

فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz في ترقية مهارات
القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة

سورابايا

بحث علمي

الباحثة

آتنا صلحي عزيزة

٠٦٠١٠٢٢٠٠٢



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية وإعداد المعلمين

جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٦

صفحة الموضوع

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atina Shulha Azizah
NIM : 06010222002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemahaman, dan pemikiran asli penulis sendiri, dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan penulis. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Adapun judul skripsi yang penulis tulis adalah:

فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz في ترقية
مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة
بمدينة سورابايا

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi dari pihak yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 8 Desember 2025
ormat Saya,

Atina Shulha Azizah
NIM.06010222002


توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الاطلاع وملاحظة مايلزم تصحيحية في هذا البحث بموضوع: "فعالية نموذج
التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz في ترقية مهارتي القراءة والكتابة
لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا"، الذي قدمته
الطالبة:

الاسم : آتنا صلحي عزيزة

رقم التسجيل : ٠٦٠١٠٢٢٠٠٢

القسم : تعليم اللغة العربية

فنفقده إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن
هذا البحث مستوف للمشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة البكالوريوس في
قبول الشكر تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشة في الوقت المناسب. هذا وتفضلوا
والاحترام.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ٨ ديسمبر ٢٠٢٥

المشرفة الثانية



(إيدا مفتاح الجنة الماجستير)

NIP. 198008062014112003

المشرف الأول



(الدكتور محمد بيهقي الماجستير)

NIP. 197402202003121004

التصديق

لقد أجرت كلية التربية وإعداد المعلمين مناقشة هذا البحث الذي كتبه الباحثة:

الاسم : آتنا صلحي عزيزة

رقم التسجيل : ٠٦٠١٠٢٢٠٠٢

القسم : تعليم اللغة العربية

الموضوع : فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz

في ترقية مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية

الرابعة بمدينة سورابايا

وقد قرر مجلس المناقشة بأنه ناجح ومُستحق على شهادة البكالوريوس (S.Pd) في

تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.

أعضاء لجنة المناقشة :

المناقش الأول : الدكتور محمد بيهقي الماجستير

المناقشة الثانية : إيدا مفتاح اللجنة الماجستير

المناقشة الثالثة : البروفيسور الدكتورة مفلحة الماجستير

المناقشة الرابعة : البروفيسور الدكتورة أمي حنيقة الماجستير

سورابايا، ٩ يناير ٢٠٢٦

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين

بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية



البروفيسور الدكتور محمد طاهر الماجستير

NIP:197407251998031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Atina Shulha Azizah

NIM : 06010222002

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab

E-mail address : atinashulhaazizah@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 ☐ Desertasi ☐ Lain-lain

(.....)

yang berjudul :

فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz في ترقية
مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة
بمدينة سورابايا

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

Saya bersedia untuk 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 yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Januari 2026


Atina Shulha Azizah

التجريد

آتنا صلحي عزيزة ٢٠٢٦. فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz في ترقية مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا. المشرف الأول هو الدكتور محمد بيهقي الماجستير المشرفة الثانية هي إيدا مفتاح اللجنة الماجستير مفتاح الرموز : نموذج التعليم القائم على الألعاب, وسيلة Zep Quiz , مهارتي القراءة والكتابة.

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz في ترقية مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا. استخدم البحث المنهج الكمي بتصميم الاختبار القبلي والبعدي، وبلغت عينة البحث ٢٢ طالبا من الصف الثامن (G). وتم جمع البيانات من خلال المقابلة، والملاحظة، الوثائق، والاختبار، بينما تم تحليل البيانات باستخدام اختبار (t-test) ومعادلة N-Gain بمساعدة برنامج SPSS. وأظهرت نتائج البحث أن قيمة (t) في مهارة القراءة بلغت -٥,٣٠٦ مع متوسط N-Gain قدره ٠,٣٦٦٧ في الفئة المتوسطة، في حين بلغت قيمة (t) في مهارة الكتابة -٩,٥٠٧ مع متوسط N-Gain قدره ٠,٥٨٠٣ في الفئة المتوسطة. وتدلل هذه النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، مما يثبت أن نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة Zep Quiz فعال في تحسين مهارتي القراءة والكتابة في اللغة العربية.

Abstrak

Atina Shulha Azizah 2025. Efektifitas Model Game Based Learning dengan Media Zep Quiz untuk Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiroah wan Kitabah pada Siswa Kelas VIII MTsN 4 Kota Surabaya. Pembimbing 1 adalah M. Baihaqi, MA, Ph.D, Pembimbing 2 adalah Ida Miftakhul Jannah, M. Pd. I. Kata Kunci: Model Game Base Learning, Zep Quiz, Kemampuan Maharah Qiroah wal Kitabah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model Game-Based Learning dengan media Zep Quiz terhadap kemampuan Maharah Qira'ah dan Kitabah siswa kelas VIII MTsN 4 Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest dan posttest terhadap 22 siswa kelas VIII G. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji t-test dan N-Gain dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada keterampilan Maharah Qira'ah diperoleh nilai t sebesar -5,306 dengan peningkatan N-Gain rata-rata sebesar 0,3667 yang berada pada kategori sedang. Sementara itu, pada keterampilan Maharah Kitabah diperoleh nilai t sebesar -9,507 dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,5803 yang juga berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa model Game-Based Learning dengan media Zep Quiz efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bahasa Arab siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المحتويات

أ.....	صفحة الموضوع
د	توصية المشرف
ه.....	التصديق
و	الإهداء
ح	التجريد
ي	الاستهلال
ك.....	كلمة الشكر والتقدير
م	المحتويات
ص.....	قائمة اللوحات
ر	قائمة الصور
١	الباب الأول
١	أ- خلفية البحث
٦	ب- قضايا البحث
٦	ج- أهداف البحث
٧	د- منافع البحث
٧	هـ- مجال البحث وحدوده
٨	و- توضيح بعض الدصطلحات

١٢	ز- الدراسات السابقة.....
١٦	ي- خطة البحث
١٨	الباب الثاني
١٨	الدراسات النظرية
١٨	الفصل الأول : التعليم القائم على الألعاب
١٨	١-تعريف التعليم القائم على الألعاب.....
١٩	٢-خصائص ومبادئ التعليم القائم على الألعاب.....
٢٠	٣- منافع التعليم القائم على الألعاب.....
٢١	٤- مزايا وعيوب التعليم القائم على الألعاب.....
٢٢	٥- النظرية الأساسية.....
٢٣	٦- الصلة بتعليم اللغة العربية.....
٢٣	الفصل الثاني: Zep Quiz
٢٣	١- تعريف ووظيفة Zep Quiz
٢٤	٢- الميزات والخصائص
٢٥	٣- منافع Zep Quiz
٢٥	٤- مزايا وعيوب Zep Quiz
٢٦	٥- النظرية الأساسية.....
٢٧	٦- الصلة بتعليم اللغة العربية.....
٢٧	الفصل الثالث: مهارة القراءة.....
٢٧	١- تعريف مهارة القراءة.....
٢٨	٢- أهداف مهارة القراءة.....

٣٠	٣- أهمية مهارات القراءة.....
٣١	٤- أنواع مهارة القراءة.....
٣٢	٥- مكونات مهارة القراءة.....
٣٣	٦- تقويم مهارة القراءة.....
٣٣	٧- المؤشرات في تقويم مهارة القراءة.....
٣٦	الفصل الرابع : مهارة الكتابة.....
٣٦	١- تعريف مهارة الكتابة.....
٣٧	٢- أهداف مهارة الكتابة.....
٣٧	٣- أنواع مهارة الكتابة.....
٣٩	٤- أهمية مهارة الكتابة.....
٣٩	٥- تقويم مهارات الكتابة.....
٤١	٦- مؤشرات تقويم مهارة الكتابة.....
٤٥	الباب الثالث.....
٤٥	نموذج البحث.....
٤٥	١- نوع البحث.....
٤٥	٢- فروض البحث.....
٤٦	٣- مجتمع البحث وعينته.....
٤٦	٤- نموذج جمع البيانات.....
٤٧	٥- بنود البحث.....
٤٩	٦- تحليل البيانات.....
٥٣	الباب الرابع.....

الدراسة الميدانية	٥٣
أ) الفصل الأول: لمحة عن المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٥٣
١- هوية المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٥٣
٢- تاريخ تأسيس المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٥٣
٣- رؤية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٥٥
٤- الهيكل التنظيمي.....	٥٧
٥- أحوال المعلمين و الموظفين.....	٥٩
٦- أحوال المتعلمين.....	٦٠
٧- أحوال الوسائل التعليمية.....	٦١
ب) الفصل الثاني: عرض البيانات وتحليلها.....	٦٢
١- مهارتا القراءة و الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٦٢
أ. مهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٦٢
ب. مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا.....	٦٦
٢- تطبيق نموذج التعليم القائم على اللعبة باستخدام الترقية Zep Quiz في تعليم مهارة القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الحكومية ٤ سورابايا.....	٦٩

٣-فعالية نموذج التعليم القائم على اللعبة باستخدام الترقية Zep Quiz لترقية مهارة القراءة و الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الحكومية ٤	٧٣
أ.فعالية نموذج التعليم القائم على اللعبة باستخدام الترقية Zep Quiz لترقية مهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الحكومية ٤	٧٣
ب.فعالية نموذج التعليم القائم على اللعبة باستخدام الترقية Zep Quiz لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الحكومية ٤	٨١
الباب الخامس	٩٠
أ-الخلاصة	٩٠
ب-المقترحات	٩٢
المراجع	٩٤
الملحقات	١٠٠

قائمة اللوحات

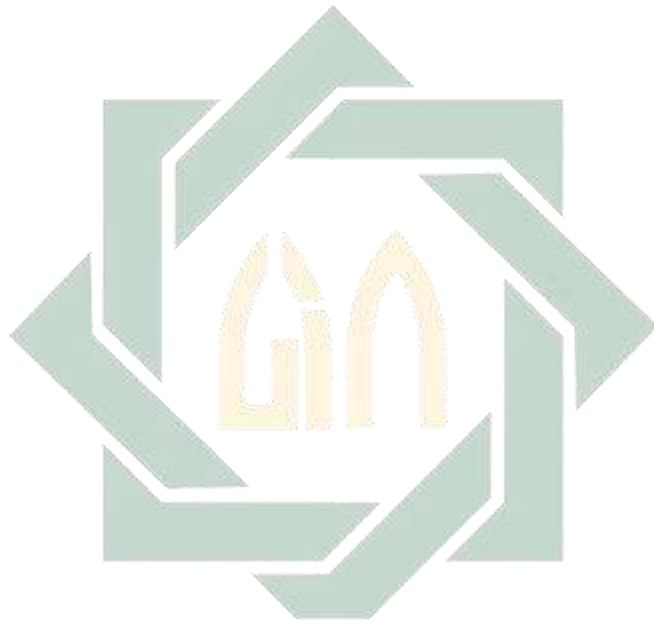
اللوحة ٣ . ١ مقدار تحليل البيانات	٤٩
اللوحة ٤ . ١ جدول بيانات الكوادر التعليمية والإدارية	٥٩
اللوحة ٤ . ٢ عدد المتعلمين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا	٦٠
اللوحة ٤ . ٣ عدد المتعلمين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا	٦٠
اللوحة ٤ . ٤ الوسائل التعليمية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا	٦١
اللوحة ٤ . ٥ الوسائل التعليمية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا	٦١
اللوحة ٤ . ٦ نتائج الاختبار القبلي من مهارة القراءة	٦٣
اللوحة ٤ . ٧ عدد الطلاب من جانب درجة النتائج بالنسبة المئوية في الاختبار القبلي	٦٥
اللوحة ٤ . ٨ نتائج الاختبار القبلي من مهارة الكتابة	٦٧
اللوحة ٤ . ٩ عدد الطلاب من جانب درجة النتائج بالنسبة المئوية في الاختبار القبلي	٦٩
اللوحة ٤ . ١٠ نتائج الاختبار البعدي من مهارة القراءة	٧٣
اللوحة ٤ . ١١ عدد الطلاب من جانب درجة النتائج بالنسبة المئوية في الاختبار البعدي	٧٥

اللوحة ٤ . ١٢	مسافة النتائج بين الاختبار القبلي و الاختبار البعدي لمهارة القراءة	٧٦
اللوحة ٤ . ١٣	المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي	٧٧
اللوحة ٤ . ١٤	جدول إختبار التوزيع الطبيعي	٧٨
اللوحة ٤ . ١٥	جدول إختبار (T-Test)	٧٩
اللوحة ٤ . ١٦	نتائج الاختبار البعدي من مهارة الكتابة	٨١
اللوحة ٤ . ١٧	عدد الطلاب من جانب درجة النتائج بالنسبة المئوية في الاختبار البعدي	٨٣
اللوحة ٤ . ١٨	مسافة النتائج بين الاختبار القبلي و الاختبار البعدي لمهارة الكتابة	٨٤
اللوحة ٤ . ١٩	المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي	٨٥
اللوحة ٤ . ٢٠	جدول إختبار التوزيع الطبيعي	٨٦
اللوحة ٤ . ٢١	جدول إختبار (T-Test)	٨٧

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة الصور

الصورة ٤ . ١		٥٩
الصورة ٤ . ٢		٧١
الصورة ٤ . ٣		٧١



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع العربية

- ابراهيم, عبد العليم. *الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية*. القاهرة: دار المعارف, ٢٠٠٨.
- الخفاجي, د. عدنان عبد. *مشكلات تعليم القراءة والكتابة*. القاهرة: المكتبة الأنجلو المصرية, ٢٠١٦.
- الخليفة, الدكتور حسن جعفر. *فصول في تدريس اللغة العربية ابتدائي متوسط ثانوي*. الرياض: مكتبة الرشد, ٢٠٠٤.
- السويفي, د. وائل صلاح. *مهارات القراءة والكتابة للطفولة المبكرة*. وكالة الصحافة العربية, ٢٠٢٢.
- الصقر, افل اباد. *مهارات الكتابة الصحفية*. القاهرة: دار الأسرة ميديا ودار عالم الثقافة للنشر, ٢٠١٧.
- العربية, مجمع الملك سلمان العالمي للغة. *معلم اللغة العربية للناطقين بغيرها*. مجمع الملك سلمان العالمي للغة العربية, ٢٠٢٥.
- المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا. *الهيكل التنظيمي*. سورابايا, ٢٠٢٥.
- المدرسة المتوسطة الحكومية الرابعة بمدينة سورابايا. *كتاب المنهاج الدراسي (KSP) للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥*. سورابايا, ٢٠٢٥.
- المرشدة, د. طلال عبدالله. *بناء المهارات اللغوية في كتب تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في الجامعات الاردنية الرسمية*. عمان: دار الجنان للنشر والتوزيع, ٢٠١٦.
- صالحة, ستي. “مهارة القراءة مشكلتها وأهميتها في تعليم اللغة العربية”. *الملتقى العلمي الوطني ٢٠١٩* قسم تعليم اللغة العربية (٢٠١٩): ١٥٢-١٦٠.

طعيمة, رشدي أحمد. تعليم العرب لغير الناطقين بها من أهمية وأسالية. المصر: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة, ١٩٨٩.

عمشه, خالد حسين أبو. التقويم اللغوي في برامج تعليم العربية للناطقين بغيرها. الرياض: مجمع الملك سلمان العالمي للغة العربية, ٢٠١٩.

موسى, د. مصطفى إسماعيل. مهارات القراءة والكتابة.. تحديدها، تعليمها، تنميتها، تقويمها. ب ريت: دار الم رشق: وكالة الصحافة العربية, ٢٠٢٤.

نتائج المقابلة مع طالب من الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية سورابايا في التاريخ ١٦ اكتوبر ٢٠٢٥, n.d.

نتائج المقابلة مع مغللة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية سورابايا في التاريخ ١٦ اكتوبر ٢٠٢٥, n.d.

نتائج الملاحظة في المدرسة المتوسطة الحكومية سورابايا في التاريخ ١٧ اكتوبر ٢٠٢٥, n.d.

المراجع للإندونيسية

- (BPS), Badan Pusat Statistik. “Statistik Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Hasil Susenas Maret 2023).” *Badan Pusat Statistik (BPS)*. Last modified 2023. <https://www.bps.go.id>.
- (Kemenag), Kementerian Agama Republik Indonesia. “Pandemi, Kemenag Mulai Kembangkan Madrasah Digital.” *Website Kemenag*. Last modified 2021. <https://kemenag.go.id/nasional/pandemi-kemenag-mulai-kembangkan-madrasah-digital-uukyvd?>
- Abidin, A. Mustika. “Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak).” *an-Nisa* 15, no. 1 (2022): 1–8.
- Adinda, Citra, Emil El Faisal, and Susilawati. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 268–276.

- Afjalurrahmansyah, A. Syarifah Witraniah Assegaf, and Ade Wahyudin. "Analisis Kesulitan Siswa MTs Dalam Memahami Tata Bahasa Arab ' Qawaid .'" *Janah: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2025): 68–75.
- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 15, no. April (2024).
- Anis Zunaidah, DKK. "Evaluasi Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Maharah Al-Kitabah) Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal of Applied Arabic Linguistic* 01, no. 01 (2023): 36–51.
- Ardiyanto, Safri, Charlotta Svonni, and Nabiswa Martin Wasike. "T-Test Analysis of Learning Achievement of Bilingual Students and Regular Students" 4, no. 4 (2023).
- Arifianto, Muhammad Lukman, Moh Amin, Irhamni, Mohammad Ahsanuddin, Khoirin Nikmah, Muhammad Sofi Anwar, and Nurul Fitria. *Evaluasi Pembelajaran Dan Pengembangan Tes Interaktif Bahasa Arab*. Tonggak Media. Yogyakarta: Tonggak Media, 2021. [https://repository.um.ac.id/1517/1/Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengembangan Tes Interaktif - 2021.pdf](https://repository.um.ac.id/1517/1/Evaluasi_Pembelajaran_Bahasa_Arab_dan_Pengembangan_Tes_Interaktif_-_2021.pdf).
- Banihashem, Seyyed Kazem, Hojjat Dehghanzadeh, Douglas Clark, Omid Noroozi, and Harm J.A. Biemans. "Learning Analytics for Online Game-Based Learning: A Systematic Literature Review." *Behaviour and Information Technology* 43, no. 12 (2024): 2689–2716.
- Boeriswati, Endry, Ilza Mayuni, Ari Khairurrijal Fahmi, and Kamal Surong. "The Development of Assessment Rubric of Arabic Language Writing Based on National Qualifications Framework of Indonesia" 15, no. 1 (2023): 261–277.
- Dahalan, Fazlida, Norlidah Alias, and Mohd Shahril Nizam Shaharom. *Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review*. Education and Information Technologies. Vol. 29. Springer US, 2024. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>.
- Dahlia, Nanni Rizki, Masta Marselina Sembiring, and Faisal Faisal. "Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game." *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)* 10, no. 1 (2024): 40.
- Dewi, Sinta Verawati, Nina Zakiah, Nurina Happy, and Via Yustitia. "Comparative Analysis of Test for Improving Primary Students Mathematics Literacy Skills Through Project – Based Learning" 12, no. 1 (2024): 10–17.
- Dinh Thi, Lan. "Game-Based Learning in Improving Student Engagement." *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*

IX, no. V (2025): 5116–5123.

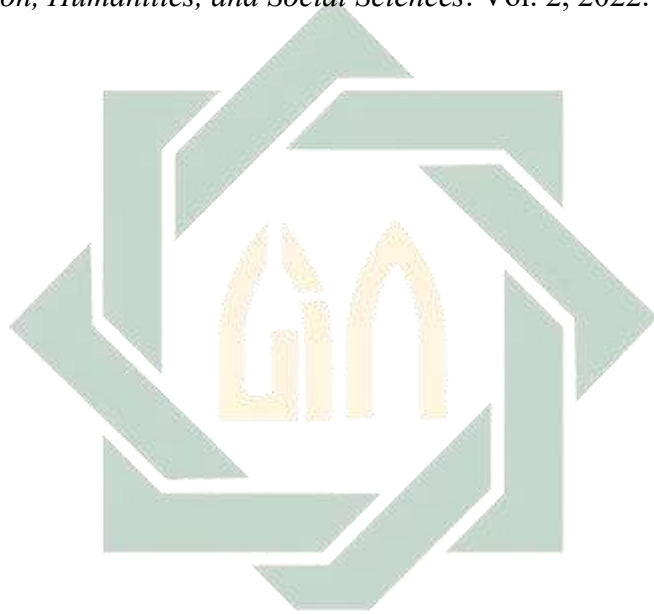
- Faber, Tjitske J.E., Mary E.W. Dankbaar, Walter W. van den Broek, Laura J. Bruinink, Marije Hogeveen, and Jeroen J.G. van Merriënboer. “Effects of Adaptive Scaffolding on Performance, Cognitive Load and Engagement in Game-Based Learning: A Randomized Controlled Trial.” *BMC Medical Education* 24, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05698-3>.
- Farida, Hanik, Saida Ulfa, and Dedi Kuswandi. “Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 38.
- Fawzani, Nurul, Fatimatuz Zahro, Muh. Naufal Fitra, and Eko Prayetno. “Implementation of Portfolio Assessment on Tahsin Kitabah Teaching at Al-Hidayah Karangploso Boarding School.” *Al-Lisan* 9, no. 2 (2024): 185–199.
- Fernández-Raga, María, Darija Aleksić, Aysun Kapucugil İkiz, Magdalena Markiewicz, and Herbert Streit. “Development of a Comprehensive Process for Introducing Game-Based Learning in Higher Education for Lecturers.” *Sustainability (Switzerland)* 15, no. 4 (2023).
- Feruza Ziyot kizi, Boymurodova, and Ilhomberdiyeva Husnora Bekzod kizi. “The Importance Of Learning Foreign Languages for Undergraduate Students in Higher Education” 05, no. 2 (2025): 932–936. <http://www.airccse.org/journal/ijaia/ijaia>.
- Firdausiyah, Arroyanah, and Ida Miftakhul Jannah. “Analisis Problematika Peserta Didik Dalam Menulis Kalimat Bahasa Arab” 8, no. 1 (2025).
- Gunanto, Samuel Gandang. “Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa.” *Rekam* 17, no. 1 (2021): 71–76.
- Haloho, Yenni mesilina, I Kadek Suartama, and I Komang Sudarma. “Educational Game-Based Thematic Learning Media to Improve Student Learning Competence.” *Mimbar Ilmu* 28, no. 1 (2023): 106–115.
- Hii Bii Hui, and Muhammad Sofwan Mahmud. “Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on the Students’ Cognitive and Affective Domain: A Systematic Review.” *Frontiers in Psychology* (2023): 1–15. <https://login.ezplib.ukm.my/>.
- Hudan Feriansyah, Zidny. “Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Melalui Media ZEP Quiz.” *E-Journal Laterne* 14, no. 2 (2025): 12–23.
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, and Wannuraniza Destiani. “Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024): 94–103.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi (Kemendikbudristek). "Merdeka Belajar: Menjaga Keberlanjutan Transformasi Pendidikan Indonesia." *Website Kemendikbudristek*. Last modified 2024. <https://kemendikdasmen.go.id/main/blog/2024/02/merdeka-belajar-menjaga-keberlanjutan-transformasi-pendidikan-indonesia?>
- Latorre-Cosculluela, Cecilia, Verónica Sierra-Sánchez, and Sandra Vázquez-Toledo. "Gamification, Collaborative Learning and Transversal Competences: Analysis of Academic Performance and Students' Perceptions." *Smart Learning Environments* 12, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00361-2>.
- Mandasari, Yuyun Putri, and Eka Wulandari. "The Impact of Zep Quiz on Students' Engagement in the Esp Class." *Proceeding of The Third National Seminar on English Language Teaching (NELT)* 3 (2025): 1–6.
- Maulidiyah, Afyatul, M Baihaqi, Hisbullah Huda, Nur Sjamsuarini, and Pudji Astutik. "Efektivitas Gamifikasi Dengan Zep Quiz Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab" 8 (2025): 12038–12044.
- Nahdlatul Ulama (NU Online). "Al-Qur'an Digital NU Online."
- Puspita, Yenda, Fitriana Fitriana, and Yundri Akhyar. "Implementasi Pendekatan Behaviorisme Dalam Pemberian Reward Untuk Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini." *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 89–99.
- Rahmatussyfa, Laila. "Game-Based Learning : Solusi Cerdas Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Di Daerah Terpencil," no. December (2024): 0–5.
- Ramadhani, and Sya. "Analisis Isi Modul Ajar Berbasis Game-Based Learning: Pemanfaatan Media AI Zep Quiz Untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif." *Kalimah Tauhid* (2025).
- Rohman Sudesu, Abdul, Uril Bahrudin, and Nur Hasan. "Penggunaan Game Based Learning 'Educaplay' Sebagai Evaluasi Pembelajaran Qiro'ah Di Perguruan Tinggi Malang." *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar* 10 (2025): 428–440.
- Rusyada, Hilma, and Muhammad Nasir. "Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar Hilma" 6, no. 2 (2022): 1714–1723.
- Sahkholid Nasution, Sekar Wulandari, Maulida Rahmi, Isnaini Anggina Lubis, and Lisa Rahmadhani Siregar. "Penggunaan Buku Al'arabiyyah Li Mahaarati Al-Kitaabah Fii Dhau'i . Annadzriyyati Albinaaiyyah Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kitabah: Perspektif Media Pembelajaran." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2023): 267–283.
- Sonjaya, Rebina Putri, Farrel Rahma Aliyya, and Syahandika Naufal. "Pengujian

Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas” 9 (2025): 1627–1639.

Wardoyo, Cipto, Yogi Dwi Satrio, and Dudung Ma’ruf. “Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education.” *KnE Social Sciences* 2020, no. 2001 (2020): 81–87.

Yulianti, Riska, Syukurilla Wara Alfa, Effendi, Titin Liana Febriyanti, Dea Santika Rahayu, Bertolomeus Haryanto Agung, M Luthfi Oktariantio, et al. *Metode Penelitian Eksperimen Konsep, Implementasi, Dan Studi Kasus. Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*. Vol. 2, 2022.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A