

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
ARABIC DOMINO CARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN
MUFRĀDAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII MTS N 2 BANTUL
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



SKRIPSI

Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun oleh:

AMY SHELAWAH MUKHTARINI

NIM. 19104020015

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2545/Un.02/DT/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN *ARABIC DOMINO CARD* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRADAT* BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII MTSN 2 BANTUL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AMY SHELAWAH MUKHTARINI
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020015
Telah diujikan pada : Rabu, 16 Agustus 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. Duilatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 64682c20bea7b



Penguji I
Drs. Dudung Hamdun, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6468b6771b7b4



Penguji II
Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.Si
SIGNED

Valid ID: 64684d195b0b5



Yogyakarta, 16 Agustus 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 646851c1a3858

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Amy Shelawah Mukhtarini

NIM : 19104020015

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan tanpa plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,


Amy Shelawah Mukhtarini
NIM. 19104020015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi

Lampiran :-

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalaamu 'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta melakukan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Amy Shelawah Mukhtarini

NIM : 19104020015

Judul Skripsi : *"Implementasi Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Permainan Arabic Domino Card Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023"*

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera di-*munaqosyah*-kan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalaamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Pembimbing,


Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19750510 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Assalaamu'alaikum wr.wb.

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Amy Shelawah Mukhtarini
NIM : 19104020015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah berkenaan dengan pas foto yang ada di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,



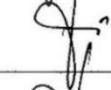
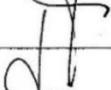
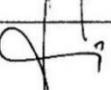
Amy Shelawah Mukhtarini
NIM. 19104020015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Amy Shelawah Mukhtarini
NIM : 19104020015
Dosen Pembimbing : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
Judul Skripsi : “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Arabic Domino Card* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023”
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

No	Tanggal	Bimbingan ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	14 Desember 2022	1	Bimbingan Proposal Skripsi I	
2	10 Februari 2023	2	Bimbingan dan Perbaikan Proposal Skripsi	
3	17 Februari 2023	3	ACC Proposal untuk Seminar	
4	21 Februari 2023	4	ACC Hasil Revisi Seminar Proposal	
5	26 Mei 2023	5	Bimbingan BAB I s/d BAB III	
6	13 Juli 2023	6	Bimbingan BAB IV	
7	22 Juli 2023	7	Bimbingan BAB I s/d BAB V	
8	31 Juli 2023	8	Revisi Format Penulisan Skripsi	

9	4 Agustus 2023	9	Bimbingan keseluruhan Skripsi	
10	7 Agustus	10	ACC Skripsi	



PERSEMBAHAN

Peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk:

Almamater Tercinta

Prodi Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

بِقَدْرِمَا تَعْتَبِي نَنَالُ مَا نَتَمَنَّى

Sesuai usahamu kamu mendapatkan apa yang kamu cita-citakan¹



¹ Tim Wali Pustaka, *Kamus Pepatah Arab*, (Jakarta: Wali Pustaka, 2017), hlm. 74

ABSTRAK

Amy Shelawah Mukhtarini (19104020015). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Arabic Domino Card* Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya inovasi dan kreasi dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran bahasa Arab oleh pendidik yang menjadikan pembelajaran di kelas terkesan monoton dan tidak menarik di mata peserta didik sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa sebagai langkah inovatif.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan dengan metode kuantitatif *Pre-experimental Design One Group Pretest-Posttest Design* dengan eksperimen berjenis *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara dengan instrumen meliputi *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan objek kelas VII B. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* melalui *IBM SPSS Version 27*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Proses penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* di kelas VII B dimulai dengan memberikan apersepsi materi *mufrādat*, kemudian memberikan waktu bagi siswa untuk mengulang serta mengingat kembali *mufrādat*, lalu dilanjutkan penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card*; (2) Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig.(2-tailed)* < 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Bantul dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card*.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Arabic Domino Card*, Peningkatan, Penguasaan, *Mufrādat* bahasa Arab.

الملخص

أمي سيلاواه مختاريني (١٩١٠٤٠٢٠٠١٥). تطبيق وسائل الإعلام التعليمية القائمة على اللعبة *Arabic Domino Card* في ترقية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع من المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بانتول للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. بحث العلمي. يوجياكارتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٣.

خلفية البحث هي قلة الابتكار والإبداع في تطوير نماذج تعليم اللغة العربية من قبل المعلمين مما يجعل التعليم في الفصل يبدو رتيباً وغير جذاب في نظر الطلاب بحيث يعيق تحقيق أهداف التعليم. ولذلك، يحاول الباحثة بتطبيق وسائل الإعلام التعليمية القائمة على اللعبة *Arabic Domino Card* في ترقية إتقان المفردات العربية لطلاب كخطوة مبتكرة.

نوع البحث هو البحث الميداني بالطريق الكمية *Pre-experimental Design One Group non-equivalent control group design* ويستخدم نوعاً من التصميم التجريبي *Pretest-Posttest Design*. تشمل تقنيات جمع البيانات بالمراقبة، والاختبارات، والتوثيق، والمقابلات. تشمل الاختبارات في جمع البيانات *pretest* و *posttest*. استخدمت هذا البحث من فصل السابع "ب". تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار *Wilcoxon Signed Ranks Test* باستخدام تطبيق *IBM SPSS 27*.

ونائج هذا البحث فيما يلي: (١) عملية تطبيق وسائل الإعلام التعليمية القائمة على اللعبة *Arabic Domino Card* في الصف السابع "ب" يبدأ بإعطاء مادة المفردات ثم إعطاء وقتاً للطلاب للتكرير والتذكير المفردات ثم تابع وسائل الإعلام التعليمية المفردات العربية القائمة على اللعبة *Arabic Domino Card*؛ (٢) بناء على نتائج اختبار الفرضيات من خلال الاختبار *Wilcoxon Signed Ranks Test*، حصلت على قيمة الأهمية *Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,001* أصغر من ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن H_0 مقبول و H_a مرفوضاً، وبالتالي يمكن استنتاج أن هناك زيادة في إتقان مفردات اللغة العربية في طلاب الصف السابع في MTs Negeri 2 Bantul مع تطبيق وسائل الإعلام التعليمية القائمة على اللعبة *Arabic Domino Card*.

الكلمات الدالة: وسائل الإعلام التعليمية القائمة على اللعبة *Arabic Domino Card*، الترقية، الاتقان، المفردات العربية.

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, 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>sa</i>	Š/s	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ha</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>Za</i>	Z/z	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 - yaẓhabu
- فَعَلَ - fa'ala ذُكِرَ - źukiro

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
يَ اِ	fathah dan ya	Ai	a dan i
وِ اِ	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

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

Contoh:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Keterangan
يَ اِ اِ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ اِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وِ اِ	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:

أَكَلَضَ	- 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-hajju

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 Sandang 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، الصلاة والسلام

على أشرف الأنبياء والمرسلين و على اله و أصحابه أجمعين. أمَّا بَعْدُ.

Puji syukur kehadiran Ilaahi Rabbi yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah serta inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa skripsi ini dapat selesai dikarenakan kemurahan hati Allah SWT yang telah melimpahkan pertolongan-Nya kepada peneliti. Sholawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi agung Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik dalam dunia pendidikan dan seluruh aspek kehidupan.

Penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Arabic Domino Card* Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023” ini merupakan salah satu pengalaman dalam perjalanan hidup yang sangat berkesan bagi peneliti. Penulisan skripsi ini bertujuan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan masa studi strata-1. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, motivasi, do’a, dan dukungan dari berbagai pihak yang tak bisa peneliti balas satu persatu kecuali dengan ucapan do’a *asykurukum syukran katsiran, jazakumullah ahsanal jaza’*, semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik dan mencatatnya sebagai amal kebaikan di akhirat kelak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati tidak lupa peneliti

menghaturkan rasa ta'zim dan mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Nurhadi, MA, selaku Kepala Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Nurul Huda, S.S, M.Pd.I., selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
5. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan berbagai arahan, bimbingan dan masukan dengan penuh kesabaran dan ketekunannya, yang mana sangat berarti dalam penulisan skripsi ini, terkhusus juga untuk penulis.
6. Bapak Dr. Agung Setyawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen penasihat akademik yang telah memberikan nasihat, masukan dan bimbingan kepada peneliti.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati.
8. Para *staff* perpustakaan yang telah melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati.
9. Kedua sosok yang sangat berarti bagi penulis, bapak Mukhtarom, S.Pd.I dan ibu Romy Hajarwati, S.Pd.I yang tercinta, anugrah terbesar dalam hidup peneliti, yang senantiasa memberikan *support*, do'a, dan segala kebaikan yang tak pernah habis bagi peneliti untuk selalu dapat berproses dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

10. Segenap keluarga besar peneliti yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Musa Surahman, S.Ag., selaku kepala sekolah MTs N 2 Bantul yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
12. Bapak Ahmad Daris Mustofa, M.Si. dan bapak Nurhadi, S.Ag., selaku guru bahasa Arab MTs N 2 Bantul, beserta bapak dan ibu guru MTs N 2 Bantul yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu peneliti selama proses penelitian berlangsung.
13. Rekan-rekan Mumtaaza'19 yang masih berkenan untuk kebersamai peneliti dalam berproses hingga saat ini.
14. Sahabat seperjuangan perkuliahan peneliti yang senantiasa berbagi suka-duka, pahit-manis kehidupan perkuliahan, Banat Su'adini Sabrina, Nafira Indar Khoerunisa, Itsna Fauziyah, Maula Arina, dan Sylvia Tuti Citra Faradilla, dan Tiya Cahyani.
15. Rekan-rekan ITHLA, Sakti, dan rekan-rekan seperjuangan peneliti lainnya dalam berproses yang telah berkenan memberikan motivasi dan *support* bagi penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
16. Rekan-rekan An-Nawaty, PLP KKN 53 UIN Suka, Ekska Dema'22, yang telah berkenan memberikan motivasi serta dukungan semangat pada peneliti.
17. Siswa kelas VII MTs N 2 Bantul yang telah bekerjasama dengan peneliti menjadi objek dalam penelitian.
18. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, *jazakumullah ahsanal jaza'*.

Atas segala pihak yang telah memberikan bantuan secara moral maupun material, saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya, semoga apa yang telah diberikan bernilai ibadah dan menjadi amal kebaikan, serta mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga Allah SWT memberikan rahmat kepada kita semua, dan peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang keilmuan. Aamiin.

Yogyakarta, 1 Agustus 2023

Penyusun



Amy Shelawah Mukhtarini

NIM. 19104020015



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	vi
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
المخلص	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	16
A. Landasan Teori	16
1. Pembelajaran Bahasa Arab.....	16
2. Hakikat Media Pembelajaran	17
3. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis Permainan.....	20
4. Hakikat <i>Arabic Domino Card</i>	23
5. Penguasaan <i>Mufrādat</i> (Kosakata) Bahasa Arab	30
B. Hipotesis Penelitian	33

C. Metode Penelitian	34
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
2. <i>Design</i> Eksperimen.....	35
3. Variabel (Objek) Penelitian.....	36
4. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
5. Populasi, Sampel dan Teknik <i>Sampling</i> Penelitian.....	37
6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
7. Teknik Analisis Data	46
BAB III GAMBARAN UMUM MTs NEGERI 2 BANTUL	50
A. Letak Geografis	50
B. Identitas Madrasah.....	51
C. Sejarah Singkat MTs Negeri 2 Bantul	52
D. Visi, Misi, dan Tujuan	54
E. Struktur Organisasi	55
F. Kegiatan Persekolahan	62
1. Administrasi Siswa.....	62
2. Administrasi Sekolah	64
3. Administrasi Personil Sekolah	66
4. Administrasi Kurikulum.....	68
5. Administrasi Sarana-Prasarana.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Deskripsi Data Kelas Kelas VII B.....	73
B. Proses Pembelajaran	76
C. Pengkajian Instrumen Penelitian	81
1. Uji Validitas Instrumen	81
2. Uji Reliabilitas Instrumen	83
3. Uji Daya Pembeda.....	84
D. Hasil Analisis Data	86
1. Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
2. Uji Normalitas	89
E. Analisis Hipotesis	90
1. Uji <i>Wilcoxon</i>	91
2. Uji Normalisasi (<i>N-Gain Score</i>).....	92
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	93

BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
C. Penutup.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 - Tenaga Pendidik dan Kependidikan	56
Tabel 3. 2 – Daftar Guru Kelas	60
Tabel 3. 3 - Daftar Siswa MTs N 2 Bantul TA 2022/2023	63
Tabel 3. 4 - Sarana dan Prasarana MTs N 2 Bantul	71
Tabel 4. 1 - Data Kelas VII B	74
Tabel 4. 3 - Hasil Uji Validitas	82
Tabel 4. 4 – Hasil Uji Validitas dengan rumus <i>Cronbach Alpha</i>	83
Tabel 4. 5 – Hasil Klasifikasi Uji Daya Pembeda.....	84
Tabel 4. 6 - Interpretasi Daya Pembeda	85
Tabel 4. 7 – Rekapitulasi Daya Pembeda Butir Soal	86
Tabel 4. 9 - Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas VII B.....	87
Tabel 4. 10 - Tabel Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Tabel 4. 11 – <i>Indeks N-Gain Score</i>	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 - Bentuk Kartu Domino yang Terkenal di Masyarakat.....	25
Gambar 2. 2 - Contoh <i>Arabic Domino Card</i>	26
Gambar 2. 3 - Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat	36
Gambar 2. 4 - Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	43
Gambar 2. 5 - Rumus <i>Cronbach Alpha</i>	45
Gambar 2. 6 – Rumus Daya Pembeda	46
Gambar 2. 9 - Rumus <i>N-Gain Score</i>	49
Gambar 3. 1 - Struktur Organisasi Mts N 2 Bantul Tahun Pelajaran 2021/2022	56
Gambar 4. 1 - Hasil Uji Normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	90
Gambar 4. 2 - Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	91
Gambar 4. 4 – Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Pengajuan Penyusunan Skripsi.....	104
Lampiran 2 - Bukti Seminar Proposal.....	105
Lampiran 3 - Berita Acara Seminar Proposal	106
Lampiran 4 - Surat Izin Penelitian	107
Lampiran 5 - Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	108
Lampiran 6 - Uji Statistika <i>IBM SPSS Version 27</i>	109
Lampiran 7 - KISI-KISI TES HASIL BELAJAR BAHASA ARAB	113
Lampiran 8 - SOAL <i>PRETEST</i> DAN <i>POSTTEST</i> BAHASA ARAB	117
Lampiran 9 - Materi	124
Lampiran 10 - Sertifikat SOSPEM	128
Lampiran 11 - Sertifikat PLP-KKN	129
Lampiran 12 - Sertifikat PKTQ.....	130
Lampiran 13 – Sertifikat <i>IKLA</i>	131
Lampiran 14 - Sertifikat <i>TOEC</i>	132
Lampiran 15 - Dokumentasi Penelitian.....	133
Lampiran 16 - <i>Curriculum Vitae</i>	133

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik pembelajaran substansinya adalah kegiatan mengajar oleh pendidik kepada peserta didik secara maksimal agar proses belajar dapat berjalan secara lancar dan efektif.² Kendati demikian, fakta dilapangan berbicara terbalik mengenai hal tersebut, minimnya inovasi dan kreasi dalam mengembangkan berbagai model serta metode pembelajaran bahasa Arab oleh pendidik menjadikan pembelajaran di kelas terkesan monoton dan tidak menarik di mata peserta didik sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang seharusnya, para pendidik menginisiasi hal tersebut dengan menghadirkan media sebagai katalisator pembelajaran, persepsi ini didukung oleh penelitian Putri yang dikutip oleh Eky bahwa tujuan utama adanya media pada dasarnya adalah mempercepat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.³

Arabic Domino Card (kartu domino berbahasa Arab) diindikasikan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran dengan dalih dapat dioperasikan secara berkelompok dalam praktiknya serta merupakan suatu media visual berbasis

² Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 32

³ Eky Achmad Basim, *et. al.*, "Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", (*Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*: 2022), Vol.3 No. 2, hlm. 81

permainan.⁴ Penuturan Darhi yang dikutip oleh Zhul Fahmy menerangkan bahwa kelebihan yang terdapat pada kartu domino sebagai alat peraga atau media pembelajaran yang dilaksanakan secara *team* atau kelompok membuat siswa dapat bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah yang dipercaya akan meningkatkan motivasi, minat dan kemampuan menghafal kosakata lebih tepat dan cepat.⁵

Bahasa Arab merupakan bahasa dengan sejarah panjang yang luar biasa dan erat kaitannya dengan umat Islam dengan kedudukan bahasa Arab sebagai bahasa yang digunakan dalam kitab suci umat Islam, Al-Qur'an. Eksistensi bahasa Arab yang semakin meningkat menambah kemasyhuran bahasa tersebut, hal ini didukung oleh penelitian Ahmad yang berjudul "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era *Society 5.0*". Dalam penelitiannya, ia menuturkan bahwa bahasa Arab semakin diperhitungkan keberadaannya oleh dunia Internasional setelah ditunjuk sebagai salah satu bahasa resmi di Dewan Keamanan Perserikatan Bangsa-Bangsa (DK-PBB) pada tanggal 18 Desember 1971.⁶ Fakta ini menegaskan kebutuhan untuk mempelajari bahasa Arab tetap menjadi hal yang krusial bagi banyak pihak di tengah perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan yang ada hingga saat ini, khususnya bagi pelajar di Indonesia dengan mayoritas penduduk muslim. Agus menuturkan bahwa bahasa Arab adalah ilmu yang berkaitan erat dengan banyak ilmu, oleh sebab

⁴ Zhul Fahmy Hasani, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu "Domira" Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang", (*Lisanan Arabiya*), Vol. 1, No. 2, 2017, hlm. 125

⁵ *Ibid.*

⁶ Ahmad Syagif Hannany Mustaufiy, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era *Society 5.0*", (*FiTUA: Jurnal Studi Islam*), Vol. 3 No 2, 2022, hlm 135-136

itu penyampaian materi Bahasa Arab dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sering dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.⁷

Mempelajari bahasa Arab yang notabeneanya merupakan bahasa asing tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan capaian pembelajaran yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh penuturan Ahmad dalam penelitiannya bahwa media dapat dikatakan menjadi “stimulus” dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan awal pembelajaran yaitu terciptanya respon aktif dari siswa dalam pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk menangkap pesan yang disampaikan guru secara maksimal.⁸

Upaya guru dalam meningkatkan keberhasilan serta ketercapaian standar kompetensi lulusan dapat dicapai dengan lebih menginovasikan metode pembelajaran serta memaksimalkan penggunaan media pembelajaran guna mewujudkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Azhar Arsyad memaparkan bahwa Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar, ia berpengaruh besar pada indera dan lebih memudahkan pemahaman.⁹ Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dari sederhana menuju ke yang lebih kompleks. Penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab

⁷ Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung: Guepedia, 2017), hlm. 19

⁸ Zhul Fahmy Hasani, “*Pengembangan...*”, hlm. 118

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm.76.

dengan media, hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan, yang kompleks dapat disederhanakan.¹⁰ Dalam hal ini, pembelajaran menyenangkan dapat direalisasikan dengan menerapkan bermacam-macam jenis permainan dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan permainan menjodohkan gambar dengan kata, seperti yang kita ketahui pada usia anak kelas VII Madrasah Tsanawiyah yang notabennya masih beradaptasi dari tingkatan Madrasah Ibtidaiyah masih sangat menyukai hal-hal berbaur permainan.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa Arab yang harus diserap oleh pembelajar bahasa untuk memperoleh keterampilan komunikasi dalam bahasa tersebut, terlebih merupakan salah satu unsur internal bahasa. Sartinah Hardjono dalam bukunya *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing* mengemukakan bahwa dari semua aspek bahasa asing yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar mengajar bahasa asing adalah aspek kosakata yang dianggap paling penting.¹¹ Oleh karena itu pemahaman kosakata sangat penting untuk memahami bahasa Arab dan tanpa pemahaman kosakata, siswa tidak dapat memahami bahasa Arab dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *mufradat*.

Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian di MTs N 2 Bantul dikarenakan keunggulan yang dimiliki oleh madrasah tersebut yang mana didapuk sebagai Madrasah unggulan riset, tahfiz, dan literasi. MTs

¹⁰ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm. 2-3.

¹¹ Sartinah Hardjono, *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*, (Jakarta: Depdikbud, 1998), hlm. 71.

N 2 Bantul dianugerahi sebagai madrasah riset oleh direktur KSKK Kemenag RI pada bulan Desember 2020.¹² Selain itu, peneliti juga mendapati beragam kendala pembelajaran bahasa Arab yang diperoleh dari studi pendahuluan.

Berdasarkan studi pendahuluan (*preliminary research*), Nurhadi (guru mata pelajaran bahasa Arab MTs N 2 Bantul) menuturkan beberapa kendala pembelajaran bahasa Arab pada madrasah tersebut, diantaranya: sebagian siswa belum dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar menyebabkan banyak siswa yang makan secara diam-diam, mengantuk, melamun, dan merasa bosan pada saat guru menyampaikan materi, banyaknya siswa kesulitan mempelajari serta menghafal *mufrādat* dikarenakan beberapa siswa belum dapat membaca serta menulis tulisan Arab dengan lancar. Penyebab utama berbagai problematika pembelajaran yang muncul diantaranya; latar belakang siswa yang berbeda-beda, serta rendahnya dukungan orang tua pada sebagian siswa.¹³

Lahirnya penelitian ini didasari oleh analisis peneliti mengenai *research gap* dari penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian penulis. Penelitian oleh Zain yang dikutip R. landung menjelaskan bahwa *research gap* adalah celah penelitian dan pengalaman atau pengalaman para peneliti sebelumnya.¹⁴ *Gap* yang ditemukan peneliti diantaranya adalah minimnya penjelasan teori yang mendetail mengenai media pembelajaran yang

¹² Data Madrasah Tsanawiyah/MTs oleh Kemenag Bantul <https://bantul.kemenag.go.id/data-madrasah-tsanawiyahmts>, diakses pada tanggal 12 Februari 2023

¹³ Nurhadi, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab MTs N 2 Bantul, Wawancara pribadi, Yogyakarta, 28 November 2022.

¹⁴ R Landung Nugraha, “*Research Gap*”, https://pubhtml5.com/okfb/dmkm/RESEARCH_GAP/, diakses pada tanggal 20 Februari 2023.

digunakan sehingga menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk membahas *gap* ini dalam penelitian penulis, minimnya penelitian dengan teknik pengambilan sampel jenis *Purposive Sampling*, minimnya penelitian dengan metode kuantitatif eksperimen, serta perbedaan lain yang dijelaskan dalam kajian pustaka penelitian.

Topik penelitian ini juga didukung oleh hasil analisis data oleh peneliti dari hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab siswa dibuktikan dengan peningkatan hasil yang signifikan.

B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

Untuk memperjelas fokus penelitian serta mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka batasan yang menjadi titik fokus pada penelitian ini adalah pengimplementasian media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs N 2 Bantul?

2. Bagaimana nilai signifikansi hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses implementasi media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs N 2 Bantul.
2. Untuk mengetahui nilai signifikansi hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Bantul.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran di kalangan para intelektual terutama bagi yang bergelut pada bidang pendidikan serta pengembangan metode dan media pembelajaran

bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab.

- b. Sebagai evaluasi proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 2 Bantul.
- c. Dapat menjadi rujukan bagi para peneliti dalam studi penelitian implementasi media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* dan pembelajaran *mufrādat* bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah wawasan tentang implementasi media pembelajaran *mufrādat* bahasa Arab berbasis permainan *Arabic Domino Card*.
- 2) Sebagai referensi dalam menginovasi serta memvariasi media pembelajaran.
- 3) Dapat menambah inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan penguasaan *mufrādat* peserta didik dalam memahami pembelajaran bahasa Arab di sekolah.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar bahasa Arab khususnya penguasaan *mufrādat* dengan menggunakan media pembelajaran *Arabic Domino Card*.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan ilmu dan pengalaman baru dengan berbagai macam karakter peserta didik yang menjadi sampel penelitian.
- 2) Dapat menjadi sarana bagi peneliti untuk mengukur penguasaan kelas serta mengukur kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar di kelas langsung.
- 3) Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan atau referensi dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa arab peserta didik.

d. Bagi Madrasah

- 1) Mendapat masukan mengenai inovasi media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card*.
- 2) Mendapatkan input-input yang dapat bermanfaat untuk perbaikan proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat berpengaruh terhadap mutu tamatan MTs Negeri 2 Bantul.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang mana berisi kumpulan data, teori, serta informasi ilmiah untuk dijadikan bahan referensi, literatur, dan dasar tentunya sangat berguna untuk menunjang penelitian ini. Tujuannya adalah menjadi bahan rujukan dalam kegiatan penelitian ini. Terdapat beberapa referensi kajian pustaka yang telah ditelusuri serta diamati oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian. Berbagai literatur ini mempunyai relevansi dengan topik penelitian

yang diangkat oleh peneliti bersumber dari penelitian terdahulu, berikut beberapa hasilnya:

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Abby Ainul Yaqin mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi pada Tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjung Jabung Timur”. Penelitian oleh Abby Ainul Yaqin ini membahas tentang adanya perbedaan dan seberapa besar perbedaan yang didapat dari penerapan signifikan antara penerapan media pembelajaran permainan domino dengan penerapan model *Direct Intruction*. Penelitian ini juga membuktikan pengaruh antara penerapan media pembelajaran permainan domino terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMP N 15 Tanjab Timur. Abby Ainul Yaqin juga memaparkan hasil dari penelitiannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran permainan domino terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMP N 15 Tanjab Timur.¹⁵

Relevansi penelitian Abby Ainul Yaqin dengan penelitian ini dikarenakan sama-sama membahas tentang penggunaan media permainan kartu domino. Sementara perbedaannya yaitu penelitian oleh Abby membahas tentang pengaruh penerapan media pembelajaran permainan domino, sementara penelitian yang ditulis oleh peneliti membahas tentang implementasi media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card*. Selain itu,

¹⁵ Abby Ainul Yaqin, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjung Jabung Timur”, Skripsi Sarjana Tadris Matematika, Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020.

penelitian oleh Abby berfokus terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, sementara penelitian ini berfokus terhadap peningkatan penguasaan *mufrādat* bahasa arab pada siswa.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Fety Endang Rukmana mahasiswi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang pada Tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Arado (*Arabic Domino*) Terhadap Motivasi Belajar *Qirā’ah* Siswa Kelas XI MA Sunan Cendana Kwanyar Bangkalan–Madura”. Dalam penelitiannya, Fety membahas tentang pengaruh media kartu Arado (*Arabic Domino*) terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi semangat belajar siswa, keaktifan di dalam kelas, menghafal *mufrādat* serta hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Arab di MA Sunan Cendana. Fety juga memaparkan hasil dari penelitiannya bahwa media kartu Arado (*Arabic Domino*) yang diterapkan di kelas XI MA Sunan Cendana dalam pembelajaran bahasa Arab berpengaruh terhadap motivasi belajar Qira’ah siswa yang dibuktikan dengan hasil Angket serta test dan *pretest* siswa pada tabel distribusi yang menjadi penilaian terakhir bahwa diperoleh hasil t hitung 3,794 > t tabel 2,306.¹⁶ Relevansi penelitian oleh Fety dengan penelitian oleh peneliti terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang sama, yaitu kartu *Arabic Domino*. Sementara itu, perbedaan antara penelitian oleh Fety dengan penelitian oleh penulis diantaranya terletak pada fokus bahasan penelitian yang mana penelitian Fety

¹⁶ Fety Endang Rukmana, “Pengaruh Media Kartu Arado (*Arabic Domino*) Terhadap Motivasi Belajar *Qirā’ah* Siswa Kelas XI Ma Sunan Cendana Kwanyar Bangkalan – Madura”, Skripsi Sarjana Pendidikan Bahasa Arab, Malang: PBA Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.

berfokus terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus terhadap peningkatan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Husein Salahuddin mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang pada Tahun 2020 yang berjudul “Efektivitas Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di Sekolah MTs Nurul Huda Ketambul Tuban”. Dalam penelitiannya, Husein Salahuddin membahas mengenai keefektifan Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban serta bertujuan untuk mengetahui signifikansi hasil dari instrumen yang digunakan. Husein Salahuddin juga memaparkan hasil dari penelitiannya yang menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikan bagi video animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa yang terbukti cukup efektif.¹⁷ Relevansinya dengan penelitian peneliti terdapat pada kesamaan fokus tujuan yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa. Sementara perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran yang dipilih, yang mana penelitian Husein Salahuddin menggunakan media pembelajaran Video Animasi Berbasis *Kinemaster*, sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card*.

¹⁷ Husein Salahuddin, “Efektivitas Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di Sekolah Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban”, Skripsi Sarjana Pendidikan Bahasa Arab, Malang: PBA Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.

Keempat, penelitian yang berjudul “Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di Mts Tarbiyatus Shibyan Surabaya” yang ditulis oleh Moh. Faizin, *et. al.* dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, Jawa Timur, Indonesia, dan diterbitkan pada tahun 2020. Tujuan dari penelitian jurnal ini adalah membahas tentang efektivitas penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan hafalan *mufrādat* pada kelas tujuh di madrasah tsanawiyah surabaya. Hasil dari *design* eksperimental yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino adalah efektif.¹⁸ Relevansi dari jurnal ini dengan penelitian penulis terletak pada kesamaan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dipilih, yaitu permainan kartu domino. Sementara perbedaannya terdapat pada variabel terikat yang dituju, dalam jurnal ini berfokus untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufrādat* bahasa Arab, tetapi penelitian penulis berfokus dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* (kosakata) bahasa Arab.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dalam kajian pustaka dapat diketahui perbedaan antara penelitian yang diangkat oleh peneliti dengan peneliti terdahulu, yang mana penulis mencoba meneliti tentang “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan

¹⁸ Moh. Faizin, *et.al.*, “Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodad Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di Mts Tarbiyatus Shibyan Surabaya”, (*Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab Lisan An-Nathiq*), Vol 1 No 2, 2020. ISSN:2716-1668.

Arabic Domino Card Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023”.

F. Sistematika Penulisan

Agar hasil penelitian ini mudah dipahami serta lebih sistematis, maka penulis menetapkan sistematika penulisan untuk mengklasifikasikan persoalan-persoalan yang telah ada. Penelitian ini terdiri dari tiga komponen, yaitu:

1. Komponen awal, terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman pedoman transliterasi Arab, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi dan daftar tabel, daftar ilustrasi/gambar, daftar lampiran (jika ada).
2. Komponen kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I: berisi tentang pendahuluan yang didalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II: berisi landasan teori, kerangka berpikir, metode penelitian, dan analisis data yang digunakan.

BAB III: berisi tentang gambaran umum MTs Negeri 2 Bantul, diantaranya: letak geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, visi misi, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, serta sarana dan prasarana sekolah.

BAB IV: berisi laporan hasil penelitian mengenai “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Arabic Domino Card* Dalam

Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023”.

BAB V: bab penutup yang dikemas menjadi 2 bagian, yaitu kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis.

3. Bagian Akhir. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Arabic Domino Card* Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023”, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino card* dalam meningkatkan penguasaan *mufrādat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs N 2 Bantul dimulai dengan memberikan apersepsi materi *mufrādat* bahasa Arab dari pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mengulang serta mengingat kembali *mufrādat* yang telah dipelajari, kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Sebelum permainan dimulai, peneliti memberikan stimulus terlebih dahulu kepada setiap kelompok dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai makna dari *mufrādat* yang telah dipelajari sebelumnya, bagi kelompok yang tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilemparkan pada kelompok lainnya. Kegiatan ini dilakukan untuk membangkitkan semangat siswa dan memahami arah pembelajaran *mufrādat* bahasa Arab berbasis permainan *Arabic Domino Card* yang akan diterapkan peneliti. Selanjutnya peneliti menjelaskan tata cara dan peraturan dalam permainan, kemudian peneliti membagikan kartu domino berbahasa Arab yang telah disiapkan dan memulai permainan. Permainan akan diakhiri sesuai waktu yang telah ditentukan oleh guru, yaitu 10 menit. Setiap kartu yang telah berhasil dicocokkan atau dijodohkan mendapat 10 poin, hal ini menjadi acuan penghitungan skor untuk menentukan ranking dari setiap kelompok. Kegiatan ini dilaksanakan dengan semangat dan antusiasme dari tiap

kelompok siswa. Guru (peneliti) memberikan apresiasi bagi siswa berupa *reward* untuk kelompok dengan skor tertinggi.

2. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan melalui uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig.(2-tailed)* $< 0,001$ lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas VII B yang mana menyatakan adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*, sehingga dapat ditarik benang merah bahwa terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Bantul dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card*.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah peneliti sampaikan serta pengalaman peneliti selama penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Arab

Implementasi media pembelajaran berbasis permainan *Arabic Domino Card* terbukti berhasil meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VII MTs N 2 Bantul, untuk itu alangkah baiknya jika guru dapat menerapkan media pembelajaran ini pada materi lain yang sesuai agar pembelajaran lebih menarik dan variatif.

2. Bagi calon peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan masukan bagi calon peneliti selanjutnya. Namun diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki penerapan media bahasa Arab dalam berbagai macam jenis media sehingga terwujudnya kesempurnaan pada hasil penelitian selanjutnya.

C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan petunjuk yang telah diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna memperbaiki karya mendatang.

Harapan peneliti adalah semoga hasil penelitian skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti sendiri dan para pembaca. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti memohon maaf atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2003.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers, edisi 13, 2010.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Asmani, Jamal Ma'ruf, *7 Tips Aplikasi Pakem*, Yogyakarta: Diva Pres, 2012.
- Basim, Eky Achmad, Siti Zaimatut Taqiyah, Syafi'I, "Penggunaan Media Domino Mufrodad untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol.3 No. 2, 2022.
- Darma, Budi, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*, Jakarta: Guepedia, 2021.
- Faizin, Moh., M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali, dan Machnunah Ani Zulfah, "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan *Mufrādat* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di Mts Tarbiyatus Shibyan Surabaya", Jombang: *Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab Lisan An-Nathiq*. Vol 1 No 2, 2020, ISSN:2716-1668.
- Firdaos, Rijal, *Design Instrumen Pengukuran Afektif*, Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja: 2016.
- Hake, Richard R., "Interactive engagement v.s traditional methods: six- thousand student survey of mechanics test data for introductory physics courses". *American Journal of Physics*. Vol. 66. No.1., 1998.
- Hardjono, Sartinah, *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*, Jakarta: Depdikbud, 1998.

- Hasan, Misbahudin Iqbal, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Hasani, Zhul Fahmy, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “Domira” Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pematang”, *Lisanan Arabiya*, Vol. 1, No. 2, 2017.
- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- K., Hidayat, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, Bandung: Bina Cipta, 1990.
- Keraf, G., *Diksi dan Gaya Bahasa*, Jakarta: Gramedia, 1984.
- Made, B., Zhughoiriyah, “Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Mustaufiy, Ahmad Syagif Hannany, “Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era *Society 5.0*”, *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, Vol. 3 No 2, 2022.
- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki press, 2016.
- Naga, Dali S., *Pengantar Teori Skor pada Pengukuran Pendidikan*, Jakarta: Gunadarma, 2002.
- Nasution, S., *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Nurjaman, Agus, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*, Bandung: Guepedia, 2017
- Ramli, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Riduwan, *Skala-Skala Pengukuran Variabel-Variabel*, Bandung: Alfabeta, 2003.
- Rukmana, Fety Endang, “Pengaruh Media Kartu Arado (*Arabic Domino*) Terhadap Motivasi Belajar *Qira’ah* Siswa Kelas XI Ma Sunan Cendana Kwanyar Bangkalan – Madura”, Skripsi Sarjana Pendidikan Bahasa Arab, Malang: PBA Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.

- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Harjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: CV Rajawali, 1990.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Harjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Salahuddin, Husein, “*Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di Sekolah Mts. Nurul Huda Ketambul Tuban*”, Skripsi Sarjana Pendidikan Bahasa Arab, Malang: PBA Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran berorientasi standar Proses pendidikan* Jakarta: Prenada Media Group, 2006.
- Santoso, Singgih, *Statistik Parametrik, Konsep dan aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta, 1980.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1991.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 2010.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Sumiharsono, M. Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jember: Penerbit CV Pustaka Abadi, 2017.

Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Gramedia, 2005.

Switri, Endang dan Abdul Ghofur Zaimuddin, “*Improving Arabic Grammar Mastery of Nursing Department Students Using Domino Card Game Teaching Media*”, 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC, 2020), Atlantis Press, Vol. 513, 2021.

Tim Wali Pustaka, *Kamus Pepatah Arab*, Jakarta: Wali Pustaka, 2017.

Trihendardi, Cornelius, *Step By Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2013.

Yaqin, Abby Ainul, “*Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjung Jabung Timur*”, Skripsi Sarjana Tadris Matematika.

Website:

“Data Madrasah Tsanawiyah/MTs oleh Kemenag Bantul”
<https://bantul.kemenag.go.id/data-madrasah-tsanawiyahmts>, diakses pada tanggal 12 Februari 2023

R Landung Nugraha, “*Research Gap*”,
https://pubhtml5.com/okfb/dmkm/RESEARCH_GAP/, diakses pada tanggal 20 Februari 2023.

Abet Yani, Ali Fikri Asri, Ahmad Burhan, “*Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor Soal Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Produktif Di Smk Negeri 1 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2012/2013*”, FKIP Universitas Sriwijaya, hlm. 104,
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/ptm/article/download/7410/3737>, akses 21 Februari 2023.

“*Sejarah MTsN 2 Bantul-Madrasah Unggulan Riset, Tahfiz dan Literasi*”,
<https://mtsn2bantul.sch.id/sejarah/>, diakses pada 6 Mei 2023.

“*Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*”,
<https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>, diakses pada tanggal 29 Juli 2023.

Wawancara (*preliminary research*):

*Nurhadi, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab MTs N 2 Bantul, Wawancara pribadi,
Yogyakarta, 28 November 2022.*

