

Abuzar Algifar_202071900052_ File skripsi.docx

by 1 1

Submission date: 25-Jan-2026 11:33PM (UTC-0500)

Submission ID: 2843279498

File name: Abuzar_Algifar_202071900052__File_skripsi.docx (299.03K)

Word count: 3341

Character count: 21160

**The Effectiveness of Domino Card Media in Increasing Motivation for Learning Arabic Students at MA
Jabal Nur Watu Lendo West Manggarai**

**Efektivitas Media Kartu Domino dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MA Jabal
Nur Watu Lendo Manggarai Barat**

I. Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah proses panjang yang terus terjadi sepanjang hidup manusia. Aktifitas belajar muncul disebabkan adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu proses belajar akan terus terjadi tanpa mengenal tempat dan waktu. Salah satu tanda seseorang mengalami proses belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah langkah yang mungkin dipengaruhi oleh adanya perubahan tingkat pengetahuan,sikap dan keterampilan mereka sendiri setelah melewati proses belajar [1]. Proses belajar mengajar di dalam kelas yang terjadi selama proses pembelajaran merupakan rangkaian aktifitas belajar melalui hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan sumber- sumber belajar yang relevan dengan kurikulum yang berlaku[2]. Tujuan dari kegiatan pembelajaran dikelas tidak hanya sebagai penyiaran informasi berupa pengetahuan dari guru ke siswanya saja, akan tetapi pembelajaran juga harus mampu memunculkan minat dan motivasi siswa[3].Oleh karena itu, untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut perlu adanya peran guru sebagai fasilitator siswa dengan memunculkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, misalnya dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Penggunaan Media pembelajaran merupakan alat bantu dan pendukung bagi guru dan siswa dalam menerima dan menyajikan ilmu pengetahuan,pesan, dan informasi yang ada dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik[4].

Mata Pelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu pembelajaran yang tujuan penggunaanya adalah untuk mendorong siswa memiliki kemampuan secara resepтив dan produktif. Kemampuan resepтив yaitu penggunaan bahasa yang meliputi pemahaman dari segi bacaan dan pemahaman terhadap apa yang dibicarakan orang lain. Sedangkan secara produktifnya berkaitan dengan pemahaman bahasa sebagai alat komunikasi secara lisan maupun tulis [5] . Dalam pengajarannya, pembelajaran Bahasa Arab harus mendorong siswa untuk memiliki sikap positif terhadap Bahasa Arab [6]. Salah satu sikap positif tersebut dapat ditunjukkan dengan minat dan motivasi mempelajari Bahasa Arab itu sendiri. Motivasi belajar Bahasa Arab merupakan salah satu faktor secara psikologis yang mendukung siswa mencapai tujuan belajar[7]. Motivasi belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan dan kebutuhan yang akan menggerakkan perilaku siswa dalam belajar[8]. Menurut Hamzah, ada beberapa indikator sebagai hasil dari adanya motivasi belajar yang dapat dilihat dalam tingkah laku peserta didik antara lain, munculnya keinginan untuk berhasil,adanya keinginan dan kebutuhan dalam belajar,cita-cita masa depan, adanya aktivitas yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, serta lingkungan belajar yang mendukung peserta didik untuk belajar[9]. Motivasi belajar berdasarkan proses munculnya dibagi menjadi dua, yaitu motivasi instrinsik(dari dalam) dan motivasi ekstrinsik(dari luar). Motivasi yang muncul dari dalam diri satu individu tanpa adanya rangsangan dari luar merupakan pemakaian dari motivasi instrinsik. Sementara motivasi yang disebabkan oleh adanya rangsangan dari luar merupakan pemakaian dari motivasi ekstrinsik[10]. Kebutuhan peserta didik terhadap motivasi belajar sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa akan muncul ketika adanya motivasi belajar dalam diri siswa. Namun untuk memunculkan motivasi belajar dalam diri siswa perlu adanya faktor pendukung yang mampu menumbuhkan motivasi itu didalam diri siswa. Terdapat banyak hal yang menyebabkan kemunduran dan kejemuhan pada siswa selama aktivitas belajar karena merasa pembelajaran yang dibawakan oleh guru terlalu monoton dan terkesan bosan[11]. Oleh karena itu Guru sebagai motivator bagi peserta didik harus mampu menciptakan situasi dan suasana pembelajaran yang menyenangkan,misalnya pemanfaatan media permainan kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Dalam penelitian Faizin dkk, penggunaan media pembelajaran kartu domino merupakan salah satu strategi pembelajaran dengan pemanfaatan media permainan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan,sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa [12]. Hal ini dibuktikan dalam penelitian mereka yang membahas tentang "Penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat bahasa Arab pada siswa kelas VII di Mts Tarbiyatul Shibyan Surabaya."Menunjukan bahwa penerapan media kartu domino dapat

meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat siswa[13]. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Fungky Marian dengan judul penelitian "Pengaruh Penerapan permainan Domino terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan kartu domino efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika . [14] Penelitian lain juga yang dilaksanakan oleh Sahman yang menunjukkan bahwa media kartu domino dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa[15]. Selain itu penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Muaalim Wijaya yang menunjukkan pemanfaatan media kartu domino dapat meningkatkan hafalan mufrodat siswa[16].Selain itu berkaitan dengan motivasi belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.peningkatan motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nazilatul Maghfirah dkk, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan strategi pembelajaran dengan media permainan.[17]. Dari beberapa penelitian terdahulu diatas yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti. Pada Penelitian terdahulu letak fokus masalah yang diuji peneliti adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, sementara pada penelitian ini fokus masalahnya adalah pada peningkatan Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru Bahasa Arab Madrasah MA Watu Lendo Manggarai Barat berkaitan dengan kegiatan belajar siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Arab mengungkapkan mayoritas siswa ketika mengikuti pembelajaran menunjukkan rasa jemu dan bosan. Selain itu siswa juga menunjukkan rasa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Banyak siswa juga beranggapan bahwa pembelajaran Bahasa Arab adalah salah satu pembelajaran yang sulit, karena dianggap bukan merupakan bahasa keseharian siswa. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih menggunakan sumber belajar berupa buku Bahasa Arab saja,tanpa menghadirkan inovasi dan kreasi media pembelajaran. Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta mampu mengubah motivasi belajar siswa kearah yang lebih positif maka perlu menghadirkan kreasi dan inovasi media pembelajaran, misalnya dengan penggunaan kartu domino dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan ¹³ di kartu domino ini termasuk dalam jenis permainan yang lebih fleks ¹³ dan termasuk dalam permainan klasik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dan dengan media ini,siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa.

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media kartu domino efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa arab sisw¹? Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media Kartu Domino dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Model penelitian menggunakan metode Quasi eksperimental (eksperimen Semu). Metode peneliti¹⁰ eksperiment ini bertujuan untuk mengetahui efek suatu perlakuan terhadap suatu hal dalam kondisi terkendali,dalam hal ini untuk mengetahui efektifitas penggunaan media kartu domino terhadap motivasi belajar ¹⁴ siswa[18].variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Variable bebas (X) yaitu penggunaan media Kartu domino dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar Bahasa Arab siswa. Desain penelitian berbentuk one-Grup Pretest -posttest yaitu desain yang melibatkan satu kelompok peserta yang diukur pada dua titik waktu yaitu pemberian Angket motivasi belajar Bahasa Arab sebelum intervensi(pretest) dan setelah intervensi (posttest).

Adapun desain penelitian dapat dilihat dari tabel rancangan penelitian berikut ini

Rancangan Peneltian



Penelitian ini akan dilakukan di Madrasah Aliyah Watu Lendo Manggarai Barat dengan populasi seluruh siswa yang berjumlah 116 siswa. Sample penelitian diambil dari kelas XI yaitu kelas A dan Kelas B dengan jumlah 20 siswa yang merupakan subjek dalam penelitian ini.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dimulai dengan pemberian pretest berupa angket motivasi belajar Bahasa arab pada kelas yang diteliti,kemudian dilakukan intervensi dengan menerapkan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab pada kelas yang diteliti. Setelah dilakukan intervensi maka pada tahap akhir penelitian akan diberikan post test berupa angket motivasi belajar untuk melihat perubahan motivasi belajar Bahasa arab

siswa setelah penerapan media pembelajaran kartu domino. Adapun Teknik pengumpulan data lainnya diperoleh melalui observasi untuk mengetahui proses dan kegiatan belajar siswa di kelas, wawancara Guru Bahasa Arab, dan dokumentasi. Penyusunan angket motivasi belajar Bahasa arab siswa berdasarkan indicator pengukuran terhadap motivasi belajar .
 (1)apun kisi-kisi angket dari indicator pengukuran motivasi belajar siswa tersebut dibagi ke dalam 5 aspek antara lain yaitu, (1) Ketekunan dalam Belajar,(2)Ulet dalam menghadapi kesulitan,(3)Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar (4) Berperestasi dalam belajar, (5) Mandiri dalam belajar[19]. Penelitian ini menggunakan prinsip Skala Likert yang memuat 5 jawaban antara lain : Sangat Setuju (SS), Setuju(S), Cukup(C), Tidak Setuju (TS),Sangat tidak Setuju(STS).

Untuk memastikan kelayakan instrumen angket motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran bahasa arab maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan kevalidan setiap butir pernyataan dalam angket motivasi belajar sehingga pernyataan tersebut layak dinyatakan untuk mengukur variable motivasi belajar. Sementara uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan kekonsistensi kusioner atau angket.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistika dengan bantuan *software SPSS* menggunakan analisis deskriptif dan uji *paired sample t-Test* untuk melihat adanya perbedaan motivasi belajar Bahasa arab sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Penarikan Kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil t -hitungan uji paired t test dengan Kesimpulan jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka ditolak **H₀** (*tidak ada peningkatan motivasi belajar Bahasa arab setelah penggunaan media kartu domino*) dan diterima **H_a** (*Adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa arab setelah penggunaan media kartu domino*). Sebelum melakukan pengujian data perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu untuk mengetahui apakah pengujian terhadap hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak berupa uji normalitas pada hasil jawaban dari angket pretest dan post test untuk menguji hipotesis dalam penelitian.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan kelayakan butir pernyataan pada angket sebagai instrument yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar Bahasa Arab Siswa. Sebelum melakukan uji validitas angket dibagikan kepada 30 responden yang berbeda dari subjek penelitian. Dari hasil uji validitas diperoleh 27 butir pernyataan angket yang valid dan 1 butir pernyataan yang tidak valid. Asumsi validnya butir pernyataan dalam uji validitas adalah jika nilai r hitung lebih besar daripada r tabel . Sebagai gambarannya dapat dilihat dalam tabel berikut ini;

No butir soal	r-Tabel	r- Hitung	Keterangan
1	0,361	0,509394	Valid
2	0,361	0,407873	Valid
3	0,361	0,384989	Valid
4	0,361	0,43867	Valid
5	0,361	0,431706	Valid
6	0,361	0,431752	Valid
7	0,361	0,379426	Valid
8	0,361	0,405962	Valid
9	0,361	0,511439	Valid
10	0,361	0,509765	Valid
11	0,361	0,501064	Valid
12	0,361	0,477576	Valid
13	0,361	0,437454	Valid
14	0,361	0,396191	Valid
15	0,361	0,2954	Tidak Valid
16	0,361	0,551999	Valid
17	0,361	0,373406	Valid
18	0,361	0,462875	Valid
19	0,361	0,405316	Valid
20	0,361	0,48114	Valid

No butir soal	r- Tabel	r- Hitung	Keterangan
21	0,361	0,491351	Valid
22	0,361	0,408706	Valid
23	0,361	0,502695	Valid
24	0,361	0,462287	Valid
25	0,361	0,468761	Valid
26	0,361	0,463828	Valid
27	0,361	0,391719	Valid
28	0,361	0,516911	Valid

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji kekonsistenan data angket motivasi belajar .Asumsi reliabilitasnya data angket motivasi belajar jika nilai cronbachs alphanya antara 0 hingga 1. Hasil uji reliabilitasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,814	28

Tabel 2. Hasil Uji Reliabelitas

Dari tabel uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa nilai cronbachs alphanya 0,814 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut mendekati angka 1, sehingga data angket motivasi belajar dinyatakan reliabel.

III. Hasil dan Pembahasan

Efektivitas Media Kartu Domino dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab siswa MA Jabal Nur Watu Lendo Manggarai Barat

4 Penelitian telah dilakukan di MA Jabal Nur Watu Lendo manggarai barat dengan menerapkan media permainan kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa. penelitian dilakukan selama dua pekan dengan tiga kali siklus pertemuan. Pada pertemuan awal dilakukan dengan pretest dengan mengisi angket motivasi belajar bahasa arab siswa dan pengenalan terhadap media permainan kartu domino pada siswa. Selanjutnya pada pertemuan kedua dilakukan pada awal pekan kedua yaitu menerapkan media permainan kartu domino pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab kemudian pada pertemuan ketiga dilakukan pengisian angket posttest motivasi belajar bahasa Arab siswa.

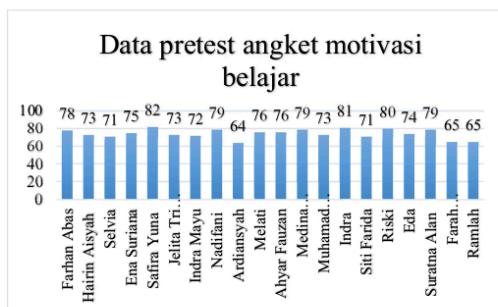
4 Permainan kartu Domino dalam pembelajaran bahasa Arab ini membantu siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa arab siswa dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan ketika penerapan media, siswa sangat antusias mencocokan kartu domino dengan materi berisi kosakata bahasa Arab dengan benar. Penerapan media kartu domino ini juga mengurangi rasa jemu siswa ketika mengikuti pembelajaran, mereka sangat menikmati pembelajaran dengan rasa senang. Selain itu siswa juga kompak

secara individu dan kelompok dalam membuat permainan. Kegiatan penerapan media kartu domino dalam pembelajaran bahasa arab di MA Watu Lendo Manggarai barat dapat dilihat dalam gambar berikut.

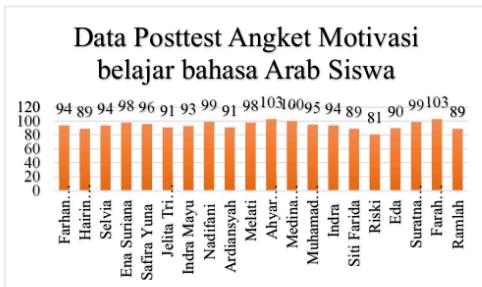


Gambar 1. Penerapan media kartu domino ^[4] dalam pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media kartu domino dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa dilihat dari hasil skor pretest dan posttest. . Sebagai gambarannya dapat dilihat dalam tabel hasil pretest dan posttest berikut .

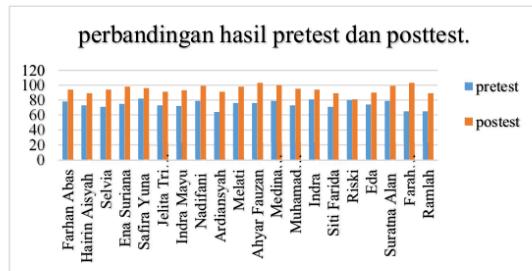


Grafik 1. Data Pretest angket motivasi belajar Bahasa Arab Siswa MA Jabal Nur Watu Lendo



Grafik 2. Data Posttest angket motivasi belajar Bahasa Arab Siswa MA Jabal Nur Watu Lendo

Dari kedua grafik data hasil pretest dan post diatas ditemukan adanya peningkatan skor motivasi belajar setelah adanya penerapan media Kartu Domino Mufrodat .Peningkatan skor motivasi belajar Bahasa Arab siswa MA Jabal Nur Watu Lendo dapat dilihat dalam grafik perbandingan hasil pretest dan posttest berikut ini pada masing-masing responen berikut ini.



Grafik 3.Perbandingan hasil pretest dan posttest angket motivasi belajar Bahasa arab siswa sebelum dan setelah perlakuan

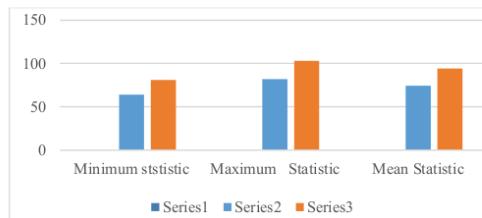
a. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Statis tic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Deviation
pretest	20	64	82	74,30	5,302
posstest	20	81	103	94,30	5,440
Valid N (listwise)	20				

Tabel 3. Analisis Deskriptif

13

Tabel analisis descriptive diatas merupakan hasil perolehan rata- rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab[20]. Sebelum penerapan media kartu domino rata- rata hasil skor motivasi belajar siswa 74,30 dengan skor minimum 64 dan maksimum 82 dengan standar deviasi sebesar 5,302. Sedangkan hasil rata-rata skor motivasi belajar setelah penerapan media sebesar 94,30 dengan skor minimum 81 dan maksimum 103 dengan standar deviasi sebesar 5,440. Dari hasil rata-rata skor angket motivasi belajar ini ditemukan adanya peningkatan skor motivasi belajar Bahasa Arab siswa MA Watu Lendo sebesar 20. Gambaran peningkatannya dapat dilihat dalam grafik berikut ini;



Grafik 4. Peningkatan Skor motivasi belajar Bahasa Arab siswa MA Jabal Nur Watu Lendo

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas penting untuk dilakukan sebagai salah satu uji prasyarat sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data penelitian dalam hal ini angket pretest dan post test berdistribusi normal atau tidak normal. Uji ini menggunakan hasil Shapiro-wilk karena jumlah responden <50 dengan asumsi nilai signifikansi > 0,05.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,117	20	,200*	,932	20	,171
posstest	,115	20	,200*	,960	20	,546

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

a. Lilliefors Significance Correction						
---------------------------------------	--	--	--	--	--	--

Tabel 4. Uji Normalitas

Dari tabel hasil uji normalitas diatas diperoleh nilai signifikan pada data pretest sebesar 0,171 dan posttest sebesar 0,546. kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti data pretest dan posttest berdistribusi normal.

c. Uji paired sample t Test

Paired Samples Test											
		Paired Differences					Significance				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
					Lower	Upper					
Pair	pretes - posstest	-20,000	7,138	1,596	-23,341	-16,659	-12,531	19	<,001	<,001	

Tabel 5. Uji Paired Sample t-Test

Berdasarkan tabel hasil uji paired sample t test diatas yang digunakan sebagai asumsi diterima dan ditolaknya hipotesis penelitian, maka ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai $0,001 \leq 0,05$. Berdasarkan [10] hasil yang diperoleh tersebut maka kesimpulan hipotesis penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab setelah penggunaan media kartu domino. Berdasarkan hasil simpulan hipotesis diatas maka dapat juga disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa arab siswa MA Jabal Nur watu Lendo Manggarai Barat.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MA Jabal Nur Watu Lendo mengenai efektivitas media kartu domino dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab diperoleh kesimpulan bahwa media kartu domino efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa MA Jabal Nur Watu Lendo. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil temuan penelitian yang mengungkapkan terdapat peningkatan skor motivasi belajar Bahasa Arab siswa setelah penggunaan media kartu domino. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata motivasi belajar pada pretest sebesar 74,30 dan pada postest sebesar 94,30 dengan nilai peningkatan sebesar 20. Kemudian dari hasil uji hipotesis mengungkapkan bahwa hipotesis Alternatif diterima yaitu adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab siswa setelah penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan mengacu pada hasil uji paired sample t test dengan nilai signifikansi 2 tailed $0,001 \leq 0,05$.

- [1] R. Muhamma Mukhlis, Q. Z. H. Abdul, and Wahyudin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Tujuh Di MTSN 1 Kota Makassar," *COMPASS J. Educ. Couns.*, vol. 1, no. 3, pp. 53–60, 2023, doi: 10.58738/compass.v1i3.432.
- [2] Siti Bariroh and Didin Syamsudin, "Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Kotak Rahasia Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Insan Kamil," *Tatsqify J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 4, no. 2, pp. 112–118, 2023, doi: 10.30997/tjpb.v4i2.8516.
- [3] Indah Doa Nita Nasution and H. R. Setiawan, "Penerapan Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik di Rumah Belajar Madani Yakesma," vol. 6, pp. 4386–4399, 2024, doi: 10.47476/reslaj.v6i9.4975.
- [4] M. A. Nasuha and F. M. Ammar, "Literature Review : Arabic Language Learning Media in the Industrial Literature Review : Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Industri," *UMSIDA Prepr. Serv.*, pp. 1–9, 2024, doi: DOI: <https://doi.org/10.21070/ups.6017>.
- [5] W. N. Churi and N. Agustriasi, "Penggunaan Permainan untuk Meningkatkan Semangat dan Minat dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah," *Semin. Nas. Bhs. Arab Mhs. V*, vol. 05, pp. 423–438, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.arab.um.com/index.php/semnasbama/article/view/820>
- [6] A. Prihandini and E. Fajriyat, "Penggunaan Media Papan Flanel dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab," pp. 1–13, 2024, doi: 10.21070/ups.5162.
- [7] H. F. AH, Z. A. Arief, and Muhyani, "Strategi Motivasi Belajar dan Minat Belajar dengan hasil Belajar Bahasa Arab," *Tawazun. J. Pendidik. Islam*, vol. 12, no. 1, pp. 112–127, 2019, doi: 10.32832/tawazun.v12i1.1843.
- [8] L. Hamdah, "Problematika Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Bahasa Arab SMP IT Yapidah," *Ta'limi | J. Arab. Educ. Arab. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–19, 2022, doi: 10.53038/tlimi.v1i1.8.
- [9] H. R. Setiawan and A. Bahtiar, *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*. UMSU PRESS, 2023.
- [10] U. Baroroh, "Motivasi Belajar Bidang Studi Bahasa Arab," 2012.
- [11] M. J. S. R. K. Nurhazlina Mohd. Ariffin, "Perkembangan Usia Dewasa : Tugas Dan Hambatan Pada Korban Konflik Pasca Damai," *Bunaya J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 2, p. 114, 2021, doi: 10.22373/bunaya.v7i2.10430.

- [12] A. Hairunisa and M. Abdurahman, "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradat," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 904–918, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i3.611.
- [13] ⁶ M. Faizin, M. D. H. Al-Ghozali, and Machnunah Ani Zulfah, "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Pada siswa kelas VII di MTS Tarbiyatus Shabian Surabaya," *Lisan An Nathiq J. Bhs. dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, pp. 1–23, 2020, doi: <https://doi.org/10.1234/lan.v2i2.3755>.
- [14] F. Marian and M. Yansyah, "Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *JIPMat*, vol. 6, no. 1, pp. 14–23, 2021, doi: 10.26877/jipmat.v6i1.8173.
- [15] ⁹ Sahman, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Alat Peraga Domino pada siswa Kelas V SDN Berani Tahun Pelajaran 2016/2017," *J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, doi: 10.58258/jisip.v3i1.635.
- [16] ⁷ M. Wijaya and F. Khoirun, "Arabic Domino Card dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Sekolah Dasar," *J. Educ. UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 731–736, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.5019.
- [17] D. N. Maghfirah, Taufik, and Aliwafa, "Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di Mi," *Al-Madrasah J. Ilm. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 4, pp. 1842–1853, 2024, doi: 10.35931/am.v8i4.4081.
- [18] M. A. Rohman, "Metode Quasi Eksperimen : Pengertian, Jenis dan Langkahnya." Accessed: Nov. 21, 2024. [Online]. Available: <https://sekolahstata.com/metode-quasi-eksperimen/>
- [19] Suhudi, Radeswandri, Herlinda, and Vebranti, "Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner," *J. Gentala Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 83–95, 2024, doi: <https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.34338>.
- [20] S. Habibah and Farikh Marzuki Ammar, "Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi Mondly Arabic dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kosakata Bahasa Arab Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo," pp. 1–7.



PRIMARY SOURCES

1	archive.umsida.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	3%
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
4	repository.upi.edu Internet Source	1 %
5	ojs.unida.ac.id Internet Source	1 %
6	repository.unj.ac.id Internet Source	1 %
7	jurnal.politap.ac.id Internet Source	1 %
8	Putri Andriani Putri, Yuniarti Yuniarti, Sudarti Sudarti. "Pengaruh Pendekatan Steam Melalui Media Loose Parts Dalam Mengembangkan Kemampuan Numerasi", Jurnal Kajian Anak (J- Sanak), 2025 Publication	1 %
9	journal.upgris.ac.id Internet Source	1 %
10	Atikah Muthoharoh, Tety Nur Cholifah. "PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD", JURNAL PENDIDIKAN	1 %

DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian
Pendidikan Dasar, 2020

Publication

11	asianpublisher.id Internet Source	1 %
12	Maulita, Fitri. "Efektivitas penerapan metode pemberian tugas terhadap motivasi belajar siswa kelas VSD Negeri Cilbur 02 Kabupaten Brebes", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	1 %
13	id.scribd.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	1 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 25 words

Exclude bibliography

On