

المراجع باللغة العربية

- الدين, شفر الدين تاج. *تيسير النحو العربي للمبتدئين نظرية وتطبيقا*. جاكرتا: مانينجاو للنشر, ٢٠١٣.
- الدين, محمد عصام. "مشكلات تعليم اللغة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الثانوية بكالسات جمبر وحلها." *جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج*, ٢٠١٥.
- السيابي, فهد. *احترف سكراتش*. ٢. nd ed. Engineering Village, 2015.
- جنت, نور. "تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة نور الاسلام سيكريلا ماتارام العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١." *جامعة محمديّة ماترام*, ٢٠٢١.
- رايدي, محمد فرمانشه. "تعليم اللغة العربية باستخدام الكتاب" *دروس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة العزة باتو*. "جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج", ٢٠٢٢.
- علي الجارم, مصطفى أمين. *النحو الواضح ٢ في قواعد اللغة العربية للمرحلة الابتدائية*. مصر: دار المعارف, ٢٠١٥.
- فتح الله, مندور عبد السلام. "وسائل وتكنولوجيا التعليم التفاعلية." *المملكة العربية السعودية: دار الصميعي للنشر والتوزيع*, ٢٠٠٩.

المراجع باللغة الإندونيسية والإنجليزية

- Abdurahman, Rizki. "Konsep Pembelajaran Qawaid Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran." *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 2 (2020): 44-53.
- Aldi Rehardian, Fatkhul Ulum, Muh Anwar. "Analisis Kesalahan Penggunaan Dhomir Mudzakkar Dan Muannats Dalam Kalimat Sederhana Siswa Bahasa Arab Kelas VIII MTS Muhammadiyah Takwa Kecamatan Bontonompo." *Al-Fashahah* 2, no. 2 (2022): 170-78.
- Aldoobie, Nada. "ADDIE Model." *American International Journal of Contemporary Research* 5, no. 6 (2015): 68-72.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144-49.
- Aribowo, Eric. *Gamification: Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan*, 2014.
- Bahrin, Suryadi, Suryani Alifah, and Sri Mulyono. "Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Object Oriented Programming." *Transistor Elektro Dan Informatika* 2, no. 2 (2018): 81-88.
- Basyar, Syarifudin. "Analisis Kata Ganti (Dhamir) Dalam Al-Qur'an Surat As-Sajdah Serta Metode Pembelajarannya." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 2 (2020): 97-118.
- Firdaus, Ridho, and Muhammad Faisal. "Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan." *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 19-25.
- Fitri Yanti, M. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.
- Hamzah, Andi Abdul, Andi Agussalim, and Yusring Sanusi Baso. "Pengaruh Media Pembelajaran Komputer Terhadap Kemampuan Penggunaan Dhamir Bahasa Arab." *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab* 15, no. 2 (2018): 1-9.
- Handani, Sitaresmi Wahyu, M Suyanto, and Amir Fatah Sofyan. "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi." *Telematika* 9, no. 1 (2016).
- Huda, Nisa Fahmi. "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 87-100.
- Humaira, Ulfa, Muhammad Singgih, and Muhammad Irham. "Analisis Kontrastif Isim Dhomir Dalam Bahasa Arab Dan Kata Ganti Dalam Bahasa Indonesia Serta Langkah-Langkah Pembelajarannya." *Al Mitsali* 3, no. 1 (2023): 10-17.
- Indriastuti, Faiza. "Peran Media Audio Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Melalui Pembelajaran Tema Terpadu Di Sekolah Dasar." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2014): 92-107.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam

- Pembelajaran." *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).
- Lukman, Hamzah. *Dhomir (Kata Ganti) Cara Cepat Menguasai Bentuk Perubahan Dhomir*. Makassar: IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS, 2019.
- Luthfiyyah, Riska Zulfa, Juliana Nurhikmah, Najayanti Najayanti, Azizah Nur Alifah, Sani Irsalina, Sarah Nabilah, and Afridha Laily Alindra. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 5722–31.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219–28.
- Masnidar, Nasution Leni. "Statistik Deskriptif." *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 49–55.
- Mu'minin, Iman Saiful. *Kamus Ilmu Nahwu Dan Sharaf*. Amzah, 2008.
- Muhaemin, Muhaemin, and Anggreni Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 4, no. 1 (2021).
- Muhaemin, and Anggreni Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 4, no. 1 (2021).
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).
- . "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).
- Mulia, Hauna Gina, Intan Nurlaila, Afifah Afifah, and Muhammad Naufal. "Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab." In *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia*, 2:65–71, 2023.
- Nasution, Sahkholid. *Kaedah Bahasa Arab Praktis*. Medan: Pustaka Darussalam, 2011.
- Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kauniyah, and Reza Wanda Anggraeni. "Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di SDN Muncul 1." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 225–42.
- Permata, Clara Ayu Mia, and Yosep Dwi Kristanto. "Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (2020): 279–91.
- Purwono, Joni. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2014).
- Razin, Abu Razin; Ummu. *Lmu Nahwu Untuk Pemula*. Pustaka BISA, 2019.

- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and S W Winarsi. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17.
- Satriana, Nadia. "Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch Dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya." UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.
- Setyawan, Cahya Edi. "Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 4 (2015).
- Walid, M Ismail. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar." *Retrieved from Repositori. Uin-Alauddin. Ac. Id*, 2017.
- Wati Sulisty, Rahayu, Allen Margareta, and Puji Ayurachmawati. "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 75–82. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8557>.
- Widyastuti, Suciati Rahayu. "Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jendela ASWAJA* 3, no. 02 (2022): 57–75.
- Winatha, Komang Redy, and Kadek Ayu Ariningsih. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 265–74.
- Yufentya, W Eggy, Titi Solfitri, and Syarifah Nur Siregar. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 Dengan Model Penemuan Terbimbing Pada Materi Lingkaran Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs." *Jurnal Online Mahasiswa* 4, no. 1 (2018): 1–13.
- Yulhendri, Yulhendri. "Peningkatan Keterampilan TIK Guru Dan Pengayaan Bahan Ajar Memanfaatkan Media Pembelajaran Menggunakan Scratch Di IGTKI-PGRI Cengkareng Jakarta Barat." *Jurnal Abdidas* 3, no. 3 (2022): 599–606.
- Yuliani, Wiwin. "Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling." *Quanta* 2, no. 2 (2018): 83–91.