

قائمة المراجع

- أبو العزم, ع. (n.d.). معجم الغني. Retrieved from يوتيبي. 13, 2022, الموسوعة القرآنية هي أحد مبادرات خدمة القرآن الكريم من مركز أصول :
<https://quranpedia.net/ar/book/1787>
- الفوزان, ع. ب. (2009). كن متخصصا إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. مالانج: الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم.
- Ali, J. (2018). *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Pekalongan: IAIN Pekalongan.
- Ambarwati, A. (n.d.). *Pemanfaatan Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Retrieved September 6, 2020, from Academia.edi: https://www.academia.edu/9771400/Pemanfaatan_Permainan_dalam_Pembelajaran_Bahasa_Arab#:~:text=Permainan%20dapat%20diseuaikan%20dengan%20kondisi,f.%20Permainan%20dapat%20digunakan%20dalam
- Aminatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryanto, H. (2019, November 11). *Pendidikan*. Retrieved November 5, 2020, from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan>
- Assyauqi, M. I. (n.d.). *Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari.
- Farcis, F. (2020). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan Fisika*. Palangkaraya: Universitas Palangkaraya.
- Fiscarina, C. (2021, Januari 25). *Mengenal Indikasi Kecanduan Online Game pada Remaja*. Retrieved November 20, 2021, from Kompas.com: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/25/133856220/mengenal-indikasi-kecanduan-online-game-pada-remaja?page=all>
- Gultom, H. E. (2016, Februari 26). *Rata-Rata Orang Indonesia Habiskan Waktu 5,5 Jam Main HP dari Bangun Hingga Beranjak Tidur*. Retrieved November 17, 2021, from Tribun Lifestyle: <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2016/02/26/rata-rata-orang-indonesia-habiskan-waktu-55-jam-main-hp-dari-bangun-hingga-beranjak-tidur>
- Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusumaningsih, T. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardiyatan, M. A. (2020). *Implementasi Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Tampilan dan Pengembangan Game 3D (Skripsi)*. Jakarta: STIKOM Cipta Karya Informatika.
- Munandi, Y. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada GP Press.
- Mustofa, B., & Hamid, A. (2012). *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Parnawi, A. (2021). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pranata, B. A., Kurniawan, A., & Sanjaya, R. (2015). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindi.
- Ramadhani, R. (2016). *Pengembangan Modul Elektronik Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Kelas IX SMPN 1 Sewon*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosyad, H. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang (Skripsi)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rusby, Z., Hayati, N., & Cahyadi, I. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-hikmah*, 14(1), 18-37.
- Rusman. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supardan, D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1), 1-12.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwarno. (2017, Desember 31). *Game Edukasi*. Retrieved Oktober 16, 2020, from Binus University: <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/>,
- Triwibowo, B. A. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Unity 3D Berdisiplin Bersepeda di Jalan Raya Pada Anak Usia 8-11 Tahun (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaeni, A. (2014). *Rancang Bangun Game Edukasi 'Cari Kata Bahasa Arab' dengan Metode Backtracking (Skripsi)*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.