

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2015). *Perencanaan pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- AECT. (1994). *The definition and domains of the field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Al-Fauzan, A., Bakr, A., & Qadir, C. (2004). *Durus al-Daurat al-Tadribiyah li Mu'allimi al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghairi al-Nathiqin Biha*. Mu'assasah al-Waqf al-Islami.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Audina, A., & Muchtar, Z. (2024). Development of interactive learning media based augmented reality android technology application on redox reaction materials. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(1), 35–42.
- Badriyatin, F. E., Supriyono, & Aini, M. R. (2022). Integrated flashcard and Ludo vocabulary learning game to increase vocabulary achievement of the first grade of junior high school: Research and development. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*, 7(1), 11–18. <https://doi.org/10.35457/jares.v7i1.1856>
- Bergmann, J. (2023). *The mastery learning handbook: A competency-based approach to student achievement*. Corwin.
- Bloom, B. S. (1968). *Learning for mastery*. Evaluation Comment, 1(2).
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Cahyati, L., & Maulani, H. (2023). Analisis faktor kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII SMP Miftahul Iman Kota Bandung. *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 3(1), 16–30.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Darsyah, S. (2023). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, 857–861.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Satu Nusa.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th

- ed.). Pearson.
- Durrotun, N. A. (2022). *Bunga rampai teori dan praktik bermain untuk anak usia dini*. Cipta Media Nusantara.
- Eka, P. A. (2022). *Kumpulan game edukasi*. Guepedia.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Enstein, M., Rahmawati, A., & Widodo, S. (2022). The utilization of Genially as a web-based interactive learning media in 21st century education. *Journal of Digital Learning and Education*, 4(2), 55–63.
- Fachrurrozi, A., & Mahyuddin, E. (2019). *Pembelajaran bahasa asing*. Bania Publishing.
- Fadhli, M., Ikhwan, A., & Syam, A. R. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. Najaha.
- Fajriah, Z. (2017). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) melalui penggunaan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.07>
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan mobile game based learning kosakata bahasa Arab untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–49. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>
- Fatma, A., & Ichsan, I. Z. (2022). Pemanfaatan aplikasi Genially dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 5(2), 112–120.
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and media: A systematic approach* (2nd ed.). Prentice Hall.
- Gumiandari, S. (2021). *Strategi pembelajaran aktif bahasa Arab*. CV Zenius Publishing.
- Guskey, T. R. (1985). *Implementing mastery learning*. Wadsworth Publishing Company.
- Guskey, T. R. (2023). *Implementing mastery learning* (3rd ed.). Solution Tree Press.
- Haeruman, L. D., Serevina, V., Griselda, G., & Susanti, Y. E. (2022). Development of interactive Ludo games on earth and space science learning material as high school exercise media. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012091.

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Hapsari, D. (2015). *Permainan tradisional anak Nusantara dan nilai karakter yang terkandung di dalamnya*. Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Pearson Education.
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik pembelajaran siswa tingkat sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Huda, N., & Afrita, J. (2023). Pentingnya bahasa Arab dalam pendidikan diplomasi dan hubungan internasional. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(11), 1242–1252. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i11.2335>
- Inayati, N. L. (2024). *Pendidikan bahasa Arab: Konsep, teori, dan aplikasinya dalam pembelajaran*. Muhammadiyah University Press.
- Islam, D. J. P. (2024). *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Katadata. (2021). *58% penduduk Jakarta kuasai huruf Arab pada 2021*. Katadata. <https://katadata.co.id>
- Karpini, N. K. (2020). Optimalisasi prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa melalui penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* dengan media LKS. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 10(2).
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.
- Khoirun, N., & Hermiati, D. (2022). Penggunaan Genially sebagai media interaktif dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 40–48.
- Kingsley, H. L. (1957). *The nature and conditions of learning*. Prentice-Hall.
- Kobandaha, P. E., Tonra, W. S., & Anam, A. C. (2022). Development of digital media and Ludo Eksponen to improve learning outcomes of grade IX junior high school students. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 99–108.
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran permainan Ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah*

- Cahaya PAUD*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Kusnawati, Y. (2023). Analisis kesulitan pembelajaran Bahasa Arab pada peserta didik. *Jurnal Bahasa Arab*, 12(1), 67–76.
- Larasati, Z., Hartatik, S., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2020). Pendekatan *Mastery Learning*: Peningkatan hasil belajar pembelajaran matematika siswa di sekolah dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 136–144.
- Luthfi, I. M. (2023). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran kosakata di SDI Ulul Albab Batan Blaru Badas Kediri. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi Sosial dan Ekonomi*, 4(1), 58–69. <https://doi.org/10.63230/almuttaqin.v4i1.93>
- Maissy Maula Fitriana, Desi Fatmasari, Ayu Hastutik Munadziroh, Estri Sal Sabila Asmaning Trias, Asep Purwo Yudi Utomo, & Irfai Fathurohman. (2023). Analisis kalimat efektif dalam teks pidato pada buku Bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(3), 97–110. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i3.149>
- Midi HS, M. H. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab dan dinamika wacana bahasa: Studi komparasi teori *Al-Sulūkiyyah* dan *Al-'Aqliyyah* antara teks dan konteks. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 1(1), 16–31. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v1i1.316>
- Muflihah, M., Sholehah, Baihaqi, & Muhammad. (2024). Integration of four language skills in Arabic language learning. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 16(1), 69–84. <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i1.18381>
- Muradi, A. (2013). Tujuan pembelajaran bahasa asing (Arab) di Indonesia. *Al-Maqoyis*, 1(1), 140–149.
- Najib, A. F. R. (2025). Integrasi game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab: Analisis efektivitas, tantangan, dan strategi implementasi. *Edutech*, 24(2), 774–787. <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>
- Nasution, K., Tanjung, R., Hidayat, T., Hapsoh, H., & Hasibuan, N. A. N. (2024). Implementasi game *Jumanlly* berbasis Genially dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3212–3220. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Ningsih, D., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 49–58.
- Nodira Saidova. (2023). Arabic as a global language. *International Islamic Academy of Uzbekistan*, 4(6), 404–407.

- Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Heinle & Heinle.
- Palioura, S., & Dimoulas, C. (2022). Designing interactive learning experiences with Genially: Enhancing student engagement and conceptual understanding. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6735–6752.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Piaget, J. (1953). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Priyono, Siadari, U. B., & Sudarno. (1985). *Pembelajaran berbasis PAIKEM*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ramadhani, F. (2025). FISIPOLY: Inovasi media pembelajaran berbasis Genially untuk materi pemanasan global kelas X SMA fase E. *Edukasi dan Multimedia*, 2(1), 12–23.
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rika Maulida. (2024). *Analisis kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak di TK Negeri Berlian Abdy (Skripsi)*. UIN Ar-Raniry.
- Robbins, S. P. (2003). *Organizational behavior* (10th ed.). Prentice Hall.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Sanwil, T., Ahmad, M., & Hidayat, R. (2021). Pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13(2), 248–266.
- Saputri, D., Yulianti, E., & Nurhayati. (2024). Analisis kesulitan peserta didik dalam menghafal kosakata Bahasa Arab di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 25–36.
- Sari, I. F., & Iswendi. (2023). The effectiveness of using Android-based chemical Ludo game media on reduction and oxidation reaction material toward students' learning outcomes. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 11(2), 267–280.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Association for Educational Communications and Technology.

- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Edisi ke-5). Kencana.
- Siagian, S. P. (2004). *Teori motivasi dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, A. H. (2001). *Media audio visual untuk pengajaran, penerangan, dan penyuluhan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sulistiawati, R., Hidayat, A., & Wahyuni, S. (2021). Penguasaan kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa Arab peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 95–108.
- Sutianah. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Qiara Media.
- Thu'aimah, R. A., & Al-Naqah, M. K. (2006). *Ta'lim al-'Arabiyyah li ghair al-nathiqin biha: Asasuhu, madakhiluhu, wa thuruqu tadrishihi*. ISESCO.
- Utama, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 15–27.
- Yuberti, Y., Latifah, S., & Anugrah, A. (2020). Development of educational game media to improve students' learning motivation and outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467, 012064.