

قائمة المراجع

أ. المراجع العربية

أحمد ورسون منور. ٢٠١٦. قاموس المنور. سورابايا: ناشر مكاتبات تقديمية.
حسن شحاتة. ١٤٢٨ هـ. تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق. مصر: المكتبة
المصرية البيانية.

حيدر سعيد. ٢٠٠٧. تعلم مايكروسوفت بوربوينت ٢٠٠٣
مُجدد علي الصوير كي. ٢٠٠٥. الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة
العربية

مُجدد علي الخالي. ٣٠٠٠ أساليب تدريس اللغة العربية. الأردن: دار الفلاح
محمود كامل الناقه. ١٩٨٥. تعليم اللغة العربية بلغات اخرى
مرام فايز المومني المومني. ٢٠١٧. أثر استخدام اللعب على تطوير المفاهيم اللغوية
والتفاعلية الاجتماعية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، المقالة ١٠،
المجلد ٢٥، ٢٠ - الجزء ٢

نهدى رلفى صفية الرشيدة. ٢٠٢٠. تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية
لتعليم مفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

ب. المرجع الأجنبية

Asmiatun Siti , Astrid Novita Putri. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unit*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Enterprise Jubilee, Power. 2015. *Point untuk Seminar dan Pameran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Guntur Tarigan, Henri. 1990. *Pengajaran Kosakata*. Jakarta: Gramedia.

- HP,Catue. 2009. *Presentasi Kreatif denganPower Point 2007*. Jakarta: Gagas Media.
- Hidayanto Ahmad. 2018 *bermain untuk Belajar*.Yogyakarta: Leukita Nouvalitera.
- Iskandar Yenny. 2018. *Buku Ajar Pengantar Aplikasi Komputer*.Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kamelta Endo *Pemanfaatan InternetMahasiswa JurusanTeknik SipilFakultas TeknikUniversiras Negeri Padang*, Vol.1,Nomor 2, Juni 201
- Kustandi Cecep, Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Mamik. 2015. *metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatma Publisher
- Alauddin St. Marwiyah. Muh Khairul Ummah, *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*. 2018. Yogyakata:CV Budi Utama
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Validitas dan Relibilitas Suatu Instrumen penelitian*. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED Vol. 6 No. 1.
- Mardiah. *Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Mitra PGMI Vol.01 No. 1.
- M.Fadillah. 2017.*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media Groub.
- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid. 2012. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Rosi Pandi Sarwo Edi. 2016. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Ridoi Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Malang: Ikatan Guru Indonesia.

Saputro Budiyo. 2017. *Menejemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Shobirin Maas. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Sukmadinata Nana Syaodih. 2008. *metode penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ujang Nendra Pratama, Haryanto, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Doamin Teknologi Pendidikan". Vol 4 No. 2. 2017.

Umar Husain. 1998. *Riset Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hasil observasi media, MA Muhammadiyah 1 Banjarmasin pada tanggal 22 februari 2020

<http://bulelengkab.go.id/detail/artikel/bermain-tebak-gambar>.