

المراجع باللغة العربية

إبراهيم، أ. (١٩٦١). الأصوات اللغوية. مكتبة الأنجلو المصرية .

https://archive.org/details/٢٠١٩١١١٦_٢٠١٩١١١٦_١٨١٦

ابن جني (١٩٥٢). (الخصائص) م. ع. النجار، (Ed.) دار الكتب المصرية-www.noor-book.com/cxsq9e

الأمين، ق. م. (٢٠٢٠). تعليم مفردات-اللغة-العربية-للمناطق-بغيرها-قراءة-في-
معايير-الانتقاء،-الأنواع،-أساليب-الشرح. رسوم المعرفة - للتعليمية والدراسات
اللغوية والأدبية، ٦(٢)، ٣١١-٣١٩. <https://asjp.cerist.dz/en/article/١١٧٠٠٦>

الأنباري النحوي، ك. أ. أ. ع. أ. م. ب. أ. س. (١٩٩٩). أسرار العربية. دار الكتب
العلمية.

الجرجاني النحوي، ع. أ. ب. ع. أ. ب. م. (١٩٩٢). دلائل الإعجاز) م. م. شاکر، (Ed.)
مكتبة الخانجي https://archive.org/details/Dalail_I3jaz

الخولي، م. ع. (٢٠٠١). أساليب تدريس اللغة العربية الدكتور محمد علي الخولي. دار
الفلاح للنشر والتوزيع .

[https://books.google.co.id/books?id=fPZVDwAAQBAJ&lpg=PA١&hl=id&
pg=PT٤#v=twopage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=fPZVDwAAQBAJ&lpg=PA١&hl=id&pg=PT٤#v=twopage&q&f=false)

الفاروق، ع. (٢٠١٤). أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية
للمناطق بغيرها-<http://repository.uin-malang.ac.id/٨٧٧٢/١/٨٧٧٢.pdf> Jurnal Lisanu Ad-Dhad, ١(٢), ٧٩-٨٦.

الناقة، م. ك. (١٩٨٥). تعليم اللغة العربية للمناطق بلغات أخرى: أسسه، مداخله،
وطرق تدريسه. جامعة أم القرى.

بن الجموعي، ن.، & حاصي، خ. (٢٠٢٠). توظيف التراكيب اللغوية المكتسبة لدى المتعلمين سنة رابعة ابتدائي - أنموذجا. جامعة الشهيد حمه لخضر.

حسان، ت. (١٩٩٤). اللغة العربية معناها ومبناها. دار الثقافة.

https://archive.org/details/٢٠٢١.١١١_٢٠٢١.١١١_١٩٢٩

سيف الدين. (٢٠١٩). طرق في تعليم المفردات اللغة العربية Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, ٧(٢), ٣١٠-٣٣٠.

<https://doi.org/١٠.٢١٢٧٤/tadris.٢٠١٩.٧.٢.٣١٠-٣٣٠>

طعيمة، ر. أ. (١٩٨٦). المراجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى (١st ed., Vol. ١). معهد اللغة العربي لغير الناطقين بها جامعة أم القرى.

طعيمة، ر. أ. (١٩٨٩). تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأساليبه. المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة (ISESCO)

طعيمة، ر. أ. (٢٠٠٤). المهارات اللغوية مستوياتها، تدريسها، صعوبتها. (١st ed.) دار الفكر العربي https://archive.org/details/almaharat_al-loghawya

عضيمة، م. ع. أ. (١٩٩٨). دراسات لأسلوب القرآن الكريم: الجزء الأول (١st ed., Vol. ١). دار الحديث.

https://archive.org/details/Dirasat_٣dhima/Dirasat_٣dhima_..

علي، أ. ف. أ. (٢٠١٨). دور المدرسة الثانوية في تعزيز الأمن الفكري لدى طلابها (دراسة ميدانية بمحافظة المنوفية). المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج، (٥٤) ٥٤،

<https://doi.org/١٠.٢١٦٠٨/edusohag.٢٠١٨.١٨٣.٣> ٢١٩-٢٩٥.

عمر، أ. م. (١٩٨٢). علم الدلالة (2nd ed.). عالم الكتب.

فخر الراسخ. (٢٠١٤). تعليم المفردات للناطقين بغير اللغة العربية: نظرياً وتطبيقياً. مجلة لسان الضاد. ٢٥-٣٨، (٢) ١،



المراجع باللغة اللاتينية

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar. <https://pustakapelajar.co.id/product/reliabilitas-dan-validitas/>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Darmayunita, N., Reza Ishadi Fadillah, M., & Soetomo Surabaya, U. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds Communication experiences between children and adults. 5, 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson. https://insuriponorogo.ac.id/digilib-pps/file_buku/ef2d8a981a96480ce7e6269f06510eee.pdf
- Fatimah Azzahra, C., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN ROBLOX GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 68 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 320–335. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25651>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *J-SES Journal of Science, Education and Studies*, 2(3), 106–114.
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3), 296. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- ILINDRA. (2021). *MODEL PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI*.
- Lewis Miller, C., Batsaikhan, O., Chen, Y., Pluskwik, E., & Pribyl, J. (2021). *Game Based and Adaptive Learning Strategies*. Minnesota State University. https://mlpp.pressbooks.pub/gamebasedlearning/?utm_source=chatgpt.com

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
<https://vivauniversity.files.wordpress.com/2013/11/milesandhuberman1994.pdf>
- Morreale, Domenico., & Rosa, Alessia. (2024). Media Technologies and Epistemologies: The Platforming of Everything Roblox and the Pervasiveness of Play: What Game-Making Communities Can Teach Us About Participatory Practices in Affinity Spaces. *International Journal of Communication*, 18, 4281–4299. <http://ijoc.org>.
- Putri Kahayani, J., Ika Pranova, D., Rhama, B., Ilmu Administrasi Negara, P., Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, F., Palangka Raya, U., & Tengah, K. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN GAME ROBLOX TERHADAP PERILAKU DAN HUBUNGAN TEMAN SEBAYA PADA GENERASI Z. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1>
- Rani, S. A., Zikriati, Muhammady, A., Syukran, S., & Ali, B. (2023). Arabic Language Learning Based on Technology (Opportunities and Challenges in the Digital Era). *International Journal of Education, Language, and Social Science*, 1(1), 1–6. <https://ijelass.darulilmibinainsan.or.id/index.php/ijelass/article/view/4>
- Rappe, Syamsuri, & Djuaeni, M. N. (2021). المفردات العربية وطرق التعليم المناسبة بها. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 24(2), 264–275. <https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i9>
- Sa'adah, N., & Setyabudi, M. A. (2024). تأثير اللعبة “ تخمين الكلمة ” على ترقية فهم المفردات العربية. لطالب الفصل التاسع في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية “ الوصايا ” كرتورجا غورو جومبانج. *JURNAL AL-IHDA : Media Ilmiah Bahasa Arab*, 12(1). <https://doi.org/10.58645/alihda.v12i1.525>
- Smaldino, S. E. ., Lowther, D. L. ., Mims, Clif., & Russell, J. D. . (2019). *Instructional technology and media for learning* (K. Davis, Ed.; 12th ed.). Pearson Education, Inc.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. <https://archive.org/details/buku-metode-penelitian-sugiyono/page/n7/mode/2up>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota. <https://books.google.co.id/books?id=CaxOAQAAMAAJ>
- Videnovik, M., Vold, T., Kønig, L., Madevska Bogdanova, A., & Trajkovik, V. (2023). Game-based learning in computer science education: a scoping literature review. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 54. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>

- Wouters, P., & Van Oostendorp, H. (2013). A meta-analytic review of the role of instructional support in game-based learning. *Computers & Education*, 60(1), 412–425. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.07.018>
- Wulandari, A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. *Interaction Communication Studies Journal*, 2(2), 15. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>

