

المراجع

- الزهري، م. ح. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات المجلة التربوية لتعليم. القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي *المجلة التربوية لتعليم*, 4(2), 213–252.
- خيروتون نعمة. (٢٠٢٢). ترقية نتائج تعلم مهارة قراءة اللغة & ,بودي سيتياوان العربية بوسائل الكرتونية لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة *Al-Fakkaar*, 3(2), 68–90.
- أسياد فاتن. (٢٠٢١). مشكلات تعلم مهارة القراءة لدى طلبة & ,سلطان فردوس *II-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)*, 5(1), 78–101.
- عائشة إدريس. (٢٠٢٤). وسيلة عجلة الدورة في مهارة القراءة & ,موددة ورحمة *'ARABIYYA: JURNAL STUDI BAHASA ARAB*, 13(02), 223–238.
- Agil, M., & Sitio, S. L. M. (2022). *Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Nama Buah-Buahan Berbasis Android*.
- Aini, N., Harahap, B. S., & Marwanda, T. S. (2025). Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Gen Z. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 5(1), 185–196.
- Al Rian, R., Herlandy, P. B., Safitri, A., Novita, N., & Syofiah, R. N. (2021). Construct dan Adobe Illustrator Untuk Membuat Media Belajar Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI P-ISSN*, 2550, 0198.
- Alamsyah, Y. (2022). Augmented Reality Smart Catalog Furniture Pada CV. Rorompok Menggunakan User Defined Target. *Journal of Information Technology*, 4(2), 12–15.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Andriansyah, M., Talaohu, S., Subali, M., & Purwanto, I. (2019). *Rancang Dan Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Vuforia Dan Unity*. Depok: Gunadarma.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. Gramedia Widiasarana.
- Arikunto, S., & Cepi, A. J. (2009). Evaluasi Program Pendidikan. *Bumi Aksara*.

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Aziza, I. F. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR)*.
- Desierto, A. J. R., Reciña, A. S. A., Arroyo, J. C. T., & Delima, A. J. P. (2020). GoonAR: A bilingual children storybook through augmented reality technology using unity with Vuforia framework. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(3), 3681–3686.
- Dewanto, F. M., Herlambang, B. A., & Jakaharyanta, A. T. (2017). Desain Aplikasi Augmented Reality berbasis Android Sebagai Media Promosi Universitas PGRI Semarang. *ELKOM: JURNAL ELEKTRONIKA DAN KOMPUTER*, 9(1).
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I. W. P., & Jati, S. S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (ARC) Berbasis Pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari Untuk Peserta Didik Kelas X KPR 1 SMK Negeri 11 Malang. *JPSI*, 1(2), 176–187.
- Fuad, A. (2016). *Metodologi pengajaran bahasa arab*.
- Harras, K. A. (2014). Hakikat dan proses membaca. *Hakikat Dan Proses Membaca*, 1(1), 56.
- Hayati, U. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 7(2), 215–225.
- Mahmud, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2024). Implementasi metode markerless augmented reality sebagai media promosi home furnishing berbasis android: Implementation of markerless augmented reality method as an android-based home furnishing promotion media. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset terapan: Bidang pendidikan & teknik*.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Oktavera, H. (2024). Pengembangan aplikasi augmented reality dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 6(3).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Puspitasari, P., Permanasari, A. A., & Sukarni, S. (2021). Pengenalan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Babul Ulum Desa Pulau Panggung Kecamatan Abung Tinggi Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 9–15.

- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2020). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92.
- Riduwan, M. B. A. (2015). Skala pengukuran variabel penelitian. *Bandung: Alfabeta*.
- Sahria, Y., Sudira, P., & Pasa, I. Y. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Edukasi Hewan Purbakala Dengan Metode Marker Tracking Pada Snapchat. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 19(1), 49–60.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & sons.
- Soedarso. (1988). *Speed reading: sistem membaca cepat dan efektif*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, CV, 239–254.
- Sugiyono, M. (2008). Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Baru Perss*, 74.
- Tarigan, H. G. (1987). Membaca: sebagai suatu keterampilan berbahasa. In (*No Title*). Angkasa.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90–92.
- Valentino, D. E. (2017). 3D Modeling Mesin Epi (Electron Power Inverter) Pada Pt. Jabar Utama Engineering Menggunakan Software Blender. *TEMATIK*, 4(2), 81–99.
- Van Gumster, J. (2020). *Blender for dummies*. John Wiley & Sons.
- Wagiran, W. (2013). Metodologi penelitian pendidikan: Teori dan implementasi. *Yogyakarta: Budi Utama*.
- Winarno, D., Yasid, A., Marzuki, R., Rini, S. E. S., & Alimah, S. (2009). Teknik evaluasi multimedia pembelajaran. *Yogyakarta: Genius Prima Media*.