



EFEKTIVITAS MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB SISWA MA JABAL NUR WATU LENDO, MANGGARAI BARAT

Abuzar Algifari^{1*}, Najih Anwar²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Arab, Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia.

*Email korespondensi : ghifarel1011@gmail.com¹

Diterima Maret 2026; Disetujui Juli 2026; Dipublikasi 31 Juli 2026

Abstract: *The purpose of this study is to determine the effectiveness of Domino Cards in increasing the motivation of MA Jabal Nur Watu Lendo Manggarai Barat students to learn Arabic. The background of this study is the low interest and motivation of MA Jabal Nur Watu Lendo students to learn Arabic due to the lack of innovation in learning media. This study used an experimental method with a quantitative approach. The research model used a quasi-experimental method with a learning motivation questionnaire as the research instrument. Data analysis techniques used descriptive statistical analysis and hypothesis testing using the paired sample t-test. The results showed an increase in the average score from 74.30 to 94.30. The hypothesis test results from the paired sample t-test also showed a 2-tailed significance value of $0.001 < 0.05$, which indicates that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, namely that there is an increase in Arabic learning motivation after the application of domino cards in Arabic language learning. The conclusion of this study is that domino cards are effective in increasing the motivation to learn Arabic among students at MA Jabal Nur Watu Lendo Manggarai Barat.*

Keywords : *Effectiveness, Domino Cards, Learning Motivation.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas Media Kartu Domino dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab Siswa MA Jabal Nur Watu Lendo Manggarai Barat. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan motivasi belajar Bahasa Arab siswa MA Jabal Nur Watu Lendo karena kurangnya pengembangan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Model penelitian menggunakan metode *Quasi eksperimental* (eksperimen semu) dengan instrument penelitian berupa Angket motivasi Belajar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif statistik dan uji hipotesis menggunakan uji Paired sample t Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Skor rata-rata dari 74,30 menjadi 94,30. Hasil Uji hipotesis dari uji paired sample t Test juga menunjukkan nilai signifikansi 2-Tailed adalah $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan Hipotesis nol ditolak dan Hipotesis alternatif diterima yaitu Adanya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Setelah penerapan media kartu domino dalam pembelajaran bahasa Arab. Kesimpulan penelitian ini adalah Media kartu domino Efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab Siswa MA Jabal Nur Watu Lendo manggarai Barat.

Kata kunci : Efektivitas, Kartu Domino, motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses panjang yang terus terjadi sepanjang hidup manusia. Aktivitas 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 laku yang mungkin dipengaruhi oleh adanya perubahan tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan mereka sendiri setelah melewati proses belajar (Muhamma Mukhlis, H. Abdul, & Wahyudin, 2023). Tujuan dari kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya sebagai penyaluran informasi berupa pengetahuan dari guru ke siswanya saja, akan tetapi pembelajaran juga harus mampu memunculkan minat dan motivasi siswa (Indah Doa Nita Nasution & Setiawan, 2024). 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 menyalurkan ilmu pengetahuan, pesan, dan informasi yang ada dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nasuha & Ammar, 2024).

Mata Pelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu pembelajaran yang tujuan penguasaannya adalah untuk mendorong siswa memiliki kemampuan secara reseptif dan produktif. Kemampuan reseptif yaitu penguasaan 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 (Churi & Agustriasih, 2021). Dalam pengajarannya, pembelajaran Bahasa Arab harus mampu mendorong siswa untuk memiliki sikap positif terhadap Bahasa Arab (Prihandini & Fajriyatu, 2024). 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 (AH, Arief, & Muhyani, 2019). Motivasi belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.

Terdapat banyak hal yang menyebabkan kemunduran dan kejenuhan pada siswa selama aktivitas belajar karena merasa pembelajaran yang dibawa oleh guru terlalu monoton dan terkesan bosan (Nurhazlina Mohd. Ariffin, 2021). 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 (Hairunisa & Abdurahman, 2024). Hal ini dibuktikan dalam penelitian mereka yang membahas tentang "Penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan hafalan mufradat bahasa Arab pada siswa kelas VII di Mts Tarbiyatus Shiblyan Surabaya." Menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan menghafal mufradat siswa (Faizin, Al-Ghozali, & Machnunah Ani Zulfah, 2020). Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Funky 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 . (Marian & Yansyah, 2021) 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(Sahman, 2019). Selain itu penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Muaalim Wijaya yang menunjukkan pemanfaatan media kartu domino dapat meningkatkan hafalan mufrodlat siswa(Wijaya & Khoirun, 2023).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.(Maghfirah, Taufik, & Aliwafa, 2024). 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 peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sementara pada penelitian ini fokus masalahnya adalah pada peningkatan Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab

Dari hasil observasi awal Mengungkapkan pada pertemuan pertama sebelum penerapan media menunjukkan mayoritas siswa ketika mengikuti pembelajaran menunjukkan rasa jenuh 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 minat dan motivasi belajar bahasa arab siswa masih menurun. Oleh karena itu 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. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media Kartu Domino., Pemanfaatan media kartu domino dalam penelitian ini dijadikan sebagai media pembelajaran edukasi dan bukan merupakan permainan judi yang seringkali berkaitan dengan nama media ini. Penggunaan nama media kartu domino digunakan berdasarkan teknik permainannya yang sama bukan pada penggunaan medianya. Dan dengan media ini,siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Kartu Domino

Dalam KBBI domino ialah sebuah permainan dengan jumlah kartu sebanyak 28. Bentuk kartu domino pada umumnya adalah setiap satu kartu dibagi kedalam dua bidang yang masing-masing bidangnya terdapat bulatan titik 0 hingga 6. Permainan domino sangat bagus untuk dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik karena permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak karena perannya yang

melibatkan Latihan fokus, konsentrasi, ketelitian dan pemahaman, sehingga dari beberapa peran tersebut secara langsung juga menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Sabari, 2023).

Media kartu domino memiliki beberapa karakteristik yang aplikatif yaitu ideal untuk menyampaikan materi, mampu mengukur pemahaman yang dikuasai siswa, menuntut keterlibatan siswa, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. (Nurhamidin, 2018). Dari semua karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dapat mendukung siswa meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media kartu domino ini termasuk dalam jenis permainan yang lebih fleksibel dan termasuk dalam permainan klasik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dan kebutuhan yang akan menggerakkan perilaku siswa dalam belajar (Hamdah, 2022). 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 (dalam Setiawan & Bahtiar, 2023). Motivasi belajar berdasarkan proses munculnya dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik (dari dalam) dan motivasi ekstrinsik (dari luar). Motivasi yang muncul dari dalam diri satu individu tanpa adanya rangsangan dari luar merupakan pemaknaan dari motivasi intrinsik. Sementara motivasi yang disebabkan oleh adanya rangsangan dari luar merupakan pemaknaan dari motivasi ekstrinsik (Baroroh, 2012). 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 yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam hal ini media kartu domino sebagai salah satu stimulus ekstrinsik untuk memunculkan motivasi belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Model penelitian menggunakan metode *Quasi eksperimental* (eksperimen Semu). variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel 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).

Penelitian ini akan dilakukan di Madrasah Aliyah Watu Lendo Manggarai Barat dengan populasi seluruh siswa yang berjumlah 116 siswa. Sampel 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 dikelas, wawancara Guru Bahasa Arab sebagai informasi awal berkaitan dengan proses dan kegiatan belajar bahasa Arab siswa dikelas. dan dokumentasi. Penyusunan angket motivasi belajar Bahasa arab siswa berdasarkan indikator pengukuran terhadap motivasi belajar. Adapun kisi-kisi angket dari indikator 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 (Suhudi, Radeswandri, Herlinda, & Vebrianti, 2024). 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 instrument 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 kekonsistenan 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 perhitungan uji paired t test dengan Kesimpulan jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka ditolak H_0 (*tidak adanya 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 analisis 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.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji kekonsistenan data angket motivasi belajar. Asumsi reliabelnya data angket Efektivitas Media Kartu Domino....

motivasi belajar jika nilai cronbachs alphanya antara 0 hingga 1. Dari uji reliabilitas menunjukan bahwa nilai cronbachs alphanya 0,814 yang menunjukan bahwa nilai tersebut mendekati angka 1, sehingga data angket motivasi belajar dinyatakan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

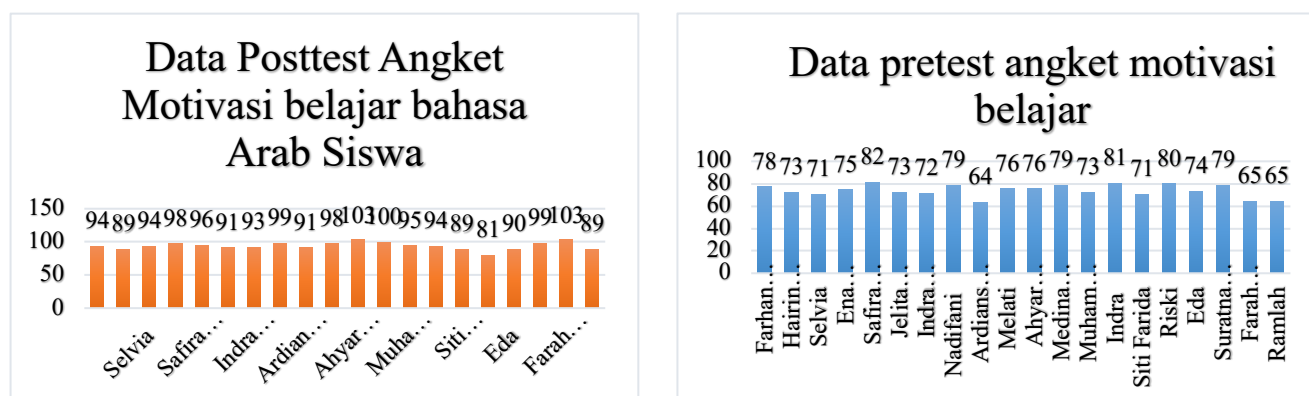
Penelitian telah dilakukan di MA Jabal Nur Watu Lendo manggarai barat dengan menerapkan media permainan kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa. penelitian dilakukan selama dua pekan dengan tiga kali siklus pertemuan. Pada pertemuan awal dilakukan 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.

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 mencocokkan kartu domino dengan materi berisi kosakata bahasa Arab dengan benar. Penerapan media kartu domino ini juga mengurangi rasa jenuh 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.



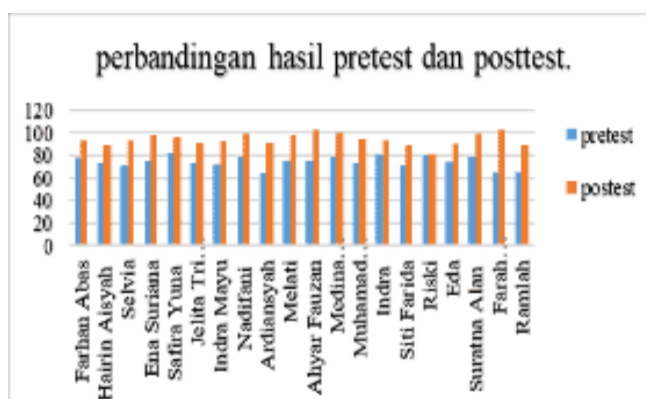
Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Kartu Domino

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



Gambar 1. Data Perolehan Pre-test dan Post-test Awal Angket Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa sebelum Penerapan Media Kartu Domino

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



Gambar 2. Perbandingan hasil pretest dan posttest angket motivasi belajar Bahasa arab siswa sebelum dan setelah perlakuan

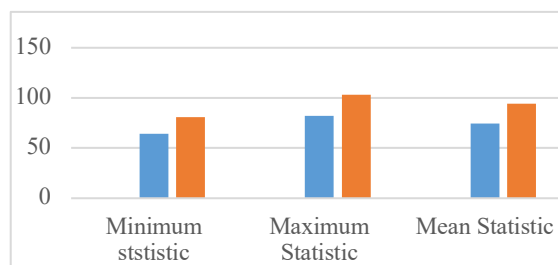
Analisis Deskriptif

Tabel 3. Analisis Deskriptiv Descriptive Statistics

	Mea				
	N	Minimum	Maximum	Std. Deviation	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	on
pretest	20	64	82	74,30	5,302
posstest	20	81	103	94,30	5,440
Valid N (listwise)	20				

Tabel analisis descriptive diatas merupakan hasil perolehan rata- rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media kartu domino dalam pembelajaran Bahasa Arab (Habibah & Farikh Marzuki Ammar, n.d.). 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;



Gambar 3. Peningkatan Skor motivasi belajar

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 lebih besar >0,05.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stat		Sig.	Stat		Sig.
	istic	df		istic	df	
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

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

Uji paired sample t Test

Tabel 5. Uji paired sample t-test

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

Berdasarkan tabel hasil uji paired sample t test diatas yang digunakan sebagai asumsi diterima dan ditolaknya hipotesis penelitan, maka ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai $0,001 \leq 0,05$. Berdasarkan 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MA Jabaal 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 ditunjukan dengan perolehan nilai rata-rata motivasi belajar pada pretest sebesar 74,30 dan pada posttest 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 $0,001 \leq 0,05$.

Saran

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif . selain itu hasil penelitiannya juga diharapkan sebagai referensi terhadap penelitian lain yang membahas topik yang sama tanpa menghilangkan keaslian temuan peneliti dalam tulisan ini.

Peneliti juga mengakui kelemahan dalam penelitian ini adalah ruang lingkup penelitian yang terbatas yaitu hanya pada siswa MA Jabal Nur Watu Lendo saja dengan jumlah responden yang masih terbatas dan hanya menggunakan kusioner dalam memperoleh data peneltian. oleh karena itu jika peneliti ingin membahas topik yang sama dalam penelitiannya diharapkan untuk memperluas ruang lingkup penelitiannya dan responden yang menjadi sumple penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Z. A., & Muhyani. (2019). Strategi Motivasi Belajar dan Minat Belajar dengan hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun, Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112–127.
<https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>

Baroroh, U. (2012). *Motivasi Belajar Bidang Studi Bahasa Arab*.

- Churi, W. N., & Agustriasih, N. (2021). Penggunaan Permainan untuk Meningkatkan Semangat dan Minat dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 05, 423–438. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/820>
- Faizin, M., Al-Ghozali, ., & Machnunah Ani Zulfah. (2020). Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufradat Bahasa Arab Pada siswa kelas VII di MTS Tarbiyatus Shibyan Surabaya. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1234/lan.v2i2.3755>
- Habibah, S., & Farikh Marzuki Ammar. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi Mondly Arabic dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kosakata Bahasa Arab Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo*. 1–7.
- Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Hamdah, L. (2022). Problematika Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Bahasa Arab SMP IT Yapidh. *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v1i1.8>
- Indah Doa Nita Nasution, & Setiawan, H. R. (2024). *Penerapan Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik di Rumah Belajar Madani Yakesma*. 6, 4386–4399. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i9.4975>
- Maghfirah, D. N., Taufik, & Aliwafa. (2024). Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di Mi. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842–1853. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081>
- Marian, F., & Yansyah, M. (2021). Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JIPMat*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>
- Mukhlis, R.M., H. Abdul, Q. Z., & Wahyudin. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Tujuh Di MTSN 1 Kota Makassar. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(3), 53–60. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i3.432>

- Nasuha, M. A., & Ammar, F. M. (2024). Literature Review : Arabic Language Learning Media in the Industrial [Literatur Review : Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Industri. *UMSIDA Preprints Server*, 1–9. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21070/ups.6017>
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 2.
- Nurhazlina Mohd. Ariffin, M. J. S. R. K. (2021). Perkembangan Usia Dewasa : Tugas Dan Hambatan Pada Korban Konflik Pasca Damai. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 114. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10430>
- Prihandini, A., & Fajriyatu, E. (2024). *Penggunaan Media Papan Flanel dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab*. 1–13. <https://doi.org/10.21070/ups.5162>
- Rohman, M. A. (n.d.). Metode Quasi Eksperimen : Pengertian, Jenis dan Langkahnya. Retrieved November 21, 2024, from <https://sekolahstata.com/metode-quasi-eksperimen/>
- Sabari, d. (2023). Pengembangan Media kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Pada Materi Fungsi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan Pada Kelas V A MIN 2 Malang (Vol. 2).
- Sahman. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Alat Peraga Domino pada siswa Kelas V SDN Berani Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i1.635>
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*. UMSU PRESS.
- Siti Bariroh, & Didin Syamsudin. (2023). Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Kotak Rahasia Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Insan Kamil. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 112–118. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i2.8516>
- Suhudi, Radeswandri, Herlinda, & Vebrianti. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.34338>
- Wijaya, M., & Khoirun, F. (2023). Arabic Domino Card dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio UNMA*, 9(2), 731–736. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5019>

▪ *How to cite this paper :*

Algifari, A., & Anwar, N. (2026). Efektivitas Media Kartu Domino terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MA Jabal Nur Watu Lendo, Manggarai Barat. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(2), 797–808.