

قائمة المراجع

المراجع الإندونيسية

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andriyani, A. A. A. D., Aryani, N. P. M., & Sukerta, I. M. (2022). Meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa inggris melalui permainan bingo bagi siswa sd. 1(1), 549–557.
- Ardiansyah, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Pai Kelas Iv Sdn 40 Kabupaten Kaur. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/8446/1/MELKI ARDIANSYAH.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/8446/1/MELKI%20ARDIANSYAH.pdf)
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Awal, M. (2021). Penerapan Strategi Bingo dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Materi Al-Hiwar XI-IPA MA DDI Tellu-Limpoe Kab.Sidrap. 73–76.
- Azis, A., & Suyadi, S. (2023). Arabic Learning Media Based on Neuroscience. *Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam*, 6(1), 34–44. <https://doi.org/10.26555/insyirah.v6i1.6731>
- Budi, A. S. (2022). Keefektifan Pendekatan Bridging Analogy. *Jurnal Unissula*, 794–805.
- Bunna, V., Fathimah, S., & Azizah, L. (2019). Media Pembelajaran Permainan Bingo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Lp2M Unm-2019*, 923–926.
- Cahyono, A. A. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring berbasis Grup WhatsApp pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMKN Kebonagung. *JAKA (Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Auditing)*, 10, 1.
- Damayanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari. *Jurnal Universitas Maulana Malik Ibrahim*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *Educare*, 17(1), 28–33. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/238>
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.

- Erfianti, F. (2020). Media Permainan Scrabble Sebagai Alternatif Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 216–228. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i2.5938>
- Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64. <https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>
- Hasan, M. (2020). *Konsep Belajar Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam* (pp. 166–206).
- Hazna, M. (2020). Hambatan Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di MTs Yapi Pakem. *Journal of the European Academy of Dermatology and Venereology*, 34(8), 709.e1-709.e9. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032>
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>
- Mafaza, A. M. (2020). Media Kementa (Kembara Pengetahuan) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 1*, 4, 225–233.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mustofa, B. (2019). Implementasi Pembelajaran Konstruktivistik dalam Membentuk Siswa Yang Ulul Albab di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tulungagung. *Molucca Medica*, 11(April), 13–45. <http://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/moluccamed>
- Muthoharoh, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizlet dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa SMP Plus Alfatimah Bojonegoro. *Lisanuna Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 13(1), 99–113. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index>
- Nadiro, H. (2020). Pengaruh etos kerja Islam terhadap kualitas kerja karyawan melalui kinerja: Studi pada Kantor Badan Narkotika Nasional Kota Malang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 59.
- Nadya Rahmat, A. D. (2019). Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–5.
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran

- Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215–223.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Ningtyas, M. (2019). Pengaruh Pendekatan Keterampilan Taktis Terhadap Ketepatan Smash Bulutangkis Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(3), 32–41.
<https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/716/476>
- Nurfauzi, R. R. (2019). Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen Di Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Piyungan Bantul Yogyakarta). *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Oktaviani, T., Rita, E., & Dewi, S. (2019). Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47–52.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/17409>
- Oktiani, A., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Bingo sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(3), 10–23.
<https://doi.org/10.24036/jk.v2i3.46>
- Pramudita, H. (2019). Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 149–164.
<https://doi.org/10.18196/mht.130>
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319.
<https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>
- Prawiyogi, A. G., Sa'idah, T. L., Safarandes, A., & Nurjanah, Q. (2022). Pengaruh Metode Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9223–9229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1437>
- Putri, S. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI. 01*, 1–23.
- Rahmasari, B. S. (2021). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Bingo Games. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 28.
<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.2696>
- Robiansyah, D., Rahmanudin, I., & Hanif, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mi Salafiyah Kota Cirebon. *Al-Fakkaar*, 4(1), 18–34.
<https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.3753>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1), 24–39.
- Sari, S. L. E., Haniah, & Ilyas, H. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis

- Scrabble terhadap Penguasaan Kosakata dan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Bana Asing Hamzanwadi NW (Nahdlatul Wathan) Kecamatan Baras Kabupaten Pasangkayu Sulawesi Barat. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(1), 195–213. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.38643>
- Setiyawan, H. (2019). Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>
- Soeprajogo, M. P., & Ratnaningsih, N. (2020). Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T. *Universitas Padjajaran*, 5–20.
- Suryani, P., Cahyono, Y., & Utami, B. D. (2020). Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Produktivitas Kerja pada Karyawan Bagian Produksi di PT Tuntex Garment Indonesia. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 70–82. <https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/28>
- Syahmi, I. A. P. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMP Budi Dharma Dumai. *Tafidu Jurnal*, 1(1), 57–69.
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>
- Ulfa, A. R. (2022). Pengaruh Media Math Bingo Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Linear Kelas Viii Smp Terpadu Dampasan. *Jurnal Prof KH Saifuddin Zuhri*.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>
- Yuvenza, F. D., & Wikarya, R. O. (2023). Efektivitas Media Bingo Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA. 6, 341–351.

المراجع العربية

- أرياني, ف., & حانومي. (٢٠٢٣). *فاعلية استخدام الكانفا كوسيلة تعليمية في إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع الأساسي بمدرسة تسانوية الحكومية ٦ سولوك*. ٦ (١), ١٨-١.
- جنت, ل. (٢٠٢٠). أثر إستراتيجية فكر، زوج، شارك و الوسائل التعليمية المرئية في تعلم النحو (بحث تجريبي في الصف الثالث بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية جونوج ساري سيرانج) *Japanese Journal of Allergology*, ٤٤ (٢) ١٢-١.
- رمضان, ف. (٢٠١٩). *فاعلية برنامج قراءة القرآن الكريم وكتابته (BTQ) وتحفيز الطلاب لتعلم القدرة على قراءة القرآن*. ٢٣-١.
- ريسانتي, ز. (٢٠١٩). *فاعلية استخدام استراتيجية لعبة البينجو (Permainan Bingo) في تعليم المفردات لد تلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٣ جاكارتا* *Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, 25. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/46534>
- سيف الدين. (٢٠١٩). *طرق يف تعليم امفردات اللغة العربية*, *At-Tadris*, ٧ (٢), ٣١٠-٣٣٠.
- غصف, ش., & رحمة, ف. م. (٢٠٢٣). *استخدام وسيلة بطاقة تصنيف الكلمات لترقية ميول التلاميذ في تعليم المفردات*, *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, ٤ (٢), 171-188. <https://doi.org/10.52593/klm.04.2.05>
- فراهما, ن., شهمينان, & سلما, ح. (٢٠٢١). *تأثير الوسائل التعليمية على سيطرة المفردات اللغة العربية لساننا*, *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, ١٠ (٣), ٥٣٤. <https://doi.org/10.22373/ls.v10i3.8850>
- فرداس, ع. ف. (٢٠٢٢). *فاعلية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بمالانج*. ٢٠١٧, ٥, ١, ٢٠٠٣-٢٠٠٥.
- مولي, م. ح. ن. (٢٠٢٣). *فاعلية استخدام الفيديو الرسوم المتحركة لتعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج* *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan > Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 17. <http://etheses.uin-malang.ac.id/54503/>
- نور, ح., الناس, ا., دوي, ي., & فطري, أ. (٢٠٢٣). *تأثير وسيلة الفيديو فلناغون ستوري (Plotagon Story) في ترقية مهارة الكلام لدى الطالب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية باباكومبوه*. ١٤ (١), ١-٢٠.
- هداني, ن. (٢٠٢٢). *تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الابتدائية الحكومية ٦ بند أتشيه*. *Jurnal UIN Ar-Raniry*.