Multidisciplinary Journal of Religion & Social Sciences
P-ISSN: 3063-3060, E-ISSN: 3063-2455
DOI: https://doi.org/10.63477/mjrs.v3i4.643, Pages: 77-83

Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Wayground Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Di MAS Muhammadiyah 1 Medan

The Implementation of a Wayground-Based Interactive Quiz to Enhance Arabic Language Learning Engagement Among Grade IX Students at MAS Muhammadiyah 1 Medan

Suriana[1], Mavianti[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
Email Korespondensi: suriana0704@gmail.com

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam penerapan kuis interaktif berbasis platform Wayground dalam meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Arab pada siswa kelas IX di MAS Muhammadiyah 1 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif fenomenologis. Subjek dan informan penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Bahasa Arab serta 30 siswa kelas IX MAS Muhammadiyah 1 Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif di dalam kelas, wawancara mendalam (in-depth interview), dan analisis dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground secara efektif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dari aspek visual, oral, listening, maupun motoric activities. Integrasi elemen gamifikasi seperti live leaderboard, umpan balik langsung, dan tantangan waktu terbukti mampu mengubah suasana kelas yang sebelumnya kaku menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, kebebasan berinteraksi, serta keberanian dalam merespons materi kosa kata (mufradat) dan tata bahasa Arab (qawa'id).

Kata Kunci: Kuis Interaktif, Wayground, Keaktifan Belajar, Bahasa Arab

ABSTRACT
This study aims to analyze and describe in depth the implementation of Wayground-based interactive quizzes in enhancing Arabic learning engagement among ninth-grade students at MAS Muhammadiyah 1 Medan. The research employs a qualitative approach with a descriptive phenomenological method. Research subjects and key informants included the Arabic language teacher and 30 ninth-grade students at MAS Muhammadiyah 1 Medan. Data were collected through participatory classroom observation, in-depth interviews, and documentation analysis. Data analysis followed the Miles, Huberman, and Saldana model comprising data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. Data trustworthiness was ensured using source and technique triangulation. The results revealed that the application of Wayground-based interactive quizzes effectively boosted student learning engagement across visual, oral, listening, and motor activities. The integration of gamification elements such as live leaderboards, instant feedback, and time-based challenges transformed the previously rigid classroom atmosphere into a dynamic, interactive, and enjoyable learning environment. Students exhibited heightened enthusiasm, active participation, and enhanced confidence when responding to Arabic vocabulary (mufradat) and grammar (qawa'id).

Keywords: *Interactive Quiz, Wayground, Learning Engagement, Arabic Language*

Article Info:
Copyright (C) 2026, Suriana and Mavianti
Received: 30-09-2026, Revised: 9-10-2026, Accepted: 11-10-2026, Published: 16-10-2026

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki kedudukan strategis dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga merupakan instrumen utama dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam. Di lingkungan madrasah aliyah seperti MAS Muhammadiyah 1 Medan, pengajaran Bahasa Arab diarahkan untuk membentuk penguasaan empat keterampilan berbahasa secara utuh, yaitu mendengarkan (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Kendati demikian, realitas proses pembelajaran sering kali berhadapan dengan berbagai tantangan metodologis maupun psikologis siswa (Arsyad, 2011).

Berdasarkan pengamatan awal di kelas IX MAS Muhammadiyah 1 Medan, ditemukan fenomena kecenderungan pasifnya siswa selama proses pembelajaran Bahasa Arab berlangsung. Banyak siswa menunjukkan sikap enggan merespons pertanyaan guru, takut salah saat membaca teks berbahasa Arab, serta mengalami kebosanan yang tinggi (Hamalik, 2017). Permasalahan ini berakar dari dominasi metode pembelajaran konvensional yang kaku dan minim pemanfaatan media digital yang interaktif (Daryanto, 2013). Kompleksitas kaidah tata bahasa (qawa'id) dan beban hafalan kosa kata (mufradat) semakin memperberat persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran ini (Mustofa, 2019).

Seiring perkembangannya, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT) melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan menjadi solusi potensial dalam merangsang keterlibatan siswa di kelas (Deterding et al., 2011). Gamifikasi menyediakan ruang belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik, serta memperkuat interaksi sosial antarpeserta didik (Kapp, 2012). Salah satu platform digital inovatif yang mengakomodasi kebutuhan ini adalah Wayground.

Keaktifan belajar pada hakikatnya merupakan keterlibatan optimal secara fisik, mental, emosional, dan sosial dalam proses konstruksi pengetahuan (Sardiman, 2019). Siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan sebagai pilar utama dalam aktivitas belajar (Sudjana, 2017). Menurut Paul B. Diedrich (dalam Hamalik 2017), keaktifan belajar siswa mencakup delapan kategori tingkah laku utama yang dikelompokkan ke dalam beberapa indikator keaktifan: (1) Visual activities, seperti membaca, memperhatikan demonstrasi, dan mengamati gambar; (2) Oral activities, seperti menyatakan pendapat, merumuskan pertanyaan, dan berdiskusi; (3) Listening activities, seperti mendengarkan penjelasan dan petunjuk instruksional; (4) Motor activities, seperti melakukan eksperimen dan mengoperasikan media belajar; (5) Writing activities, seperti mencatat dan merangkum; (6) Drawing activities, seperti membuat grafik atau diagram; (7) Mental activities, seperti memecahkan masalah dan menganalisis materi; serta (8) Emotional activities, seperti menunjukkan minat, kegembiraan, dan antusiasme belajar.

Dalam proses pembelajaran berbasis Student-Centered Learning (SCL), keaktifan siswa tercermin melalui keberanian peserta didik untuk mengeksplorasi materi, mengemukakan gagasan, dan berinteraksi secara aktif baik dengan pendidik maupun sesama kawan sejawat (Sanjaya 2020). Pemanfaatan pendekatan gamifikasi modern terbukti efektif memfasilitasi dan mengintegrasikan seluruh indikator keaktifan tersebut secara simultan dalam satu ruang pembelajaran yang dinamis (Kapp, 2012).

Wayground merupakan platform media pembelajaran berbasis web yang dirancang khusus untuk menyajikan materi dan evaluasi melalui format kuis interaktif berbasis gamifikasi (Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, 2017). Fitur-fitur unggulan platform Wayground meliputi penyediaan sistem penskoran

otomatis, umpan balik langsung, tantangan batasan waktu (timer challenge), papan peringkat langsung (live leaderboard), serta visualisasi progres belajar yang komunikatif dan menarik.

Sebagai media evaluasi digital interaktif, Wayground memberikan ruang yang sangat fleksibel dalam mendukung input berbagai karakter bahasa, termasuk aksara Arab beserta sistem tata harakatnya secara presisi. Hal ini menjadikan platform Wayground sangat efektif dan presisi untuk menguji serta memperkuat penguasaan perbendaharaan kosa kata (mufradat), pemahaman kaidah tata bahasa (qawa'id), maupun penguasaan struktur kalimat Arab di tingkat madrasah (Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, 2020). Integrasi elemen permainan ini mampu menurunkan tingkat kecemasan belajar (language anxiety) serta membangun motivasi intrinsik siswa dalam merespons soal-soal evaluasi (Daryanto, 2018).

Pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital berlandaskan pada prinsip Student-Centered Learning (SCL), di mana media teknologi informasi berperan sebagai jembatan interaksi aktif antara guru, materi pelajaran, dan peserta didik (Uno, H. B., & Lamatenggo, 2016). Pengajaran Bahasa Arab mencakup penguasaan empat kemahiran berbahasa utama (maharat al-lughawiyyah), yaitu keterampilan menyimak (maharah al-istima'), keterampilan berbicara (maharah al-kalam), keterampilan membaca (maharah al-qira'ah), dan keterampilan menulis (maharah al-kitabah) (Mustofa 2019).

Pemanfaatan media evaluasi kuis interaktif mengubah paradigma hafalan kosa kata yang kaku dan monoton menjadi aktivitas belajar yang bermakna (meaningful learning), kontekstual, dan memicu keterlibatan kognitif serta emosional siswa secara seimbang. Dengan bantuan media digital interaktif, siswa tidak lagi merasa tertekan oleh kerumitan struktur gramatikal Arab, melainkan merasa tertantang untuk berpartisipasi secara aktif dan komunikatif dalam setiap sesi pembelajaran di kelas (Daryanto, 2018).

Platform Wayground menyajikan kuis interaktif berfitur gamifikasi visual yang kaya, papan peringkat langsung (leaderboard), pengukur waktu, serta umpan balik instan yang memicu kompetisi positif (Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, 2017). Pemanfaatan platform ini berpotensi mengubah suasana kelas Bahasa Arab di MAS Muhammadiyah 1 Medan menjadi lebih responsif dan komunikatif. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian kualitatif ini dilakukan untuk mengeksplorasi secara mendalam penerapan kuis interaktif berbasis Wayground untuk meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Arab siswa kelas IX di MAS Muhammadiyah 1 Medan.

Secara khusus, penelitian ini merumuskan fokus dan permasalahan utama terkait bagaimana proses perencanaan dan pelaksanaan kuis interaktif berbasis Wayground pada pembelajaran Bahasa Arab kelas IX di MAS Muhammadiyah 1 Medan, bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa yang muncul selama penerapan kuis interaktif tersebut, serta faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Sejalan dengan perumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam perencanaan dan pelaksanaan kuis interaktif berbasis Wayground, menganalisis dinamika serta bentuk keaktifan belajar siswa yang tercipta, dan mengidentifikasi faktor pendukung maupun kendala yang dihadapi selama pemanfaatan media Wayground di dalam kelas.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dalam memperkaya kontribusi pemikiran ilmiah mengenai penerapan media digital berbasis gamifikasi dalam konteks pembelajaran kualitatif Bahasa Arab di tingkat madrasah. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai panduan inovatif dalam merancang media evaluasi interaktif yang responsif, bagi siswa dalam mendorong

pengalaman belajar yang menyenangkan, membangun rasa percaya diri, serta memicu partisipasi aktif, serta bagi pihak sekolah sebagai bahan rujukan dalam peningkatan mutu pembelajaran berbasis ICT di MAS Muhammadiyah 1 Medan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif fenomenologis. Pendekatan kualitatif dipilih secara sengaja untuk memahami, mengeksplorasi, dan mendeskripsikan secara mendalam serta alamiah fenomena keaktifan belajar siswa, beserta pengalaman subjektif yang dialami oleh guru dan siswa selama menerapkan kuis interaktif berbasis platform Wayground di dalam kelas tanpa memberikan intervensi atau manipulasi eksperimental yang kaku (Sugiyono, 2017).

Dalam pelaksanaan penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak langsung sebagai instrumen kunci (key instrument) yang hadir di lapangan guna menghimpun data secara komprehensif dan otentik mengenai dinamika pembelajaran Bahasa Arab (Moleong, 2020) . Lokasi penelitian bertempat di MAS Muhammadiyah 1 Medan yang beralamat di Jalan Sisingamangaraja, Kota Medan, Sumatera Utara, di mana pemilihan lokasi ini didasari atas pertimbangan aksesibilitas serta urgensi pengembangan media pembelajaran digital di sekolah tersebut.

Penentuan subjek dan informan penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan berdasarkan kriteria dan kualifikasi tertentu yang relevan dengan fokus serta tujuan penelitian (Moleong, 2018; Sugiyono, 2018). Informan kunci dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab kelas IX yang merancang dan mengeksekusi kuis interaktif, sedangkan informan pendukung terdiri dari 30 siswa kelas IX MAS Muhammadiyah 1 Medan yang terlibat secara aktif dalam rangkaian sesi pembelajaran berbasis Wayground. Pelibatan informan ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran data yang kaya dan multiperspektif mengenai perubahan perilaku belajar siswa.

Proses pengumpulan data kualitatif dilakukan secara terpadu melalui tiga teknik utama, sebagaimana direkomendasikan dalam metodologi penelitian kualitatif oleh (Sugiyono, 2017); (Arikunto, 2006). Pertama, peneliti melaksanakan observasi partisipatif pasif untuk mengamati dan mencatat indikator keaktifan visual, oral, listening, motorik, serta emosional siswa selama sesi kuis interaktif Wayground berlangsung. Kedua, peneliti melakukan wawancara mendalam (in-depth interview) terhadap guru Bahasa Arab dan perwakilan siswa guna menggali persepsi, pengalaman subjektif, motivasi, serta kendala teknis maupun non-teknis yang dialami. Ketiga, peneliti melakukan studi dokumentasi dan artefak digital dengan mengumpulkan modul ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), foto dan video rekaman aktivitas kelas, serta log aktivitas dan rekapitulasi skor kuis otomatis dari platform Wayground.

Seluruh data kualitatif yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara sistematis dengan mengacu pada model analisis interaktif dari Miles et al. (2014). Model analisis ini berlangsung secara berkelanjutan melalui tiga tahapan utama, yakni: (1) reduksi data (data reduction), yang meliputi proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasikan data mentah dari catatan lapangan dan transkrip wawancara; (2) penyajian data (data display), di mana data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk teks naratif yang terstruktur, matriks deskriptif, dan bagan alur guna memudahkan pemahaman fenomena; serta (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing and verification), yaitu merumuskan

makna teoritis dan praktis dari temuan penelitian yang dikonfirmasi secara berulang selama proses pengumpulan data di lapangan.

Guna menjamin derajat kepercayaan dan keabsahan data (trustworthiness), penelitian ini menerapkan standar kredibilitas kualitatif sebagaimana dirumuskan oleh Lincoln dan Guba (dalam Moleong, 2018). Peneliti melakukan triangulasi teknik dengan cara membandingkan data hasil wawancara, observasi langsung, dan studi dokumen digital, serta triangulasi sumber dengan memverifikasi konsistensi informasi dari guru dan siswa. Selain itu, peneliti juga melakukan member check, yaitu mengonfirmasi ulang draf temuan wawancara kepada informan kunci untuk memastikan bahwa interpretasi data yang dibuat peneliti telah akurat dan sesuai dengan kondisi faktual di lapangan (Sugiyono, 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Wayground

Penerapan kuis Wayground dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas IX MAS Muhammadiyah 1 Medan berlangsung dalam tiga tahapan utama, yakni tahap pra-pelaksanaan (persiapan kuis), tahap pelaksanaan kuis interaktif, dan tahap pasca-pelaksanaan (refleksi serta evaluasi) . Guru merancang soal mufradat dan qawa'id menggunakan tampilan teks Arab yang dilengkapi harakat jelas. Pada tahap pelaksanaan, siswa mengakses ruang kuis menggunakan smartphone yang terhubung ke jaringan internet sekolah.

Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

Hasil observasi dan wawancara kualitatif mengungkapkan terjadinya perubahan mendasar pada bentuk keaktifan siswa selama penggunaan kuis Wayground:

1. Keaktifan Visual (Visual Activities): Siswa berfokus penuh mengamati soal beraksara Arab pada layar perangkat, memperhatikan indikator waktu, serta memantau pergerakan papan peringkat (leaderboard).
2. Keaktifan Lisan (Oral Activities): Tercipta ruang diskusi spontan di mana siswa saling mengonfirmasi arti kosa kata dan mengekspresikan pendapat mengenai jawaban yang benar pasca-kuis selesai (Hamalik, 2017).
3. Keaktifan Motorik (Motor Activities): Siswa secara sigap mengoperasikan tombol navigasi pada platform Wayground, mencatat kosa kata baru yang salah dijawab, dan melakukan interaksi teknis secara mandiri.
4. Keaktifan Mental dan Emosional: Timbul rasa antusiasme yang tinggi, suasana kegembiraan (enjoyable learning), serta motivasi kompetitif yang positif tanpa takut dihakimi ketika mengalami kesalahan (Sardiman, 2018).

Tabel 1. Aspek Keaktifan

Aspek Keaktifan	Kondisi Pembelajaran Konvensional	Kondisi Setelah Penerapan Wayground
Visual & Motorik	Siswa pasif melihat papan tulis; cenderung mencatat tanpa fokus.	Siswa fokus mengamati soal Arab di layar gawai dan sigap merespons kuis.
Oral & Interaksi	Siswa enggan bertanya atau menjawab karena takut salah.	Siswa aktif berdiskusi spontan dan mengonfirmasi kosa kata yang sulit.
Emosional	Siswa cepat merasa bosan, jenuh, dan menganggap Bahasa Arab rumit.	Antusiasme tinggi, suasana kelas ceria, dan termotivasi kompetisi sehat.
Mental / Kognitif	Hafalan kosa kata bersifat jangka pendek dan pasif.	Pemahaman kosa kata dan qawa'id lebih mendalam melalui feedback langsung.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung utama meliputi kemudahan antarmuka (user-friendly interface) platform Wayground, ketersediaan jaringan internet madrasah, serta apresiasi (reward) yang diberikan guru (Daryanto, 2018). Sedangkan faktor penghambat yang ditemukan adalah fluktuasi stabilitas koneksi internet pada momen tertentu serta beberapa siswa yang tergesa-gesa menjawab kuis karena mengejar batas waktu (Sugiyono, 2018, hlm. 250).

Pembahasan Temuan Kualitatif

Temuan kualitatif ini mengonfirmasi teori gamifikasi dari (Deterding et al., 2011) dan Sailer (2017) yang menyatakan bahwa elemen-elemen permainan dapat mentransformasi aktivitas pembelajaran yang semula dipersepsikan monoton menjadi kegiatan yang memicu keterlibatan emosional dan kognitif secara efektif. Pembelajaran Bahasa Arab di MAS Muhammadiyah 1 Medan yang mulanya dirasa kaku berhasil diubah menjadi lingkungan inklusif di mana siswa aktif mengonstruksi pemahamannya (Sanjaya, 2020).

SIMPULAN

Proses perencanaan dan pelaksanaan kuis interaktif berbasis platform Wayground pada pembelajaran Bahasa Arab kelas IX di MAS Muhammadiyah 1 Medan terbukti berlangsung secara efektif, sistematis, dan terstruktur. Pembelajaran dirancang secara cermat dalam tiga tahap utama, dimulai dari penyusunan materi mufradat dan qawa'id berharakat presisi pada tahap pra-pelaksanaan, pelaksanaan kuis yang responsif memanfaatkan gawai siswa, hingga tahap refleksi dan evaluasi interaktif. Integrasi format gamifikasi digital ini berhasil menyajikan alur instruksional yang rapi dan memfasilitasi transformasi pembelajaran dari metode konvensional menuju pendekatan yang berbasis teknologi secara efisien.

Pemanfaatan media Wayground terbukti secara kualitatif mampu mendobrak kepasifan siswa dan memicu peningkatan keaktifan belajar secara menyeluruh pada berbagai dimensi perilaku. Keterlibatan aktif siswa tercermin secara berkesinambungan melalui keaktifan visual saat mencermati teks Arab dan papan peringkat, keaktifan lisan dalam berdiskusi serta mengonfirmasi kosa kata, keaktifan motorik dalam mengoperasikan perangkat, hingga keaktifan mental-emosional yang ditandai dengan melonjaknya antusiasme, suasana belajar yang menyenangkan (enjoyable learning), serta tumbuhnya rasa percaya diri siswa untuk merespons materi tanpa dibayangi ketakutan akan membuat kesalahan.

Keberhasilan implementasi kuis interaktif ini didukung kuat oleh antarmuka platform yang ramah pengguna (user-friendly), ketersediaan infrastruktur jaringan internet madrasah, serta pemberian apresiasi (reward) yang membangun atmosfer kompetisi secara sehat. Kendati demikian, pelaksanaannya tetap menghadapi sejumlah kendala teknis dan situasional, terutama fluktuasi stabilitas koneksi jaringan Wi-Fi pada jam-jam padat serta dinamika perilaku sebagian siswa yang cenderung terburu-buru dalam menentukan jawaban akibat tekanan dari batas waktu penayangan soal (timer).

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab disarankan untuk secara konsisten mempertahankan dan memperluas integrasi platform Wayground pada sub-materi Bahasa Arab lainnya. Guru hendaknya mengeksplorasi mode permainan yang lebih beragam untuk menguji maharah al-qira'ah dan maharah al-kitabah, serta menyesuaikan durasi pengatur waktu (timer)

pada setiap butir soal agar siswa memiliki ruang berpikir analisis yang cukup tanpa merasa tergesa-gesa saat merespons kaidah tata bahasa yang rumit.

Bagi Pihak Sekolah dan Pengelola MAS Muhammadiyah 1 Medan, disarankan untuk melakukan penguatan dan pemeliharaan berkala terhadap infrastruktur teknologi informasi, khususnya dalam hal peningkatkan kapasitas bandwidth dan optimalisasi cakupan sinyal Wi-Fi di seluruh area kelas. Penyediaan sarana pendukung ICT yang andal akan menjamin kelancaran aktivitas pembelajaran digital sekaligus menciptakan iklim sekolah yang kondusif bagi pengembangan inovasi media pembelajaran interaktif oleh para pendidik.

Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan eksplorasi penelitian lebih lanjut melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau metode kuantitatif komparatif guna menguji efektivitas gamifikasi digital terhadap variabel belajar lainnya. Peneliti berikutnya juga dapat mengkaji dampak jangka panjang pemanfaatan kuis interaktif terhadap retensi memori kosa kata (mufradat) serta peningkatan keterampilan berbicara (maharah al-kalam) dan membaca (maharah al-qira'ah) pada jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. In *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta. *PT RajaGrafindo Persada*.

Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining" gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.

Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.

Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, S. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasi*. Universitas Negeri Malang Press.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook. 3rd*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Moleong, J. L. (2020). metodologi penelitian kualitatif J lexy Moleong. *Jurnal Ilmiah*, 274–282.

Mustofa, S. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN Maliki Press.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: Anexperimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, *69*, 371–380.

Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2016). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.