فعالية وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو

بحث علمي

الباحثة :

نالا عفيفة النافعة

٠٦٠٤٠٢٢٠٠٨٤

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية والتعليم

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٤

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Nala Avivatun Nafi'ah
NIM	:	06040220084
Alamat	:	Rt. 05, Rw. 02, Dsn Tempurejo, Desa Sidorejo, Kec.Purwoharjo, Kab. Banyuwangi.
Fakultas / Prodi	:	Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Arab
No. Telepon	:	082233147910
Judul Skripsi	:	

فعالية وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemahaman asli dari penulis sendiri dan bukan merupakan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis sendiri. Kecuali pada rujukan yang disebutkan sumbernya. Segala materi yang diambil dari karya orang lain hanya digunakan sebagai acuan tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang ditetapkan jurusan.

Surabaya, 18 Maret 2024

Pembuat Pernyataan,

Nala Avivatun Nafi'ah
NIM. 06040220084

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع و ملاحظة ما يلزم تصحيح في هذا البحث بعنوان " فعالية وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو " التي قدمته الطلبة :

الاسم : نالا عفيفة النافعة

رقم التسجيل : ٠٦٠٤٠٢٢٠٠٨٤

القسم : تعليم اللغة العربية

فنقدمه إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث العلمي مستوفي لشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى (S1) في قسم تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشتها في الوقت المناسب.

و هذا، تفضلوا بقبول الشكر و عظيم التقدير .

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سورابايا، ٢٥ فبراير ٢٠٢٤

المشرف الأول	المشرفة الثانية
البروفيسور الدكتور الحاج أأن نجيب الماجستير	الدكتورة أمي حنيفة الماجستيرة
NIP : ١٩٥٩١٠١٥١٩٩٨٠٣١٠٠١	NIP : ١٩٧٨٠٩٢٨٢٠٠٥٠١٢٠٠٢

التصديق

لقد أجرت كلية التربية والتعليم مناقشة هذا البحث العلمي أمام مجلس المناقشة في التاريخ ١٤ مارس ٢٠٢٤ و قرر بأن حامل هذا البحث ناجحة فيها لنيل الشهادة الجامعية الأولى (S.Pd) في تعليم اللغة العربية.

أعضاء لجنة مناقشة :

المناقش الأول : البروفيسور الدكتور الحاج أأن نجيب الماجستير (.....)

المناقشة الثانية : الدكتورة أمي حنيفة الماجستيرة (.....)

المناقش الثالث : الدكتور الحاج جنيدي الماجستير (.....)

المناقش الرابع : الدكتور الحاج محمد نعمان الماجستير (.....)

سورابايا، ١٤ مارس ٢٠٢٤

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية والتعليم

لجامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية

البروفيسور الدكتور محمد طاهر الماجستير

NIP . ١٩٧٤٧٢٥١٩٩٨٠٣١٠٠١

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
Email : perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan dibawah ini,

saya:

Nama	: Nala Avivatun Nafi'ah
NIM	: 06040220084
Alamat	: Rt. 05, Rw. 02, Dsn Tempurejo, Desa Sidorejo, Kec.Purwoharjo, Kab. Banyuwangi.
Fakultas / Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Arab
Email Address	: nalaaviv@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (…….)

Yang berjudul :

"فعالية وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو"

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *full text* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Maret 2024
Penulis

Nala Avivatun Nafi'ah
06040220084

التجريد

نالا عفيفة النافعة. ٢٠٢٤. فعالية وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو.

المشرف الأول : الأستاذ الدكتور الحاج أأن نجيب الماجستير

المشرفة الثانية : الدكتورة أمي حنيفة الماجستيرة

وجدت الباحثة العديد من المشاكل الطلاب في عملية تعليم اللغة العربية في الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو وكان أحدها مهارة القراءة. هناك عدة عوامل تسبب هذه المشكلة، مثل الاختلافات في خلفيات الطلاب، والدافعية في تعلم اللغة العربية، ونقص الطلاب الى المفردات اللغة العربية. ولذلك، استخدمت الباحثة وسيلة تعليم*"Quizwhizzer"* ليسهلون الطلاب في تعلم اللغة العربية.

أما أهداف هذا البحث فهي : ١) لمعرفة مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو، ٢) لمعرفة تطبيق وسيلة تعليم*"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* لترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو، ٣) لمعرفة فعالية تطبيق وسيلة تعليم*"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* لترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو.

في هذا البحث استخدمت الباحثة طريقة الكمية التجريبية. طريقة جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة و المقابلة و التوثيق و الاختبار ثم عينة هذا البحث هي ٣٥ طالبا من فصل العاشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو. والنتيجة t_0 باستخدام رمز المقارنة في مهارة القراءة ١٣,٥٩ . وهذا يدل أن الفرضية الصفرية (H_0) المردودة والفرضية البديلة (H_a) المقبولة.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

Abstrak

Nala Avivatun Nafi'ah. 2024. Efektivitas Media Quizwhizzer berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X MA DARUL ULUM WARU Sidoarjo.

Pembimbing 1	:	Prof. Dr. H. Aan Najib, M.Ag
Pembimbing 2	:	Dr. Umi Hanifah, M.Pd.I
Kata Kunci	:	Media Quizwhizzer,Gamifikasi, Keterampilan Membaca

Peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo salah satunya pada keterampilan membaca. Ada beberapa faktor yang menyebabkan masalah tersebut seperti perbedaan latar belakang siswa, motivasi dalam mempelajari bahasa Arab dan kurangnya kosa kata bahasa Arab yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan Media Quizwhizzer untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : 1) Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa sebelum penerapan media quizwhizzer berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, 2) Untuk mengetahui penerapan media quizwhizzer berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, 3) Untuk mengetahui efektivitas dari penerapan media quizwhizzer berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X 10 yang berjumlah 35 siswa. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan media quizwhizzer berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo. Nilai t_0 berdasarkan uji t pada keterampilan membaca= 13,59 , hal ini menunjukkan bahwasannya hipotesis nol *(H_0)* ditolak dan hipotesis alternative *(H_a)* diterima.

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

المحتويات

صفحة الموضوع ..... ب

توصية المشرف ..... د

التصديق..... هـ

الإهداء..... و

التجريد..... ح

الإستهلال ..... ي

كلمة الشكر والتقدير ..... ك

المحتويات ..... م

قائمة اللوحات ..... ع

قائمة الصور ..... ف

الباب الأول..... ١

مقدمة..... ١

أ- خلفية البحث..... ١

ب- قضايا البحث ٥

ج- أهداف البحث ٥

د- منافع البحث..... ٦

هـ- مجال البحث و حدوده ٦

و- توضيح بعض المصطلحات و تحديده..... ٧

ز- الدراسات السابقة ٩

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

ح- خطة البحث ١٤

الباب الثاني ١٦

الدراسة النظرية ١٦

الفصل الأول : وسيلة التعليم ١٦

أ- تعريف وسيلة التعليم..... ١٦

الفصل الثاني : وسيلة تعليم "QUIZWHIZZER" ١٨

الفصل الثالث : مهارة القراءة..... ٢٢

أ- تعريف مهارة القراءة ٢٢

ب- أهداف مهارة القراءة..... ٢٣

ج- أنواع مهارة القراءة..... ٢٤

د- المؤشرات في مهارة القراءة..... ٢٦

الباب الثالث..... ٢٨

طريقة البحث ٢٨

أ- نوع البحث..... ٢٨

ب- فروض البحث ٢٩

ج- مجتمع البحث و عينته..... ٣١

د- طريقة جمع البيانات..... ٣١

هـ- بنود البحث ٣٤

و- طريقة تحليل البيانات ٣٥

الباب الرابع..... ٣٩

الفصل الأول : لمحة عن المدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو ٣٩

أ- هوية المدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو. ٣٩

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

ب- تاريخ تأسيس المدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو ٣٩
ج- رؤية المدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو و بعثتها و أهدافها ٤٠
د- الهيكل التنظيمي ٤١
هـ- أحوال المدرسين ٤٢
و- أحوال المتعلمين ٤٥
ز- أحوال الوسائل و المرافق التعليمية ٤٦
الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها ٤٨
أ-. مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر (١٠) بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو في السنة ٢٠٢٣-٢٠٢٤ ميلادية. ٤٨
ب- تطبيق وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر (١٠) بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو في السنة ٢٠٢٣-٢٠٢٤ ميلادية. ٥٢
ج- فعالية وسيلة تعليم *"Quizwhizzer"* على أساس *"Gamification"* في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل العاشر (١٠) بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو سيدووارجو..... ٥٥
الباب الخامس..... ٦٤
خاتمة البحث ٦٤
أ- الخلاصة..... ٦٤
ب- الاقتراحات ٦٦
المراجع ٦٧

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

قائمة اللوحات

اللوحة ١: أسماء المدرسين في المدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو ٤٢
اللوحة ٢: أحوال المتعلمين ٤٦
اللوحة ٣: وسائل المدرسة ومرافقها ٤٧
اللوحة ٤ : نتيجة الاختبار القبلي ٤٩
اللوحة ٥ : الدرجة والنسبة المئوية في الاختبار القبلي ٥١
اللوحة ٦: نتيجة الاختبار البعدي ٥٥
اللوحة ٧: الدرجة والنسبة المئوية في الاختبار البعدي ٥٧
اللوحة ٨ : الفرق بين نتائج الاختبار القبلي و البعدي ٥٨
اللوحة ٩ : المسافة المتوسطة بين النتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي ٦٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

قائمة الصور

صورة ١: عرض وسيلة تعليم "*QUIZWHIZZER*" ٢٠
صورة ٢:الهيكل التنظيمي مدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية وارو ٤١
صورة ٣: عملية تعلم اللغة العربية..... ٥٢
صورة ٤: تطبيق وسيلة تعليم" *QUIZWHIZZER*"..... ٥٣

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

المراجع

المراجع العربية

almaany.com. ''معجم المعاني.'' Accessed December 1, 2023. https://www.almaany.com/ar/analyse/ar-ar/فعالية/.

almaany.com. ٢٠٢٣. معجم المعاني .*تعريف و شرح و معنى قراءة بالعربي في معاجم اللغة العربية معجم المعاني الجامع، المعجم الوسيط ،اللغة العربية المعاصر ،الرائد ،لسان العرب ،القاموس المحيط* – معجم عربي عربي صفحة ١(almaany.com) ، Accessed November 26, 2023

رمضانيلا, أنجي.''استخدام وسيلة *"Quizwhizzer"* في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الاستماع دراسة ما قبل تجربة لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية باندونج .UIN Sunan Gunung Jati, 2022''

فرحات, يوسف شكري. *معجم الطلاب*. بيروت: دار الكتب العلمية، ٢٠١٥.

مألوف, لويس. *المنجد في اللغة و الأعلام*. بيروت: دار المشرق،٢٠١١

الناقة ،محمود كامل. *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى*. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

ويدياواتي، يسني. "استخدام كويزويزر *Quizwhizzer* للإختبار اللغة العربية". جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٣.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

المراجع الإندونسية

Agustina, T, and F Sanjaya. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pokok Bahasan Transformasi Ditinjau Dari Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Toi Di SMK N 2 Depok." *Journal Universitas Sanata Dharma* (2016).

Ahmadi, and Aulia Mustika Ilmani. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional Hingga Era Digital)*. Jakarta: RUAS MEDIA, 2020.

Aiman Faiz, Nugraha Permana Putra, Fajar Nugraha. "Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan." *Jurnal Education and development* 10, no. 23 (2022): 493.

Annisa, A., S. Wahyuni., and N. Ahmad. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak Dan Gaya." *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 14, no. 3 (2023): 223.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.

Bakar, Rifa'i Abu. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.

Dony Novaliendry. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 6, no. 2 (2013): 107.

Faijah, Nuthfah. Nuryadi. Nafida Hetty Marhaeni. "efektiivitas penggunaan game edukasi quizwhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema phytagoras." *Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 1 (2022): 122.

Fariha, Dion Akhsanu, and Nanik Indahwati. "Analisis Kompetensi Mahasiswa Dalam Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi Pada Setiap Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PJOK Jenjang SMP Dan SMA/SMK." *Jurnal Analisa* 8, no. 3 (2020): 92.

Febrianingsih, Dian. Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*. Vol. 2, 2021.

Handayani, Sri, and Syafi'i. "Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab." *Tatsqifiy:*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 3, no. 2 (2022): 105.

Hermawan, Nur Fadly dan Muhammad Hamdan Kuswoyo. "Gambar Sebagai Media Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *El Wahdah* 3, no. 1 (2022): 14.

Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, and Alya Amrina Rosyada. "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3341.

Juhaeni Dkk. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 03, no. 02 (2023): 60.

Kuraedah, Sitti. "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Ta'dib* 8, no. 2 (2015): 83.

Kurnia., E., W & Putri., N. "Taţwîr Wasîlah Taqwîm Al-Mufradât Bistikhdâm QuizWhizzer Li As-Shaf Ats-Tsâmin Bi Al-Madrasah Al-Tsânawiyah Al-Islâmiyah Al-Hukûmiyah 1 Payakumbuh." *Lisaanuna: Ta`lim Al-Lughah Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2022): 214.

maduwa.blogspot.com. "Ma Darul Ulum Waru." *Sejarah Singkat MA DARUL ULUM WARU*. Last modified 2007. Accessed February 15, 2024. https://maduwa.blogspot.com/2007/06/sejarah-singkat-maduwa.html.

Malik, Mohammad Trias. "Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2022.

Hasan , Muhammad Dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

NU Online. "Qur'an NU." Accessed February 29, 2024. https://quran.nu.or.id/al-insyirah.

Parjaman, Tatang. Dede Akhmad. "Pendekatan Penelitian Kombinasi: Sebagai 'Jalan Tengah' Atas Dikotomi Kuantitatif-Kualitatif." *Jurnal Moderat* 05, no. 4 (2019): 536.

Rathomi, Ahmad. "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (May 1, 2019): 559.

Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

Basicedu 4, no. 2 (2020): 341.

Right, Asrul, and Farida. *Millenial Teacher for Gen Z*. 1st ed. Yogyakarta: Diva Press, 2022.

Saepudin. *Pembelajaran Kterampilan Berbahasa Arab*. Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012.

Vinidiansyah, Savira. Ananda, Andi Nurhaniah, Universitas Muhammadiyah, and Indonesia Hamka. "Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembela-Jaran Sejarah." *JPSI* 4, no. 2 (2021): 165.

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press, 2018.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA CV, 2013.

Arikunto, Suharsimi. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara, 2006.

Sulaiman, Saat. Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2nd ed. Sulawesi Selatan: Pusaka ALMAIDA, 2020.

Susanto, Devinta Agung, Erik Aditia Ismaya, Corespondensi Author, and History Artikel. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko." *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 05, no. 1 (2022): 108.

Hafni, Sahir Syafrida. *Metodologi Penelitian*. Edited by KBM Indonesia. Yogyakarta, 2021.

Syahrum, Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipustaka Media, 2012.

Taufiqurrahman, Ahmad Muradi &. *Buku - Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.

Hanifah., Umi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab (Surabaya: , 2011), Hal. 1*. Surabaya: Putra Media Nusantara Surabaya, 2011.

Wahyuningsih, Fahmi, Rr P Dyah Woroharsi, Lutfi Saksono, and Suwarno Imam Samsul. "Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media." *International Joint Conference on Science and Engineering* 20, no. 9 (2021): 151. www.quizwhizzer.com,.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/

Widhi Oktavian, Anisa, Dita Wahyuni, and Farida Istiani. “PENERAPAN aplikasi quizwhizzer untuk meningkatkan hasil Belajar Ppkn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di Sd Negeri Lajuk Sidoarjo.” *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 113. https://app.quizwhizzer.com/play.

Miarso, Yusuf Hadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2004.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/ http://digilib.uinsa.ac.id/