

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. D., Haryani, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar : Analisis Tren Penelitian 2020-2025. 2270–2283.
- Al-Arif, A. H. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan Implementasi, Dan Peluang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 15(1), 987–998.
- Albana, R. K., Arifin, S., Ridlo, U., Wahab, M. A., & Susiawati, W. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode *Role play* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 22(2), 269-280.
- Amin, B. (2023). Konsep Pengajaran Maharah Al Kalam Pada Tingkat Pemula. 1.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., Ramdhani, A. R., & Indonesia, U. P. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12.
- Ardiansyah, M., Taufiqurrochman, R., & Hasaniyah, N. (2025). The Influence of the Role-Playing Method on the Arabic Speaking Skills of Students at Al-Ghuraba Islamic Boarding School , Dompu . *Kalamuna : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 06(2), 401–409.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03(02), 144–149.
- Arifah, K. F., Santoso, R., & Ngadiso. (2018). *Role playing* As Technique For Teaching Speaking To Help Developing The Students ' Character. *Research and Innovation in Language Learning*, 1(May), 67–75.
- Arsyad, M. H. (2019). Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Shaut Al- ‘ Arabiyah. *Shaut Al- ‘ Arabiyah*, 7(1), 13–30.
- Baharin, M. Z., Luaran, J. E., Mazlina, A., Mohamed, D., & Al-amirrul, H. (2025). Using Gamification to Design Learning Management System ( LMS ): A Systematic Literature Review. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences*, 1(1), 115–133.

- Bambang, Tanjung, I., Ritonga, D. H., Hasibuan, L. P., & Pohan, A. H. (2023). Planning and Strategies for Maharah al-Kalam Learning Arabic Language in Madrasah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat , Indonesia. *Waraqat: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *VIII*(1), 91–100.
- Basri, D. J., Hasmawati, & Ulum, F. (2024). *Role playing* Method on Arabic Speaking Skill (Maharah Kalam). *Journal of Language, Literature, and Linguistics*, *5*(60–66).
- Dewi, A. S., Muslimin, & Wahyuningsih, S. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Model *Role playing* Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Siswa Kelas X Di Ma Al-Husainy Kota Bima. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, *10*(4), 146–158.
- Dewi, S. K., Khoiriyah, M., Aida, N., Aniyah, & Surur, M. (2024). The Impact Of Gamification On Student Engagement And Retention: Insights From A Systematic Literature Review. *Journal of Research, Review and Educational Innovation*, *2*(3), 108–120.
- Duli, N. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data SPSS (A. D. Nabila & H. Rahmadhani (eds.); 1st ed.). Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan Cv Budi Utama).
- Edidarmo, T., Alawiyah, N. L., & Rahim, H. (2025). Exploring Arabic Teachers ' Motivational Strategies in Teaching Arabic in Indonesia Strategi Motivasi Guru Bahasa Arab dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *09*(01), 179–196.
- Febriansah, A. T., Qolbi, M. S., Soepriyanto, Y., & Purnomo. (2024). Efektivitas Motivasi Intrinsik Strategi Elemen Gamifikasi Pembelajaran. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *11*(3), 1429–1446.
- Fitrianingsih, D., & Handini, O. (2021). Analisis Penggunaan Model *Role playing* Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Siswa Kelas III A. *Jurnal Sinektik*, *4*(1), 87–97.
- Ghifari, A., Syihabuddin, & Sopian, A. (2024). The Effectiveness Of Role-Playing Learning Method In Improving The Mastery Of Arabic Vocabulary In Speaking Skills Of Students Of Class Vii Mtsn I Makassar. *Jurnal As-Salam*,

8(1), 47–63.

Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). Buku Statistik Pendidikan.

Hastang. (2024). Strategi Pengembangan Maharah Kalam Mahasiswa. *Al-waraqah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 1–9.

Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Faruq, A. F. Al. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media TIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(2), 9–15.

Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(September), 10622–10628.

Martdana, R. A., & Atno. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.

Meng, C., Zhao, M., Pan, Z., Pan, Q., & Bonk, C. J. (2024). Investigating the impact of gamification components on online learners ' engagement. *Smart Learning Environments*, 11.

Mufidah, N., Attaqi, K. F., & Amrulloh, H. (2022). Peran Pemahaman Maharah Kalam Pada Pembelajaran Bahasa Arab. 700–708.

Mukhammad. (2025). Peran Bahasa Arab Dalam Memahami AL-Qur'an dan Hadits. 10, 235.

Nurhaswinda, Wirna, I. C. P. M., Tunnur, M. A., Putri, E. F., Rahma, F., Mardatillah, A., Nazifah, S., Restiana, S., Sunarsi, P. I., Anggraini, S., Ajeli, F., Agustina, R., Rahman, J., Dariansyah, J., Putri, C. A., Resnalti, A. A., Safrianis, S., Azzahra, U. R., Nurhalisa, S., & Waidatun. (2020). Statistik Pendidikan(Teori dan Praktek dalam Pendidikan). *Guepedia*.

Nurhayat, D. (2026). Buku ajar keterampilan berbicara bahasa Arab berbasis contextual teaching and learning (1 (ed.)). *Basya Media Utama*.

Panjaitan, J. D. P. (2020). Enhancing Grade VIII Students ' English-Speaking Skills through *Role play* in Junior High School. *Lingua Pedagogia (Journal of English Teaching Studies)*, 2(2), 68–75.

- Pertiwi, R. W. L., & Tsaqifa, N. T. (2023). Analisis Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Jamilurahman As-Salafy Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023. *Mutiara Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1).
- Purwanti, & Umami, M. (2025). Penerapan Metode Role-Play pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1050–1058.
- Putri, A. A., & Zaki, L. B. (2025). Classroom Action Research : Improving Students Speaking Skills Through *Role play* Technique. *Issues in Applied Linguistics & Language Teaching*, 07(01), 257–261.
- Ramadhani, S., Syaripuddin, & Ghazi, F. (2024). Pengaruh Lingkungan Bahasa Arab Dan Potensi Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Santri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1164–1174.
- Robbaniyah, Q., & Lina, R. (2023). Learning Arabic for Special Class Quarantine Madrasah Aliyah Islamic agama Islam yang sumber ajarannya dari Al-Quran dan Hadis yang menggunakan bahasa Arab . Bahasa Arab juga merupakan bahasa utama yang dapat menghantarkan pada pemahaman terhadap dua pila. *Konferensi Nasional Tarbiyah UNIDA Gontor*, 2.
- Rosyada, M., Imron, K., & Putri, T. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual. *Jurna Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8.
- Sansena, M. A., Rachmawati, R. N., Mulyani, D. T., Ainurrahmi, & Huda, M. R. N. (2026). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Praktis, Sistematis dan dilengkapi dengan Tips)* (F. Rezeki (ed.)). Alung Cipta.
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143.
- Shofiyani, A., Mahliatussikah, H., Yasin, M., & Barry, F. (2025). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah. 6(2), 638–650.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian pendidikan* (A. Yazid & Ngadimin (eds.); 1st ed.).
- Syaifurrahman, & Rokhman, N. M. (2020). Improving Student ' s Speaking Skill Using *Role play* Method at SMA Negeri 3 Malang. *Education of English as Foreign Language Journal* 3(2), 81–87.
- Syofian Siregar. (2016). *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17. Rajawali Pers*.
- Tresnawati, D., Rahayu, S., & Garnisa, S. B. (2023). Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System. *Jurnal Algoritma*, 20(1), 252–263.
- Usrotin Anjani, Farkhanah, A., Karimaturrizqi, P., & Huda, M. N. (2024). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kalam Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 232–249.
- Utari, R. F., May, A., & Hikmah. (2024). Pengembangan Metode *Role play* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *INTIFA (Journal of Education and Language)*, 1(2), 185–194.
- Widodo, D. P., & Loso Judijanto, Sulaiman Sulaiman, Ni Kadek Sriasih, Megiridha Loppies, Desy Fitriani, Ceria Nurhayati, Emanuela Dona Tey Henriques, Aldia Wulandari, A. F. D. (2025). Model & Metode Pembelajaran Inovatif Teori dan Panduan *Praktis* (S. S. Elok Pamela (ed.); 2PT. Sonpe).
- Wijaya, J. I. M. (2020). *How to Teach Arabic? Metode, Strategi, Evaluasi, Model, dan Permainan Pengajaran Bahasa Arab. Guepedia*.
- Yasin, A., Idris, F., & Setia Dien Labolo, S. N. (2024). Pengembangan Pengajaran Mahārah al-Kalām untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Produktif Tingkat Tinggi. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 4(2), 241–255.
- Yuliana, Malik, & Prihatiningsi, A. Y. I. A. (2024). *Statistik. CV. Azka Pustaka*.
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan *Role play* sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194.

- Yulianti, I., & Rosmilawati, I. (2021). Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.
- Zulianingrum, A. (2025). Empowering EFL Learners ' Communicative Competence through Role- Play in Task-Based Language Teaching ( TBLT ). *mozaic Islam Nusantara*, 11(1), 23–35.