PENERAPAN *PLATFORM DIGITAL WAYGROUND* DALAM MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

SKRIPSI

Disusun Oleh:

DWI WAHYU UTAMI
NIM. 20221550014

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

2026

PENERAPAN *PLATFORM DIGITAL WAYGROUND* DALAM MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

DWI WAHYU UTAMI
20221550014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN

UNUVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : DWI WAHYU UTAMI

NIM : 20221550014

Judul : PENERAPAN PLATFORM DIGITAL WAYGROUND DALAM MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Mei 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Shokhibul Arifin, M. Pd.I	**Dr. Ika Puspitasari, M. Pd. I**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam,

Dr. Asrori, M. Pd. I

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang disusun oleh :

Nama : DWI WAHYU UTAMI

NIM : 20221550014

Judul : PENERAPAN PLATFORM DIGITAL WAYGROUND DALAM MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Mei 2026

Tempat : LAB PAI UMSURA

Dan telah diterima sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Tim Penguji Skripsi

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd. I	**Dr. Ika Puspitasari, M.Pd. I**	**Dr. Moch. Charis Hidayat, M, Pd. I**

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Studi Islam Dan Peradaban
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dr. Thoat Stiawan, M.H.I.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

NAMA	: DWI WAHYU UTAMI
NIM	: 20221550014
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUDUL SKRIPSI	: PENERAPAN PLATFORM DIGITAL WAYGROUND DALAM MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri. Saya tidak mencantumkan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain kecuali disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ke tidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia untuk menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 11 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan



DWI WAHYU UTAMI

NIM 20221550014

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi yang diberi judul "Penerapan Platform Digital Wayground dalam Mendukung Pemahaman konsep Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan juga dengan dukungan,bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan ketabahan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Prof. Dr. Mundakir, S. Kep., Ns., M. Kep., FISQua selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Bapak Dr. Tho'at Stiawan, M.H.I selaku Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban.
4. Bapak Dr. Asrori, M. Pd. I selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam
5. Seluruh Dosen Pendidikan Agama Islam yang telah mengajarkan ilmunya dan mendidik saya selama ini, sehingga saya mampu berada pada tahap ini sekarang.
6. Dosen pembimbing 1 Bapak Dr. Shokhibul Arifin, M. Pd. I dan Dosen Pembimbing II Ibu Dr. Ika Puspitasari, M. Pd. I yang selalu memberikan arahan, dorongan, serta semangat dalam pengerjaan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Ridhal Ahmadi, S. Pd. I, M. Pd. I selaku Guru PAI yang Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab dan juga selaku guru pembimbing saya di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya dalam konsultasi penyelesaian skripsi ini.

8. Para siswa terutama siswa kelas 11 AKL 2 di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya yang sudah mau berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang sudah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian. Semoga penelitian ini dapat memberikan nilai dan manfaat bagi penulis pada khususnya maupun pembaca pada umumnya.

Surabaya, 09 Mei 2026

Penulis

Dwi Wahyu Utami

NIM. 20221550014

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan serta do'a dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nyalah, skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Diri sendiri yang telah kuat dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan batas waktu yang di tentukan.
3. Kedua orang tua saya Ibu Supriyati dan Bapak Nur Kasim, abang saya Wahid Iqbal Annas. Merekalah kunci motivasi saya dalam menempuh perguruan tinggi ini. Karena saya adalah satu-satunya anak yang bisa melanjutkan kuliah. Abang saya hanya tamat sampai Sekolah Menengah Atas, ibu saya tamat sampai Sekolah Menengah Pertama, dan bapak saya hanya sampai Sekolah Dasar itu pun tidak sampai lulus. Maka dari itu, saya bertekad dan berjuang untuk terus belajar dan menempuh sekolah sampai pada perguruan tinggi ini. Segala hal yang mereka berikan kepada saya, do'a, dukungan, motivasi, saran, masukan, biaya, semuanya sangat berharga dan berarti buat hidup saya. Serta tak lupa keluarga besar saya yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, motivasi, dorongan semangat serta mendoakan saya tiada henti demi kelancaran dan kesuksesan dalam menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.
4. Partner saya NAR, yang saya kenal dari awal masuk kuliah sampai saat ini dan sampai selamanya. Dialah orang yang selalu hadir buat saya, ketika sedih, senang, susah, dia tetap memberikan saya support yang sangat baik dalam hidup saya. Saya tidak tahu bagaimana saya hidup di kota besar ini jika tanpa dia. Mungkin saja saya bisa berhenti kuliah, atau bingung harus menjalani hidup di perantauan ini seperti apa. Karena dialah yang selama ini dengan tidak saya sadari selalu membimbing saya untuk menjadi perempuan yang kuat, yang bisa mengambil keputusan sendiri, yang tetap bertahan bagaimana pun kondisinya, yang terus berjalan meski terhalang,

yang tidak hanya membuat 1 planing dan yang berani berkata tidak pada orang lain. Tak cukup sekedar ucapan terima kasih, tapi hanya itu yang bisa saya kasih untuk saat ini. Saya ucapkan banyak-banyak terima kasih dan mohon maaf juga selama ini banyak kesalahan yang saya sengaja maupun tidak saya sengaja. “U’r The Best For Ever”.

5. Teman-teman terbaik saya, putri, anis, zika, laila, nurul, lisfi, dan teman - teman seperjuangan angkatan 2022.
6. Teman-teman saya, anis, rifan, qonita, azizah yang selalu saling support satu sama lain selama pengerjaan skripsi.

ABSTRAK

Dwi Wahyu Utami (20221550014), Penerapan Platform Digital Wayground dalam Mendukung Pemahaman konsep Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. Dosen Pembimbing I: Dr. Shokhibul Arifin, M. Pd. I dan Dosen Pembimbing II: Dr. Ika Puspitasari, M. Pd. I.

Kata Kunci: Wayground, pemahaman konsep siswa, pembelajaran Bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan platform digital Wayground dalam mendukung pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. Penelitian dilatarbelakangi oleh masih digunakannya metode pembelajaran konvensional yang menyebabkan rendahnya minat, motivasi, dan pemahaman konsep siswa terhadap materi Bahasa Arab, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru Bahasa Arab dan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan platform digital Wayground mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi seperti kuis interaktif, sistem poin, leaderboard, dan umpan balik langsung. Penggunaan platform tersebut membantu siswa memahami kosakata, struktur kalimat, aturan bilangan, dan makna dalam pembelajaran Bahasa Arab secara lebih mudah dan bertahap, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Wayground juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran melalui analisis hasil belajar siswa secara digital. Dengan demikian, platform digital Wayground dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya.

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of the Wayground digital platform in supporting students' conceptual understanding in Arabic language learning at SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. The study was motivated by the continued use of conventional teaching methods, which contributes to students' low interest, motivation, and conceptual understanding of Arabic learning materials. Therefore, a more interactive and innovative learning medium is needed to enhance the learning process. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research participants consisted of an Arabic language teacher and eleventh-grade students at SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. Data were collected through observations, interviews, and documentation and were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of the Wayground digital platform creates a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment through gamification features such as interactive quizzes, a points system, leaderboards, and immediate feedback. The platform helps students understand Arabic vocabulary, sentence structures, numerical rules, and meanings more easily and progressively while also enhancing their motivation and engagement throughout the learning process. In addition, Wayground facilitates teachers in evaluating student learning through digital analysis of students' learning outcomes. Therefore, the Wayground digital platform can serve as an effective learning medium for supporting students' conceptual understanding in Arabic language learning at SMK Muhammadiyah 1 Surabaya.

Keywords: Wayground, Students' Conceptual Understanding, Arabic Language Learnin

DAFTAR ISI

SKRIPSI ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v
KATA PENGANTAR vi
LEMBAR PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL xv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9
E. Kajian Pustaka 11
F. Definisi Operasional 20
G. Sistematika Pembahasan 24
BAB II 30
LANDASAN TEORI 30
A. *Game Based Learning (GBL)* 30
B. Pemahaman konsep 42
C. Pembelajaran Bahasa Arab 50
BAB III 56
METODOLOGI PENELITIAN 56
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 56
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 57
C. Subjek dan Teknik Penentuan Informan 57

D. Sumber Data dan Jenis Data 58
E. Teknik Pengumpulan Data 60
F. Teknik Analisis Data 62
G. Uji Keabsahan Data.....64
BAB IV 66
HASIL DAN PEMBAHASAN.....66
A. Hasil Penelitian 66
B. Pembahasan.....79
BAB V.....89
PENUTUP.....89
B. Kesimpulan 89
C. Saran.....90
DAFTAR PUSTAKA.....91
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....i

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1 Tampilan Beranda Wayground 67
Gambar 4.2 Tampilan Perpustakaan Wayground 67
Gambar 4.3 Tampilan Fitur Flip Card pada Wayground 68
Gambar 4.4 Tampilan Isi Materi Pembelajaran 68
Gambar 4.5 Tampilan Awal Quiz 69
Gambar 4.6 Tampilan Isi Quiz 69
Gambar 1. Wawancara Bersama Guru PAI viii
Gambar 2. Foto Bersama Guru PAI viii
Gambar 3. Foto bersama Kelas 11 AKL 2 ix
Gambar 4. Tampilan Siswa Ketika Kuis ix

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....18
Tabel 2. Hasil Nilai Pretest.....iv
Tabel 3. Hasil Nilai Postest viii

DAFTAR PUSTAKA

Ab, Wan, Aziz Wan, Mohammad Taufiq, and Abdul Ghani. "Student ' s Perceptions Towards Learning Arabic Language Through Digital Game" 7, no. 3 (2024): 881–92.

Al-abdullatif, Ahlam Mohammed. "Using Digital Learning Platforms for Teaching Arabic Literacy : A Post-Pandemic Mobile Learning Scenario in Saudi Arabia," 2022.

Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers : A Systematic Literature Review," no. March (2024): 1–11. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

Amaliyah, Faiza, Laili Mas, and Ulliyah Hasan. "Integrating Digital Learning Tools into the Arabic Language Curriculum : Solutions and Success" 5, no. 1 (2025): 22–27. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.318.

Amin, Siti Maghfirotun, and Raden Sulaiman. "STUDENTS ' GROWING UNDERSTANDING IN SOLVING MATHEMATICS PROBLEMS BASED ON GENDER : ELABORATING FOLDING BACK" 12, no. 3 (2021): 507–30.

Andry Poltak Lasriado Girsang SST, M.Ec.Dev, M.Si. Rida Agustina, SST., Nindya Putri Sulistyowati SST, M.E.K.K. Rini Sulistyowati, SST, and Sigit Wahyu Nugroho S.AP. *STATISTIK PENDIDIKAN*. Volume 13. Badan Pusat Statisyik, 2024. https://doi.org/4301002.

Atom, Struktur, D A N Sistem, and Periodik Unsur. "ARFAK CHEM Chemistry Education Journal" 6, no. 2 (2023): 535–40.

Aziz, A B. "Pentingnya Transformasi Teknologi Digital Dalam Pendidikan Bahasa Arab: Media Dan Strategi Pembelajaran" 11, no. 1 (2025): 69–82. https://doi.org/10.14421/almahara.2025.

Bahasa, Belajar, Arab Siswa, and Fitri Sukmarini. "Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students ' Motivation Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk" 7, no. 1 (n.d.): 106–21. https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160.1.

Chebaiki, Hana. "Pengembangan Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skill Dengan Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas X SMKM 8 Paciran" 7, no. 1 (n.d.): 27–44. https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-02.

Cuhanazriansyah, Muhammad Rinov, Ahmad, Abdul Rochim, Qanisma Ainindri, Rafika Putri, Synthia Ferisca, and Muhammad Fathonil Mubarok. *GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN*, n.d.

De, Note. "Note de Lecture : Creswell , J . W . (2013). Qualitative Inquiry and Research Design . Choosing among Five Approaches (3 e Éd .). London : Sage .," no. June (2015).

Eka, Annisa, Fitriani Hidayat, Ida Nuraida, and Sofyan Ali. "Pembelajaran Kontekstual Melalui Platform Youtube Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" 7, no. 1 (2023): 61–72. https://doi.org/10.15575/jp.v7i1.205.

Ekaputra, and Widarwati. "GAME-BASED LEARNING MEDIA : EFFORT TO

INCREASE SELF- REGULATED LEARNING AND CRITICAL THINKING" 9, no. 3 (2025): 1231–58. https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021.

Febriansah, Aris Triwahyu, Aris Syaifuddin, and Yerry Soepriyanto. "Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan," 2021, 177–86.

Fitanti, Sinta Yuni, Binar Kurnia Prahani, and Hanandita Veda Saphira. "Optimization of Digital Game Media in Game-Based Learning to Enhance Critical Thinking Skills in Science Learning" 14, no. 2 (2025): 227–42.

Gamlo, Nada. "The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition" 13, no. March (2022): 408–25.

Ghofur, Abdul, Muhammad Nur Kholis, Achmad Ja, and Jamaluddin Shiddiq. "Students ' Perceptions And Motivation Towards Teaching Arabic Vocabulary Through Gamification" 6, no. 3 (2023): 682–94.

Gunanto, Samuel Gandang. "GAME-BASED LEARNING : MEDIA KONSTRUKTIF PEMBELAJARAN MANDIRI BAGI SISWA" 17, no. 1 (2021): 71–76.

Idris, M, and D B Irawan. "Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ips" 7, no. 1 (2023): 1–12. https://doi.org/10.23887/pips.v7i1.2464.

Ilham1□, Munirah2, and Muhammad Akhir3. "Perbandingan Metode SQ3R Metode CIRC Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa." *Journal Basicedu* 7, no. 2 (2023): 1332–38.

Jaffar, Mohammad Najib, Nurkhamimi Zainuddin, Mohd Adi Amzar, Taqwudin Mohd Yazid, and Faizal Ridhwan Syawie. "Development of Arabic Vocabulary Gamification Model Using The Fuzzy Delphi Method" 8, no. 3 (n.d.): 1223–33.

Jailani, Mohammad, and Djamaludin Perawironegoro. "Neuroscience Media in Arabic Teaching : Fun and Easy for Students Media Neuroscience Dalam Pengajaran Bahasa Arab : Menyenangkan Dan Mudah Bagi Siswa" 7, no. 2 (2021): 231–53. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012008.1.

Khairunnisa, Aghnia. "Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Manfaat , Tantangan , Dan Strategi Optimalisasi" 8 (2024): 24616–21.

Khumaedi, Avika Afdiana, Universitas Islam, Negeri K H Abdurrahman, Wahid Pekalongan, Panjang Baru, and Kota Pekalongan. "Perkembangan Literasi Digital Bahasa Arab : Peluang Dan Tantangan Era," 2024.

Learning, Ubiquitous. "Evaluation of the Use of Gamification in Language Learning for Students in Indonesia," 2023.

López-Fernández, Daniel, Aldo Gordillo, Jennifer Pérez, and Edmundo Tovar. "Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning: Comparing Face-to-Face and Online Formats on Computer Science Education." *IEEE Transactions on Education* 66, no. 4 (2023): 360–68. https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099.

Lubis, Hilda Zahra, Jahrona J Simbolon, and Mira Sinta Lubis. "Metode Bermain Sambil Belajar Dalam Pengajaran Bahasa Arab Untuk Anak Uisa Dini" 8 (2024): 50949–53.

Luo, Zhanni. “Behavioral Sciences The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review,” 2023.

Lutfi, A, and R Hidayah. “EDUTAINMENT WITH COMPUTER GAME as A CHEMISTRY LEARNING MEDIA” 8, no. 2 (2019): 1684–89.

Lutfiyatun, Eka. “GAMIFIKASI BAHASA ARAB DENGAN MODEL BLENDED LEARNING” 6, no. 2 (2021): 117–28.

Luthfiyani, Putri Wahidah, and Sri Murhayati. “Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif” 8 (2024): 45315–28.

Mahmud, Siti Fairuz, and Ab Halim Tamuri. “PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM” 9, no. 1 (2023): 105–16.

Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Irianandа, Syahroni Wahyu, and Andarwati Mardiana. “Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan,” no. October (2020). https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490.

Maula, Minhatul, Arif Abdul Haqq, and Herani Tri Lestiana. “The Implementation of Microsite-Assisted Gamification to Improve Students ’ Memory Retention in Mathematics Learning Penerapan Gamifikasi Berbantuan Microsite Untuk Meningkatkan Retensi Memori Siswa Dalam Pembelajaran Matematika” 9, no. 1 (2025): 46–57.

Melchor, Peter John M, Laila S Lomibao, and Jennifer O Parcutilo. “Exploring the Potential of AI Integration in Mathematics Education for Generation Alpha — Approaches , Challenges , and Readiness of Philippine Tertiary Classrooms : A Literature Review” 3, no. 1 (2023): 39–44. https://doi.org/10.12691/jitl-3-1-8.

Membaca, Problematika, Teks Arab, Aspek Fonologi, and Studi Kasus. “The Problems of Reading Arabic Text in Terms of Phonological Aspects (Case Study in Fifth Grade Students of SD Qurrota A ’ Yun Babadan Bantul DIY Academic Year 2020 / 2021)” 7, no. 1 (2021): 138–62. https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-08.

Nafilah, Sayidah Alfa, Saddam Reza Hamidi, and Laili Maulidiyah. “Arabic Language Learning Methods in The Digital Era” 7, no. 1 (2024): 280–90.

Nasrulloh, Muhamad. “Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Di Madrasah Tsanawiyah” 9 (2025): 23964–71.

Natal, Mandailing. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1” 7 (2023): 3792–99.

Nazli, Wafa, Nur Fadilah, Bahasa Arab, and Universitas Pendidikan Indonesia. “Pemanfaatan Aplikasi Memrise Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Strategi Efektif Untuk Meningkatkan Kosakata Dan Penguasaan Bahasa” 8 (2024): 24540–48.

Nurul Hanilah, Mohd Ismath, Siti Zubaidah Jalil, Tg Ainul Farha, and TgAbdul Rahman. “THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN LEARNING ARABIC COHESIVE DEVICES” 6, no. 2 (2022): 28–36.

Pengembangan, Pelatihan, and Gamifikasi Pembelajaran. “PENGUATAN KEGOTONGROYONGAN KOLABORATIF” 4, no. 2013 (2024): 94–100.

Pitriani, Ni Wayan, and Nyoman Dantes. “Game Based Learning Berorientasi Kahoot ! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” 13, no. 1 (2024): 643–50.

Prasetyo, Rizky Budi. “Systematic Literature Review : Gamification as a Strategy to Enhance Motivation in Learning Mathematics Tinjauan Literatur Sistematis : Gamifikasi Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Pembelajaran Matematika” 9, no. 1 (2025): 88–100.

Pratiwi, Resdilla, Niki Habadi, and Risma Harahap. “Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning” 1, no. 7 (2024): 592–96.

Puspitasari, Ika, and Shokhibul Arifin. “Implementation of Gamification on Learning Motivation : A Meta-Analysis Study” 40, no. 1 (2023): 356–60.

Rachman, Azhariah, Daiki Nishida, and Desy Liliani Husain. “Gamification in Language Learning : Strategies and Impacts” 3, no. 3 (2025): 632–44.

Rezi, Melisa, Adam Mudinillah, Lusiana Rahmadani Putri, and Muhammad Husni Shidqi. “Utilization Of Using Quizizz As An Online Quiz In Arabic Language Learning” 6, no. 3 (2023): 727–39.

Rosyid, Muhammad Fairuz, and R Umi Baroroh. “Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *AL-Lisan : Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4 (2019): 180–98.

Shiddiq, Jamaluddin, Ahmad Zubaidi, and Muhammad Nur Kholis. “Feasibility of Web-Based Digital Arabic Gamification Media for Islamic Junior High School Students” 8, no. 1 (2024): 169–86.

Spradley, Perspektif, and Miles Huberman. “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley,Miles Dan Huberman” 1, no. 2 (2024): 77–84.

Syuhda, Nisa. “Analysis of Arabic Learning Materials for Students of Islamic Elementary School (Madrasah Ibtidaiyah) (A Perspective of Curriculum and Content Analysis) Analisis Materi Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Perspektif Kurikulum Dan Analisis Isi)” 6, no. 2 (n.d.): 143–74.

Teori, Kajian. “Perancangan Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan” 11, no. 4 (2024): 4869–81.

Uyuni, Yuyun Rohmatul. “The Use of the Alef Education Platform as an Interactive Media in Arabic Language for Science and Technology Materials Penggunaan Platform Alef Education Sebagai Media Interaktif Bahasa Arab Terhadap Materi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi” 10, no. 1 (2024): 159–78. https://doi.org/10.14421/almahara.

Wahyudi, Dedi, Zulli Umri Siregar, Muhammad Aceng Tata, and Ema Febriani. “Ta ’ Lim Al - ‘ Arabiyyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban INTEGRATING BLOOKET AS A DIGITAL GAMIFICATION TOOL TO” 9, no. 1 (2025): 145–59.

Wibowo, Aditiyo, Ratsimandresy Faly William, and Penina Kacimaiwai. “The Implementation of Jigsaw Learning Model in Prevention of Bullying in Fourth Grade Students” 1, no. February 2021 (2022): 94–103. https://doi.org/10.53088/eej.v1i2.294.

Wijaya, Nasdar. “STRATEGI PENGELOLAAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN ASLI DESA (Studi Kasus : Desa Bojonggede Kecapatan Bojonggede Kabupaten Bogor)” 10, no. 1 (2023).

Work, It. “Abaza’s Learning Method (Tamyiz) in Students’ Mufradāt Mastery: Is It Effective? How Does It Work?” 7, no. 1 (2021): 122–37.

Yasin, Agus, and Amelda Dahni. “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab: Tinjauan Sistematis Literatur Era Digital” 2, no. 2 (2024): 89–106.

Zuhriyah, Lailatul. “Tathw ī r Al-M ā Datu an-Nahwiyah Bi Al-Madkhal Taf ā ‘ Ul ī Li Tarqiati Fahmi Jumalu Al-Lughoh Al- ‘Arobiy Yah . The Developing of Nahwu in The Interactive Approach to Improve The Understanding of The Structure of The Arabic Language” 7, no. 2 (2021): 207–30.