

المراجع

- Ahmad Baihaqi. (2023). *Pengembangan Media Kartu Uno Flip I'rab dan Penggunaannya dalam Pembelajaran Nahwu di Madin Matholi'ul Huda* . Universitas Negeri Malang.
- Alhamdi, F., & Afril, R. (2025). *Al-Muyassar : Journal of Arabic Education Maharah Lughawiyah dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab*. 4(1), 214–225.
- Asep Supianudin. (2016). . Implikasi Makna Gramatikal “Kāva” Dalam Al-Quran Terhadap Terjemahannya. *Jurnal Al-Tsaqafa*, 13(1).
- Asna Andriani. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum*, 3(1), 40.
- Azhar, M., Tinggi, S., Islam, A., Asy, I., & Pekanbaru, S. (2022). *Perbedaan Ilmu Nahwu Dan Ilmu Shorof*.
- Fatahillah.Wahyudin, Deddy. (2025). J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(1), 468–480.
- Fidi Dwi Anita, Pujia Siti Balkist, & Novi Andri Nurcahyono. (2022). Kartu Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *Urnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* , 6(1).
- Hardyanti Safirah Amran, M. Z. A. N. M. B. (2025). Pengembangan Media Kartu Uno Flip I'rab dan Penggunaannya dalam Pembelajaran Nahwu di Madin Matholi'ul Huda . *Miftahul Ilmi*, 2(2).
- Hasan Baharun. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS LINGKUNGAN MELALUI MODEL ASSURE. *Cendekia*, 14(2), 231–246.
- Muhammad Ilham. (2024). Kāna wa akhwātuha Dalam Al-Qur'an Surat Maryam. *Jurnal AnNahdah Al-'Arabiyah: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 04(01), 68–80.
- Muhammad Ma'rupil Yasir. (2021). *Peran Guru Ilmu Nahwu Dan Shorof Dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Nurul Hidayah Sadeng Leuwisadeng* . STAI NIDA EL-ADABI .
- Mustafa al-Ghalayini. (2009). *Jami'u al-Durūs al-'Arabiyyah*. Dar as-Salam .
- Nurhayati, & Rifqi Khairul Anam. (2025). Implementasi Metode Al-Miftah Lil Ulumdalam Peningkatan Pemahaman Kitab Kuning di Pondok Pesantren

- Sullamul Hidayah, Jorong, Leces, Probolinggo. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3).
- Nurmalia Cahya Imani. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Eksperimen di MTs Negeri 39 Jakarta)*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Rusydi Ahmad Thu'aimah. (1989). *TA'LIM AL-LUGHAH LIGHAIRI AL-NATHIQIN BIHA*. Dar al-Nafais.
- Syalmaa Himmatul Ulya. (2024). *Kāna Wa Akhawātuhā Dalam Al-Qur'an Sūrah Āli 'Imrān (Dirasah Nahwiyah)*. Universitas Islam Negri Salatiga.
- Zaenulloh, M. R. , S. U. , & H. N. N. (2024). Keistimewaan Bahasa Arab dan Tantangan Pengajarannya. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi*, 2(1).
- (Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddi, Wawan Krismanto, sayidiman.2022. Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM
- Arsyad, Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M.A., Rahmadani, S., Arian, R. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Peserta Didik*. Jurnal review Pendidikan Dan Pengajaran : vol. 6:4
- Febrianto, P. T., Mas'udah, S., & Megasari, L. A. (2020). *Implementation of online learning during the covid-19 pandemic on Madura Island, Indonesia*. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 19(8), 233-254.
- Nuraini, I., Sutama, S., & Narimo, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar*. Jurnal VARIDIKA, 31(2), 62-71.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). *Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students*. Turkish Online Journal of Educational Technology TOJET, 17(1), 154-160.
- Srikan, P., Pimdee, P., Leekitchwatana, P., & Narabin, A. (2021). *A Problem-Based Learning (PBL) and Teaching Model using a Cloud-Based Constructivist Learning Environment to Enhance Thai Undergraduate Creative Thinking and Digital Media Skills*. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 15(22), 68-83.
- Yustriani, A., & Zulfiani. (2023). *Development of Android Based Educational Games as Learning Media on the Concept of Coordination System for Grade XI High School Students*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11(3), 608-624
- Adrillian, H. Mariani, S., Zaenuri, A. P., Walid. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar*

Peserta Didik: Systematic Literature Review. JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran. Vol 4 : 2.

Anggraini, R. (2018). *Pengembangan Media Permainan Kartu Umah (Uno Mathematics) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Aulya, R., Zulyusri., Rahmawati. (2021). *Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Volume 5: 3

Syahrini, Q. (2017). *Penggunaan Teknik Dialog Melalui Media Kartu Uno Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis*. Universitas Pendidikan Indonesia

Supianudin, Asep. (2016). *Implikasi Makna Gramatikal 'KANA' Dalam al-Quran Terhadap Terjemahannya*. Jurnal Al-Tsaqafa 13, no. 01. h 48.

Syatibi, Ahmad. (2013). *Mengenal Kalimat Dalam Al-Qur'an*. Ciputat: Adabiah Press.h: 89.

Abdullah bin Muhammad bin Ajurumi al-Sonhaji. (2014) *Mukhtashar Jiddan*. Tangerang: Lafadz Book. h.42.

Warsita, B. (2019). *Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas*. Jurnal Teknodik, 17(1), 092–101. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>

Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Bintang Surabaya.

Rais, M., Muhammad Yaumi, & Yusuf T, M. (2024). *Studi Literatur Terminologi Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah Dan Perbedaan Istilah)*. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.