

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 tingkat kualitas nilai MNSQ (sumber: [22])	12
Tabel 2. 2 Tingkat kualitas nilai ZSTD (sumber:[22])	13
Tabel 3. 1 Referensi tampilan User Interface aplikasi	16
Tabel 3. 2 Assets kebutuhan aplikasi	18
Tabel 3. 3 Makna logo lughotul arobiyah	23
Tabel 3. 4 Indikator dan sub indikator motivasi belajar (sumber:[23])	25
Tabel 3. 5 Analisis kelayakan instrument (sumber: [23])	26
Tabel 3. 6 Butir pertanyaan motivasi belajar [17]	26
Tabel 3. 7 Hasil wawancara pengalaman belajar kelompok eksperimen	54
Tabel 4. 1 Komponen gamifikasi	30
Tabel 4. 2 Hasil pengujian alpha dengan blackbox	39
Tabel 4. 3 Butir soal tes sumatif	49
Tabel 4. 4 Hasil tes sumatif kelompok kontrol	51
Tabel 4. 5 Hasil tes sumatif kelompok eksperimen	52
Tabel 4. 6 Butir pertanyaan wawancara pengalaman pengguna	53
Tabel 4. 7 Hasil wawancara pengalaman belajar kelompok kontrol	53