

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
MENGUNAKAN KARTU DOMINO
DI SD MUHAMMADIYAH KADISOKA**



ALIMUDIN

21204021026

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Terbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alimudin
NIM : 21204021026
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



Alimudin

NIM. 21204021026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alimudin
NIM : 21204021026
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Alimudin
NIM. 21204021026



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-992/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN KARTU DOMINO DI SD MUHAMMADIYAH KADISOKA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ALIMUDIN, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204021026
Telah diujikan pada : Selasa, 04 April 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

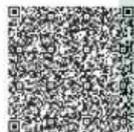
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



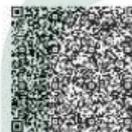
Ketua Sidang
Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6436295300317



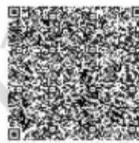
Penguji I
Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 643622ae25fe8



Penguji II
Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6435d837d4193



Yogyakarta, 04 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6437ae0f00d96

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN KARTU DOMINO DI SD MUHAMMADIYAH KADISOKA**

Nama : Alimudin
NIM : 21204021026
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Maksudin, M. Ag



Penguji I : Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag. M.Ag



Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. (



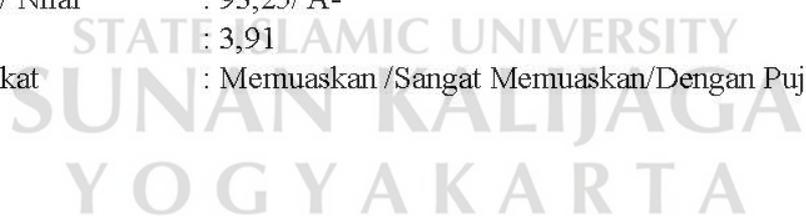
Diuji di Yogyakarta pada tanggal 4 April 2023

Waktu : 09.30-10.30 WIB

Hasil/ Nilai : 93,25/ A-

IPK : 3,91

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
MENGUNAKAN KARTU DOMINO DI SD MUHAMMADIYAH
KADISOKA**

Yang ditulis oleh:

Nama : Alimudin
NIM : 21204021026
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 17 Maret 2023
Pembimbing,



Dr. Maksudin, M.Ag

NIP. 19600716 199103 1 001

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”

(HR. Ath-Thabrani, Al-Mu’jam Al-Austh, juz VII, hlm. 58, dari Jabir bin Abdullah r.a. dalam kitab As-Silsilah As-Shahihah)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ <https://annisanajiyah.wordpress.com/>, diakses pada tanggal 20 Januari 2023

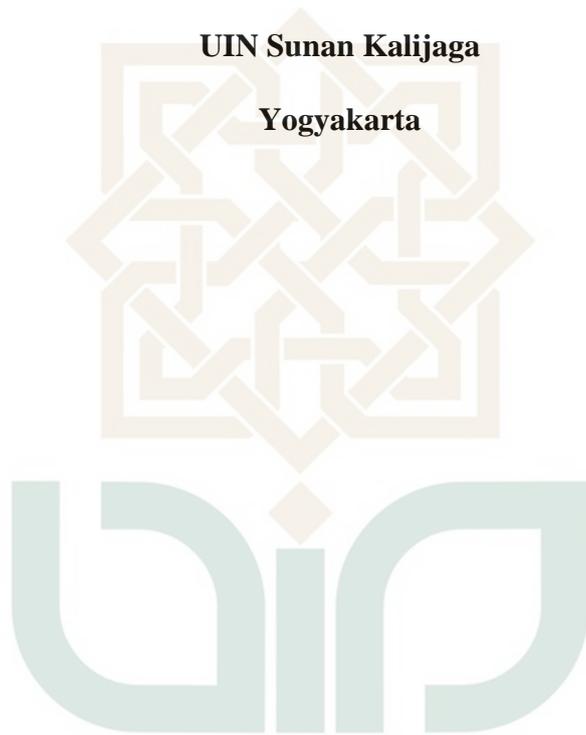
HALAMAN PERSEMBAHAN

**Tesis Ini Penulis Persembahkan Untuk Almamaterku Tercinta
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab**

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Alimudin. 21204021026. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Kartu Domino di SD Muhammadiyah Kadisoka. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab tiga hal yaitu: *Pertama* untuk membuat desain pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka. *Kedua* untuk mengetahui bagaimana penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Kadisoka. Dan yang *ketiga* untuk menggambarkan efektivitas media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE teori dari Dick and Carey yang memiliki lima langkah yaitu 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*. Adapun teknik pengumpulan data berupa test yaitu pre-test dan post-test, sedangkan non test yaitu observasi, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Desain media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino ini tercantum satu materi yang terdapat gambar dan kosakata bahasa Arab yang ditampilkan menggunakan kartu domino bahasa Arab. 2) Hasil validasi dari beberapa ahli media, ahli materi dan guru berdasarkan data tersebut maka peneliti mengevaluasi hasil akhir media pembelajaran menggunakan kartu domino. Hasil dari ahli media mencapai skor "4,5" dan ahli materi mencapai skor "4.5" dan guru menghasilkan nilai akhir "4.8" dan masing-masing hasil tersebut dapat dikatakan kategori "layak" untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka. 3) Hasil implementasi produk media pembelajaran menggunakan kartu domino di kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka. Berikut hasil akhir nilai siswa melalui perhitungan rumus Aiken, tahapan pre-test mendapatkan skor 51,2, sedangkan post-test mendapatkan skor 92,4. Dan hasil angket respon siswa mendapatkan skor 39,8. Kemudian dari hasil pre-test dan post-test melalui uji normalitas dengan nilai $P=0,01 < 0,05$, hal ini dapat dikatakan berdistribusi "normal". Dan hasil uji sample T-Test menunjukkan nilai $P=0,01 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan. Maka, dengan uji *Paired Sampel T-Test* dapat diterima karena nilai pre-test dan post-test mengalami perubahan yang signifikan. Dengan menerapkan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino berdasarkan hasil *Paired Sampel T-Test* terdapat perbedaan pre-test dan post-test dengan rerata 41.200. Maka, nilai *cohen's d* menunjukkan adanya efek yang besar yaitu 5.677.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Bahasa Arab, Kartu Domino, *Mufrodat*

التجريد

علم الدين. 21204021026. تطوير وسائط التعلم العربية باستخدام بطاقات الدومينو في مدرسة المحمدية كاديسوكا
أطروحة. يوجياكارتا: كلية التربية وعلوم تدريب المعلمين في جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، يوكياكارتا 2023.

تم إجراء هذا البحث للإجابة على ثلاثة أمور ، وهي: أولاً تصميم تطوير وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام بطاقات الدومينو
لتحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة SD المحمدية كاديسوكا. والثاني هو معرفة كيفية استخدام بطاقات
الدومينو لتحسين إتقان المفردات لطلاب الصف الرابع في مدرسة المحمدية كاديسوكا. والثالث هو وصف فعالية وسائط التعلم العربية
باستخدام بطاقات الدومينو لتحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة المحمدية كاديسوكا.

تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير نظرية ADDIE من Dick and Carey والذي يتكون من خمس خطوات ، وهي: 1. التحليل ، 2. التصميم ، 3. التنمية ، 4. التنفيذ ، 5. التقييم. تكون تقنيات جمع
البيانات في شكل اختبارات ، أي الاختبار القبلي والبعدي ، في حين أنها غير اختبار ، وهي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن: 1) تصميم وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام بطاقات الدومينو يتضمن مادة واحدة تحتوي
على صور ومفردات عربية معروضة باستخدام بطاقات دومينو عربية. 2) نتيجة التحقق من صحة نتائج العديد من خبراء الإعلام
وخبراء المواد والمعلمين بناءً على هذه البيانات ، يقوم الباحث بتقييم النتائج النهائية لوسائل التعلم باستخدام بطاقات الدومينو. حققت
نتائج خبراء الإعلام درجة "4.5" وحقق خبراء المواد درجة "4.5" وأنتج المعلم النتيجة النهائية "4.8" ويمكن القول إن كل نتيجة من
هذه النتائج في فئة "مناسبة" ل يتم اختبارها على طلاب الصف الرابع في مدرسة المحمدية كاديسوكا (3). نتائج تنفيذ منتجات الوسائط
التعليمية باستخدام بطاقات الدومينو فئة الرابع مدرسة المحمدية كاديسوكا. فيما يلي النتائج النهائية لعلامات الطلاب من خلال
حساب معادلة أيكن ، تحصل مراحل الاختبار التمهيدي على 51.2 درجة ، بينما يحصل الاختبار اللاحق على 92.4 درجة.
وتحصل نتائج استبيان إجابة الطالب على درجة 39.8. ثم من نتائج الاختبار القبلي والبعدي من خلال اختبار الحالة الطبيعية بقيمة
 $P = 0.01 < 0.05$ ، يمكن القول أن هذا التوزيع "عادي". وأظهرت نتائج اختبار T للعينات قيمة $P = 0.01 < 0.05$ تشير
إلى وجود فرق. لذلك ، يمكن قبول اختبار T للعينات المقترنة لأن قيم الاختبار القبلي والبعدي قد تغيرت بشكل كبير. من خلال تطبيق
وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام بطاقات الدومينو بناءً على نتائج اختبار T للعينات المزدوجة ، هناك فرق في الاختبار القبلي والبعدي
بمتوسط 41.200. لذلك ، تشير قيمة كوهين d إلى تأثير كبير ، وهو 5.677.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية العربية ، بطاقات الدومينو ، المفردات

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pada dasarnya, terdapat beberapa pedoman transliterasi Arab latin. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>ša</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Žal</i>	Ž/ž	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet

س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Ẓa</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'Ain</i>	' _	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	'...'	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta' Marbuṭah

Transliterasi Ta' marbuṭah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbuṭah hidup

Ta' marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta' marbuṭah mati

Ta' marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan ta' marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta' marbuṭah itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -rauḍah al-aṭfāl

-rauḍatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ -ṭalḥah

C. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ —	Fathah	A	A
ِ —	Kasrah	I	I
ُ —	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba يَذْهَبُ -yažhabu
فَعَلَ -fa'ala ذَكَرَ -žukiro

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
اِيْ -	fathah dan ya	Ai	a dan i
اُوْ -	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
اِيْ - اَ -	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ -	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وِ -	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun, hal tersebut hanya berlaku ketika hamzah berada di tengah atau akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

أَكْضَ	- akala
تَأْكُلُونَ	- ta'kulūna
النَّوْءُ	- an-nau'u

F. Syaddah (tasydid)

Dalam transliterasi tanda syaddah dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- rabbana
نَزَّلَ	- nazzala
الْحَجُّ	- al-ḥajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf / diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ	- ar-rajulu
الشَّمْسُ	- asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

الْقَلَمُ - al-qalamu

الْبَدِيعُ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

Pada dasarnya setiap kata. Bail fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan,

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segalanya sehingga penyusun mampu menyelesaikan penulisan Tesis ini walaupun dengan begitu banyak hambatan dan rintangan dalam prosesnya. Sholawat serta salam tak lupa tucurahkan ke pangkuan Rasulullah SAW, suri tauladan terbaik, semoga kita termasuk ke dalam umatnya yang mendapatkan syafaatnya di *yaumul qiyamah* kelak, amin.

Penulisan Tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Kartu Domino di SD Muhammadiyah Kadisoka”** ini merupakan tugas akhir penyusun dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahaan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bpk/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.

3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Ketua program studi pendidikan bahasa Arab yang telah banyak memberi masukan membangun untuk menyelesaikan karya penelitian ini.
4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab serta selaku dosen penguji Baca Tulis Qur'an (BTQ) yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab serta memberikan pengarahan, masukan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.S.I. selaku pembimbing akademik yang telah senantiasa membimbing, memberikan nasihat dan motivasi.
6. Dr. Maksudin, M.Ag. selaku pembimbing yang telah mencurahkan kesabaran dan ketekunannya dalam meluangkan waktu, tenaga, serta fikiran guna memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan dan penyelesaian Tesis saya.
7. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai Ahli Media.
8. Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.S.I. selaku dosen Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai Ahli Materi.
9. Saputri Widiningsih, S.Pd. selaku guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta sebagai Respon Guru.

10. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
11. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun salam mengurus tugas akhir.
12. Sutarlan, M.S.I selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
13. Siswa/i kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
14. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Abidin dan Ibu Sara'iah, Kakak Nurhayati dan Eti Kuswati, dan adik tercinta Arinah. Terimakasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
15. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2021 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan.
16. Qurratu A'yun, S.H.I. Terimakasih atas do'a yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.

17. Teman-Teman Kost Pak Alip (Edo, S.Pd., Imawan, S.Pd., Taufik, S.Pd., Tholib, S.Pd, Karim, S.H., Nuzul, S.Pd., Fadly, S.Pd., Ichsan, S.Pd., Syahri, S.Pd., Cecep, S.Pd.) Terimakasih telah memberikan banyak dukungan dan bantuan selama proses penyelesaian tugas akhir ini dan semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

18. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Keterbatasan ilmu dan pustaka yang ditinjau untuk itu penulis berharap kedepan ada pengembangan lebih lanjut agar lebih bermanfaat. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran agar menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya. Penulis berharap tesis ini memberi manfaat untuk memotivasi pendidik Bahasa Arab melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Penulis,



Alimudin

NIM: 21204021026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka	7
F. Metode Penelitian	12
G. Sistematika Pembahasan	48

BAB II KERANGKA TEORI	50
A. Pengembangan Media Pembelajaran	50
1. Definisi Pengembangan	50
2. Media Pembelajaran	52
3. Tujuan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab	59
4. Fungsi Media Pembelajaran	59
5. Manfaat Media Pembelajaran	62
6. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	64
7. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	68
8. Prosedur Perencanaan Media Pembelajaran	70
9. Pengembangan Media Pembelajaran	70
B. Kartu Domino	72
1. Definisi Kartu Domino	72
2. Penggunaan Kartu Domino	74
3. Manfaat Kartu Domino	75
C. Penguasaan Mufrodad Bahasa Arab	76
1. Definisi Penguasaan	76
2. Mufrodad	77
D. Bahasa Arab	81
1. Definisi Bahasa Arab	81
2. Karakteristik Bahasa Arab	83
3. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Lanjut (<i>Mutaqaddim</i>).....	86
4. Metode Pengajaran Bahasa Arab	86

5. Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab	90
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	95
A. Sejarah Sekolah	95
B. Visi, Misi, dan Tujuan SD Muhammadiyah Kadisoka	97
C. Struktur Organisasi dan Daftar Pengajar	98
D. Sarana dan Prasarana	100
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	103
A. Pelaksanaan Penelitian	103
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	104
2. Perancangan (<i>Design</i>)	111
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	117
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	130
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	147
BAB V PENUTUP	151
A. Kesimpulan	151
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA.....	154
LAMPIRAN-LAMPIRAN	160
CURICULUM VITAE	197

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Pustaka	7
Tabel 1.2 Kualifikasi Penilaian	27
Tabel 1.3 Kategori Skor Aiken	29
Tabel 1.4 Lembar Kisi-Kisi Validasi Media	30
Tabel 1.5 Lembar Kisi-Kisi Validasi Materi	32
Tabel 1.6 Kisi-Kisi Respon Pengguna Sebagai Siswa	33
Tabel 1.7 Kisi-Kisi Respon Pengguna Sebagai Guru	34
Tabel 1.8 Panduan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima	35
Tabel 1.9 Penilaian Kelayakan	37
Tabel 1.10 Aspek Penilaian Ahli Materi	41
Tabel 1.11 Aspek Penilaian Ahli Media	43
Tabel 1.12 Aspek Respon Siswa	44
Tabel 1.13 Aspek Wawancara Guru	45
Tabel 3.1 Daftar Pengajar/Tenaga Pendidik dan Kependidikan SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta	99
Tabel 3.2 Sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta ..	100
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa	104
Tabel 4.2 Nama-Nama Validator	117
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media	118
Tabel 4.4 Masukan dari Ahli Media	120
Tabel 4.5 Hasil Validitas Ahli Materi	121
Tabel 4.6 Masukan dari Ahli Materi	123
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru	124
Tabel 4.8 Aspek Kelayakan dan Masukan dari Guru	126
Tabel 4.9 Hasil Pre-Test Siswa Kelas IV	134
Tabel 4.10 Hasil Post-Test Siswa Kelas IV	136

Tabel 4.11 Hasil Respon Angket Siswa	139
Tabel 4.12 Data Hasil Penelitian	143
Tabel 4.13 Uji Normalitas	144
Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Sampel T-Test JASP	145
Tabel 4.15 Hipotesis	145
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Siswa Skala Likert Excel	146



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	15
Gambar 1.2 Rangkaian Konsep Model Pengembangan ADDIE	16
Gambar 2.1 Peta Konsep	93
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta .	98
Gambar 4.1 Tampilan Cover Kartu	114
Gambar 4.2 Tampilan Gambar Kartu Domino	116
Gambar 4.3 Revisi Cover Produk	127
Gambar 4.4 Revisi Isi Media	128
Gambar 4.5 Revisi Isi Materi	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	161
Lampiran 2 Lembar Penilaian (Uji Validasi Ahli Media)	168
Lampiran 3 Lembar Penilaian (Uji Validasi Ahli Materi)	172
Lampiran 4 Penilaian Instrumen (Penilaian Hasil Respon Siswa)	176
Lampiran 5 Lembar Penilaian (Penilaian Hasil Respon Guru)	178
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	181
Lampiran 7 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	182
Lampiran 8 Soal Pre-Test	183
Lampiran 9 Soal Post-Test	186
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	189
Lampiran 11 Pengisian Angket Respon Siswa	190
Lampiran 12 Sekolah SD Muhammadiyah Kadisoka	191
Lampiran 13 Uji Produk Media Kartu Domino	192
Lampiran 14 Tampilan Media Kartu Domino	194
Lampiran 15 Sertifikat IKLA	195
Lampiran 16 Hasil Ujian Baca Tulis Qur'an (BTQ)	196
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup	197

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses interaksi yang terus menerus antara guru dan murid dalam suatu lingkungan pendidikan.² Dalam kehidupan manusia, pendidikan sangat dibutuhkan, tanpa adanya pendidikan manusia akan menjadi orang yang terbelakang. Pendidikan mengantarkan manusia menjadi manusia yang berdaya saing, bermartabat, bermoral dan berkompeten.³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong kita untuk mencoba menggunakan teknologi dan media dalam proses pembelajaran kita.⁴ Penyesuaian perlu dilakukan mengenai komponen pendidikan. Salah satu faktor yang ada di sekolah adalah media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik harus meneliti dan menggunakan media dan teknologi untuk mendidik siswa dan mencapai tujuan pembelajaran mereka.⁵

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan dan

² M. Rasyid Ridla, 'Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Pembelajaran', *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 3.1 (2008).

³ Najihaturrohmah Najihaturrohmah, 'Implementasi Program Boarding School Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sma Negeri Cahaya Madani Banten Boarding School Pandeglang', *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2017), 207–24.

⁴ Sodiq Anshori, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran', *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2.1 (2018).

⁵ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103–14.

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁶ Dengan demikian, kedudukan media sangat diharapkan dalam proses pengenalan, karena pada perkembangan terkini media bukan hanya sebagai alat tetapi juga merupakan bagian penting dari sistem pelatihan dan pengenalan.⁷ Oleh karena itu, guru perlu memaksimalkan media dalam pengajarannya, karena media yang sesuai akan memudahkan siswa memahami materi yang diberikan dan merasa di rumah dalam mengenal.

Pemilihan media pembelajaran yang salah dapat mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan bagi siswa kita dan tidak optimalnya tujuan pembelajaran yang ingin kita capai menurut kita. Karena keberhasilan belajar seorang siswa ditentukan oleh proses belajarnya. Selain itu, jika proses pembelajaran menyenangkan, maka proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya transformasi proses pembelajaran tradisional menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.⁸

Untuk mendapatkan hasil belajar yang terbaik dari proses belajar mengajar, pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu langkah yang sangat krusial. Terdapat banyak media baru yang beragam, lugas, serta dikemas sedemikian rupa sebagai akibatnya media tadi tidak jauh berbeda menggunakan media yang *sophisticated*. Salah satu media sederhana yang

⁶ Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171.

⁷ Sulaiman, 'Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan)', *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8.2 (2015), 1–17.

⁸ Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati Pungkas Ayu Hapsari, 'Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata Untuk Menentukan Hasil Belajar Untuk Siswa Kelas X SMA', *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5.3 (2016), 151-152.

praktis digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran ialah media kartu domino.⁹

Dari observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SD Muhammadiyah Kadisoka pada 12 September 2022 bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan media yang berupa bahan ajar bahasa Arab, sehingga jika media yang digunakan hanya buku teks, siswa menjadi bosan dan melakukan kegiatan lain seperti berdebat dengan teman. Selain itu, siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berlangsung pada kelas sebab guru tidak memakai taktik dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi tersebut, peneliti mencoba berbagi media pembelajaran berbasis kartu domino. Media pembelajaran berbasis kartu domino ialah media pembelajaran berupa kartu domino yang berisi tanya jawab perihal pembelajaran *murodat* siswa. Media pembelajaran berbasis kartu domino mampu dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena dipergunakan sembari bermain. Media kartu domino ini membantu peserta didik terlibat pada pembelajaran, berkolaborasi, serta melatih ingatan mereka.

Media kartu domino merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan kosakata bahasa Arab kepada peserta didik. Dalam proses belajar mengajar media merupakan hal

⁹ Hary Fernando, 'Enggunaan Algoritma Brute Force Dan Greedy Dalam Permainan Domino', *Institut Teknologi Bandung*, 2007, 1.

yang mampu mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi dikarenakan pada usia anak SD, dan mereka masih sangat membutuhkan benda-benda konkret dalam pembelajarannya sehingga media kartu domino adalah salah satu alternatif atau hal yang perlu dimiliki oleh guru.

Media kartu domino sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab siswa, karena dengan media ini dapat memicu keaktifan peserta didik dalam belajar. Selain daripada itu, media ini juga dapat diaplikasikan sebagai permainan yang menarik sehingga sangat tepat jika kartu domino dijadikan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan *mufrodāt* siswa.

Mengingat betapa pentingnya fungsi bahasa Arab di SD Muhammadiyah Kadisoka tersebut, maka penting kiranya peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino. Adapun alasan peneliti mengapa memilih *mufrodāt* sebagai bahan dan titik fokus yang dijadikan sebagai materi dalam kartu domino adalah karena *mufrodāt* merupakan salah satu kemampuan yang mutlak harus dikuasai oleh orang yang sedang belajar bahasa Arab.

Dari permasalahan yang ada di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dari permasalahan tersebut, sehingga penulis mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Kartu Domino Di SD Muhammadiyah Kadisoka”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang di atas, maka penelitian ini mempunyai rumusan persoalan sebagai berikut:

1. Bagaimana model pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat model pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka.

3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan memiliki kebermanfaatan baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan kartu domino ini dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan peserta didik dalam belajar bahasa Arab dan terlebih lagi dalam menghafal *mufrodat* bahasa Arab.

2. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Lembaga

Dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan kartu domino ini dapat menjadikan acuan dan sebagai bahan media pembelajaran bahasa Arab bagi guru, sehingga pembelajaran dapat ditingkatkan dan efektif.

- 2) Bagi Kepala Madrasah

Dengan memakai media pembelajaran ini, dapat memperbanyak media yang dapat digunakan oleh guru dan dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Arab.

3) Bagi Guru

Semoga dari hasil penelitian ini dapat berguna bagi guru dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Arab.

4) Bagi Peserta Didik

Berasal dari penelitian ini, semoga bisa meningkatkan motivasi serta minat siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan acuan dan petunjuk bagi peneliti selanjutnya yang akan berbagi media pembelajaran berupa kartu domino.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan hal yang urgen dalam meneliti. Karena dengan melihat hasil penelitian terdahulu, bisa dijadikan acuan dan tolak ukur dalam penelitian sekarang. Sehingga dari penelitian terdahulu kita bisa melihat letak perbedaan dan kesamaan dalam penelitian. Oleh karena itu, dalam hal ini penulis memaparkan beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan judul peneliti, yaitu sebagai berikut;

Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No	Nama	Judul	Hasil
1.	Eky Achmad Basim, Siti	Penggunaan Media Domino Mufrodat	Media pembelajaran menggunakan kartu domino

	Zaimatut Taqiyah, dan Syafi'i ¹⁰	untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab	dinilai efektif untuk mempertinggi kosa kata peserta didik. karena media pembelajaran yang digunakan ialah memakai permainan. sebagai akibatnya bisa menarik minat siswa.
2.	Mardi Takwim, Rukman A.R Said, dan Murdiati	Penerapan Metode Permainan Domino dalam Pembelajaran Kosakata pada Santri Taman Pendidikan al-Qur'an (TPA) al-Furqon Mario. Baebunta, Luwu Utara	Berdasarkan temuan penelitian, hasil belajar siswa meningkat dari pre-check ke publish-take a look at siklus 1 ke siklus 2 after-check. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa sebesar 21,42 persen (<i>pre-take a look at</i>), fifty four, 28 persen (<i>submit-test siklus 1</i>), dan 67,14 persen (<i>put up-check siklus 2</i>). Oleh karena demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode kartu domino dalam

¹⁰ Dkk Eky Achmad Basim, 'Penggunaan Media Domino Mufrodlat Untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', 3.2 (2022), 78-94

			membantu anak-anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an al-Furqon Mario Baebunta Luwu Utara dalam belajar bahasa Arab berhasil karena telah memenuhi ketuntasan minimal.
3.	Zahratun Fajriah ¹¹	Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penggunaan media kartu kata bergambar	Penggunaan kartu kata grafis meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa. Peningkatan sebesar 52,17% dicapai pada siklus I, dan meningkat menjadi 81,56% pada siklus II.
4.	Nengsih dan Rochmawati ¹²	Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian	Temuan penelitian ini mengarah pada pembuatan kartu domino akuntansi yang terdiri dari satu set kartu dan manual, serta memiliki tingkat kelayakan (82,46%) yang masuk dalam kategori sangat

¹¹ Zahratun Faujriah, 'Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufrodlat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.1 (2015), 108.

¹² Nengsih dan Rochmawati, 'Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian', *UNESA*, 4.2 (2018), 1-8.

			<p>layak. Hal ini menunjukkan bahwa mengubah materi entri jurnal dapat diajarkan dengan menggunakan kartu domino akuntansi. Setelah menggunakan kartu domino akuntansi untuk mengajar mereka, tanggapan siswa terhadap kartu tersebut dapat diamati. Menurut temuan kuesioner, tanggapan siswa terhadap kartu domino akuntansi memiliki proporsi (95,4%), yang dianggap sangat baik.</p>
5.	Rizka Tri Wulandari, Eni Hedayani, dan Jayanti ¹³	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi	<p>Hasil yang digunakan untuk menghasilkan produk ini meliputi validasi dari ahli materi yang memperoleh hasil “valid” sebesar 77%, ahli media yang memperoleh hasil</p>

¹³ Dkk. Rizka Tri Wulandari, ‘Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1’, *JOTE*, 4.1 (2022), 149–55.

		Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1	“sangat valid” sebesar 96%, dan ahli bahasa yang memperoleh hasil “sangat valid” sebesar 96%. Selain itu, ada dua studi kelompok kecil dan satu-ke-satu. Asesmen siswa pada percobaan kelompok kecil juga memberikan hasil dalam kategori “sangat praktis”, namun dengan nilai rata-rata 90,3%, berbeda dengan nilai rata-rata uji coba satu lawan satu sebesar 91,6%.
--	--	--	--

Dari beberapa penelitian di atas, penelitian penulis dengan penelitian terdahulu tentu ada beberapa hal yang berbeda, di antaranya adalah berasal dari segi lokasi, model pengembangan yang digunakan, dan jenis penelitian yang digunakan.

Lokasi penelitian penulis terletak di SD Muhammadiyah Kadisoka sedangkan lokasi penelitian terdahulu berada di Taman Pendidikan Anak-Anak (TPA) Al-Furqon Mario Baebunta Luwu Utara, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang, SD Negeri 13 Banyuasin I. Selain daripada itu, ada pula perbedaan

di contoh penelitian dan pengembangan yang dipergunakan. Model penelitian serta pengembangan yg digunakan sang Eky Achmad Basim dkk. adalah model penelitian PTK dan penelitian kualitatif. Sedangkan penelitian penulis adalah menggunakan model pengembangan ADDIE.

Dalam penelitian sebelumnya, kartu domino digunakan pada dua sisi. Pada sisi kanan kartu berisi pertanyaan tentang materi sedangkan pada sisi kiri berisi jawaban dari pertanyaan. Kemudian media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino yang digunakan oleh penulis adalah setiap kartu domino berisi gambar dan kosakata Arab. Pada sisi atas kartu menunjukkan gambar yang merupakan jawaban dari kosakata bahasa Arab, sedangkan sisi bawah berupa kosakata Arab yang merupakan pertanyaan yang memiliki jawaban pada kartu lain. Selain itu, penelitian penulis menunjukkan bahwa materi pembelajaran menggunakan kartu domino memiliki warna dan grafis yang menarik.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian apapun, metodologi penelitian sangat efektif dari awal penelitian hingga penyelesaian dan publikasi. Metode dapat digambarkan sebagai prosedur atau teknik yang digunakan dalam proses penulisan. Sebaliknya, kajian itu sendiri dimaksudkan sebagai titik tolak dalam bidang pembelajaran berbasis pengetahuan yang diluncurkan guna menelaah fakta dan prinsip dengan ketelitian, kepekaan, dan sistematisasi untuk menentukan mana yang benar. Untuk itu penelitian sangat perlu untuk menjawab permasalahan yang ada saat melakukan penelitian apapun. Sehingga pada akhirnya hasil

evaluasi tersebut dapat mengungkapkan suatu permasalahan yang masih diteliti.¹⁴

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang kemudian disingkat dengan R&D yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.¹⁵ Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino.

Sukmadinata menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah mengembangkan suatu produk atau memunculkan suatu produk yang harus dipertanggungjawabkan.¹⁶ Selanjutnya Borg menyebutkan bahwa penggunaan *research and development* adalah model penelitian yang telah banyak dipergunakan oleh orang buat membuat pendidikan.¹⁷

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata R&D (*Research and Development*) adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu untuk menguji produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan adalah proses atau serangkaian prosedur yang dapat dihasilkan untuk menciptakan

¹⁴ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008). Hal. 24

¹⁵ Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Basan Publishing, 2020).

¹⁶ Nana Widhianawati, 'Pengaruh Pembelajaran Gerak Dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal Dan Kinestetik AnakUsia Dini, Edisi Khusus', 2 (2011).52

¹⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). 37

produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.¹⁸

Menurut Risa Nur Sa'adah mengatakan bahwa metode penelitian R&D (Research and Development) merupakan proses pengembangan produk yang sudah ada kemudian dikaji ulang sehingga untuk menghasilkan uji keefektifan dan kemanfaatan terhadap produk tersebut.¹⁹

Menurut Amir Hamzah penelitian R&D dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan efisien berdasarkan kegunaan dan manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan.²⁰

2. Model Pengembangan

Menurut Amir Hamzah model adalah proses desain yang masih mengalami berbagai upaya perbaikan. Suatu model juga dapat menyampaikan informasi yang kompleks atau sulit dipahami agar lebih sederhana dan mudah untuk melakukan penelitian dan membuat model material yang akan lebih efektif dan efisien.²¹

Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran menggunakan kartu domino yang nantinya akan digunakan oleh guru bahasa Arab di SD Muhammadiyah Kadisoka. Model pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, yaitu

¹⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 164.

¹⁹ Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (Malang: PT Literasi Nusantara, 2020), hlm.11.

²⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm.1.

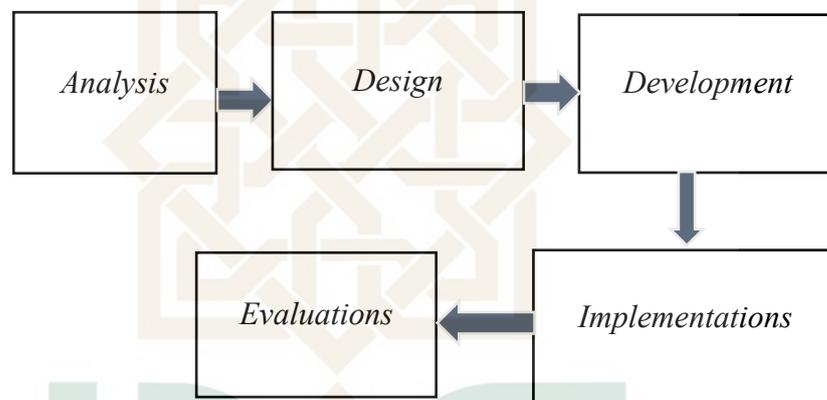
²¹ Hamzah, hlm.9.

model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluatios*.²²

3. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE dalam penelitian ini menggunakan tahapan sebagai berikut:

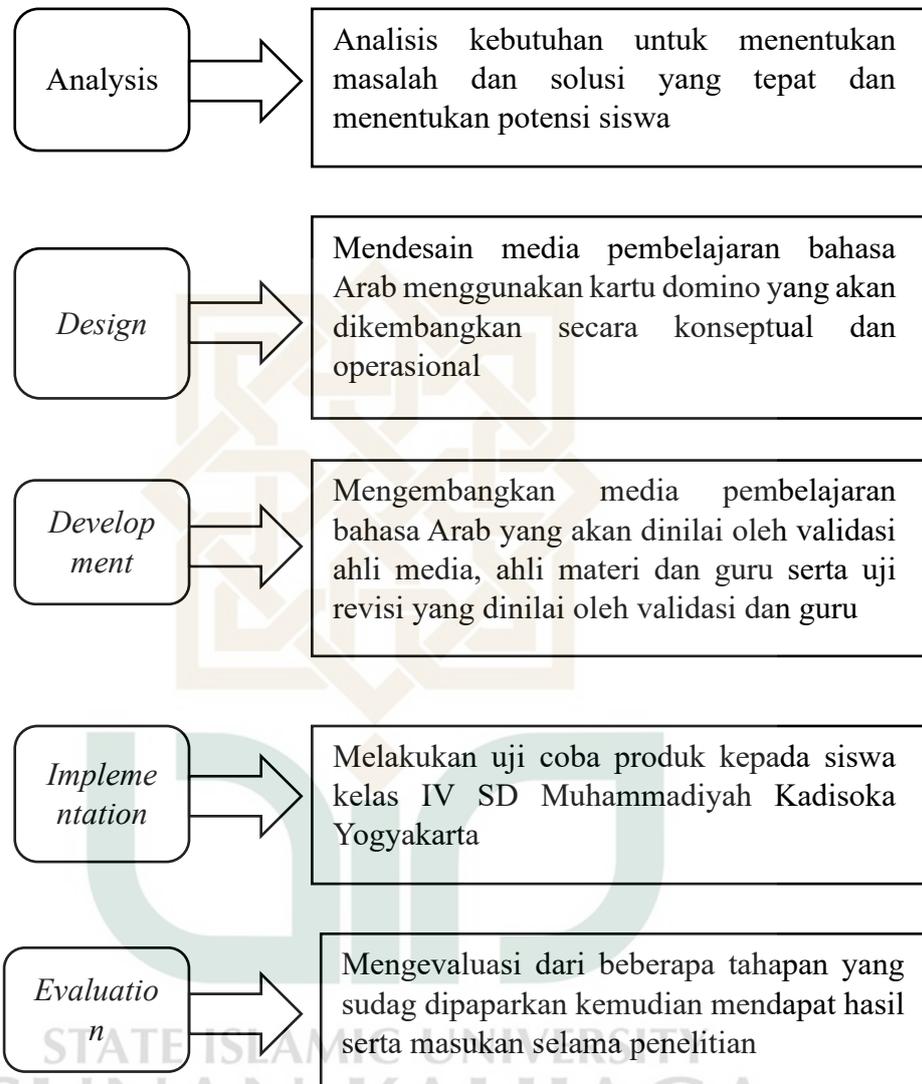
Gambar 1.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²² Dick and Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New York: Harcourt Collins Publishers, 1996).

Gambar 1.2 Rangkaian Konsep Model Pengembangan ADDIE



1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap ini, peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan produk dan syarat-syarat pengembangan. Peneliti melakukan 2 tahap yang mencakup analisis kebutuhan, dan analisis siswa.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini mengkaji tentang kondisi terkini sumber ajar berbasis multimedia interaktif yang dapat mendukung pelaksanaan suatu pembelajaran serta situasi bahan ajar atau media sebagai sumber belajar utama untuk membantu siswa belajar bahasa Arab dan menjadi bahan ajar atau media berbasis kartu domino.

b) Analisis Siswa

Melihat dari kurangnya inovasi media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dan memahami bahasa Arab. Dengan analisis siswa ini untuk melihat sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, peneliti melakukan analisis siswa agar produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kemampuan siswa. Sehingga media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino ini membawa perubahan baru disekolah dengan tujuan siswa mampu berkreasi dan berbahasa Arab dengan baik.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini, peneliti mendesain dan merancang produk media pembelajaran menggunakan kartu domino dalam pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahapan proses pengembangan produk ini, peneliti menggunakan dua tahapan yaitu tahapan kontekstual dan tahapan operasional.

a) Produk secara konseptual

Pada produk ini, peneliti mendesain produk media pembelajaran bahasa Arab dengan kartu domino yang menarik sehingga bisa diuji cobakan di SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta.

b) Produk secara operasional

Produk yang akan dikembangkan di validasi oleh tim validasi dan guru, tampilan desain ini tentunya dijelaskan fitur dari setiap kartunya serta fungsi yang ada di dalamnya. Artinya produk secara operasional ini dijadikan gambaran terhadap produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan ini yaitu mengembangkan produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino yang akan dinilai oleh validasi ahli media, ahli materi dan guru. Tentunya instrumen yang dikembangkan pada tahap sebelumnya digunakan pada tahap validasi. Peneliti memberikan instrument data untuk mengetahui keakuratan produk. Validator memberikan evaluasi dan masukan terhadap media yang dibuat berdasarkan karakteristik kelayakannya dan memberikan masukan dan kritik terkait produk yang kembangkan, yang nantinya akan diimplementasikan sebagai kelayakan dan penyempurnaan media. Validasi berlanjut sampai media yang di buat hingga dianggap layak.

Proses pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino layak diuji cobakan kepada guru bahasa Arab dan pengguna (siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta), agar terlihat kelayakan produk yang dikembangkan.

4) Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu produk yang sudah validasi kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta. Untuk menyempurnakan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino, peneliti mengamati semuanya dan mencatatnya pada lembar observasi.

Tahap implementasi ini peneliti menyebarkan pre-test, post-test dan angket respon kepada siswa yang berisi pernyataan tentang media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino, hal ini untuk mendapatkan nilai kelayakan pada produk tersebut. Sebagai acuan untuk revisi kedua, guru dan siswa juga diminta untuk memberikan masukan dan komentar berdasarkan fase masing-masing sebagai guru dan siswa. Setelah itu, peneliti melakukan analisis data. Analisis pertama adalah salah satu yang didasarkan pada jawaban survei respon. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu domino yang dibuat. Langkah ini meliputi penilaian keefektifan, yaitu menentukan nilai tes hasil belajar siswa dengan menghitung persentase ketuntasan siswa pada produk media pembelajaran, dengan menggunakan data kelayakan yang telah

tersedia.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah memaparkan dari tahap analisis hingga implementasi serta masukan dan hasil media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino yang dibuat sebagai anggapan atas umpan balik dari angket tanggapan atau catatan lapangan pada lembar observasi.²³

Tahap ini berdasarkan hasil nilai akhir validasi ahli media, ahli materi serta angket respon guru dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta.

5. Jenis Data

Data dalam penelitian ini sendiri teknik pengumpulan datanya dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berupa kritik dan saran para ahli mengenai media pembelajaran yang dibuat. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil analisis validasi para ahli, respon dan hasil pre-test maupun nontesnya.

Data kuantitatif kemudian dikonevesikan menjadi data kualitatif dan dianalisis menggunakan analisis deskripsi untuk mendeskripsikan hasil validasi, respon siswa dan penarikan kesimpulan dari penggunaan media

²³ Hamzah, hlm.34.

pembelajaran menggunakan kartu domino yang akan dikembangkan melalui analisis uji hipotesis.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tujuan utama dari penelitian, teknik pengumpulan data adalah langkah atau prosedur yang paling penting dalam proses tersebut.²⁴ Dalam pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban. Atau bisa diartikan dengan sejumlah pertanyaan yang membutuhkan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan dan kompetensi seseorang melalui subjek tertentu.²⁵ Tes adalah metode untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang melalui respond pertanyaan. Maka dari itu, diperlukan instrumen tes yang berkualitas untuk memperoleh hasil yang akurat.

Pre-test dan post-test, angket respon adalah instrumen tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Sebelum menggunakan media pembelajaran menggunakan kartu domino yang dibuat, *pre-test* digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa. Sedangkan *post-test* dirancang untuk mengetahui hasil dan kemampuan siswa setelah penggunaan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu

²⁴ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), hlm.78.

²⁵ Abdul Munip, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017), hlm.83.

domino yang dikembangkan. Metode tes ini juga memperoleh hasil validasi penggunaan produk media pembelajaran menggunakan media kartu domino yang telah dikembangkan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menghafal *mufrodat* menggunakan media kartu domino di SD Muhammadiyah Kadisoka.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah nilai residual pada paired Sampel T-test berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Paired Sampel T-Test

Uji paired T-Test dilakukan setelah uji normalitas yang bertujuan untuk melihat perbedaan dan peningkatan yang signifikan terhadap suatu objek penelitian yang saling berhubungan yang diberikan perlakuan sebelum maupun sesudah melakukan uji coba produk.

c. Uji Angket Respon Siswa Skala Likert

Uji angket respon bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak siswa dalam menilai angket respon pada produk media pembelajaran menggunakan kartu domino.

b) Teknik non tes dalam pengumpulan data dapat diklarifikasikan yaitu wawancara dan angket.

1) Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang tersusun asal berbagai proses biologis serta psikologis. Dalam proses observasi terdapat dua

hal yang wajib dilakukan yaitu proses-proses pengamatan dan ingatan.²⁶

Observasi merupakan salah satu metode penyajian data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap suatu peristiwa atau keadaan suatu topik kajian. Cakupan karakteristik kompleks yang dicakup oleh kegiatan observasi meliputi sikap, perilaku, setting lingkungan, dan beberapa unsur lain dari suatu lingkungan. Selain itu, pendekatan observasi dapat diterapkan pada subjek studi yang lebih terspesialisasi atau ekspansif.²⁷

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi non partisipan. Peneliti mengamati perilaku siswa, karakteristik siswa dan psikologi siswa pada kemampuan bahasa Arab kemudian media pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan dalam pembelajaran bahasa Arab.

2) Wawancara

Wawancara merupakan pertukaran informasi atau ide dari dua orang melalui tanya jawab sehingga memperoleh suatu informasi.²⁸

Wawancara juga adalah mengajukan pertanyaan kepada subjek peneliti. Wawancara dapat dilakukan secara langsung atau melalui penggunaan alat komunikasi seperti *email*, *telepon*, *whatsApp*, dan

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Banda Aceh: Alfabeta, 2013). 203

²⁷ Hamzah, hlm.105.

²⁸ Beni Ahmad Saebeni dan Kadar Nurjaman, *Manajemen Penelitian* (Bandung: Pustaka Setia, 2013). hlm.85

lain-lain. Ada dua jenis wawancara: wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang menggunakan urutan pertanyaan yang sudah dibuat tergantung pada tujuan pembelajaran yang ditargetkan peneliti. Wawancara tidak terstruktur mengajukan pertanyaan subjek penelitian yang tidak ditentukan sebelumnya. Namun, peneliti perlu mengumpulkan bahan wawancara dari subjek peneliti berbagai bentuk wawancara. Pedoman wawancara mencakup sejumlah bagian penting untuk memastikan bahwa berbicara tetap membatasi topik yang ada.²⁹

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai untuk mendapatkan informasi tentang penyebab atau faktor yang terjadi pada proses pembelajaran bahasa Arab siswa di SD Muhammadiyah Kadisoka. Dan di sini, peneliti berwawancara dengan guru bahasa Arab di SD Muhammadiyah Kadisoka. Wawancara ini secara spontan tergantung keadaan dan situasi kegiatan wawancara berlangsung.

3) Kuesioner (Angket)

Angket atau koesioner adalah mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait topik yang ingin diteliti. Variabel yang akan diukur

²⁹ Hamzah, hlm.107.

dan harapan responden atau subjek penelitian keduanya dapat ditentukan dengan menggunakan kuesioner. Ketika subjek penelitian angket yang akan tetap digunakan.

Pada penelitian ini, Peneliti mengumpulkan informasi kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Bentuk instrument peneliti meliputi lembar penilaian ahli materi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kelayakan materi, lembar penilaian ahli media yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino yang akan diuji cobakan pada materi tersebut. Selanjutnya akan di uji cobakan kepada siswa dengan penilaian melalui tes yang digunakan untuk mengukur seberapa baik penguasaan *mufrodad* siswa terhadap materi yang yang digunakan dalam media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino.

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui berbagai bahan tertulis dan terekam untuk dianalisis. Penggunaan dokumentasi merupakan pelengkap metode seperti kuesioner dan wawancara untuk mengumpulkan data. Dengan adanya dokumen, maka data atau hasil yang diperoleh akan lebih dipercaya. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini guna memperoleh informasi berupa tulisan maupun gambar yakni berupa dokumen

berkas-berkas perangkat pembelajaran, daftar nilai, dan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino pada kelas IV di SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta. Dengan adanya dokumentasi ini akan memperkuat data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini, dan metode ini juga digunakan sebagai data pendukung.

7. Teknik Analisis Data

1) Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kuantitatif. Kemudian, dengan menggunakan tabel konversi sebagai pedoman, dilakukan analisis deskriptif terhadap informasi yang dikumpulkan dari ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Kriteria analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui data kuantitatif ke kualitatif dengan menggunakan skala Likert merupakan standar yang digunakan dalam mengevaluasi isi pembelajaran ini.

Skala Likert digunakan untuk menilai sikap, perspektif, dan persepsi seseorang atau sekumpulan fenomena sosial. Dengan menggunakan skala Likert, variabel-variabel yang perlu diukur diubah menjadi indikator variabel, dan indikator-indikator tersebut selanjutnya digunakan sebagai standar untuk membuat item-item instrumen yang berbentuk pernyataan atau pertanyaan. Menurut skala Likert, tanggapan untuk setiap pertanyaan berkisar dari "sangat positif" (sangat baik)

hingga "sangat buruk" (sangat kurang) dalam hal pernyataan yang digunakan. Pernyataan tersebut dapat dinilai pada skala 1 sampai 5 untuk tujuan kuantitatif. Berikut penjabaran teknik analisis data yang akan peneliti gunakan:

Pada penelitian ini, metode analisis persentase digunakan untuk analisis data. Informasi yang dikumpulkan melalui tes dan angket, serta pendapat yang dikemukakan selama wawancara ahli, guru, dan siswa tentang item yang dihasilkan, kemudian di analisis.

Berikut adalah prosedur yang digunakan untuk analisis data untuk menghasilkan kriteria kualitas media: data diterjemahkan ke dalam data yang relevan dalam bentuk skor penilaian dari para pakar serta yang diperoleh melalui survei dan evaluasi pengajar dan siswa. Empat pilihan diberikan dalam kuesioner untuk memberikan umpan balik tentang bagaimana media berkembang: (1) sangat baik, (2) baik, (3) cukup baik, dan (4) kurang baik.

Tabel 1.2 Kualifikasi Penilaian

No	Persentase (%)	Kriteria
1.	81-100	Sangat Baik/Valid
2.	61-80	Baik/Valid
3.	51-60	Cukup Baik/Valid
4.	<50	Kurang Baik/Valid

Data skor yang diperoleh dicari homogen-ratanya untuk diaplikasikan pada penilaian wacana layak/baik/valid tidaknya produk

media yang dikembangkan menggunakan menggunakan rumus menjadi berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase skor tiap item pertanyaan
 $\sum x$: Jumlah jawaban ideal pada satu pertanyaan
 $\sum x i$: Jumlah jawaban responden asal tiap-tiap item pertanyaan
100% : Bilangan kontinu

Dalam studi ini, skor kemahiran media minimum diterapkan pada kategori “cukup baik” sebagai hasil penilaian profesional dan siswa. Apabila hasil penilaian akhir (keseluruhan) aspek faktual dan media yang dihasilkan oleh ahli dinilai paling kurang “cukup” dan hasil penilaian akhir (keseluruhan) dinilai minimal “cukup baik”. Media tersebut kemudian dianggap layak sebagai hasil pengembangan dan digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa dan guru. Untuk mengukur keefektifan media kartu domino yang baru dikembangkan, peneliti melakukan percobaan dengan menggunakan media kartu domino.

a) Skala Validasi Ahli

Skala Likert digunakan dalam penelitian ini. Skala Likert. Lembar penilaian ahli media dan lembar penilaian ahli materi digabungkan menjadi satu kelompok. Data berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan saran dan kritik terkait kualitas produk yang dikembangkan. Untuk menghasilkan data, peneliti menggunakan rumus Aiken (1985) sebagai berikut:

Keterangan:

$$V = \frac{\sum (r_i - l_o)}{n(c-1)}$$

V = Nilai V Aiken

r_i = Skor Ahli

l_o = Jumlah Kategori

n = Jumlah ahli yang menilai

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1.3 Kategori Skor Aiken

Data Kuantitatif	Kriteria	Data Kualitatif
5	$0,80 < V \leq 1,00$	Sangat Layak
4	$0,60 < V \leq 0,80$	Layak
3	$0,40 < V \leq 0,60$	Cukup Layak
2	$0,20 < V \leq 0,40$	Kurang Layak
1	$0,00 < V \leq 0,20$	Sangat Kurang

Lembar penilaian skala ini dalam bentuk skala 5 dengan kategori yaitu:

- 5 : Sangat Layak
- 4 : Layak
- 3 : Cukup Layak
- 2 : Kurang Layak
- 1 : Sangat Kurang Layak

Peneliti mengacu kisi-kisi ahli media yang akan ditujukan kepada validator dalam teori Azhar Arsyad, yaitu:³⁰

Tabel 1. 4 Lembar Kisi-Kisi Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Butir			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan		1	2	3	4
1	Kesesuaian warna pada <i>background</i> dengan warna tulisan				
2	Ketetapan pemilihan jenis huruf				
3	Ketetapan pemilihan ukuran huruf				
4	Ketetapan penggunaan huruf Arab				
5	Kemenarikan penggunaan gambar				
6	Ketepatan ukuran gambar				
7	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran				
8	Kejelasan gambar				
9	Ketepatan penempatan gambar				

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm.25.

10	Keterbacaan kata				
11	Kesesuaian pemilihan gambar dengan jawaban				
Aspek Penggunaan dan Penyajian					
12	Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas				
13	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama (awet)				
14	Pertanyaan dan jawaban yang disajikan sistematis dan jelas				
15	Kata disajikan secara jelas				
16	Media menyajikan petunjuk kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa				
17	Media tidak membutuhkan ruang yang luas dan lebar				
18	Media mudah dibawa kemana saja				

Peneliti mengacu kisi-kisi ahli media yang akan ditujukan kepada validator dalam teori Azhar Arsyad, sebagai berikut:³¹

³¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Tabel 1. 5 Lembar Kisi-Kisi Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1.	Ketepatan penggunaan kata berdasarkan kata yang baku				
2.	Penggunaan kosa kata yang mudah dibaca oleh peserta didik				
3.	Penggunaan makna kata yang sesuai dengan gambar				
4.	Penggunaan kata mengandung arti yang jelas				
5.	Penggunaan kalimat efektif				
6.	Media berisi materi pelajaran yang mampu memperbanyak <i>mufradat</i> bahasa Arab peserta didik				
7.	Media memuat materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai				
8.	Media mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama				
9.	Media memunculkan minat peserta didik				

10.	Media menumbuhkan antusias peserta didik.				
11.	Media memfasilitasi siswa untuk melakukan evaluasi				
12.	Media memfasilitasi siswa untuk melakukan refleksi				
Jumlah					
Skor Maksimal					
Presentase Kevalidan (%)					

b) Angket Respon

Angket respon dilaksanakan untuk mendapatkan data pelaksanaan dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino. Data yang diperoleh dari siswa dan guru. Berikut kisi-kisi pertanyaan siswa yaitu:

Tabel 1. 6 Kisi-Kisi Respon Pengguna Sebagai Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir				
			1	2	3	4	5

1.	Manfaat	1. Semangat Belajar 2. Senang bahasa Arab 3. Meningkatkan potensi dalam kemampuan bahasa Arab					
2.	Tampilan	1. Tulisan jelas 2. Perpaduan warna 3. Gambar jelas					
3.	Kemudahan	1. Jelas dalam tampilan gambar 2. Mudah dalam menggunakan kartu domino dalam penguasaan mufrodat					

Berikut kisi-kisi guru dalam pernyataan respon pengguna, sebagai berikut:

Tabel 1. 7 Kisi-Kisi Respon Pengguna Sebagai Guru

No	Aspek yang dinilai	Nomor Butir				
		1	2	3	4	5
1.	Mudah dalam penyajian konten					

2.	Materi dengan standar isi sesuai					
3.	Kejelasan tulisan pada media kartu domino					
4.	Mudah dalam penggunaan media kartu domino					
5.	Kemenarikan gambar pada media kartu domino					

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

\bar{x} : rata-rata skor instrumen

x_i : skor pada butir pernyataan ke

n : banyak butir pernyataan

a Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan *Stanfine* (Skala Lima).³²

Berdasarkan data yang telah dikonversi tersebut, data yang diperoleh dari penelitian dapat disederhanakan menjadi lima kriteria kelayakan berikut ini:

Tabel 1. 8 Panduan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima

Nilai	Rentang	Data Kualitatif
5	$X \geq 4,08$	Sangat Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Layak
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup Layak

³² Eko Putra Widyoko, Evaluasi program Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 238

2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor pada tiap-tiap aspek. Analisis data ini menggunakan teknik analisis persentase. Data yang diperoleh melalui tes serta tanggapan dari para ahli.

Dalam penilaian media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino ini menggunakan skor skala likert yang dilakukan untuk mengetahui sikap, pikiran, dan tanggapan seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, variabel yang akan diukur kemudian dijabarkan menjadi indikator, variabel kemudian memberikan petunjuk yang sudah disusun instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Penyajian data tersebut dinilai dari rata-rata ideal dari nilai tertinggi hingga nilai yang terendah. Hasil kuesioner bisa dikategorikan sebagai berikut:

Nilai yang didapat dari kuesioner kemudian diubah untuk mengetahui kepuasan produk tersebut:

$$X = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

X=Persentase skor

Tabel 1.9 Penilaian Kelayakan

Skor Penilaian	Rata-Rata Skor	Keterangan
4	80% - 100%	Sangat Baik
3	50% - 80%	Baik
2	45% - 50%	Cukup Baik
1	0% - 44%	Kurang Baik

Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino adalah dengan analisis tes siswa meliputi tiga kategori yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired sample T-test* dan uji respon siswa skala likert. Untuk mengetahui perbedaan tingkat berbahasa Arab pada siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino dengan menggunakan analisis uji beda atau uji t berikut ini:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk mengetahui data yang dikumpulkan selama pengumpulan data *pre-test* dan *post-test* terdistribusi secara teratur atau tidak. Dengan menggunakan Aplikasi statistik JASP. Dalam penelitian ini, uji normalitas data yang digunakan adalah uji *statistic Kolmogorov-Smirnov* Test. Dengan taraf signifikan sebesar 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5%. Untuk pengambilan keputusan dengan pedoman:

- a. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $<0,05$, distribusi data tidak normal.
- b. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $<0,05$, distribusi data adalah normal.³³

b) Uji *Paired Sample T-test*

Uji yang digunakan untuk menentukan uji komparatif adalah uji t-test sampel berpasangan. Paired sample T-test menggunakan data kuantitatif sebagai inputnya. Dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino, uji T sampel berpasangan berupaya untuk mengetahui apakah ada perbedaan dan peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor pretes dan pascates siswa. Berikut ini adalah alasan di balik pilihan tersebut.³⁴

Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal pre-test dan post-test menggunakan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino.

Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa

³³ Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16,0* (Jakarta: Prestasi Pustaka karya, 2009), hlm.83.

³⁴ Andi Supangat, *STATISTIKA: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensif, Dan Nonparametrik* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2017), hlm. 369–370.

dalam mengerjakan soal pre-test dan post-test menggunakan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino.

c) Uji Hipotesis

Uji homogenitas digunakan untuk mendeteksi ada tidaknya varian kesamaan dalam hubungan kesamaan antara data nilai pretest dan posttest. Dengan bantuan Aplikasi statistik JASP digunakan uji linearitas untuk analisis homogenitas. Dengan melihat nilai signifikansi, maka dapat ditentukan korelasi antara nilai pretest dan posttest. Jika nilai signifikansi adalah Sig. 0,05 (sig 0,05), maka data nilainya tidak sama, dan itu menjadi dasar untuk menentukan pilihan (tidak homogen). Sebaliknya, nilai data akan sama jika nilai signifikansinya Sig. < 0,05 (sig < 0,05). (homogen). Dengan demikian dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

H₁ = Hipotesis Pertama yang berbunyi *Capital Adequacy*

Ratio (CAR) pada media pembelajaran bahasa Arab

menggunakan kartu domino di uji menggunakan uji

Paired Sampel T-Test.

H₂ = Hipotesis kedua yang berbunyi *Return On Asset*

(ROA) pada media pembelajaran bahasa Arab

menggunakan kartu domino di uji menggunakan uji

Paired Sampel T-Test.

H_3 = Hipotesis ketiga yang berbunyi Biaya Operasional Pendapatan Operasional (BOPO) pada di uji menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*.

Pengujian juga dapat dilakukan melalui pengamatan nilai signifikansi t pada tingkat α yang digunakan (penelitian ini menggunakan tingkat α sebesar 5%). Analisis didasarkan pada perbandingan antara nilai signifikansi t dengan nilai signifikansi 0,05, dimana syarat-syaratnya adalah sebagai berikut:

- a. Jika signifikansi $t < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti variabel independen ada perbedaan komparatif terhadap variabel dependen.
- b. Jika signifikansi $t > 0,05$ maka H_0 diterima yaitu variabel independen tidak ada perbedaan komparatif terhadap variabel dependen.

d) Uji Respon Siswa Skala Likert Excel

Uji respon siswa skala likert, peneliti menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel* untuk mengetahui banyaknya siswa dalam memilih skor, jika banyaknya siswa memilih skor (SKB) sangat kurang baik, maka produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino belum bisa digunakan dengan baik.

Uji angket respon digunakan untuk mengetahui respon siswa terkait pemahaman siswa kelas IV pada produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino. Uji angket respon skala likert dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel dengan menggunakan *frequency table* untuk melihat jumlah respon siswa dari beberapa aspek kelayakan dan indikator terhadap media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino.

Jika banyaknya siswa memilih respon dengan nilai (SB) sangat baik maka produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino dapat digunakan dengan baik.

8. Instrumen

Peneliti membuat instrumen untuk menguji kelayakan pada produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino. Peneliti mengacu kisi-kisi ahli media yang akan ditujukan kepada validator dalam teori Azhar Arsyad.³⁵ Berikut penilaian dari berbagai aspek yaitu ahli materi, ahli media dan siswa:

Tabel 1.10 Aspek Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Aspek Tampilan				

³⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

1.	Ketepatan penggunaan kata berdasarkan kata yang baku				
2.	Penggunaan kosa kata yang mudah dibaca oleh peserta didik				
3.	Penggunaan makna kata yang sesuai dengan gambar				
4.	Penggunaan kata mengandung arti yang jelas				
5.	Penggunaan kalimat efektif				
6.	Media berisi materi pelajaran yang mampu memperbanyak <i>mufradat</i> bahasa Arab peserta didik				
7.	Media memuat materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai				
8.	Media mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama				
9.	Media memunculkan minat peserta didik				
10.	Media menumbuhkan antusias peserta didik.				
11.	Media memfasilitasi siswa untuk melakukan evaluasi				
12.	Media memfasilitasi siswa untuk melakukan refleksi				

Jumlah	
Skor Maksimal	
Presentase Kevalidan (%)	

Tabel 1.11 Aspek Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1.	Kesesuaian warna pada <i>background</i> dengan warna tulisan				
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
3.	Ketetapan pemilihan ukuran huruf				
4.	Ketepatan penggunaan huruf Arab				
5.	Kemenarikan penggunaan gambar				
6.	Ketepatan ukuran gambar				
7.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran				
8.	Kejelasan gambar				
9.	Ketepatan penempatan gambar				
10.	Keterbacaan kata				
11.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan jawaban				
Aspek Penggunaan dan Penyajian					
12.	Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas				
13.	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama (awet)				

14.	Pertanyaan dan jawaban yang disajikan sistematis dan jelas				
15.	Kata disajikan secara jelas				
16.	Media menyajikan petunjuk kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa				
17.	Media tidak membutuhkan ruang yang luas dan lebar				
18.	Media mudah dibawa kemana saja				
Jumlah					
Skor Maksimal					
Presentase Kevalidan (%)					

Tabel 1.12 Aspek Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir				
			1	2	3	4	5
1.	Manfaat	1. Semangat Belajar 2. Senang bahasa Arab 3. Meningkatkan potensi dalam kemampuan bahasa Arab					
2.	Tampilan	1. Tulisan jelas 2. Perpaduan warna 3. Gambar jelas					
3.	Kemudahan	1. Jelas dalam tampilan gambar 2. Mudah dalam menggunakan kartu domino dalam penguasaan mufrodat					

Tabel 1.13 Aspek Wawancara Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana pendapat bapak/ibu terkait dengan media pembelajaran saat ini?					
2.	Apakah ada kesulitan media pembelajaran yang gunakan kepada siswa kelas IV?					
3.	Bagaimana kemampuan siswa kelas IV terhadap media pembelajaran bahasa Arab					
4.	Bagaimana dengan kondisi kelas?					
5.	Bagaimana dengan strategi pembelajaran bahasa Arab di sekolah?					
6.	Bagaimana dengan media pembelajaran bahasa Arab di sekolah?					
7.	Bagaimana dengan evaluasi pembelajaran bahasa Arab di sekolah?					

8.	Penggunaan teknologi dan informasi					
9.	Dengan adanya media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino, apakah sangat membantu meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas IV?					

G. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono puplasi bahwa istilah “populasi” mengacu pada wilayah generalisasi yang meliputi: hal-hal atau subjek yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti karena memiliki atribut atau karakteristik tertentu.³⁶

Dalam penelitian di SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta peneliti mengambil populasi dari siswa kelas IV.

2. Sampel

Sampel adalah populasi secara keseluruhan dan merupakan bagian darinya. Peneliti dapat menggeneralisasi temuan mereka ke populasi target dengan menggunakan teknik sampling.

³⁶ Andi Supanga, *STATISTIKA : Dalam Kajian Deskriptif, Inferensif, Dan Nonparametrik* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2017), hlm.45.

Peneliti mengambil sampel penelitian siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta dijasikan sebagai subjek dalam penelitian ini.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Handayani Proses pemilihan sejumlah komponen dari populasi yang diteliti untuk dijadikan sampel biasa disebut dengan sampling dan memahami karakteristik yang bervariasi dari subjek yang dijadikan sampel, yang nantinya dapat digeneralisasikan dari komponen populasi tersebut, dikenal dengan istilah teknik sampling.³⁷

Adapun dua bagian dalam pengambilan sampel yaitu, Teknik *probability* sampling dan non *probability* sampling. Teknik *probability* sampling, juga dikenal sebagai *probability* sampling atau random sampling, adalah metode pengambilan sampel mana semua anggota populasi diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan sampel sehingga diharapkan sampel yang diperoleh representatif.

Strategi sampel ini memudahkan untuk menggeneralisasi temuan penelitian. Teknik pengambilan sampel non *probability*, metode pengambilan sampel yang ditemukan atau diputuskan oleh peneliti atau sesuai dengan penilaian ahli. Cara pengambilan sampel ini tidak

³⁷ Ririn Handayani, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Trussmedia Grafika, 2020), hlm.32.

memberikan kesempatan yang sama bagi setiap komponen atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.³⁸

Dalam Teknik pengambilan sampel ini peneliti gunakan yaitu Teknik non *Probability* Sampling dengan jenis metode *Purposive* Sampling. Pemilihan Teknik ini digunakan oleh peneliti karena peneliti memilih SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta yang di dalamnya ada pembelajaran bahasa Arab. Adapun siswa yang terpilih untuk diteliti yaitu siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta berdasarkan hasil pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Kartu Domino di SD Muhammadiyah Kadisoka” ini terdiri dari 5 bab, dengan sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan persoalan, tujuan serta kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II adalah landasan teori, yang menjelaskan tiap variabel penelitian dan menjadi panduan dalam penelitian ini. Penjelasan tersebut wacana pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, kartu domino, penguasaan *mufrodat*, bahasa Arab.

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm.52.

BAB III adalah deskripsi objek penelitian, yang berisi tentang sejarah sekolah, visi, misi, dan tujuan SD Muhammadiyah Kadisoka, struktur organisasi dan daftar pengajar, serta sarana dan prasarana.

BAB IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi tentang hasil dari seluruh uji dan Analisa produk yang dikembangkan, yang kemudian hasil tersebut diinterpretasi secara deskriptif yang kemudian diperjelas dalam pembahasan.

BAB V merupakan penutup yang berisi kesimpulan penelitian yang kemudian diikuti oleh kritik dan saran-saran terhadap penelitian yang akan datang.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta didukung oleh kajian pustaka dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino di SD Muhammadiyah Kadisoka, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil dari desain pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino di SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta terdapat materi (*Al-gurfatu Al-diyaaafah*) yang mana pada materi tersebut terdapat kosakata (*mufrodat*) bahasa Arab yang ditampilkan berupa gambar-gambar dan kosakata yang kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan kartu domino. Di dalam media kartu domino terdapat gambar-gambar dan kosakata (*mufrodat*) yang sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang kemudian dipermainkan oleh 4 orang peserta untuk melatih dan meningkatkan penguasaan *mufrodat* bahasa Arab peserta didik.
2. Hasil validitas media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino di SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta melalui ahli media mendapatkan skor 4 dengan kategori layak diujicobakan, ahli materi mendapatkan skor 4 dengan kategori layak diujicobakan dan guru mendapatkan skor 4,8 maka layak untuk diujicobakan.

3. Hasil implementasi media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino di SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta menjelaskan kegiatan pengembangan produk dan menghasilkan uji coba produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino. Berikut hasil uji coba produk melalui pre-test mendapatkan skor 51,2, pos-test 92,4, hasil angket respon mendapatkan 39,8. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji efektifitas melalui aplikasi JASP. Berdasarkan hasil analisis partisipan secara rata-rata mengalami peningkatan regulasi diri 41.200 (SE:1,451 kg) selama pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kartu domino diterapkan. Uji *Paired Sampel T-test* menunjukkan peningkatan regulasi diri ($t(25) = 28.386, p < .001$). Nilai *Cohen's d* menunjukkan adanya efek yang besar yaitu 5.677.

B. Saran

Ada beberapa saran dalam pemanfaatan media pembelajaran *mufrodat* menggunakan kartu domino kelas IV SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta:

1. Perlu adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran bahasa Arab seperti menggunakan media kartu domino agar siswa lebih semangat lagi dalam belajar dan menghafal *mufrodat* bahasa Arab.
2. Tenaga Pendidikan bagian multimedia disekolah disarankan untuk dapat mengikuti dalam pengoperasian media pembelajaran *mufrodat* menggunakan kartu domino, sehingga ada inovasi baru dalam membuat media pembelajaran yang bagus.

3. Pengembangan produk selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *mufrodat* menggunakan kartu domino menjadi lebih lengkap dan jelas sesuai dengan kebutuhan siswa dan sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni', Ah, *Memahami Konsep Dasar Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2012)
- Adam Steffi dan Muhammad Taufik Syastra, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam', *CBIS Journal*, 3.2 (2015), 79
- Al-Khuli, Muhammad Ali, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Basan Publishing, 2020)
- Ali, Atabik; Mudhlor Ashamd Zuhdi, *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia* (Surabaya: Multi Karya Grafika, 1996)
- Anshori, Sodiq, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran', *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2.1 (2018)
- Anwas, Oos M. Anwas Oos M., 'Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kompetensi Penyuluh Pertanian', *Jurnal Teknodik*, 5.3 (2011), 191–204
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016)
- Arnesti, Novita, and Abdul Hamid, 'Penggunaan Media Pembelajaran Online–Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2.1 (2015)
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2010)
- , *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009)
- Ba'albakiyy, Ramziyy Munir, *Mu'jam Al-Mustalahat Al-Lughawiyah* (Bairut: Dar al-'ilm li al-Malayin, 1990)
- Bisri, A., & Fatah, Munawir. A., *Munawir* (Jakarta: A.staka Progresif, 1999)
- Carey, Dick and, *The Systematic Dessign of Intruction* (New York: Ha Yorrper Collins Publishers, 1996)
- Daradjat, Zakiah, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)
- Eky Achmad Basim, Dkk, 'Penggunaan Media Domino Mufrodad Untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', 3.2 (2022), 78–94

- Faujriah, Zahratun, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.1 (2015), 108
- Fernando, Hary, 'Penggunaan Algoritma Brute Force Dan Greedy Dalam Permainan Domino', *Institut Teknologi Bandung*, 2007
- Hamid, Abdul, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam* (Malang: UIN Maliki Press, 2010)
- Hamid, Hamdani, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2013)
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)
- Handayani, Ririn, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Trussmedia Grafika, 2020)
- Hasani, Zhul Fahmy, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pematang', *Lisanan Arabiya*, 1.22 (2017), 117–37
- Heryani, Kholilullah Hamdan, 'Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini', *Aktualita: Jurn Heryani, Kholilullah Hamdanal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10.1 (2020), 75–94
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta, 2011)
- Kebudayaan, Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)
- Khalilullah, Muhammad, 'Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif (Kemahiran Istimad dan Takallum)', *Sosial Budaya*, 8.2 (2011), 219–35
- Khansa, Hasna Qonita, 'Strategi Pembelajaran Bahasa Arab', *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1.2 (2016)
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Mansyur, Moh., *Materi Pokok Bahasa Arab I Modul 1-12* (Jakarta: Direktorat Jenderal Bimbas Islam dan Universitas Terbuka, 1994)
- Muhdlor, Atabik Ali dan Ashamd Zuhdi, *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia* (Surabaya: Multi Karya Grafika, 1996)
- Munawir, Munawir, Widia Winata, and R. Andi Ahmad Gunadi, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS LIVEWORKSHEETS PADA JENJANG PENDIDIKAN DASAR', *Instruksional*, 4.1 (2022)

- Munip, Abdul, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017)
- Mustofa, Muhammad Arif, 'Interferensi Bahasa Indonesia Terhadap Bahasa Arab', *An Nabighoh*, 20.02 (2018), 139–61
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ* (Malang: UIN Maliki Press, 2011)
- Nahdi, Khirjan, Usul Usuluddin, Muh Fahrurrozi, and Aswasulasikin Aswasulasikin, 'BAHASA BERUJUD SASTRA, SASTRA BERISI MAKNA: KEBAJIKAN DALAM WASIAT', *HAMZANWADI*, 5.1 (2020), 1–204
- Najihaturrohmah, Najihaturrohmah, 'Implementasi Program Boarding School Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sma Negeri Cahaya Madani Banten Boarding School Pandeglang', *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2017), 207–24
- Nana Widhianawati, 'Pengaruh Pembelajaran Gerak Dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal Dan Kinestetik AnakUsia Dini, Edisi Khusus', 2 (2011)
- Nasier, Gamal Abdel, 'Urgensi Minat Menghafal Al-Qur'an Dan Kemampuan Berbahasa Arab Bagi Peningkatan Prestasi Tahfizh Al-Qur'an', *Jurnal Statement: Media Informasi Sosial Dan Pendidikan*, 10.1 (2020), 79-106.
- Nasional, Depertemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (jakarta: Pusat Bahasa, 2008)
- Nasution, *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013)
- Nunu, Mahnun, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 27
- Nunuk Suryani, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012)
- Nurcholis, Ahmad, and Syaikhu Ihsan Hidayatullah, 'Tantangan Bahasa Arab Sebagai Alat Komunikasi Di Era Revolusi Industri 4.0 Pada Pascasarjana IAIN Tulungagung', *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3.2 (2019), 283–98
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III', *PENSA*, 3.2 (2021), 243–55
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W., 'Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Kajian Pendiidkan Matematika*, 1.2 (2016), 247–256
- Nurjaman, Beni Ahmad Saebeni dan Kadar, *Manajemen Penelitian* (Bandung:

Pustaka Setia, 2013)

- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171
- Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan* (Jakarta: Depdiknas, 2006)
- Pito, Abdul Hari, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an', *Andragosi Jurnal Diklat Teknis*, 6.2 (2018), 99
- Pungkas Ayu Hapsari, Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, 'Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata Untuk Menentukan Hasil Belajar Untuk Siswa Kelas X SMA', *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5.3 (2016), 151-152.
- Purwono Joni, Dkk, 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan', *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (2AD), 127
- Qomaruddin, Ahmad, 'Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradat', *Jurnal Tawadhu*, 1.2 (2017), 272-90
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011)
- Ridla, M. Rasyid, 'Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Pembelajaran', *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 3.1 (2008)
- Rintik Sunariati, Dkk, 'Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi', *Journal Homepage*, 8.2 (2019), 309-29
- Rizka Tri Wulandari, Dkk., 'Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1', *JOTE*, 4.1 (2022), 149-55
- Rochmawati, Nengsih dan, 'Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian', *UNESA*, 4.2 (2018), 1-8
- Sa'adah, Risa Nur, *Metode Penelitian R&D (Research and Delivpment)* (Malang: PT Literasi Nusantara, 2020)
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014)
- , *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013)
- , *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010)
- Sitompul, Elsa Yusrika, 'Teaching Vocabulary Using Flascards and Wort List',

- Journal of English and Education*, 1.1 (2013), 52–58
- Sudjana, Nana, *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: CV Sinar Baru, 1991)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Banda Aceh: Alfabeta, 2013)
- Sujianto, Agus Eko, *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16,0* (Jakarta: Prestasi Pustaka karya, 2009)
- Sujino, Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang, *Bermain Kreatif Berbaris Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks Permata Puri Media, 2013)
- Sukardjo, *Kimia Fisika* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008)
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Sulaiman, ‘Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan)’, *Al-TA’DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8.2 (2015), 1–17
- Sumarno, Alim, *Penelitian Kausalitas Komparatif* (Surabaya: elearningunesa, 2017)
- Sunariati, Rintik, Esti Ismawati, and Iswan Riyadi, ‘Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi’, *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8.2 (2019), 309–29
- Sundayana, Rostina, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Supanga, Andi, *STATISTIKA: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensif, Dan Nonparametrik* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2017)
- Supangat, Andi, *STATISTIKA: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensif, Dan Nonparametrik* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2017)
- Syastra, Steffi Adam & Muhammad Taufik, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam’, *CBIS Journal*, 3.2 (2015), 79
- Tafonao, Talizaro, ‘Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103–14
- Tedjasaputra, Michael, *Bermain Mainan Dan Permainan* (Jakarta: PT. Grasindo, 2003)
- W.J.S.Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1999)
- Wahab, Abdul Muhib, *Pemikiran Linguistik Tammam Hassan Dalam*

Pembelajaran Bahasa Arab (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2009)

Wiryokusumo, Kandar, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Zain, Badadu dan, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996)

Zulhanan, Zulhanan, 'Model Pembelajaran Bahasa Arab Komunikatif', *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 6.2 (2017), 34–35

