

المراجع

- Abdullah, Yusuf. (2020) *"Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Asing,"* (Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 10, No. 1)
- Abdussamad, Z. (2021) *"Metode Penelitian Kualitatif"* (Makasar: Syakir Media Press)
- Abidah, Zakiatul dkk. (2023) *"Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab"* (Edu Journal Innovation in learning and education Vol. 01 No. 02 Desember)
- Abubakar, R. (2021) *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga)
- Aflisia, Noza.dkk. (2020) *"Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab"*. (Al-Muktamar sebagai-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah. Vol 1, No.1)
- Atika, R. N. A. (2020). *"Penggunaan media Kahoot! sebagai media pembelajaran maharah kitabah (imla') bahasa Arab di era industri 4.0"*. Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 4, No.2.
- Duta, C.A., & Sutrisno, J.A.B. (2022) *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022."* (Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 15, No. 1)
- Fadel, Muhammad. (2022) *"Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Potensi dan Tantangan,"* (Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 12, No. 2)
- Fauzi, I. (2023). *"Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Kahoot"* (Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam Vol.16, No.1, Februari)
- Fitria, Ema. dkk. (2023) *"Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android"*. (Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi Vol. 1, No. 1, Januari.)
- Halimah, & Zulheddi. (2023). *"Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal"*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 7, No.(2).
- Hamdy, M.Z. (2020) *"Pembelajaran Keterampilan Membaca(Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektronik (Al-Jaridah Al-Elektroniyyah)"*. SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam. Vol 11 No 1 Maret.
- Hardani, dkk.(2020) *"Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif."*(Yogyakarta: Pustaka Ilmu)
- Hartanto, F. D. (2024) *"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOFTWARE SIMULASI PADA POKOK BAHASAN PERNAPASAN MANUSIA KELAS V ILYAS MADRASAH IBTIDAIYAH PERWARINDA KOTA BLITAR"*, <http://etheses.uinmalang.ac.id/7647/1/10140084>. pdf, diakses pada tanggal 25 Agustus.pukul 10.00
- Hasibuan, M.N., & Halimatus Sa'diyah, H. (2023) *"Metode Contextual Teaching And Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah."* (Jurnal REVORMA, Vol.3, No. 1, Bulan April)
- Hidayant, P.N.Y. dkk. (2021) *"Pengembangan Desain Aplikasi "MMQ" Dalam Meningkatkan Maharah Qiraah Di Masa Pandemi"* (Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021 HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.Vol.5.)

- Hikmawati, F. (2020) '*Metode Penelitian*' (Depok: Rajawali Pers)
- Ihwaludin, A., & Fauji, I. (2024). '*Pengaruh penerapan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul.*' *Jurnal al-Murabbi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, Vol.9, No. 2, Juni.
- Ismatul Aliah, Iis. dkk. (2023) '*Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab.*' (*Jurnal Pendidikan Agama Islam* , Vol. 6 No. 1 September)
- Laka, BM, Burdam, J., & Katiar, E. (2020).'' Peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar geografi di SMA Immanuel Agung Samota.'' *Jurnal Inseasi Penelitian*, Vol. 1 No. (1).DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Ma'arif, Syamsul.dkk. (2024) '*Penggunaan Metode Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab*' (a'bir Al-'Arabiyyah :Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Ilmu Kebahasaaraban, Vol.2 No. 1, Juni)
- Magda, & Anwar, N. (2023). '*Desain media interaktif berbasis Android untuk pembelajaran Qawa'id siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang.*' *Emergent: Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning*, Vol. 2, No.(4).
- Maulana, H.A. (2024) '*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Swishmax pada Materi Segiempat Kelas VII SMP*', https://www.researchgate.net/publication/320557391_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_dengan_Menggunakan_Software_Swishmax_pada_Materi_Segiempat_Kelas_VII_SMP, diakses pada tanggal 25 Agustus.pukul 10.02
- Moelong, L.J.(2021) '*Metodelogi Penelitian Kualitatif*' (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya)
- Muladi. (2024) '*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN TIK POKOK BAHASAN MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA*'. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4122>, diakses pada tanggal 25 Agustus. pukul 09.43
- Mustika Ishak, Dina. dkk.(2020) '*Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab.*' (Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 1 Peran Mahasiswa Bahasa Arab dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.)
- Nabila, A., & Rustam. (2024). '*Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai asesmen pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas.*' *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13. No.(1).
- Permana, N.S. (20201) '*Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik*' *Jurnal Pendidikan agama Katolik*: Vol.21 No.,2 Oktober)
- Pujiwati, H. (2021) '*Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Sejarah.*' (*EDU TECH : Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.19. No.2.)
- Pujiwati, Heni. (2021) '*Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Sejarah.*' (*EDU TECH : Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.19. No.2.)
- Rahman,A.A. (2017) '*Ketrampilan Membaca dan Teknik Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*'. *Jurnal Diwan*. Vol. 3 No. 3)
- Riantimun, A.F dkk. (2023) '*Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*'. (Shaut Al-'Arabiyyah P-ISSN : 2354-564X; E-ISSN : 2550-0317 Vol.11 No. 2, Desember)

- Romadhon, MS. dkk (2023). "*Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Sebuah Studi Literatur.*" (Proceeding of International Conference on Arabic Language, Vol.9 November.)
- Roosita, Bina dkk. (2022) "*Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik*". (Edu Curio Jurnal, Vol.1No.1, November.)
- Rosyada, D. (2020) "*Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*". (Jakarta : KENCANA)
- Rosyid, F. (2022) "*Metodelogi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Teori, Metode dan Praktek.*" (Kediri: IAIN Kediri Pers.)
- Siregar, B.H. dkk. (2022) "*Teori dan Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif.*" (Medan: Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah. November.)
- Siti Fadjarajani, S. (2020) dkk. "*Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*" (Gorontalo: Ideas Publishing)
- Sulistiyawati, W. (2021) dkk. "*Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika*" (Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 15 No 1, Maret)
- Sulistyowati.(2023) "*Pembelajaran Maharah Qiro 'ah.*" (Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 5 No 2 April.)
- Tafonao, T. (2018) "*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.*" (Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2)
- Tamaulina, Irmawati, dkk (2024). "*Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*". Karawang : CV. Saba Jaya Publisher.
- Zaki, Ahmad. (2021) "*Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca,*" (Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 15, No. 3)