan kepada siswa maksud kedatangan ke kelas tersebut. Kemudian guru memberikan waktu kepada penulis untuk menjelaskan secara singkat mengenai pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara. Banyak siswa yang belum mengerti dengan model pembelajaran tersebut, sehingga penulis menjelaskan secara singkat model pembelajaran yang akan diterapkan. Setelah penulis jelaskan secara singkat, siswa mulai memahami dan terlihat antusias serta suasana pertemuan pertama di kelas eksperimen ini berlangsung dengan cukup kondusif.

Sebelum memulai pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan domikara, penulis terlebih dahulu memberikan beberapa *mufradāt* terkait dengan materi yang akan dipelajari, yaitu bab السَّاعَةُ (jam). Peneliti memulai pelajaran dengan mengajak siswa untuk berkomunikasi tentang materi السَّاعَةُ, kemudian menuliskan beberapa *mufradāt* terkait materi السَّاعَةُ di papan tulis atau menampilkannya di media proyektor dan LCD yang ada di dalam kelas. Setelah memberikan materi terkait tema, penulis memberi instruksi kepada siswa untuk menirukan bacaan *mufradāt* yang dibaca guru terlebih dahulu, kemudian siswa menirukan bersama-sama.

Kegiatan tersebut dilakukan kurang lebih sampai tiga kali pengulangan, hingga dirasa siswa mulai mampu memahami dan membaca dengan baik setiap huruf dari *mufradāt* yang diberikan. Hal ini dilakukan untuk memberikan stimulus pada otak siswa atau untuk menguji seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami setiap huruf dari *mufradāt* yang

diajarkan sebelum di terapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan domikara. *Mufradāt* yang diberikan pada *treatment* pertama ini yaitu berupa *mufradāt* angka jam dalam bahasa Arab mulai dari angka 1-6 disertai dengan kata benda yang berhubungan dengan materi *السَّاعَةُ*.

Di akhir pembelajaran penulis menanyakan kembali *mufradāt* yang telah diajarkan dalam bentuk quis sederhana untuk memperkuat ingatan siswa terkait *mufradāt* yang telah diberikan. Tidak lupa penulis memberi apresiasi pada siswa yang mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan dan tidak lupa mengingatkan untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan di rumah. Pembelajaran ditutup dengan bacaan hamdalah bersama-sama dan guru mengucapkan salam sebagai tanda berakhirnya kegiatan pembelajaran.

#### b) *Treatment II*

*Treatment II* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2019. Pada tahap ini, suasana belajar kelas sudah mulai kondusif dan kognitif siswa sudah mulai berkembang dengan baik. Pembelajaran dimulai dengan penulis mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa menggunakan bahasa Arab, kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan terkait materi sebelumnya dan siswa diminta untuk menjawab dengan tepat sebagai apersepsi materi yang telah diberikan.

Pada pertemuan ini, penulis menambah baris *mufradāt* yang akan diberikan dengan menuliskan kembali *mufradāt* angka jam dari 7-12 serta beberapa kata kerja yang berhubungan dengan materi jam yang telah diajarkan di tingkat kelas sebelumnya. Setelah lengkap, penulis menayangkan semua kosakata melalui LCD proyektor dan memberi perintah kepada siswa untuk menuliskan semua *mufradāt* di buku tulis. Kemudian seperti kegiatan sebelumnya, penulis memberi instruksi kepada siswa untuk menirukan bacaan dan dibaca berulang-ulang.

Pada tahap ini pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan Domikara belum dapat diterapkan karna masih ada sebagian siswa yang belum mampu menguasai dan mengingat setiap *mufradāt* dari materi *السَّاعَةُ* dengan baik. Sehingga peneliti mencoba untuk terus memberikan stimulasi dengan cara mengulang setiap *mufradāt* berkali-kali lalu menghapus atau menghilangkan satu persatu *mufradāt* sekaligus artinya yang ada di papan tulis atau di LCD proyektor.

Setelah dirasa siswa cukup mampu untuk menguasai setiap *mufradāt* dengan baik, penulis mencoba memberikan quiz/ pertanyaan sederhana disertai gambar yang ditayangkan melalui LCD proyektor. Bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan diberi reward. Hal ini

dilakukan agar siswa semakin termotivasi untuk menghafal semua *mufradāt* yang telah diberikan serta membuat siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

c) *Treatment III*

*Treatment III* dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2019. Pertemuan diawali dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa menggunakan bahasa Arab. Setelah itu guru memberi apersepsi materi *mufradāt* bahasa Arab dan beberapa kekurangan yang ditemukan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ke tiga ini penulis mulai menerapkan pembelajaran kooperatif dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok. Dalam satu kelompok terdapat 6-7 siswa. Sebelum permainan dimulai, penulis memberikan stimulus terlebih dahulu kepada setiap kelompok dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana berupa gambar dan soal untuk dijadikan sebuah susunan kalimat bahasa Arab yang sempurna dan beberapa pertanyaan yang lain yang berkaitan dengan materi.

Bagi kelompok yang tidak bisa menjawab, pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok berikutnya. Kegiatan ini dilakukan agar siswa mulai memahami arah pembelajaran dan permainan yang akan diterapkan oleh penulis. Kemudian penulis membagikan permainan domikara yang telah disiapkan sebelumnya kepada setiap kelompok. Permainan domikara merupakan media permainan berupa kartu berbentuk persegi panjang yang berisi gambar dan *mufradāt* disisi sebelah kanan dan kirinya.

Pada kartu domikara ini disebelah kanannya terdapat gambar dari sebuah *mufradāt* bahasa Arab, dan sebelah kirinya diisi dengan *mufradāt* yang bukan sebenarnya atau *mufradāt* yang tidak sesuai dengan gambar yang ada disebelahnya. Setiap kelompok memperoleh 42 kartu yang harus disusun sesuai dengan gambar dan *mufradāt* sampai kartu habis. Bagi kelompok yang mampu menyelesaikan tugas pertama kali dengan susunan kartu yg benar, akan diberi reward.

Setelah memberi arahan dan menjelaskan cara bermain, penulis memberi waktu kurang lebih 40 menit untuk siswa mulai menyusun kartu-kartu tersebut. Semua siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam menyusun kartu permainan domikara. Namun masih terdapat beberapa siswa yang kebingungan dalam menyusun kartu permainan domikara. Akan tetapi penulis mengulang kembali penjelasan dan cara bermain sehingga mereka mampu menyusun permainan domikara tersebut sampai kartu habis sampai waktu selesai. Pembelajaran diakhiri dengan mengulang singkat seluruh materi yang telah diberikan penulis dari awal hingga akhir pembelajaran.

### 3) Kegiatan penutup

Pada pertemuan terakhir, seperti kegiatan sebelumnya diawali dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa menggunakan bahasa Arab. Lalu penulis menjelaskan bahwa pada pertemuan terakhir ini peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *post-test*. *Post-test* di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 30 Juli 2019 dengan alokasi waktu selama 40 menit pada jam pelajaran ke tiga dan diikuti oleh 34 siswa. *Post-test* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa setelah diterapkannya *treatment* berupa Pembelajaran Kooperatif berbasis permainan domikara.

Soal berjumlah 20 butir berupa pilihan ganda dan isian singkat yang telah disediakan oleh penulis. Siswa mengerjakan *post-test* secara individu. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil akhir setelah pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat kemampuan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab yang telah diterapkan di kelas eksperimen.

### Kemampuan Penguasaan *Mufradāt*

Hasil kemampuan penguasaan *mufradāt* kelas eksperimen yaitu kelas yang memakai pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, secara sederhana dapat dilihat peningkatan rata-rata antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yaitu 61,764 menjadi 91,911. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat adanya peningkatan sebesar 30,147.

Sedangkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol yaitu kelas yang tidak memakai pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara, secara singkat dapat dilihat peningkatan rata-rata antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yaitu 60,588 menjadi 82,647. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat adanya peningkatan sebesar 22,058.

### Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap nilai hasil *pre-test* dan *post-test*, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS.16, dengan menggunakan *Uji One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

Adapun asumsi pengambilan keputusan uji normalitas didasarkan pada:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak

Hasil uji normalitas data siswa pada kelas eksperimen dengan program SPSS adalah sebagai berikut

**Tabel 3.**  
**Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Pre-test_A	Post-test_A
N		34	34
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	61.76	91.91
	Std. Deviation	17.875	7.179
Most Extreme Differences	Absolute	.219	.225
	Positive	.124	.130
	Negative	-.219	-.225
Kolmogorov-Smirnov Z		1.276	1.314
Asymp. Sig. (2-tailed)		.077	.063

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan *Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dapat dilihat bahwa kemampuan hasil *pre-test* diperoleh Sig. (2-tailed)=0,077 yang artinya  $0,077 > 0,05$  sehingga data tersebut berdistribusi normal. Adapun kemampuan hasil *post-test* diperoleh signifikansi sebesar Sig.=0,63 yang artinya  $0,063 > 0,05$  sehingga data tersebut juga berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen berdistribusi normal.

Pengujian normalitas juga dilakukan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas pada kelas kontrol dengan program SPSS 16 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.**  
**Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol**

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Pre-Test_C	Post-Test_C
N		34	34
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	60.59	82.65
	Std. Deviation	12.659	11.693
Most Extreme Differences	Absolute	.112	.206
	Positive	.112	.125
	Negative	-.094	-.206

Kolmogorov-Smirnov Z	.651	1.200
Asymp. Sig. (2-tailed)	.790	.112

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan *Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dapat dilihat bahwa kemampuan hasil *pre-test* diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,790 yang artinya  $0,790 > 0,05$  sehingga data tersebut berdistribusi normal. Adapun kemampuan hasil *post-test* diperoleh signifikansi sebesar Sig. (2-tailed) = 0,112 yang artinya  $0,112 > 0,05$  sehingga data tersebut juga berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa salah satu prasyarat uji-T telah terpenuhi.

### Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 16. Adapun asumsi pengambilan keputusan uji homogenitas didasarkan pada:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_a$  ditolak

Hasil uji homogenitas nilai *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.**  
**Data Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pre-test* antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.957	1	66	.029

Berdasarkan uji homogenitas terhadap nilai *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai *pre-test* bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki Sig. (2-tailed) = 0,029. dan dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima karena  $0,029 > 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Adapun hasil uji homogenitas nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 6.  
 Data Hasil Uji Homogenitas Nilai *Post-test* antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
11.033	1	66	.001

Berdasarkan uji homogenitas terhadap nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki Sig. (2-tailed) = 0,001. dan dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak karena  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat tidak homogen. Hal ini tidak dipermasalahkan karna uji homogenitas tidaklah termasuk uji prasyarat mutlak dalam uji-t independent.

Dari perhitungan uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* baik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian salah satu prasyarat uji-t yang kedua yaitu data-data yang berasal dari populasi bersifat homogen telah terpenuhi. Dari dua uji prasyarat di atas, dapat diketahui bahwa data nilai siswa seluruhnya berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis data menggunakan uji-t dapat dilaksanakan

### Analisis data

#### Uji Independent Sample T-Test

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 16, dengan menggunakan jenis Uji test “t” *Independent-Samples T Test* dan *Uji Paired-Samples T-Test*. Adapun konsep dasar uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut:

- 1) Uji *Independent-Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata terhadap dua sampel yang tidak berpasangan.
- 2) Syarat uji statistik parametrik: normal dan homogen.

Hipotesis dalam pengambilan keputusan uji-t ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai (2 tailed)  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol ( $H_a$ =terdapat perbedaan signifikan penguasaan *mufradāt* sebelum dan sesudah *treatment*).



- 2) Jika nilai (2 tailed) $>0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol ( $H_0$ =tidak terdapat perbedaan signifikan penguasaan *mufradāt* siswa sebelum dan sesudah (*treatment*)).

Adapun hasil uji-t nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 7.**  
**Hasil Uji-T *Independent-Samples Pre-test***

		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
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.957	.029	.313	66	.755	1.176	3.756	-6.324	8.676
	Equal variances not assumed			.313	59.448	.755	1.176	3.756	-6.339	8.692

Berdasarkan deskripsi tabel di atas, dapat dilihat bahwa data hasil *pre-test* antara kedua kelas diperoleh nilai signifikansi dengan asumsi data bersifat homogen sebesar Sig. (2-tailed)=0,755. Nilai  $0,755 > 0.05$  yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan, maka sesuai pengambilan keputusan dalam uji-t *independent sample test* disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak yang artinya tidak ada perbedaan signifikan penguasaan *mufradāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga membuktikan bahwa penguasaan awal penguasaan *mufradāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda atau sama.

Setelah diketahui bahwa tidak ada perbedaan signifikan nilai hasil *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai *post-test* kedua kelas tersebut. Adapun hasil

uji-t nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 8.**  
**Hasil Uji-T *Independent-Samples Post-test***

Independent Samples Test										
Levene's Test For Equality Of Variances										
T-Test For Equality Of Means										
95% Confidence Interval Of The Difference										
Sig. (2-Tailed)										
Std. Mean Error Difference										
F										
Sig.										
T										
Df										
Lower										
Upper										
Hasil Belajar	Equal Variances Assumed	1.033	.001	.937	6	.000	.265	.353	.567	3.963
	Equal Variances Not Assumed			.937	4.784	.000	.265	.353	.549	3.981

Berdasarkan hasil uji-t terhadap data hasil *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi dua pihak atau Sig. (2-tailed)=0,000. Nilai  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa nilai tersebut kurang dari batas digunakan yaitu 0,05 ( $\alpha < 0,05$ ). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata hasil tes kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya adalah membandingkan nilai gain atau peningkatan nilai dari pre-test ke *post-test*. Adapun hasil uji-t nilai gain kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 9.**  
**Hasil Uji-T *Independent-Samples Gain* 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
Ngain_Score_Ac	Equal Variances Assumed	.887	.053	.085	6	.000	2.009	.388	1.251	2.767
	Equal Variances Not Assumed			.085	5	.000	2.009	.388	1.221	2.796

Berdasarkan output nilai gain di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata gain kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 79.57 dibandingkan dengan kelas kontrol sebanyak 57,56. Kemudian  $t_{hitung}$  nilai gain kelas eksperimen dan kontrol sebesar 4.085 dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000. Nilai sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  dan  $0.000 < 0.05$  maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji-t Independent-Sample Test, maka  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan signifikan kemampuan penguasaan *mufradāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari perbandingan dan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan *mufradāt* pada kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman tahun ajaran 2019/2020.

### Uji Paired-Samples T-Test

Uji Paired Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan dua sampel yang saling berhubungan yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan Uji Paired Sample T-Test dibantu dengan program SPSS versi 16. Adapun hipotesis pengambilan keputusan dalam uji-t adalah sebagai berikut:

- E.  $H_a$  = terdapat perbedaan signifikan penguasaan *mufradāt* siswa sebelum dan sesudah *treatment*.
- F.  $H_o$  = tidak terdapat perbedaan signifikan penguasaan *mufradāt* siswa sebelum dan sesudah *treatment*.

Sedangkan kriteria pengambilan keputusan dalam perhitungan ini adalah:

- A. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $Sig.(2-tailed) < 0.05$ , maka ada perbedaan yang signifikan.

B. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $Sig.(2-tailed) > 0.05$ , maka tidak ada perbedaan yang signifikan.

Adapun hasil uji-T *paired sample t-test* kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 10.**  
**Hasil Uji Paired Pre-test-Post-test Kelas Eksperimen**

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval Of The Difference		Sig. (2-Tailed)			
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test - Post-test	30.147	5.835	.716	-35.672	24.622	11.101	33	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa mean *post-test* setelah diberikan *treatment* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* dan nilai  $Sig.(2-tailed)$  adalah  $0.000 < 0.05$  dan sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji *paired-samples t test* bahwa  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan kemampuan penguasaan *mufradāt* pada kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* berupa penerapan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara.

**Tabel 11.**  
**Hasil Uji Paired Pre-test-Post-test Kelas Kontrol**

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval Of The Difference		Sig. (2-Tailed)			
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test - Post-test	22.059	11.289	1.936	-25.998	18.120	11.393	33	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa mean *post-test* setelah diberikan *treatment* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* dan nilai Sig.(2-tailed) adalah  $0.000 < 0.05$  dan sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji *paired-samples t test* bahwa  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan kemampuan penguasaan *mufradāt* pada kelas kontrol antara sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa diberikan *treatment* berupa penerapan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara. Langkah selanjutnya yaitu membandingkan hasil gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji-t nilai gain kelas eksperimen dan gain kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 12.**  
**Hasil Uji Paired Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	n	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval Of The Difference		T	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	Ngain							
	_Perse	6.7068	24.9102	3.02082	61.039	73.098	22.20	.000
	n	9			10	25	2	
	Kelas							

Hasil penghitungan dari tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata gain kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 68,57 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 1,50 pada tabel di atas dapat dilihat bahwa Sig.(2-tailed) adalah  $0.000 < 0.05$  dan sesuai dengan pengambilan keputusan maka  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan penguasaan *mufradāt* antara siswa kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara dan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran tersebut.

### Pembahasan

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif yang dikolaborasikan dengan permainan domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) serta untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada penguasaan *mufradāt* antara yang diberikan *treatment* atau kelas yang menerapkan pembelajaran dengan permainan domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) dengan siswa yang tidak

diberikan *treatment* atau menggunakan metode yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran (metode konvensional).

Penelitian diawali dengan *pre-test* untuk mengukur penguasaan awal *mufradāt* siswa dan diakhiri dengan *post-test* untuk mengetahui penguasaan akhir *mufradāt* setelah diberikan *treatment* (hasil belajar). Setelah melakukan perhitungan dan perbandingan serta analisis data, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan awal *mufradāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen yaitu 61,76 sedangkan rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas kontrol yaitu 60,59, selain itu juga dapat dilihat dari nilai signifikansinya yaitu 0,755 yang berarti  $0,755 > 0,05$ .

Kemudian setelah tes *pre-test* dilaksanakan, maka kedua kelompok tersebut diberikan *treatment* yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model dan metode pembelajaran konvensional. Tiap kelas sama-sama diberikan *treatment* dan pembelajaran selama 3 kali pertemuan (4 jam pelajaran), setelah selesai pemberian *treatment* kemudian diuji kembali dengan menggunakan tes *post-test*.

Berdasarkan data nilai *post-test*, kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan dalam penguasaan *mufradāt*. Akan tetapi, dalam peningkatan ini terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai signifikansi pada Uji-T yaitu; 0,000 yang berarti  $0,000 < 0,05$ . Selain itu juga dilihat dari rata-rata nilai *post-test* siswa kelas eksperimen sebesar 91,911 sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 82,647. Dilihat dari nilai *post-test* kedua kelompok di atas, dapat diketahui bahwa kelompok kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 30,147 sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 22,058.

Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino (Domino Kosakata Bahasa Arab). Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino dapat meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol yang tanpa menerapkan model dan metode pembelajaran tersebut. Antusias siswa dapat dilihat ketika siswa menerapkan permainan domino dalam pembelajaran kooperatif. Berbeda dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domino,

pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah dan menyanyi (metode konvensional), dan menghafal.

### C. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penulis dapat simpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara berjalan sesuai dengan prosedur penerapannya. Kemudian dilihat dari pengaruhnya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran *mufrādāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen sebesar 91,91 dan kelas kontrol sebesar 82,65. Selain itu, juga terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrādāt* siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Hal ini dilihat dari hasil analisis Uji-T yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  bahwa hipotesis  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara penguasaan *mufrādāt* siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe berbasis permainan domikara dapat diterapkan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan penguasaan *mufrādāt* siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman khususnya dan sekolah/madrasah lainnya pada umumnya. Disamping itu dengan modal penguasaan *mufrādāt* yang mumpuni diharapkan dapat memudahkan dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa Arab sebagaimana telah disinggung dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

### Daftar Pustaka

- Ahyar, Haerul. "Penguasaan Mufrādāt Dan Qawā'id Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (December 31, 2018): 259–74. <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-06>.
- Anshor, Ahmad Muhtadi. *Pengajaran Bahasa Arab Dan Metode-Metodenya*. Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009.
- Buchori, Isna Nurlayla. "Permainan Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen Terhadap Pembelajaran Mufradat Di MTs N Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015)." UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Elisa, Ima. "Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Yang Dikombinasikan Dengan Metode Course Review Horay Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Sleman Kota." UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Fajriyani, Riyan. "Eksperimen Penerapan Media Flipchart Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi

- Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 2 Tahun Ajaran 2018/2019." UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Hamruni. *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Hasanudin. "Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Disertai Media Kartu Permainan Domino Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Al-Ma'arif Tambakreja Cilacap." UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Mafruri, Muh, and Fery Irianto Setyo Wobowo. "Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X IPA Dengan Strategi Jigsaw Di MA Ibnul Qoyyim Putra." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.42-01>.
- Rizkiyah, Zaidatur. "Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan Edukatif Sebagai Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII (Studi Eksperimen Di MTs N 5 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019." UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Wahyudi, Agus. *Aku Cinta Bahasa Arab Untuk Kelas IV Madsah Ibtidaiyah*. Yogyakarta: Penerbit Tiga Serangkai, n.d.