

## قائمة المراجع

- Abubakar, Rifa'i, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA - Press UIN Sunan Kalijaga, 2021)
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*, Citapustaka Media, 2016
- Aisyah Ali, Dkk, *Media Pembelajaran Interaktif Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*, ed. by Sepriano (Jambi: PT.Sonpedai Publishing Indonesi, 2024)
- Amatullah, Duta Cendikia, and Joko Sutrisno AB, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022', *Lentera Jurnla Ilmiah Pendidikan*, 15 (2022), 246–47
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software UNITY 3D', *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9 (2021), 434
- Ariani, Diana, 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03 (2020), 147–48
- Arsyad, A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada., 2017)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)
- Asrullah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Bulukumba', 2023
- Aulianingsih, Laras, 'Model Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially (Penelitian Pengembangan Di SMA Muhammadiyah 11 Jakarta)' (Universitas Negeri Jakarta, 2024)
- Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017)
- Bayu Rima Aditya, Dkk, 'Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi Dalam Games Berbasis ICT Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 10 (2023), 727 <<https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106285>>
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009)
- Deterding, Sebastian, 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification', *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011, 9–15
- Dewi, Rizka Widayanti dan Yelfi, *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendidikan Bahasa Arab* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024)
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2019)
- Fadhilah, Amanda Virda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint 365 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan', 2024 <[http://etheses.uingusdur.ac.id/7717/1/2220092\\_COVER\\_BAB\\_I\\_%26\\_BAB\\_V.pdf](http://etheses.uingusdur.ac.id/7717/1/2220092_COVER_BAB_I_%26_BAB_V.pdf)>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akh, iriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and others, 'Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan', *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 5 (2022), 220
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu

- Al-Azhfar', *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (2023), 162–63 <<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>>
- Kafa Thoyyibah, Alif, Fahrur Rosikh, Zakiyatul Abidah, and Muhamad Arif Mustofa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Kosakata Bahasa Arab', *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 3 (2025), 1–14 <<https://doi.org/10.55352/edu.v3i1.1772>>
- Latifah, M. Syamsul Ma'arif, and Moh. Sholeh Afyuddin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Teori Pembelajaran Interaktif', *Al-Wasil*, 2 (2024), 80 <<https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540>>
- Manderfeld, Carrie Lewis Miller and Michael, *Maverick Learning and Educational Applied Research Nexus*, 2021
- Mardiyah, Aisyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi MUQAW7 Untuk Penguasaan Mufradat Dan Qawaid Pada Kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021' (Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2021)
- Maulidiah, Bela Nur, Syaifullah Syaifullah, and Syarifuddin Syarifuddin, 'Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab', *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12 (2024), 560–82 <<https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582>>
- Miftahul Mufid, M.Saeful Anwar, 'Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosakata Bahasa Arab Di Program Studi Bahasa Dan Sastra Arab Di UNUGIRI / The Impact of the Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among ', *Loghat Arabi Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5 (2024) <<https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>4>
- Muh.Arif, Thityn Ayu Nengrum, 'Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab', *'Ajamy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9 (2020), 8
- Muhaimin, Rizal, and Khoirunnisa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 09 (2025), 125–33
- Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, Asrowi, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab', *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2 (2017)
- Muhammad Zulfikar Sadrah, Abdul Hakim, Sella Mawarni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025), 291–320
- Nadhif Athallah Putra Fadliardi, Shafa Aurel Mardhotillah, Ana Dzukhoiriyah, Maswani, 'Strategi Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di Sekolah Dasar Islam Terpadu', *Ukazh : Journal of Arabic Studies*, 6 (2025), 451–65
- Ni'mah, Nurhayati, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Flipbook Kosakata Bahasa Arab Kelas X MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2023/2024', 2024 <[https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64838/1/17104020033\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64838/1/17104020033_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)>
- Nisaul Jamilah, Guntur, dan Amiruddin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa*

- Arab*, 5 (2019), 144 <<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>>
- Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman, 'Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *Warta LPM*, 20 (2017), 12 <<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>>
- Nur Afifatul Golimah, Dkk, 'From Play to Learning : Mobile Game Design to Improve Arabic Vocabulary in Junior High School من اللعب إلى التعلم : تصميم الألعاب التعليمية المحمولة لتتمية المفردات العربية لدى تلاميذ المدرسة المتوسطة', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 9 (2025), 302–3
- Okpatrioka, 'Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1 (2023)
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011)
- Rahman , et al., 2022, 'Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsue - Unsur Pendidikan', *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (2022), 3
- Rohaila Muhamed Rosly, Fariza Khalid, 'Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan', *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 2017, 145
- Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018)
- Sawitri, Junika Indar, Tria Novita, Br Karo, Cahaya Mutiara, and Br Barus, 'Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media', *Potensi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (2024), 100–101
- Sebastian Deterding, Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke, 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification', *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011
- Sitairesmi Wahyu Handani, M.Suyanto, Amir Fatah Sofyan, 'Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi', *Telematika*, 9 (2016), 44 <<https://doi.org/10.2214/ajr.181.6.1811716b>>
- Sitorus, Meyhart Bangkit, 'Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan', 2016, 4–5
- Slamet, Fayruz Abadi, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022
- Suparyanto dan Rosad, 'Metode Penelitian Menggunakan Metode ADDIE Pada Aplikasi Kuis Intraktif' (Universitas Muhammadiyah Metro, 2020)
- Syahid, Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, 'Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2 (2024), 260–62
- Tarigan, Henry Guntur, *Pengajaran Kosakata* (Bandung: Angkasa, 2011)
- Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, 'Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', *A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9 (2020), 5
- Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4 (2020), 1105
- Wahab, Muhib Abdul, 'Model Pengembangan Pembelajaran Mufrodlat' (UIN Jakarta, 1985)
- Waskitojati, Luthfi, 'Mengenal Gamification ( Gamifikasi ) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran Disampaikan Sebagai Knowledge Capture Setelah Mengikuti Diklat Luar Badan “Gamification in Teaching & Learning” Dengan Materi Yang Disampaikan Oleh Junghye Fran Choi & Sangkyun K', *Kemenkeu*

*Learning Center Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan, 2023, p. 1*  
Yohanes, Rudi Santoso, 'Teori Vygotsky Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika' (Universitas Katolik Widya Mandala Madiun)

أريل بحر الدين, 'الطريقة المباشرة في تعليم مفردات اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام عند and الدين, أختيار, محمد عمر  
مرحلة الإعداد اللغوي في جامعة الراية', *مجلة تعليم اللغة العربية*, ١١ (٢٠٢٢), ٨٩  
الصنى, محمود اسماعيل, *مناهج التعليم اللغة العربية* (قاهرة: دار الفكر, ٢٠٠٨)  
لتعليم مهارة الإستماع للصف العاشر في Inspiring Suite جنة, لطيف نور, 'تطوير وسائل التعليمية التفاعلية باستخدام  
المدرسة الثانوية', ٢٠٢٢