



Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Eky Achmad Basim¹, Siti Zaimatut Taqiyah², Syafi'i³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya; Jl. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec.
Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237

Volume 3 Nomor 2

Juli 2022: 78-93

DOI: 10.30997/tjpa.v3i2.6149

Article History

Submission: 11-07-2022

Revised: 13-07-2022

Accepted: 13-07-2022

Published: 30-07-2022

Kata Kunci:

Bahasa, Bahasa Arab, Metode Thariqah Mubasyarah, Kemahiran Berbahasa

Keywords:

Language, Arabic Language, Thariqah Mubasyarah Method, Arabic Speaking Skills.

Korespondensi:

(Eky Achmad Basim)

(Telp:-)

(eky.achmad99@gmail.com)

Abstrak: Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 bagi sekolah atau madrasah di bawah naungan kementerian agama. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, terdapat tiga unsur utama yang harus dipelajari, yaitu fonologi, kosakata, dan sintaksis. Selain itu terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar Bahasa asing, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan mendengar. Keempat keterampilan tersebut dapat tercapai apabila pembelajar Bahasa menguasai 95% dari ucapan maupun tulisan dalam Bahasa asing. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien. Artikel ini terfokus pada pemanfaatan media untuk penguasaan kosakata Bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media pembelajaran domino mufrodat untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Pengumpulan data dengan studi Pustaka melalui buku dan jurnal serta laman internet. Penggunaan media pembelajaran domino mufrodat memiliki kelebihan untuk meningkatkan motivasi dan pengetahuan peserta didik dan kekurangan berupa durasi waktu dan terbatasnya penggunaan media dalam upayanya untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Use of Domino Mufrodat Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery Skills

Abstract: Arabic is a compulsory subject in the 2013 curriculum for schools or madrasahs under the auspices of the Ministry of Religion. In learning Arabic, there are three main elements that must be studied, namely phonology, vocabulary, and syntax. In addition, there are four skills that



must be mastered by foreign language learners, namely listening, speaking, reading, and listening. These four skills can be achieved if the language learner masters 95% of speech and writing in a foreign language. In an effort to achieve learning objectives, teachers must be able to choose effective and efficient learning media. This article focuses on the use of media for mastering Arabic vocabulary. The purpose of this study was to determine the use of domino mufrodad learning media to improve Arabic vocabulary mastery. Collecting data with library studies through books and journals as well as internet pages. The use of domino mufrodad learning media has advantages in increasing students' motivation and knowledge and disadvantages in the form of time duration and limited use of media in an effort to improve Arabic vocabulary mastery

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum bagi sekolah yang berada di bawah naungan Kementrian agama. Selain itu pelajaran Bahasa Arab juga banyak digemari karena kedudukannya sebagai Bahasa internasional. Bahasa arab merupakan Bahasa yang sudah diakui oleh PBB sejak 1973 (Hakim, 2018). Di Indonesia Bahasa ini banyak dipelajari tidak lain karena mayoritas penduduknya yang memeluk islam, bahkan beberapa istilah peribadatan di Indonesia banyak yang mengadopsi dari kata kata dalam Bahasa Arab. Hal ini dianggap selaras, karena kitab suci agama islam menggunakan Bahasa Arab. Dengan demikian, sebagai Negara dengan mayoritas penduduk islam, membangun konstruksi budaya yang

mirip dengan Timur Tengah sebagai pusat munculnya agama ini. Hal ini ditandai dengan banyaknya pesantren di setiap wilayah di Negara Indonesia. Di dalam pesantren juga diajarkan mengenai Bahasa Arab, karena referensi utama dalam ilmu agama islam adalah kebanyakan dari negara-negara Arab. Bahkan banyak pesantren yang mewajibkan santrinya untuk berbahasa Arab dalam kegiatan sehari-hari. Tak hanya itu, alasan lain yang menjadi pemicu Bahasa Arab banyak dipelajari, adalah adanya syarat pengumpulan sertifikat TOAFL (*Test of Arabic as foreign Language*)(Setiawaty et al., 2019). Persyaratan ini banyak digunakan oleh beberapa universitas islam maupun swasta sebagai syarat untuk wisuda. Selain itu, banyak perusahaan atau sekolah yang memerlukan sertifikat ini

sebagai evaluasi kelulusan calon karyawan. Bahkan sekarang pembelajaran TOAFL tidak hanya ditekuni oleh mahasiswa saja, namun beberapa peserta didik Madrasah Aliyah sederajat pun banyak mempelajarinya untuk melanjutkan Pendidikan ke negara-negara Arab. Hal ini didukung oleh data calon peserta penerima Beasiswa Maroko 2022 sebanyak 2105 pada laman <http://diktis.kemendiknas.go.id/timteng12/022/> (Seleksi Timur Tengah - Kemendiknas, n.d.). Dari beberapa data tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Arab penting untuk diperhatikan.

Setiap system mata pelajaran yang ada di Indonesia mengacu pada undang-undang. Terdapat banyak undang-undang yang mengatur tentang bagaimana komponen Pendidikan serta proses pembelajarannya. Di dalam undang undang nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional, terdapat tolok ukur utama yang menjadi penentu keberhasilan Pendidikan atau disebut dengan standar nasional Pendidikan, yaitu memuat standar isi, sarana dan prasarana, tenaga Pendidikan, pembiayaan, pengelolaan,

standar kompetensi lulusan, dan lain-lain (Nurcholiq, 2019). Dalam kaitannya dengan mata pelajaran, tujuan utama yang harus dicapai adalah standar kompetensi lulusan. Di dalam mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan standar tersebut, tidak lepas dari peran guru yang kompeten dalam pembuatan perencanaan pembelajaran. Dalam setiap pembelajaran dibutuhkan adanya tahap perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perencanaan yang dibuat, dapat berupa penyusunan program tahunan, program semester, rencana pekan efektif, silabus, dan RPP. Dalam Langkah-langkah pembuatan beberapa dokumen perencanaan tersebut, untuk kurikulum 2013, pada mata pelajaran Bahasa Arab, mengacu pada ketentuan yang sudah diatur oleh kementerian agama dalam KMA 183. Di dalamnya sudah diatur beberapa komponen penting dalam RPP, utamanya dicantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi inti merupakan tombak dari kompetensi dasar. Kompetensi inti tidak diajarkan secara langsung, namun setiap kompetensi dasar yang dilahirkan, harus sesuai dengan amanat dalam kompetensi inti. Adapun rumusan dari

kompetensi pada setiap jenjang Pendidikan adalah pada kompetensi inti satu dan dua berisi tentang capaian pada ranah sikap atau afektif, kemudian dipecah, pada kompetensi pertama menekankan pada sikap beriman dan bertaqwa, sedangkan kompetensi kedua menekankan pada sikap social, pada kompetensi ketiga pada ranah kognitif atau pengetahuan dan kompetensi keempat mengacu pada ranah psikomotorik atau keterampilan (Nurcholiq, 2019). Langkah selanjutnya dalam perencanaan tersebut diperlukan pembuatan indicator yang tidak lepas dari kompetensi dasar yang sudah ditetapkan dalam KMA 183. Dalam pembuatan indikator pembelajaran Bahasa Arab tidak lepas dari tiga ranah yang menjadi tolok ukur keberhasilan peserta didik, yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Setelah merumuskan indicator, guru harus mampu menentukan metode pembelajaran yang cocok dengan maharah yang ingin diajarkan. Misalkan metode audiolingual untuk maharah istima'. Setelah itu guru harus mampu memperoleh sumber-sumber belajar. Setelah penentuan metode pembelajaran serta sumber belajarnya, dalam upaya

peningkatan keberhasilan ketercapaian standar kompetensi lulusan, unsur lainnya yang patut diperhatikan adalah media pembelajaran.

Media bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan materi, sehingga materi tidak hanya disampaikan secara monoton melalui Tindakan verbal saja (Adhitya, 2016). Media memiliki manfaat agar lebih menarik perhatian peserta didik, lebih menarik bagi peserta didik, pembelajaran tidak monoton, mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Tujuan utama dengan adanya media pada dasarnya adalah mempercepat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Putri, 2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran tersebut, menuntut setiap guru harus cermat dalam pemanfaatan media yang tepat dan disesuaikan dengan materi serta kondisi peserta didik. Tentunya media bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik, melainkan sebagai alat dan sumber belajar lain untuk mengantisipasi menurunnya motivasi peserta didik, atau saat peserta didik tidak mampu memahami materi pembelajaran. Sehingga, dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran juga

terdapat campur tangan guru sebagai sumber belajar utama dan harus memiliki kapabilitas dalam menentukan media yang sesuai. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu : disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan kondisi peserta didik, disesuaikan dengan waktu, menarik, mudah diakses dan digunakan, terjangkau, tidak berbahaya, dan menarik (Putri, 2017).

Media pembelajaran tidak harus berbasis teknologi, namun seperti tips yang telah disebutkan sebelumnya, hendaknya media mudah diakses dan terjangkau, jadi guru dapat memilih media pembelajaran sederhana. Beberapa aspek yang harus dipenuhi bagi media pembelajaran sederhana adalah kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, penekanan, dan bentuk. Terdapat beberapa bentuk media yang dapat dipilih oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran sederhana yaitu gambar, grafik, bulletin board, poster, realia, dan bagan (Pebrianti, 2019). Dalam pembuatannya guru dapat mengasah kreatifitas dan sikap kerja sama peserta didik. Selain pemilihan media pembelajaran yang

mudah dijangkau, guru juga harus memilih media pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis permainan atau permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan dimana didalamnya terdapat unsur Pendidikan (Al-Hiilah, 2013).

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, kita mengenal empat kemahiran yang sering dituangkan dalam pembuatan indicator, yaitu, kemahiran menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Seringkali guru terlalu focus dengan empat maharah tersebut tanpa memperhatikan unsur Bahasa yang lain. Terdapat tiga unsur utama Bahasa, yaitu fonologi atau pengetahuan mengenai bunyi Bahasa, sintaksis yaitu mempelajari tentang struktur kalimat, dan kosa kata. Tanpa adanya penguasaan kosa kata, mustahil bagi seseorang untuk berbahasa, baik secara tulis maupun lisan. Kecakapan berbahasa dapat dinilai dari penguasaan kosa kata yang dimiliki oleh seseorang. David Wilkins menyatakan, "*Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed*", tanpa tata Bahasa sedikit sekali yang bisa kita

ungkapkan, tapi tanpa kosa kata, tidak ada yang bisa kita ungkapkan (Hakim, 2018). Dari pernyataan Wilkins menunjukkan bahwa urgensi penguasaan kosa kata melebihi tata Bahasa. Selain itu, seseorang akan mampu membedakan bunyi Bahasa, harus mengetahui kosa kata terlebih dahulu. Dalam memahami perkataan maupun bacaan setidaknya penyimak harus menguasai 95% dari kalimat yang diutarakan (Khabib, 2018). Mustofa mengungkapkan, terdapat indikator keberhasilan peserta didik dianggap sudah menguasai kosa kata, yaitu : peserta didik mampu memahami arti dari kosa kata, mampu melafalkan dan mampu menuliskannya dengan tepat, dan peserta didik mampu menggunakan kosa kata serta mengaplikasikannya dalam bentuk kalimat.

Mengetahui urgensi penguasaan kosa kata bagi pembelajar Bahasa Arab serta harus memilih media yang sederhana dan mudah dijangkau serta berbasis permainan edukatif, sehingga dalam hal ini, salah satu media yang dapat digunakan dalam penguasaan kosa kata yang berbasis permainan dan mudah dijangkau adalah permainan domino mufrodat. Permainan ini

diadopsi dari permainan kartu mufrodat yang erat dengan permainan peserta didik. Sehingga dengan menggunakan permainan ini diharap mampu membantu guru serta peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang erat kaitannya dengan keterampilan penguasaan kosa kata.

Menimbang dari uraian yang telah disebutkan, penulis membuat penelitian dengan judul “Penggunaan Manual Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab”.

METODE

Penelitian dalam bahasa inggris “research” yang berasal dari dua kata yaitu “re “ dan “search” yang berarti mencari Kembali. Dari arti tersebut, penelitian bisa diartikan sebagai proses pencarian Kembali pengetahuan yang sebenarnya sudah ada. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dan pemaparan data bersifat deskriptif berupa narasi. Dan dalam pencarian datanya menggunakan studi Pustaka. Dengan beberapa Langkah berikut ini, (darmalaksana, 2020)

1. Menelusuri sumber primer dan sekunder.

2. Mengelompokkan data berdasarkan formula penelitian.
3. Pengutipan referensi.
4. Menampilkan data
5. Abstraksi data
6. Penafsiran
7. Kesimpulan

Dalam pengabsahan data menggunakan metode triangulasi dengan membandingkan referensi data dengan referensi lainnya, agar data yang diperoleh dapat dipercaya keabsahannya dan data tidak bersifat subjektif. Adapun dalam sumber pencarian datanya berasal dari buku, jurnal, artikel, dan website terkait. Dan pemaparan data dengan Teknik deskriptif sehingga berupa uraian narasi. Dengan menggunakan metode ini, peneliti lebih banyak menuangkan deskripsi-deskripsi dari pencarian data secara langsung. Setelah memperoleh data, analisis yang digunakan adalah dengan menggeneralisasi beberapa informasi yang didapatkan agar penelitian bersifat objektif. (Aminah & Roikan, 2019)

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

- A. Langkah-langkah Penggunaan Media Domino Mufrodat.

Langkah-langkah penggunaan manual media pembelajaran domino mufrodat dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab adalah sebagai berikut,:

1. Analisis materi pembelajaran. Sebelum guru memutuskan untuk menggunakan media domino mufrodat, guru harus menimbang materi pembelajaran. Di dalam domino mufrodat, terdapat dua sisi, dimana sisi kiri berisi gambar dan sisi kanan berisi kata dalam Bahasa Arab. Dalam penentuan kosa kata dan gambar, guru harus menyesuaikan dengan materi.
2. Pembuatan domino mufrodat. Dalam pembuatan domino mufrodat, guru dapat memilih dua cara, yaitu manual dan pemanfaatan teknologi. Cara manual yaitu dengan mempersiapkan kertas buffalo, spidol, alat mewarnai, pensil, penggaris dan gunting. Jika menggunakan cara manual ini guru dapat melibatkan peserta didik. Keuntungan dengan menggunakan cara ini, mampu membangun kreatifitas dan kerja sama antar peserta didik. Cara yang kedua yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Guru hanya mempersiapkan laptop dan gunting. Dalam pembuatannya guru perlu mempersiapkan gambar

gambar yang relevan dengan materi kemudian mengeditnya melalui Microsoft word, kemudian guru mencetaknya menggunakan kertas agak tebal, kemudian mengguntingnya. Dalam pembuatannya baik menggunakan cara manual maupun laptop, keduanya harus memperhatikan dua aspek penting yaitu gambar harus memuat informasi kosa kata dan font yang ditulis harus jelas dan berharokat. Kartu yang dicetak tidak ada Batasan, namun sekiranya dapat digunakan untuk permainan peserta didik secara berkelompok layaknya domino mufrodat.

3. Menjelaskan tata cara permainan kepada peserta didik.

Sebelum penggunaan media dalam pembelajaran, peserta didik perlu diberi pengertian mengenai tata cara permainan. Tata cara permainan domino mufrodat adalah sebagai berikut,;

- a. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dengan satu kelompok minimal terdiri dari dua orang.
- b. Dalam permainan satu orang bertugas sebagai pusat dimana ia yang mengocok kartu kemudian membagikannya kepada

peserta lain. Pengocok dapat membagikan kartu dengan masing-masing peserta lain mendapatkan minimal tiga kartu.

- c. Setelah itu pengocok menaruh satu kartu ditengah. Dan sisa kartu di sebelahnya.
- d. Kemudian pemain selanjutnya mencari kartu yang sesuai dengan kartu yang ditengah, baik dari segi gambar maupun kosa katanya. Misalkan kartu yang ditengah memiliki sisi gambar buah dan sisi kata bertuliskan "madu", maka peserta selanjutnya harus melihat kartunya apakah terdapat gambar madu, atau tulisan "buah".
- e. Jika peserta selanjutnya memiliki kartu yang sesuai dengan salah satu sisi kartu maka peserta dapat menaruhnya, dengan memasang kosa kata dengan gambar.
- f. Jika peserta selanjutnya tidak memiliki kartu yang sesuai, maka ia harus mengambil kartu yang berada di sebelah pengocok.
- g. Kemudian permainan berlangsung seperti aturan tersebut.
- h. Pemenang adalah peserta yang mampu menghabiskan kartu lebih dahulu.

- i. Permainan berakhir jika tersisa satu peserta yang kartunya masih tersisa.
 4. Setelah permainan, guru memberikan reward kepada peserta didik yang menjadi pemenang. Guru dapat memberikan reward berupa cokelat atau jajan ringan lainnya. Dimana reward ini dapat membangkitkan peserta didik dan dapat menghilangkan rasa jenuh.
 5. Guru memberikan refleksi dan evaluasi mengenai permainan domino mufrodat. Setelah permainan guru menjelaskan Kembali urgensi permainan domino mufrodat adalah agar menguatkan ingatan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam menguasai kosa kata. Selain itu guru melakukan evaluasi dengan menanyakan pertanyaan seputar mufrodat untuk menilai keefektifan media domino mufrodat dan menanyakan kepada peserta didik apakah mereka menikmati penggunaan domino mufrodat.
- B. Kelebihan dan Kekurangan Domino Mufrodat
1. Kelebihan domino mufrodat. Dalam penggunaan domino mufrodat terdapat beberapa kelebihan, diantaranya adalah :
 - a. Mampu meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik.
 - b. Mempererat interaksi sosial antar pemain.
 - c. Meningkatkan sikap kompetitif pada siswa.
 - d. Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, dengan belajar sambil bermain.
 - e. Mampu meningkatkan daya imajinasi peserta didik dalam merefleksikan kosa kata dengan gambar yang sesuai.
 2. Kekurangan domino mufrodat. Layaknya media pembelajaran lain, domino mufrodat juga memiliki beberapa kekurangan, :
 - a. Terdapat beberapa mufrodat yang tidak bisa dijelaskan dalam bentuk gambar. Seperti beberapa mufrodat mengenai sifat, perasaan, beberapa aktifitas, dan lain-lain. Sehingga media kartu ini hanya bisa digunakan untuk beberapa materi saja.
 - b. Akan membutuhkan waktu yang lama jika peserta didik mengalami kesulitan untuk mencerna gambar dan belum mengetahui kosa kata.

Pembahasan

- A. Media pembelajaran Sederhana
1. Pengertian media pembelajaran sederhana.
Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan

pembelajaran. Kata media merupakan bentuk tunggal dari kata medium yang berasal dari Bahasa Latin. Dalam Bahasa Arab media disebut dengan was'ail yang berarti pesan. Heinich mendefinisikan media sebagai sebuah istilah yang merujuk pada setiap hal yang membawa informasi dari pemilik sumber pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut NEA (*National Education Association*) media adalah sarana komunikasi yang dapat digunakan, dilihat, baik berupa cetak maupun audiovisual beserta instrumennya. Media memiliki dua unsur penting yang terkandung di dalamnya, yaitu alatnya dalam bentuk hardware dan harus mengandung informasi atau pesan yang dianggap sebagai softwarenya (Gumelar, 2014). Sehingga media berarti setiap alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Sedangkan pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan belajar mengajar atau proses pemberian materi pelajaran dari guru kepada murid. Jadi, media pembelajaran adalah setiap alat dan instrument yang digunakan selama pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran sederhana identic dengan terjangkau dan tidak memerlukan banyak biaya. Menurut Sadiman, media pembelajaran sederhana

merupakan media pembelajaran yang dapat dibuat sendiri oleh guru. Alat dan bahan yang dipakai dalam pembuatannya bisa diambil dari lingkungan di sekitar peserta didik, seperti : kertas, pensil, penggaris, pewarna, dan gunting (Pebrianti, 2019).

2. Landasan Media Pembelajaran
Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa landasan, yaitu:

a. Landasan filosofis

Dulu terdapat anggapan bahwa dengan adanya media yang menyesuaikan teknologi akan menimbulkan pembelajaran yang dehumanisasi, artinya tidak bersifat manusiawi, karena tidak memanfaatkan guru dengan baik. Namun pendapat ini ditepis oleh pandangan bahwa dengan adanya media justru guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih media yang tepat agar ia mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pastiya dalam pemanfaatan media tidak serta merta meniadakan peran seorang guru, justru guru dituntut kreatif agar menyajikan media yang tepat sasaran.

b. Landasan psikologis

Belajar sebenarnya tidak hanya dilakukan peserta didik saat sekolah saja.

Namun, mulai dari ia lahir ke dunia setiap harinya ia belajar, baik berbahasa maupun bergerak. Dalam proses belajar peserta didik tidak lepas dari aspek kepribadiannya, dari bakat, minat, tingkat kecerdasan intelektual, sikap, dan hal lain yang menjadi pribadi peserta didik. Dari sinilah landasan psikologis harus diperhatikan dalam pemilihan media yang tepat. Landasan ini juga menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah menangkap materi secara nyata dari pada ia harus mengimajinasikannya.

- c. Landasan teknologi
Perkembangan Pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi. Begitupun sebaliknya, kemajuan teknologi suatu negara dapat dipengaruhi dari tingkat pendidikannya.
- d. Landasan empiris
Dalam pemilihan media pembelajaran tidak paten melihat hanya dari sisi guru saja, namun harus disesuaikan dengan beberapa unsur belajar, seperti kondisi dan karakteristik peserta didik, harus efektif dan efisien, disesuaikan dengan materi pembelajaran (Gumelar, 2014).

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran
Dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat

menggunakan “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale. Kerucut pengalaman ini akan membantu guru dalam memilih media pembelajaran dari yang paling dekat dengan peserta didik. Dan urutannya adalah sebagai berikut:

- a. Pengalaman langsung
Dalam memilih media ini, guru dapat menggunakan benda nyata di sekitar peserta didik, seperti hewan, kendaraan, tumbuhan, dan lainnya.
 - b. Pengalaman tiruan
Dalam memilih media ini, guru dapat menggunakan model atau rekayasa yang dapat berupa benda tiga dimensi yang dapat disentuh oleh peserta didik, seperti globe, miniature rumah, mobil-mobilan, dan lainnya.
 - c. Pengalaman dramatisasi
 - d. Demonstrasi
 - e. Darmawisata
 - f. Pemeranan
 - g. Televisi
 - h. Gambar bergerak
 - i. Gambar rekaman video
 - j. Visual
 - k. Kata (Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riyana, 2009)
4. Teknik pemilihan Media Pembelajaran
Dalam pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan secara cermat agar efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar. Tony Bates memiliki gagasan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu terdapat

delapan komponen yang terikat dalam singkatan SECTIONS (Batubara, 2021), :

a. Student

Dalam pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik dari peserta didik, yaitu dengan melihat kompetensinya, minat dan bakatnya, daya tangkapnya, dan gaya belajar.

b. Ease of Use

Media yang dipilih hendaknya praktis untuk digunakan. Karakteristik dari kepraktisan itu dapat dinilai dari teknis penggunaan, dapat disentuh, bisa dibawa kemanapun, dan mudah dipahami.

c. Cost and Time

Biaya dan waktu harus dipertimbangkan oleh guru. Penghitungan biaya dapat diperkirakan dari biaya alat dan bahan pembuatan, biaya penggunaan media pembelajaran, biaya pemeliharaan media pembelajaran. Selain itu waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan maupun pemanfaatan media pembelajaran tidak bertele-tele, dan sebaiknya cepat dan efektif.

d. Teaching and Selection Media

Dalam hal ini setiap media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran.

e. Interaction

Dalam kurikulum 2013 menuntut agar antara guru dan peserta didik mampu melakukan diskusi dengan baik. Sehingga baiknya media yang akan dipilih harus mampu membangun interaksi antar guru peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.

f. Organizational Issue

Dalam pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan masalah yang kiranya akan muncul setelah penggunaan media. Beberapa evaluasi yang dapat dipertimbangkan guru adalah apakah infrastruktur mendukung media pembelajaran atau tidak, dan lain sebagainya.

g. Networking

Hendaknya media mampu menguubungkan antara peserta didik dan sumber belajar. Contohnya adalah pemanfaatan youtube untuk membangun koneksi antara peserta didik dan ilmuwan.

h. Security and Privacy

Dalam pemilihan media pembelajaran haruslah memperhatikan aspek keamanan peserta didik. Jika media yang digunakan adalah internet guru dapat membimbing peserta didik untuk bijak dalam pemanfaatan media.

5. Macam-macam Media Pembelajaran Sederhana

Sudjana mengelompokkan media pembelajaran sederhana, sebagai berikut:

- a. Gambar
Yang termasuk dalam media ini adalah foto dan lukisan. Tujuan dari media ini adalah memvisualisasikan konsep materi dari guru kepada peserta didik.
- b. Grafik
Grafik menggambarkan suatu data dengan bentuk garis, titik, gambar dalam bentuk angka secara kuantitatif.
- c. Bulletin Board
Papan bulletin bisa disebut dengan majalah dinding.
- d. Benda Asli
Benda asli ini dapat memanfaatkan benda disekitar peserta didik yang dapat dipegang dan dapat dijangkau secara indrawi.
- e. Poster
Poster layaknya gambar namun tujuan utama dari poster adalah menarik perhatian bagi yang melihatnya.
- f. Chart/Bagan

6. Manfaat Media Pembelajaran

Umumnya media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut.:

- a. Dapat menarik antusias peserta didik sehingga mampu menimbulkan rasa semangat belajar, dan menghilangkan kejenuhan selama pembelajaran.
- b. Dapat memberi gambaran yang lebih jelas mengenai

konsep yang ingin disampaikan dalam materi, sehingga membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. (Oleh et al., n.d.)

B. Domino Mufrodat

Permainan domino mufrodat diadopsi dari permainan kartu domino atau gapple. Domino berasal dari kata dominus yang berarti penguasa (*Domino - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas*, n.d.). Permainan ini pertama kali dimainkan di Tiongkok. Permainan ini identic dengan perjudian. Namun tidak semua orang memainkan kartu ini dengan tujuan untuk berjudi. Kartu domino memiliki sisi segi empat dengan bentuk persegi Panjang dengan ukuran 3x5 cm. Kartunya berwarna kuning dengan bulatan merah di dua bagiannya. Kemudian persegi Panjang tersebut dibagi dua menjadi sisi kiri dan kanan jika landscape, dan atas bawah jika portrait. Dua sisi tersebut berisi bulatan dari jumlah bulatan ksoong sampai enam, dengan nilai terkecil kosong kosong dan nilai terbesar adalah enam enam. Kemudian kedua bidangnya dipisah oleh garis tengah berwarna merah. Jumlah kartunya adalah 28 kartu. Dengan rata-rata pemainnya dua sampai enam pemain. Dan satu pemain sebagai bandar yang mengocok dan membagikan kartu. Setiap pemain umumnya

mendapatkan empat kartu. Cara bermainnya adalah para pemain melingkar satu sebagai bandar, kemudian bandar mengocok dan menyisakan satu kartu di tengah, kemudian pemain menghubungkan kartu yang sesuai dengan salah satu sisi kartu yang berada di tengah. Jika dia tidak mendapati kartunya, maka bisa mengambil kartu sisa yang berada di samping bandar. Durasi permainan bervariasi tergantung berapa lama waktu yang dibutuhkan agar hanya tersisa satu orang yang masih memegang kartu. Hukuman yang diberikan bagi yang kalah pun beragam, mulai dari dicoret dengan bedak atau jongkok dan menjadi bandar pada permainan selanjutnya (mahmud, 2017).

Dalam permainan domino mufrodat, kartu dimodifikasi dengan dua sisi berisi gambar yang merupakan visualisasi dari kosa kata dan sisi lain berisi kata. Teknik permainannya sama dengan permainan domino dengan mencari kartu yang cocok dengan kartu yang di tengah.

C. Penguasaan Kosa Kata

Kosa kata merupakan bunyi Bahasa yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan. Kosa kata dalam Bahasa Inggris disebut dengan vocabulary sedangkan dalam Bahasa Arab disebut dengan mufrodat. Dalam penguasaan Bahasa asing kosa kata menjadi tolok ukur kemampuan penguasaan Bahasa

seseorang. Seperti tahap pre production dengan ditandai menghafal 500 kosa kata, kemudian early production dengan penguasaan 1000 kata, tahap speech emergence dengan penguasaan 3000 kosa kata, tahap intermediate fluency dengan penguasaan 6000 kosa kata, dan continued language development dengan penguasaan kata tak terhingga (Al-'ashiliy, 2006). Tahap-tahap tersebut menandai kecakapan berbahasa seseorang ditentukan oleh seberapa banyak kosa kata yang dikuasai.

			
سماع الموسيقى	الرياضة البدنية	السباحة	القراءة
			
كرة السلة	كرة القدم	التصوير	الكتابة
			
كرة الطائرة	كرة الريشة	مشاهدة الأفلام	الرسم

SIMPULAN

Penggunaan media

pembelajaran domino mufrodat dinilai efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik. Penguasaan kosa kata dapat meningkat karena media pembelajaran yang digunakan adalah berbasis permainan.

Sehingga dapat menarik minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran domino mufrodat diawali dengan proses pembuatannya dengan alat dan bahan berupa kertas dan gunting. Selanjutnya peserta didik melingkar untuk memulai permainan. Kelebihan dari media ini adalah dapat Mampu meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik, mempererat interaksi sosial antar peserta didik, meningkatkan sikap kompetitif pada siswa, mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, dengan belajar sambil bermain, dan mampu meningkatkan daya imajinasi peserta didik dalam merefleksikan kosa kata dengan gambar yang sesuai. Sedangkan kelemahannya adalah tidak semua kosa kata dapat menggunakan media ini dan durasi waktu tidak terbatas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan ilham kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan jujur dan sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Penulis juga berterimakasih kepada Ustadz Syafii yang telah menuntun penulis untuk menyelesaikan artikel ini. Penulis juga

berterima kasih kepada beberapa penulis buku dan jurnal yang saya jadikan referensi dalam penelitian berbasis kajian Pustaka ini, serta penulis berterimakasih kepada diri penulis karena sudah mau mengerjakan artikel sebagai tugas wajib perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, B. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran - Google Books.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/YzHSDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=manfaat+media+pembelajaran&pg=PA18&printsec=frontcover
- Al-'ashiliy, A. aziz I. (2006). *النفسي اللغة علم*.
Al-Hiilah, M. M. (2013). *و التربية الألعاب و العملية و تعليميا و سيكولوجيا إنتاجها تقنيات* 2- (7th ed.). Daarul Masiroh.
- Aminah, S., & Roikan. (2019). Pengantar Metode Penelitian Kualitatif Ilmu Politik . In Meneliti (Vol. 1, Issue 1). Prenamedia group.
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu. 1-260.
- darmalaksana, wahyudin. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. Digilib UIN Sunan Gunung Djati. <http://digilib.uinsgd.ac.id/32855/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif.pdf>
- Domino - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. (n.d.). Retrieved July 10, 2022, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Domino>

- Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riyana, M. P. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung, 234. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=yqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Buku+Media+pembelajaran+Susilana,+R.,+%26+Riyana,+C.+2009&ots=EkSlVCjq97&sig=6gN6y9azNdI07S9uv49k5SF0wn0>
- Gumelar. (2014). *Pengertian Multimedia, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>
- Hakim, M. L. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Khabib, E. maulidah. (2018, September). *Poetic English Vocabulary* - Google Books. DIVA Press. https://www.google.co.id/books/edition/Poetic_English_Vocabulary/8_Y2EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pentingnya+penguasaan+kosa+kata+untuk+belajar+bahasa+asing&pg=PA14&printsec=frontcover
- mahmud, saifuddin. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar* - Google Books. Syiah Kuala Press. https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Belajar_Mengajar/bl_PDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=kartu+domino&pg=PA147&printsec=frontcover
- Nurcholiq, M. (2019). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. *Jurnal Piwulang*, 1(2), 208-222. <https://books.google.co.id/books?id=K8NoDwAAQBAJ>
- Oleh, D., Husniyatus, D. R., Zainiyati, S., Fakultas, M. A., Tarbiyah, I., & Keguruan, D. (n.d.). *Halaman Pendahuluan i MEDIA PEMBELAJARAN PAI (Teori dan Aplikasinya)*.
- Pebrianti, F. (2019). *Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Putri, W. N. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1-16>
- Seleksi Timur Tengah - Kemenag. (n.d.). Retrieved July 9, 2022, from <http://diktis.kemenag.go.id/timten/022/>
- Setiawaty, F., Tinggi, S., Islam, A., Arqam, D., & Jabar, G. (2019). *Pengenalan TOAFL Sebagai Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah (Vol. 1)*. <http://diktis.kemenag.go.id/>
- Wiggins, G. (1998). *Educative assessment: Designing assessments to inform and improve student performance*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.