

المراجع

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE. (ed.); 1st ed.). CV. Syakir Media Press.
- Abidah, Z., Rohman, M. F., & Rahmadian, Y. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. 01(02). <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.773>
- Agnes, M., Nainggolan, O., Annisa, R., Neva, F., Pakpahan, R., Suyanti, R. D., Pardosi, S. M., Medan, U. N., Baru, K., & Serdang, D. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ZEP QUIZ TERHADAP TINGKAT KONSEP PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PERNAPASAN PADA SISWA SMP KELAS VII. *JURNAL MEDIA AKADEMIK*, 3(11). <https://doi.org/10.62281>
- Ahmiani, O. (2025). نراقلمنا ليلحتلا : قيلود براجت للاخ نم قبيرعلا ةغللا ميلعت ميوقت. ٣ (١), ٣٣-٤٦. <https://doi.org/10.23971/jallt.v3i1.291>
- Ahsanuddin, M., Ainin, M., Fauzan, M., Hassan, A. R., & Thoriq, M. A. (2025). The Effectiveness Gamification as an Assessment Method to Enhance Arabic Language Learning Competency in Indonesian Junior High Schools. *Forum for Linguistic Studies*, 07(08), 764–775. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i8.10417>
- Aini, F., & Husna, N. (2025). *PENGGUNAAN ELEMEN GAMIFAKASI DALAM*. 05(01), 63–76. <https://doi.org/10.26418/skjp.v5i1.93110>
- Ambiya, I. Z., & Sauri, S. (2024). Studi Profesionalisme Pedagogik Guru Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemahiran Berbahasa (Studi Fenomenologi Terhadap Guru Bahasa Arab di MA Negeri 3 Majalengka). *EL-IBTIKAR: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB*, 13(1), 53–72.
- Amini, D. A., Gumelar, W. S., & Ruswandi, R. (2025). Students ' Perceptions of Quizizz as A Formative Assessment Tool for Reading Comprehension in EFL Learning. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and*

Literature, 4778, 3528–3544. <https://doi.org/10.24256/ideas>.

- Anggereini, E., Aina, M., & Yelianti, U. (2025). Inovasi Asesmen Digital dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dan Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka untuk Guru- Guru IPA. *Jurnal Widya Laksana*, 14(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jwl.v14i1.85951>
- Arifin, A. S., & Muqit, A. (2025). Analisis Komparatif Pengalaman Siswa Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Konvensional Dan Quizizz. *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 35–46. <https://doi.org/10.30651/td.v14i2.28883>
- Assauri, S., Arlina, W. D., Saupi, L. M., Uviana, E., Eptiana, B. D., & Hamzanwadi, U. (2026). KEEFEKTIFAN TRANSFORMASI DIGITAL DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN (STUDI PENGGUNAAN APLIKASI EXAMBRO DI SMA NEGERI 1 MASBAGIK). *Journal of Innovative and Creativity*, 6(1), 13396–13402.
- Azizah, H. N. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Bai, S., & Hew, K. F. (2025). How different gamified leaderboards affect individual students ' learning engagement , strategies , performance , and perceptions in online classes. *Educational Technology & Society*, 28, 42–61. <https://doi.org/10.30191/ETS>.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism Perspective and Method*.
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2024). *Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik*. 1–9. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960>
- Chandra, T., & Deli. (n.d.). Education Gamification and Student Motivation : A Case Study of Chinese Language Education. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/ijie.v7i2.80108>
- Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). Enhancing Learning Motivation of Grade XI . 9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3

- Palembang. *JURNAL PROFESI PENDIDIKAN*, 4(1), 156–166.
<https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27612>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Damar Gemilang. (2021). *PEMANFAATAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MAN 3 HULU SUNGAI SELATAN KALIMANTAN SELATAN*. 3(April), 63–75.
- Deng, Y., & Liu, H. (2025). *To overcome test anxiety in on-line assessment : unpacking the mediator roles of techno competencies , teacher support , self-efficacy , and autonomy*. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02545-y>
- Dhamayanti, M. Z., Hidayati, D., & Hasanah, E. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidika*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>
- Dony Handriawan, N. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. *Sanabil Publishing*, 172–173.
- Dr. Abdul Fattah Nasution. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (Dr. Hj Meyniar Albina MA (ed.); 1st ed.). CV. Harfa Creative.
- Fajar, A. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Informasi, Komunikasi, Dan Teknologi*.
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., & Riyadi, A. R. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 866–874.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Fauzi, M. F., Fatoni, A., & Anindiati, I. (2021). Pelatihan Peningkatan Kualitas Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Information Dan Communication Technology (Ict) Untuk Pengajar Bahasa Arab. *Jurnal Terapan Abdimas*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.25273/jta.v5i2.5620>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). *Perkembangan*

Gamifikasi di Bidang Pendidikan. 177–186.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>

Gyedu, F. O., Partey, P. A., Boafo, F. A., & Agbo, D. D. (2026). Gamification Effect : Enhancing Student Learning Outcomes in Higher Education : A Meta-Analysis and Policy Implications. *SAGE Open, March*, 1–21.
<https://doi.org/10.1177/21582440261421375>

Hafidz, M. I. Al, Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Nusantara Educational Review*, 3(2), 110–118. <https://doi.org/10.55732/k8a0c814>

Hakika, B. N., Febrianti, N., Saputra, A., & Manan, M. P. (2024). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 33–43.
<https://doi.org/10.24239/albariq.v5i1.71>

Halik, H. (2024). Pendidikan sebagai Arena Simbolik: Telaah Konseptual Interaksionisme Simbolik George H. Mead. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 3, 27–41. <https://doi.org/10.69548/jigm.v3i1.6>

Hancock, P., Birt, J., Lange, P. De, Fowler, C., Kavanagh, M., Mitrione, L., & Rankin, M. (2025). Students ' perceptions of different assessment modes and student experience. *Journal of Accounting Education*, 70(November 2024), 100953.
<https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2025.100953>

Haq, S. (2023). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA DIGITAL : PROBLEMATIKA DAN SOLUSI. *Jurnal Pendidikan, Sejarah Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 211–222. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6937>

Hesti, J., Purwasih, G., Pratiwi, S. S., Harda, N., Meiji, P., Apriyadi, W., Hanindraputri, E. K., Sosiologi, P., Malang, U. N., & Surabaya, U. N. (2024). Persepsi mahasiswa terhadap ragam asesmen di perkuliahan. *Jurnal Visi*, 534–540. <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i3.71558>

Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar pada Materi Perubahan

- Wujud Benda. *PENDIDIKAN MIPA*, 15(September), 940–947.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>
- Hutahaean, L. A., Resmi, Afnita, V., Arsana, I. K. S., & Manullang, D. R. (2025). *KESIAPAN PEDAGOGIS DIGITAL GURU DALAM OPTIMALISASI GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN MENDALAM: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW PADA TRANSFORMASI PENDIDIKAN DASAR DI INDONESIA*. 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39921>
- Iman, A. N. H., Naseem, D. A., & Safdar, D. S. (2024). Reflective Learning at the University Level : A Qualitative Study from the Student ' s Perspective. *Journal of Development and Social Scienses*, 5(1). [https://doi.org/10.47205/jdss.2024\(5-1\)05](https://doi.org/10.47205/jdss.2024(5-1)05)
- Iqbal, M., Ulhaque, Z., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). *Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. 07(01), 58–70.
- Iriana, D. A., Nuraeni, H., & S, M. P. A. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran pada Era Merdeka Belajar dalam Perspektif Pedagogik. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 6734–6742. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.5337>
- Ismail, Z., Xu, M., & Odeh, M. (2025). *نيسلا يف اهر يغب نيقتانلا قبطلا بدل قبيير علا ةغللا ملعت يف يمقرلا ميلعتلا*. ٨(3). <https://doi.org/10.18860 /ijazarabi.V8i3.33745>
- Izzan, F. (2025). Eksplorasi Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Fadhil Izzan Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia. *Jurnal Studi Keislaman*, 5(3), 2289–2300.
<https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i3.246>
- Kementrian Agama. (2019). *KEPUTUSAN MENTERI AGAMA NOMOR 184 TAHUN 2019 TENTANG PEDOMAN IMPLEMENTASI KURIKULUM PADA MADRASAN*.
- Kusyana, K., Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). Efektivitas dan Kendala Penggunaan Media Digital Dalam Pengajaran Bahasa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5, 1–11.

<https://doi.org/10.23969/wistara.v5i1.13954>

Laila Laila, Alawiyah Nabila, & Eka Widyanti. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.536>

Lauer, Q. (1965). *EDMUN HUSSERL: PHENOMENOLOGY AND THE CRISIS OF PHILOSOPHY*. Harper & Row.

Malayao, S. J., Javellana, M., Bendoy, M., Pinar, F. I., & Acut, D. (2026). GAMIFYING ACADEMIC ACHIEVEMENT IN MATHEMATICAL PHYSICS THROUGH STUDENT FEEDBACK ON LEADERBOARD. *Journal of Technology and Science Education*, 16(1), 3–27. <https://doi.org/10.3926/jotse.3321>

Manen, M. van. (1997). *Researching Lived Experience* (second). Routledge.

Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., Sjamsuarini, N., & Astutik, P. (2025). Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 12038–12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>

Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. *Mind, Self, and Society*. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226516608.001.0001>

Milova, R. V. A., Rachman, A., & Suganda, Ahmad. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PLICKERS DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATERI BUDAYA DAERAH KU DI KELAS V SDN SERANG 01. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 321–329. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33325>

Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research methods*. SAGE Publications.

Munirah, & Sahriani. (2024). Transformation of Student Motivation Through the Use of Quizizz in Language Learning: A Longitudinal Approach in Secondary Education. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(6), 1–8. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i06.30354>

- Nisa, K., & Fitriyani, A. A. (2024). وسائل الإختبار لترقية حفظ المفردات لدى طلاب صف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية دفوك. ٢٢٦-٢١٨, ٠٤(٠٢).
<https://doi.org/10.55352/pba.v4i2.1208>
- Nizarais, I., Asalam, H. A., Mahdi, F., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Yogyakarta, M. (2025). Evaluasi Pendidikan Karakter Transformatif melalui Praktik Harian dan Nilai-Nilai Santri pada Lingkungan Pesantren Imam Muslim. *AR-RUHUL ILMI Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(01), 224–234.
- Nugroho, A., & Singh, S. (2026). *G AMIFIED A SSESSMENT WITH Q UIZIZZ : R EDUCING T EST A NXIETY AND E NHANCING M OTIVATION IN I NDONESIAN EFL C LASSROOMS*. 25, 1–21. <https://doi.org/10.28945/5691>
- Nurfadillah, N., Denni, I., Ahmad, A., & Susila, R. (2026). Systematic Literature Review : Designing An Informatics Learning System Based On Gamification Concepts Systematic Literature Review : Perancangan Sistem Pembelajaran Informatika Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Media Computer Science*, 5(1), 563–576.
- Nurfauzan, M. F., Tri, M., Iqram, A., Ridlo, U., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2026). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing : Konsep, Tantangan, dan Strategi*. 2(1), 564–573. <https://doi.org/10.63822/ndynxe38>
- Putri, L. S., Maulana, & Sunaengsih, C. (2025). Pengaruh Penggunaan ZepQuiz dalam Model Game-Based Learning terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut di Sekolah Dasar. *EDUKASI*, 13(2), 540–554.
<https://doi.org/10.61672/judek.v13i2.3271>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2021). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rinaldi, R., Studi, P., Syariah, E., Islam, F. A., & Serdang, D. (2025). Systematic Literature Review : Pemanfaatan Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studie*, 3(5), 403–407. <https://doi.org/10.33151/ijomss.v3i5.713>
- Rui, R., Robert, M., & Xiaojuan, C. (2026). A symbolic interactionism perspective of

- using social media for personal and business communication. *International Journal of Information Management*.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2026.10.007>
- Salam, M. B., Huda, M. M., Maulana, A., & Saeed, M. (2026). The Implementation of the C3T Method Using Interactive Tests to Enhance Arabic Language Teaching at Jalaluddin Rumi Junior. *LAHJATUNA : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 05(02). <https://doi.org/10.38073/lahjatuna.v5i2.4720>
- Sary, D., & Muhammad. (2025). OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ SEBAGAI MEDIA ASESMEN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM : STUDI LITERATUR DI ERA SOCIETY 5 . 0. *AL-ADABIYAH : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 140–151. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i2.932>
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2022). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN* (M. A. Dr. Anwar Mujahidin (ed.); 1st ed.). CV. Nata Karya.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>
- Strauss, A. (1936). *The Social Psychology of George Herbert Mead*. The University of Chicago Publish.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). *Metode Penelitian Kualitatif*, 1–274. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Sumbodo, Y. P., Yudhantara, M., Mahesa, S., & Widiastuti. (2024). *Metode Penelitian Panduan Lengkap untuk Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran* (1st ed.). PT Media Penerbit Indonesia.
- Syaifudin, M., Nurharini, F., & HadyanDiazRamadhan. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MTS Al-

- Qur'an Terpadu An-Nawawi Surabaya. *MUMTAZA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 02(01). <https://doi.org/10.65799/mumtaza.v2i1.40>
- Tersta, F. W., Eviliana, N., Novianti, A., & Arief, H. (2023). *Competitiveness vs unmotivated : studi fenomenologi pengalaman mahasiswa dalam penggunaan learning management system (lms)*. 22(April 2022), 125–132. <https://doi.org/10.17509/e.v22i2.56054>
- Ubaidillah, A., Info, A., Gadget, K., Edukatif, S., Ubaidillah, A., Islam, U., & Sunan, N. (2025). *Gamifikasi sebagai Strategi Edukatif dalam Mengurangi Ketergantungan Gadget Siswa di Era Digital*. 13(2), 115–124. <https://doi.org/10.56013/edu.v13i2.4823>
- Walsh, G., Lehnert, F., & Walsh, G. (1967). *The Phenomenology of the Social World*.
- Yassin, M., Aba, M., Waluyo, B., & Rofiah, N. L. (2025). *Student learning experience with technology- supported feedback in higher education : a phenomenological study*. 1–30. <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20015>
- Yessimbekova, A., Galiyeva, A., & Zhexembayeva, Z. (2025). *Test anxiety, psychological adaptability, and learning performance: Effects of a mindfulness training intervention on university students*. <https://doi.org/10.4103/jehp.jehp>
- Zainiah, Z., & Putri, N. V. W. (2022). *STUDENTS ' PERCEPTION OF GAMIFIED ONLINE QUIZZES AND ITS IMPACT ON THEIR CLASSROOM ENGAGEMENT*. 5(May), 98–108.
- Zulpina. (2022). *QUIZIZZ , MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ONLINE BAGI SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH*. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 775–787. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>