

المراجع

المراجع عرابية

- عبد الرحمن حسين، ع. ا. (٢٠٢٤). محفظة العلماء الرقمية (التلعيب في التعليمي اللغة العربية: درصة الأبهات المنصية في تثبيقي محفظة العربية في الهندية. *ألبيا: جورنال بنديكان بهاسا عربية*، ٥ (١ SE-Articles)، ٢٩-١. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v5i1.10961>
- فاطمة رزاق. (٢٠٢٣). *فاعلية الألعاب اللغوية تنمية مهارات اللغة العربية تنمية مهارة السماع أنموذجا*.
- محمود حسن الزهري، م. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي. *المجلة التربوية لتعليم الكبار*، ٤ (٢)، ٢١٣-٢٥٢. <https://doi.org/10.21608/altc.2022.281659>
- صالح، م.، عريفي، ز.، & حنفارزان، ل. (٢٠٢٢). ألعاب اللغة في تعلم البلاغة العربية لغير العرب/ الألعاب اللغوية في تعليم البلاغة العربية للناطقين بغير العربية العباب اللغوية في علم البلاغة العربية. *مجلة إعجاز العربية للتعلم العربي*، ٥ (٣)، ٦٧١-٦٨٩.
- مختار، أ. (2025). استخدام التصميم الممتع وما بعد مُحفّزات الألعاب في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها. *Yedi Aralık Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 55-71. <https://dergipark.org.tr/en/pub/yasader/issue/1642681>
- عسابيلا، جامعة أمريكا (٢٠٢٠). *طريقة تعليم مهارة القراءة في مدرسة المعارف الثانوية سوكورجا فاسوروان*. *Etheses.Uin-Malang.Ac.Id*.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

- Aflah, F. R., & Hamdani, M. F. (2025). *Penerapan Regresi Linier Berganda dalam Menilai Hubungan Antar Variabel dalam Penelitian Kuantitatif*. 5, 4195–4211.
- Almelhes, S. A. (2024). *Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers : a systematic literature review*. March, 1–11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>
- Aminah, M., Rafli, Z., & Murtadho, F. (2024). *The Role of Gamification in Digital EFL Classrooms : A Study on Motivation and Retention*. 5(6).
- Amirotun Nasikha, S. A., & Aisyah, N. (2025). *Penerapan Model Game-Based Learning untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas*. 8(1), 24–33.
- Ansori, Y., Situmorang, L. K., & Ayuningsih, P. (2025). *Evaluasi Penggunaan Platform Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Praktik Mengajar Mahasiswa*. 1–9.
- Baihaqi, F., & Zulkarnaen, I. (2024). *Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perpustakaan Universitasbhayangkarakartarayamenggunakan Metode Uji Prasyarat Berbasis Software Spss*. 2(7), 719–727.
- Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. In *General Learning* (Vol. 61, Issue 1, pp. 76–85). <https://doi.org/10.18177/sym.2020.61.1.sr.11518>
- Barros, W., Jos, I., & Federal, U. (2021). *Gamification practices in tourism : An analysis based on the model by Werbach & Hunter (2012) Praticás de gamificação em turismo : Uma análise a partir do modelo de*. 15(2012), 1–15.
- Courtney E. Ackerman, M. (2018). *Self Determination Theory and How It Explains Motivation*. https://positivepsychology.com/self-determination-theory/?utm_source=chatgpt.com
- Dewi Nazilatul Maghfirah. (2024). *MENJADIKAN PEMBELAJARAN MUFRADAT MENYENANGKAN : STRATEGI INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB DI MI Dewi Nazilatul Maghfirah UIN Sunan Ampel Surabaya Taufik UIN Sunan Ampel Surabaya Aliwafa UIN Sunan Ampel Surabaya Abstrak Al-Madrasah*. 8(4), 1842–1853. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplaydi Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. 3(2).
- Fitria, T. N. (2022). *The impact of gamification on students ' motivation : A Systematic Literature Review*. 9(2), 47–61.
- Fitria, T. N. (2023). *The impact of gamification on students' motivation: A Systematic Literature Review*. *LingTera*, 9(2), 47–61. <https://doi.org/10.21831/lt.v9i2.56616>
- Fuadah, I. M., & Kurnia, S. S. (2021). *Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Partisipasi Politik pada Mahasiswa*.
- Hasbi, A. Z. El, Damayanti, R., Dina, H., & Mizani, H. (2023). *PENELITIAN*

KORELASIONAL (Metodologi Penelitian Pendidikan). 2(6), 784–808.

- Indiarti, K., Masyhuri, M., Islamiyah, D. F., & Prasetya, B. (2026). *Pengaruh Kepemimpinan Spiritual Kepala Sekolah Terhadap Budaya Religius Sekolah Menengah Pertama: Pendekatan Kuantitatif Dengan Analisis Regresi Linier Sederhana*. 3(2), 94–108.
- Indriani, M., & Puspitasari, D. (2024). *Pengaruh Game Based Learning pada Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar di Papua*. 5(2), 73–78.
- Jaussi, K. S., & Topaloglu, E. (n.d.). *Intentionality*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.23759-0>
- Keller, J. (n.d.). *Arcs model of motivation*. 1–4.
- Keller, J. M. (1985). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*. 1932.
- Kuswoyo. (2024). *GAME-BASED LEARNING : CARA MENYENANGKAN BELAJAR BAHASA ARAB DI ERA DIGITAL*. 12(1), 12–20.
- Manninen, M., Dishman, R., Hwang, Y., Magrum, E., & Deng, Y. (2022). Psychology of Sport & Exercise Self-determination theory based instructional interventions and motivational regulations in organized physical activity : A systematic review and multivariate meta-analysis. *Psychology of Sport & Exercise*, 62(February), 102248. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102248>
- Mardatillah, N. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). *Hubungan Antara Disiplin Belajar Dengan Tanggung Jawab Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 43 Pekanbaru*. 11, 241–250.
- Mardiatmoko, G. (2020). *Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrik Kenari Muda [CANARIUM INDICUM L])*. 14(3), 333–342.
- Mukhtar, A. (2025). استخدام التصميم الممتع وما بعد مُحفِّزات الألعاب في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها. *Yedi Aralık Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 55–71. <https://dergipark.org.tr/en/pub/yasader/issue/1642681>
- Mukni, M., Mudrikah, M., & Rizky, Y. (2024). *The development of game-based learning media by using educaplay to increase student motivation and participation*. 2018.
- Mulyani, S. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME*. 02(03), 5–10.
- Prensky, M. (2001). *The Digital Game-Based Learning Revolution*. 1–19.
- Rahman, M. R. N., Ayulanda, I., Fajriyah, A. N., Rukiyah, I., & Anshori, H. A. Al. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Market Place Activity dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis di MTs Darussalam Samarinda*. 16(1), 1–10.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 8(2), 21907–21914.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2014). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. May. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sakdiah, N., & Sihombing, F. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Sathar*, 1(1), 34–41. <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41>
- Self-Determination Theory*. (2025). https://selfdeterminationtheory.org/theory/?utm_source=chatgpt.com
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.
- Ulfa, S. D., Annisa, S., Febrianita, T., & Arindy, W. Dela. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. 8, 42467–42473.
- Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. 3, 1–6.
- Werbach, K., & Hunter. (2012). *how game thinking can revolutionize your business for the win*.

