

فهرس

Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022).

Aida, Maimunah, and Muhammad Khairul Anwar. "Jenis Data Penelitian Kuantitatif (Korelasional, Komparatif, Dan Eksperimen)." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)* 1, no. 1 (2025).

Aminah, Siti, Noly Ramawani, and Niki Azura. "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar." *Science and Education Journal* 1, no. 2 (2022).

Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *JPI: Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020).

Asrulla, Siti Nurhasanah, and Muhammad Khairul Anwar. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)* 1, no. 1 (2025).

Dirgantoro, Kurnia Putri Sepdikasari, and Ananda Wini Rosarian. "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain (Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method)." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2 (2019).

Duha, Agusmina, and Darmawan Harefa. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Jejak, 2023.

Ishack, Weny Ino, Sitti Nur S. Djano, and Rini Fahriani Mooduto. *Modul Riset Keperawatan*. CV. Azka Pustaka, 2024.

Ishak, Abdurrahman Pauji, Rosa Nur Afifah, and Salsabila Qonita Kamelia. "Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak Pada Masa Pandemi Di Desa Leuwigoong." *Jurnal UIN Sunan Gunung Djati Bandung* 1, no. 87 (2021).

Kusumawati, Erna. "Efektivitas Kerja Guru." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023).

- Machmudah, Umi. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat (Kosakata) Bahasa Arab." *Alfaz: Journal of Arabic Education and Literature* 16, no. 1 (2018).
- Magdalena, Riana, and Maria Angela Krisanti. "Nalisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT. Merck." *Jurnal Inovisi* 15, no. 1 (2019).
- Marisa, Fitri, Syahroni Wahyu Iriananda, and Muhammad Sulhan. "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020).
- Mufidah, Zuhrotul, and M. Badrus. "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya." *Al-Anwar: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2022).
- Mukarromah, Tsali Tsatul, and Putri Agustina. "Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (2021).
- Naatonis, Remerta N., and Muhammad Choerul Umam. "Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila." *DIKDAYA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14, no. 1 (2024).
- Nadhilah Abdul Pisal, Nadwah Daud. *Permasalahan Pertuturan Dalam Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua*. Vol. 14, no. No 1 (2014): 118–21. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17576/GEMA-2014-1401-08>.
- Ni'mah, Sani Maulidatun, and M. Baihaqi. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Gen Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2025).
- Nurhuda Ahmad and Fariza Khalid. "Kesan Gamifikasi Dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi Dan Penglibatan Pelajar." *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 3 (2021).
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Al-Asas: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 1, no. 2 (2018).
- Pratiwi, Andi Citra, Yenny, and Herman. "Sosialisasi Pemanfaatan Media Asesmen Online Berbasis Gamifikasi Bagi Kelompok Guru Komunitas Teacher Trendi." *Jurnal PENGABDI* 4, no. 1 (2023).
- Pujiati, Herni. "Pengaruh Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Terhadap Efektivitas Proses Belajar Mengajar Di SDN Kali Baru 1 Kota Bekasi." *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* 4, no. 1 (2019).
- Rohmawati, Afifatu. "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015).

Saputra, Ariansyah. “Potret Perkembangan Dokumentasi Dan Penerapannya Dalam Perpustakaan.” *Jurnal Adabiya* 21, no. 1 (2021).

Saputra, Hendra Dani, Riki Mukhaiyar, and Syaiful Anwar. “Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes.” *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 13, no. 1 (2022).

Surya, Candra Mochamad, Ina Handayani, and Intan Prastihastuti. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar.” *PINAKUS: Jurnal Persemakmuran Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2019).

Susanto, Primadi Candra, Sabar Sutia, and Suharyono. “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka).” *JIM: Jurnal Ilmu Manajemen* 3, no. 1 (2024).

Uliyah, Asnul, and Zakiah Isnawati. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Shaut Al-Arabiyah* 7, no. 1 (2019).

Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Jurnal Edukasi Dan Riset Matematika* 2, no. 1 (2020).

Winatha, Komang Redy, and Kadek Ayu Ariningsih. “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020).

Yamin, Muhammad, and Nurma Yunita. “Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab (JPBA)* 1, no. 1 (2022).

Nurwahidah Marzuki dkk, “Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Datarang,” *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, No.06 (2023) : 2103