

مراجع

إيكا دينا سفطري, ٢٠٢١, "تطبيق طريقة حفظ كتاب شعر رأس سيراه لاستيعاب مفردات الطالبات في الصف الدينية بالمعهد السلفي كياهي حج شمس الدين دوريساوو فونوروغو. etheses.iainponorogo.ac.id.

دوي نور عفيفة، جاهيو حسن الدين استخدام تطبيق كوييز كوسيلة لتقييم مهارات الكتابة في التعليم العالي، جوبه راجا (مجلة اللغة والأدب ٢٦ المجلد ٢، العدد ١، (أبريل، Jouraba (Jurnal Bahasa Dan Sastra), Vol. 2 No. 2. (٢٠٢٣)، ٦٥.

أديليا فاضل الله بورويانتو وإيني فريجات الفهيو، تأثير تطبيق اختبار PAI Quizizz في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم خلال جائزة كوفيد ١٩، مجلة التربية الإسلامية مجلة التربية الإسلامية، المجلد ١٠، العدد ٤، (ديسمبر، ٢٠٢١)، ٥٥٦. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam - Artikel. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>

عمر فاروق وحنيفة المذاكرة، مشكلات الطالبات في قدرة قواعد اللغة العربية على مهارة القراءة (دراسة الحالة بمعهد دار السلام كونتور الخامس للبنات كاند انجان كديري)، مجلة أسالينا المجلد الثاني الرقم الثاني. يوليو - ديسمبر ٢٠١٨ الصف. ١٢٣. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/asalibuna/article/view/676/440>

Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online Learning amid the COVID-19 Pandemic: A Global Perspective. *Journal of Pedagogy and Educational Research*, 1(1), 45-51.

Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 3(1), 13-30. <https://aptika.kominfo.go.id/>

Alamanda, L., & Anwar, N. (n.d.). *The Effect of Gamification on Increasing Student Activity in Class VI Arabic Language Learning at MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng [Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng]*.

al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

- pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Ap, N., Said, A. A., & Latief, N. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2).
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- ATISYAH, Nur; ILMIANI, Aulia Mustika. Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2024, 2.10: 4435-4440.
- Dewi Pramesti, S., Andini Putri, A., & Analisa Ekasari, L. (2025). Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. In *Elementary School* (Vol. 12).
- Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, dkk, M.Pd, 2022. *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. (n.d.). dealsmedia.press@gmail.com.
- Habib, Ikhwanul, Dian Afrilianti, and Miftahul Huda. "Pemanfaatan Quizizz dan Al-Qalam AI Dalam Pembelajaran Maharah Kitabah Berbasis Nahwu." *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab* 8.1 (2025).
- Hamari, J., et al. (2020). Gamification of Learning: A Meta-Analysis of Empirical Evidence. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1145–1174.
- Herlina, L., Hum, S., Pd Shobihur surur, M., Aisyiah Al Adawiyah, Mp., Ria Fitrasah, Mp., Agustin Hanivia Cindy, Mp., & Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, Mp. (n.d.). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran*.
- Mustofa, A., & Sumarsono, D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi Covid-19 dan Solusinya. *Jurnal Al-Bayyan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 14(1), 1-15.
- Nabilah, D. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi Quizzizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nikmatur Ridha, *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*, 14, no. 1 (2017): 62–70, <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18>.
- Novita Sari Nasution and Lahmuddin Lubis, ‘Ambo Pera Aprizal’, *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 1 (2023): 181–91.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>

- Pardede, Romaito B., Waliyul Maulana Siregar, Apiek Gandamana, Faisal, dan Albert Pauli Siregar. "Pengaruh Gamifikasi Melalui Quizizz terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A 2024/2025." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 4 (2025): 3763–3770. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3187>
- Purnamawati, P., & Sari, D. P. (2021). The Effectiveness of Quizizz as a Game-Based Learning Media to Improve Students' Learning Motivation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 209-216.
- Ridnaldy Yunior Carolus and A Gormantara, 'Penerapan Gamification Dalam Bidang Pendidikan Formal Dan Nonformal: Survey Paper', *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi* 2, no. 2 (2022): 352– 65, <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5369>.
- Saparuddin Saparuddin et al., 'Optimalisasi Quizizz Sebagai Gamifikasi Pembelajaran Untuk Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru Di SMP Negeri 21 Bulukumba', *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, no. 2 (2022): 223– 36.
- Siregar, Lailatun Nur Kamalia. "Korelasi Pemahaman Konsep Aljabar dengan Hasil Belajar Matematika." *Nizhamiyah: Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* Vol. VII, No. 1, Januari–Juni 2017. ISSN 2086-4205.
- Sobrun Jamil and Ade Nandang, 'Konsep Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Neurosains Dalam Kurikulum Merdeka Belajar', *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 4, no. 1 (2025): 1–20, <https://doi.org/10.53038/tlmi.v4i1.168>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., Fakultas, I., Budaya, I., Jenderal, U., & Abstrak, S. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, 5(1). <https://Quizizz.it/>
- Surur, M. (n.d.). *TANTANGAN DAN PELUANG BAHASA ARAB DI INDONESIA*. <https://ejournal.staiarrosyid.ac.id/index.php/risda/inde>
- S. Yusuf, 'Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN Kota Magelang', *Journal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 121–78.
- Sunarko, A., Chakiki, I., & Zuhriyah, L. (2025). Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis AI Melalui Platform Quizizz. *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(5), 1334–1344. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.837>
- Theopilus C. Motos, Hamna, Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli: *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*
- Utami, D. D. (2025). Eksplorasi Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menurut Siswa. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(2), 91–101. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.02>

- Utami, D. D. (2025). Eksplorasi Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menurut Siswa. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(2), 91–101. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.02>
- Yosep Dwi Kristanto, 'Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Flipped Classroom Dan Gamifikasi: Suatu Kajian Pustaka', PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 3 (2020): 266–78, https://repository.usd.ac.id/36900/1/5992_Kristanto_PRISMA_3_266-278.pdf.
- Zuhriyah, N., & Wahyuningsih, S. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id Bahasa Arab Siswa*. <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>