

المراجع

- محسن علي عطية، ٢٠٠٧ مهارات الاتصال اللغوي وتعليمها، عمان: دار المناهج.
- ابن المنظور، ٢٠٠٣. لسان العرب المجلد الثامن القاهرة دار الحديث.
- حليمة، عاقف، "تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها"، لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya، ٩، ٢ (٢٠٢٠).
- جمال الدين، محمد جمجوم، وآخرون، 'تطبيق الطريقة التركيبية والتحليلية في تعليم اللغة العربية لتحسين مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة الدينية التكميلية إعانة المبتدي دارنجدان برواكرتا'، Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies، 3.1 (٢٠٢٤).
- زنيرة، يويون، "استراتيجيات التعلم وتأثيرها في مهارة القراءة"، مستودع IAIN Kediri، ٢٠٢١.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Allukmana, Restianah. "Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015." *Dalam skripsi Universitas Negeri Semarang* (2015).
- Amin, Ellyza, 'Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Ix E Mtsn 1 Serang', *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2.1 (2021), pp. 64–73, doi:10.53800/wawasan.v2i1.67
- Anisofia, Kiki, 'Pengembangan Media Waker (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1V Sd Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014 .

- Balakrishna, Chitra. "The impact of in-classroom non-digital game-based learning activities on students transitioning to higher education." *Education sciences* 13.4 (2023): 328.
- Basuki, A. T. (2014). Penggunaan SPSS dalam Statistik. Yogyakarta: Danisa Media.
- Baity, Anggi Nurul, and others, 'DESAIN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS KONSTRUKTIVISME UNTUK MAHASISWA NON-PENDIDIKAN', 4.1 (2025).
- Darul, M I, 'Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas V MI Darul Ma ' Arif', 2021.
- Handayani, Dwi, and Imam Asrofi, 'PENERAPAN ROLE PLAYING TEKNIK MUHAWAROH BAHASA ARAB DI PROGRAM KESETARAAN', 5492 (2023).
- Haryanto, S. "*Pratiwimba Adhiluhung*." Jakarta: Djembatan (1988).
- Hatta, Mohamad, 'MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA', 11 (2024).
- Hermawan, Acep. 2013. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- H. Soro, Suharyanto, Jana Ermya, and Joko Salman, 'Penerapan Pendekatan Komunikatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris (Studi Kasus Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Perspektif Pendidikan Nilai)', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2023).
- Juliana, A D, I Nurasiah, and A E Wardana, 'Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi', *Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), pp. 1–12
- Mumtahanah, Nurotun. "*Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI*." *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 4.1 (2014): 2-14.
- Nasution, A G J, 'Diskursus Merdeka Belajar Perspektif Pendidikan Humanisme', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UIN Sumatera Utara Medan AL ARABIYAH*, 6 (2020).
- Navarro-Espinosa, Johanna Andrea, et al. "Gamification as a promoting tool of motivation for creating sustainable higher education institutions." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19.5 (2022): 2599.
- Nika, Vero, 'Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan

Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Min 6 Bandar Lampung', 2020.

Nurbaiti, Adelina Hasyim, and Pargito Pargito. *Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Memanfaatkan Media Peta Indonesia Interaktif*. Diss. Lampung University, 2013.

Oktavianti, Rizki, and Agus Wiyanto, 'Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd', *Mimbar Sekolah Dasar*, 1.1 (2014)

Puspitoningrum, Encil, et al. "Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8.2 (2024): 459-468.

Saima, Artika Mutiara, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA SMAN 1 2x11 ENAM LINGKUNG', *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 11.1 (2022).

Sari Rohaeti, Indah, Yopa Taufik Saleh, and Informasi Artikel Abstrak Kata kunci, 'Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Negeri Condong Tasikmalaya', *Buana Pendidikan*, 17.2 (2021).

Siahaan, Vera Renta, Jehani Fajar Pangestu, and Miftah Fitriyani. "Efektivitas Penggunaan Metode Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Tentang Seks Sebelum Menikah." *JKM (Jurnal Kebidanan Malahayati)* 6.1 (2020).

Setiadi, Ahmad, 'Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi', no. 1 (2016).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, D.S.K. (2012). Pengaruh Pelatihan Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Efikasi Diri Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1(2): 1-7.

Qibthiyah, Nuha Mariyatul. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF BERMEDIA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH KALAM KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 MALANG." *International Conference of Students on Arabic Language*. Vol. 4. 2020.