

## المراجع

Arikunto, Suharsimi. 2014 . “*Prosedur Penelitian : SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*”, (Jakarta: Rineka Cipta.

Azizah, Hanifah Nur. 2018. “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*”. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, 1 (1): 2.

Amirul Huda, Fatkhan. 2024. “*Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*”, dalam <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>, diakses 18 Januari 2024.

Ali, Jauhar. 2019 . “*Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*” . STAIN PEKALONGAN.

Arikunto, Suharsimi. 2014 . “*Prosedur Penelitian : SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*”, (Jakarta: Rineka Cipta.

Fakhiroh , Anjahanal “*Efektivitas Media Permainan “Ini Huruf Awalku” untuk meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab (Studi Eksperimentasi Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman) Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi mahasiswa Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Fajriah, Zahratun. 2014. “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*”, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9 Edisi: 113.

Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2014 . “*Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*”, Cet ke- 6. Bandung: Refika Aditama.

Fatkhan.web.id. 2023. “*Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*”, dalam <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>, diakses 16 September 2023.

Guru, Suara. 2024. “*Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*”, dalam <https://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>, diakses pada 10 Maret 2024.

Hamdi, Syaibatul Muhammad. 2024. “*Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Permainan Bahasa*”, dalam [https://www.researchgate.net/publication/364334987\\_Media\\_pembelajaran\\_bahasa\\_arab\\_melalui\\_permainan\\_bahasa](https://www.researchgate.net/publication/364334987_Media_pembelajaran_bahasa_arab_melalui_permainan_bahasa), diakses 17 Januari 2024.

Irsyad, Muhammad dan Jauhar Ali. 2024. “*Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”, dalam [https://www.researchgate.net/publication/364620553\\_Media\\_Permainan\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Bahasa\\_Arab](https://www.researchgate.net/publication/364620553_Media_Permainan_dalam_Pembelajaran_Bahasa_Arab), diakses 17 Januari 2024.

Irsal. 2021. “*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone*”. Skripsi mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Kartini. 2018. “*Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*”, Skripsi mahasiswi fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Lestanata, Yudhi. “*Efektivitas Pelaksanaan Program Pembangunan Berbasis Rukun Tetangga di Kabupaten Sumbawa Barat Tahun 2014-2015*”, *Jurnal Ilmu Pemerintahan & Kebijakan Publik*, 3 (3): 373

Muchtar, M. Ilham. “*Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab pada Mahasiswa Ma’had Al-Birr UNISMUH Makassar*”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2 (2): 18.

Magdalena, Ina dan Alif Fatakhatus Shodikoh. 2021. , *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*, *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3 (2): 316.

Mardhiah, Ainun dan Said Ali Akbar. 2018. “*Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh*”, *Jurnal Lantarinda*, 6 (1): 50.

Muhlisoh, Siti. 2017. *“Keefektivan Permainan Ular Tangga Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs Negeri Sumbang Bayumas Tahun Ajaran 2015/2016”*. Skripsi mahasiswa fakultas Bahasa dan Seni.

Mu'tirokhmah, Noviyah. 2020. *“Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini”*. Skripsi mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia.

Muhamadnuroni. 2024. *“Permainan Media Ular Tangga”*, dalam <https://muhamadnuroni17.blogspot.com/2017/12/kelebihan-dan-kekurangan.html>, diakses 18 Januari 2024.

Nugrawiyati, Jepri. 2015. *“Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah”*, Jurnal Studi Agama, 3 (2): 1.

Nasution. 2003. *“Metode Research (Penelitian Ilmiah)”*. Jakarta: Bumi Aksar.

Pramudita, Hesti. 2019. *“Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran”*, Jurnal MAHARAT, 1 (2): 151-152.

Rahmawati, Suci. 2022. *“Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab”*, Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman, 3 (2): 3-4.

Rosyid, Abdul Wahab. 2017. *“Media Pembelajaran Bahasa Arab”*, Cet. Ke-III. Malang: UIN-MALIK PRESS: 84.

Ramadhani, Nur Suci. 2019. *“Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa”*. Skripsi mahasiswa fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Riduwan. 2014. *“Dasar-Dasar Statiska”*. Bandung: Alfabeta.

Sapani, , dkk. 1997. *“Teori Pembelajaran Bahasa Modul”*, Jakarta: Depdikbud.

Setiawati., Eka *“Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak”*, Jurnal PETIK, 5 (1): 88.

Sadiman, Arief S., dkk.. 2006. *“Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta:Pustekm Dikbud.

- Sugiyono. 2020 . *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Gempur. 2005. *“Metode Penelitian Kuantitatif”*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisber.
- Sujianto, Agus Eko. 2009. *“Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0”*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Saat, Sulaiman dan Siti Mania. 2019. *“Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula”*. Gowa: Pusaka Almaida.
- Thoha, Mohammad. 2012. *“Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Manajemen Berbasis Sekolah”*. OKARA, 1 (7): 85.
- Trisanti , Diah Candra dan I Gusti Made Sanjaya. *“Pengembangan Media Permainan Stoicho Game pada Materi Pokok Konsep Mol bagi Siswa SMA Sekolah Berstandar Nasional”*, Jurnal of Chemical Education, 2 (2): 182.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *“Metodologi Penelitian Praktis”*. Yogyakarta: Teras.
- Wati, Anjelina. *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2 (1): 69.