

DAFTAR PUSTAKA

- Afaria, Zelika, Desky Halim Sudjani, And Fikni Mutiara Rachma. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X Ma Miftahul Huda.” *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, No. 2 (2022): 94–103. <https://doi.org/10.30997/Tjpba.V3i2.6235>.
- Allysa Sabrina, Fauziah, Wanda Vidya Nandita, And Dinda Dewi Maharani. “Uji Asumsi Klasik Untuk Menghindari Pelanggaran Asumsi Klasik Pada Regresi Linier Ordinary Least Squares (Ols) Dalam Ekonometrika.” *Jurnal Ilmiah Manajemen Ekonomi Dan Akuntansi* 1, No. 1 (2023): 195–203. <https://doi.org/10.62017/Jimea>.
- Anam S, Mohammad, And Wasis D Dwiwogo. “Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Universitas Negeri Malang*, 2019, 2. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/S3/P3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.Pdf.
- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan Spss Dan Excel*. Cet, Perta. Kediri: Iait Press, 2009.
- Anwar, Najih, Muhammadiyah Sidoarjo, Article Info, And Article History. “Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Sma Muhammadiyah 1 Babat” 8 (2025): 169–76.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revi. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada., 2011.
- Asih, Ayu Sri, Siti Huzaimah, And Yeti Nurfatimah. “Analisis Permasalahan Pendidikan Yang Terjadi Di Indonesia Analysis Of Educational Problems That Happened,” 2025, 1203–13.
- Aypublisher. *Bermain Dan Belajar: Panduan Game-Based Learning*. Jakarta: Publisher, 2023. <https://aypublisher.co.id/buku/bermain-dan-belajar-panduan-game-based-learning.html>.
- Ayu, Wilda, Puspita Dewi, Alfin Nuriyah, And Aziz Aulia Ulhaq. “Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” 1, No. April (2025): 97–108.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2020.

- Aziz, Annas Nur. "Digital Game-Based Learning (Dgbl) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas Vii," 2017.
- Budiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. 1st Ed. Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2004.
- Dale, Edgar. *Metode Audio-Visual Dalam Pengajaran*. New York: Dryden Press, N.D.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Dyah Budiastuti Agustinus Bandur. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian: Dilengkapi Analisis Dengan Nvivo, Spss, Dan Amos*. Jakarta: Mitra Wacana Media, N.D.
- Edgar, Dale. *Audio-Visual Methods In Pengajaran*. New York: Dryden Press, 1969.
- Firosa Nur Aini. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips." *Jurnal Pendidikan* 6 (2018): 249–55.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 24*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2017.
- Gunawan, Daniel Chandra. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Terhadap Minat Belajar Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa," 2019, 25–45.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, Jeffrey D. Russell, And Sharon Smaldino. *Instructional Media And The New Technologies Of Instruction*, 1982.
- Heinich, Robert; Molenda. *Media Pembelajaran Dan Teknologi Pembelajaran Baru*. New York, 2002.
- Indonesia, Spss. "Cara Membaca Distribusi Nilai R Tabel Product Moment Lengkap," 2019. <https://Www.Spssindonesia.Com/2019/01/Cara-Membaca-Nilai-R-Tabel-Product-Moment.Html%0a>.
- Isaac, Stephen; Michael, William B. *Handbook In Research And Evaluation: A Collection Of Principles, Methods, And Strategies Useful In The Planning, Design, And Evaluation Of Studies In Education And The Behavioral Sciences*. San Diego: Educational And Industrial Testing Service, 1981.
- Isnaini, Nurul Azizatul, Nadya Ilma Rosyida, Reksahati Wulandari, Tarsono Tarsono, And Hasbiyallah Hasbiyallah. "Dari Stimulus-Respon Hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson Dan Realisasinya Dalam Pembelajaran." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, No. 12 (2023): 10062–70. <https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V6i12.2442>.

- Jan L. Plass, Richard E. Mayer, Bruce D. Homer. *Handbook Of Game-Based Learning*. Cambridge, Ma: The Mit Press, 2022.
<https://mitpress.mit.edu/9780262043380/handbook-of-game-based-learning/>.
- Kristya Tambunan. “Analisis Pengaruh Citra Merek, Persepsi Kualitas, Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Bandeng Presto.” Universitas Diponegoro, Skripsi Sarjana, 2012.
- “Makna Koefisien Determinasi (R Square) Dalam Analisis Regresi Linear,” N.D.
<https://www.spssindonesia.com/2017/04/makna-koefisien-determinasi-r-square.html>.
- Mardiyani, Kiki. “Tujuan Dan Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 2, No. 5 (2022): 260–71.
<http://jipkl.com/index.php/jipkl/article/view/30>.
- Miftahul Ulum, And Ahmad Fauzi. “Behaviorism Theory And Its Implications For Learning.” *Journal Of Insan Mulia Education* 1, No. 2 (2023): 53–57.
<https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>.
- Muliani, I Wayan Widana Dan Putu Lia. *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media, 2020.
- Najla, Mailis. “Game-Based Arabic Learning At Man 2 Bukittinggi.” Researchgate, 2024.
- Nisa Khoirun, Cahyani Ella, Ahmad Abu Nafi’. “Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab.” *Journal Of Arabic Education* 04, No. 01 (2024): 1. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1>.
- Nurchaya, Wilma Arum, Nadia Prasista Arisanti, And Audrey Nabilla Hanandhika. “Penerapan Uji Asumsi Klasik Untuk Mendeteksi Kesalahan Pada Data Sebagai Upaya Menghindari Pelanggaran Pada Asumsi Klasik.” *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, No. 12 (2023): 472–81.
- Pendidikan, Jurnal, Ilmu Bahasa Arab, And Nur Rokhmatulloh. “Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Xii Ma Miftahul Falah Purwodadi” 3, No. 2 (2024): 57–67.
- Prasetya, Dwi Didik., Wahyu Sakti G.I, And Patmanthara Syaad. “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini.” *Tekno* 20 (2013): 45–50.
<http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>.
- Pratama, R. A., & Permatasari, D. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12, No. (2) (2021): 45–58.

- Pujiningrum, Erlina, Joko Siswanto, And Sukamto Sukamto. “Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri Mangunrekso 01.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 2, No. 1 (2021): 1–11. <https://doi.org/10.51874/jips.V2i1.9>.
- Rohmah, Nur. “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur,” 2019, 120.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi Ke-1. Jakarta: Kencana, 2020.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sinaga, Debby Yuliana, And Ruth Yunilisa. “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Sd Kelas Tinggi,” 2024, 1550–60. <https://doi.org/10.47709/educendikia.V4i03>.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Revisi Cet. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sujianto, Agus Eko. *Aplikasi Statistik Dengan Program Spss 16.0*. Jakarta: Pt Pustaka Karya, 2009.
- Supartini, Mimik, Pendidikan Ilmu, Pengetahuan Sosial, And Pasca Sarjana. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips (Jppi)* 10, No. 2 (2016): 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jppi>.
- Susanti, Elvia, Mahyudin Ritonga, And Bambang Bambang. “Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa.” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 4, No. 1 (2020): 179. <https://doi.org/10.29240/jba.V4i1.1406>.

- Thomas, Katolik Santo. "Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd 040547" 01, No. 02 (2024): 47–52.
- Tinggi, Sekolah, Agama Islam, And Nahdlatul Ulama. "Game-Based Learning : Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab Di Era Digital" 12, No. 1 (2024): 12–20.
- Ulum, Miftahul, And Bettet Pamekasan. "Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan" 06, No. 4 (2024): 1–11.
- Widiana, Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, No. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925>.
- Widiyattama, A. "Bab Iii Metode Penelitian," 2021. [https://repository.stei.ac.id/6174/4/Bab Iii.Pdf](https://repository.stei.ac.id/6174/4/Bab%20Iii.Pdf).
- Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Wiranata, Koko. "Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Man 2 Bengkulu Kelas Xi Ipa" 2507, No. February (2020): 1–9.