

المراجع

المراجع أندونيسيا

- Ahmad Fuad Effendy. (2012). *METODOLOGI PENGAJARAN BAHASA ARAB*. MALANG, MISYKAT, 2012.
- Alamsyah, M. F. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ULAR TANGGA KELAS VII PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*.
- Amirah Nur Khayatun. (2013). *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andi Arif Pamessangi. (2021). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Ruas Media.
- Annuar, H., Etin Solihatin, & Khaerudin. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning*. Literasi Nusantara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*.
- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Aziz Fakhurrozi, & Mahyudin, E. (2012). *Pembelajaran Bahasa Arab*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB. *Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Darwin, M., Sylvia, M. R. M. S. A. S. Y. N. H. T. D., & Gebang, I. M. D. M. A. B. P. P. V. A. A. (2021). *Metode Pendekatan Kuantitatif* (Taman Sony Tambunan (ed.)). Media Sains Indonesia.
- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282.
- Dewi, N. P., & Indah Listiowarni. (2021). JURNAL RESTI Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI*, 1(10), 3–

6. <https://doi.org/https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Djamarah & Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). *Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. 7(1), 38–50.
- Fauziah, S. M. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VI B*. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59489/11/19104020041_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf
- Ferrari, W., Sopyan, M., & Azmi, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN. *Historical Studies Journal*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/amt.v2i1.2818>
- Graesser. (2017). *Instructional Techniques to Facilitate Learning and Motivation of Serious Games* (P. Wouters & H. van Oostendorp (eds.)). Springer, Cham, Switzerland.
- Halimi Zuhdy. (2017). *Teknik pengajaran kosa kata bahasa arab 1. 1*, 1–21.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran* (M. P. Dr. Fatma Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/207>
- Hasyim, U., Malang, U. I., & Maulana, U. I. N. (2025). *Penerapan Model Game-Based Learning untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas*. 8(1), 24–33.
- Hermawan, W. (2024). SOSIALISASI PEMANFAATAN GAME BASE LEARNING (GBL) DALAM PEMBELAJARAN DI SMP N 2 NGRONGGOT. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Hidayat, R., Psikologi, F., & Gadjah, U. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI GAYA KELA IV DI SDN SUKOIBER 1 JOMBANG. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 45–50.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Jane McGonigal. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press, New York, NY.

- John D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), Jakarta.
- Kartika, I. M., Sila, I. M., Sutika, I. M., Priantini, D. A. M. M. O., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2023). Role Play Game-Based Learning Multimedia for Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 56(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jpp.v56i1.60734>
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37.
- Lutfiyah, N., Linda Zakiah, & Sakmal, J. (2025). ANALISIS LITERATUR: PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(September), 320–334.
- Mahmud Kamil An-Naqah. (1985). *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghair al-Nathiqina biha: Asasuhu, I'daduhu, Thuruqu Tadrisihi*. Ma'had al-Lughah al-'Arabiyyah, Universitas Umm Al-Qura, Makkah Al-Mukarramah.
- Marc Prensky. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Muhammad Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press, Banjarmasin.
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>
- Murtadho, M. (2008). *Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*.
- Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>
- Nana Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Nasution, E. (2018). Problematika Pendidikan di Indonesia Oleh : *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon*, Vol. 8 No, 1–10. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/MDS/article/view/273>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge, University Press.
- Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2019). *Language Curriculum Design*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780429203763>
- Naudal, Y. A. (2024). Peran Guru Penggerak Dalam Menciptakan Iklim Supervisi Klinis di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 225–233. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Ni Made Swasti Wulanyani. (2013). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 181–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jpsi.6976>
- Nur, S., & Uswatun, I. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 317–331.
- Nurrita T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Pivec, P. (2009). *Game-based Learning or Game-based Teaching ?* (Issue July).
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenadamedia Group.
- Pulangsih, W., & Moch Bahak Udin. (2025). Snake and Ladder Game to Improve Students ' Mastery of Arabic Vocabulary : Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodlat Bahasa Arab Siswa. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(3), 1–14. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.904>
- Rachmawati, S. A., Elmubarak, Z., Nawawi, M., & Semarang, U. N. (2023). *Analisis kesulitan penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa*. 12(1), 46–50.
- Rahmayani, Y., & Sumitra, A. (2022). PEMBELAJARAN BERHITUNG MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaktif)*, 6(2), 164–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10327>.
- Ritonga, M. (2018). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab pada Tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaan*, 5(1), 78.

- Ritonga, M., Nisak, A., Harahap, F. E., & Rehanda, F. (2023). Strategi Penyusunan Silabus Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 5(2), 84–90. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.1772>
- Rizqi, M., & Syuhada, A. (2025). Penelitian Linguistik Modern Tentang Mufradat. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 21–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.59829/9w4ysq04>
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, LLC, New York. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sadiman, A. S. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52–69.
- Setiawan, H., & Phillipson, S. (2019). The effectiveness of Game-Based Science Learning (GBSL) to improve students ' academic achievement : A meta - analysis of current research from 2010 to 2017. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 5(2), 152–168.
- Siregar, M., & Fitriani, L. (2020). Dinamika Ta'lim dan Ta'allum dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 215–230. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1580>
- Siti Khair Ummah. (2017). Mengembangkan Pengajaran Kosakata melalui Lagu untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V di SD Al-Tarqi Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Ijaz Arabi*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning 11th Edition*. Pearson.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulastri. (2014). *Metode Pengajaran Kosakata untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab di Sekolah Tinggi Bahr al-Hikmah di Wilayah Konawe Utara*.
- Sulistiyani. (2018). *The effectiveness of using card games to improve vocabulary acquisition*. 3(2), 161–173.
- Syawaluddin, A., Pagarra, H., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Tri Wahyuni. (2018). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mata Pelajaran Al-*

Islam Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Ular Tangga di Kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. Universitas Muhammadiyah Surabaya.

- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). METODE PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31–43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Umi Hijriyah. (2018). *STRUKTUR BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH*. CV. GEMILANG.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 5.
- Walidain, H., & Buhaerah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 72.
- Wina Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
- Wulandari, S. A., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., Sriwijaya, U., & Api, B. L. (2024). PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.
- Y. E. Siregar, & Ngalimun. (2020). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran*. Parama Ilmu.
- Yulia Eka Yasmin, & Aminah Yhasmin. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR ANAK SHOLEH PENDAHULUAN Peranan pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan bangsa . Per. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/article/view/2967>
- Zaki, M., & Rahmat Linur. (2022). VII SMP NURUL HUDA MENEMENG Mohammad Zaki , Rahmat Linur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, III(1), 32–46.

المراجع العربية

- Mahmud Kamil An-Naqah. (1985). *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghair al-Nathiqina biha: Asasuhu, I'daduhu, Thuruqu Tadrisihi*. Ma'had al-Lughah al-'Arabiyyah, Universitas Umm Al-Qura, Makkah Al-Mukarramah.
- Muhammad Ali al-Khuli. (1986). *معجم علم اللغة التطبيقي: إنكليزي - عربي*. Maktabah Lubnan
- Muid, F. A. (2024) ثحبلا صلختسم اهلعلجل اهريغت بجي نكلو ، لافطلاً نم ديدعلا اهبحيو قلهس قبعل يه نابعتلاو ملسلا قبعل قيميلعتلا طئاسولا دعاست . قيميلعت قليسوك اهمادختسا مت اذا مامتهلال قراثا رثكاً قيل اع ف بلع ثحبلا اذه زكري . سردلا مهف مهيلع لهسي امم ، بلاطلاء اخرتسا بلع قيس-135, 6(1), *Lisan An Nathiq*. 147. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/lan.v6i1.6162>
- Mulyanto, D., & Amir, A. H. bin S. (2024) *Wordwall في تعليم المفردات لدروس اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة* *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 76. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ez6dk.2>
- Rappe, Syamsuri, & Djuaeni3, M. N. (2021). *المفردات العربية وطرق التعليم المناسبة بها* *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 24(36), 264–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i9>.
- جاموس، راوية. (٢٠١٧). *مفردات الموضوعات الثقافية والمواقف الاتصالية في كتب تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها : دراسة تطبيقية مقترحة*. *Edisi 2*, 113–129. https://search.shamaa.org/PDF/Articles/AEOlad/OladNo2Y2017/olad_2017-n2_113-129.pdf
- سميرة بن موسى. (٢٠٢٥). *ينورتكلال ميلعتلاو يدليقتلا ميلعتلا نيب قيرعلا قغللا قيميلعت لئاسو*. مجلة آلد اللال العلم اناساسة، ٨ (١)، ١١٣–١٢٧.
- فرج المبروك عمر عامر. (٢٠٢٠). *الوسيلة التعليمية ودورها في عملية التعليم*. دار حميثرا للنشر.
- تيتين واصية بية الصالحة. (٢٠١٦). *تأثير استخدام وسائل الثعبان والسلم لترقية مهارة الكلام الطالب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية [الجامعة*

الإسلامية الحكومية تولونج أجونج[<http://repo.uinsatu.ac.id/8864/>].

رشدي أحمد طعيمة. (١٩٨٩). *تعليم العربية لغير الناطقين بها: شعار وفاتح الرباط. المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة (إيسيسكو)*.

