

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Kata Benda Bahasa Arab Pendahuluan dengan Iterative With Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2549–2556.
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 179–196. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>
- Baharuddin, F. (2021). *Efektifitas Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 1 Makassar*. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>
- Fuad, F. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab (Studi di MTs. N. 1 Bandar Lampung). *Al-Lisan*, 5(2), 161–169.
- Hardiyanti, E. (2019). *Aplikasi edukasi pengenalan bahasa arab berbasis mutlimedia menggunakan algoritma A* (A-Star) (Studi Kasus: Mi AlKhairiyah Pagi)* (dissertation). Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, Indonesia.
- HASAN, A. U. I. (2020). *Aplikasi Kesehatan Ibu Dan Anak Kota Tangerang Selatan Berstandar Iso/Iec 25010*.
- Hestiningsih, I. (2019). Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar “Aladin” (Arabic Learning By Exploring) Dengan Konsep Petualangan Berbasis Android. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 14(3), 139. <https://doi.org/10.32497/orbith.v14i3.1311>
- Kesuma, M. el-K., Kesuma, G. C., & Saputra, D. (2021). Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android. *Jurnal SIENNA*, 2(1), 32–42. <https://doi.org/10.47637/sienna.v2i1.389>
- Magpal, D. F., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2017). Game Edukasi Pengenalan Tata Krama Untuk Membentuk Perilaku Pada Anak Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 403–412. <https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.27135>

- Mufida, B. A., Putra, F. N., Darma, R., & Yusron, R. (2021). *Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality*. 1(2), 76–86.
- Muhammad Noor Samani. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Untuk Melatih Konsentrasi dan Daya Ingat Berbasis Android*. Program Studi Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, Palangkaraya, Indonesia.
- Wili, R. M. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Game EdRukasi Matematika Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Mobile*, Fakultas Teknik Elektro Universitas Mataram.
- Lutfah, S. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Materi Mufrodad Di Mi Ma'arif Nu 1 Sudimara Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2020/2021*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Purwokerto, Indonesia.
- Purnama, I. (2020). *Membangun aplikasi game ular tangga sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar berbasis android*, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 Di Sdn Sasaksaat. *eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218. <https://www.researchgate.net/publication/353780103>.
- Septian, A. (2021). Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Mahasiswa Universitas XYZ. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangsan*, 9(3). <https://doi.org/10.35450/jip.v9i03.273>
- Siregar, M. R., & Nelmiawati, N. (2020). Game 3D “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1634>
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisataaan*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Suratiningsih, S. (2021). Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. *At- Tarbawi*, 13(1), 16–27. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2710>
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibie, M. I., Wijaya, I. K., & Sofiastuti, N. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 63–76. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3355

- Setiana, E. (2021). *Implementasi Metode Tikrar Dalam Menghafal Al-Quran di Pondok Pesantren Hidayatul Quran Desa Banjarrejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Lampung, Indonesia.
- Wildan, M., Pujiati, T., & Nurhuda, Z. (2021). Analisis Kontrastif Kelas Kata Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia (The Contrastive Analysis of Arabic Word Classes and Indonesian). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 202. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8116>