

المراجع

أ. اللغة العربية

- عائشة, د. (٢٠٢٣). أهمية الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية. ١-٤.
- عريف, م & ميولو, م. (٢٠١٩). فعالية تعلم اللغة العربية باستخدام الوسائل البصرية في المدرسة العالية الحكومية المثالية غورونتالو.
- فعادة, أغوغ & نوعمان. (٢٠٢٢). الطريقة السمعية الشفهية وتطبيقها في تعليم اللغة العربية.
- جمالدين, مونير & لطفي. (٢٠٢٤). تطبيق الطريقة التركيبية والتحليلية في تعليم اللغة العربية على ترقية مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة الدينية التكميلية إعانة المبتدي دارنجدان بروكرتا.
- ليستاري, نيغسة & رحمان. (٢٠٢٣). تعليم اللغة العربية باستخدام كتابا “حديثنا العربي” في مؤسسة اللغة العربية سبلاك جومبانج.
- اولي, خ. ا. ن. (٢٠١٩). تطوير وسائل التعليم على أساس اللعب الكلمات المتقاطعة (CROOS WORD PUZZLE) في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية معارف الحكومية عرايون العام الدراسية ٢٠١٨/٢٠١٩.
- اولي, خ. ا. ن. (٢٠٢١). تطوير الوسيلة التعليمية على أساس لعب بطاقة الاستدكار (FLASHCARD) لتعليم المفردات لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية معارف الحكمة عرايون فونوروغو العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١.
- راحمي, ش. (٢٠٢٠). تعليم اللغة العربية بالغناء العربي في مهارة الاستماع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الأهلية كوما. سينتيسا: المجلة جامعة الدين الإسلامية, ٢ (١),

نينجسح, و. ك. (٢٠٢٢). تطوير وسائل تعليم العربية بشكل لغز الكلمات *word puzzle* للمدرسة الابتدائية.

هادي, ن. (٢٠٢٣). تأثير لعبة اللغة “صندوق الأشياء” لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.



ب. غير اللغة العربية

- A. Muri Yusuf. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *News.Ge* (Issue August).
- Ain. (2022). *Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi*.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Fajar, I. (2020). Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. *Satuan Tekad Menuju Indonesia Sehat*, 2019–2020.
- Fithriyah, D. N., Yulia, N. M., Amreta, M. Y., Utami, S. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Nahdlatul, U., & Sunan, U. (2023). *PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER KOMUNIKATIF MELALUI*. 10, 421–429.
- Fitriana, N. S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK*.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). *KONSEP Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS*. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095.
- Junaedy, A. G. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Sains Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs*.
- Khalilullah, M. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Khasanah, A. D. (2021). *Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Fungsi Kognitif di Posyandu Lansia Desa Tuwel Kecamatan Bojong Kabupaten Tegal*.
- Muchsinin, & Rahmawati, T. (2020). Teori Hipotesa dan Proposisi Penelitian. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 188–203.
- Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2020). *PENGAJARAN KOSA KATA UNTUK MAHASISWA KELAS INTENSIF BAHASA ARAB*. *Uniqbu Journal Of Social Sciences*, 1(April).
- Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*.

- Nuranisa, L., Triani, M., Hidayah, W. A., Aurelia, P. M., Sanusi, D. A., Nasyatul K, N., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 57–65.
- Prakoso, P. S., & Santosa, A. B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pemrograman , Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar Agus Budi santosa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 301–306.
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319.
- Rosyidin, A. W. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Roziqin, M. (2017). Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia di Griya Usila Santo Yosef Surabaya. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Sansastra, P., & Ratnawati, V. (2023). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Seminar Nasional Dalam Jaringan Konseling Kearifan Nusantara Ke 3*, 278–285.
- Siti Nurul Fazriah, Astuti Darmiyanti, N. R. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. h
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Syahrani, J., & Syihabuddin, S. (2022). Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 397–407.
- Timur Saputri, O. V., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021). Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(2), 53–59.
- Utami, A. Y. (2020). *Permainan Uno Stacko : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh*. 5(1), 11–16.
- Utami, R., Mustakim, D. N., Taufiq, D. A., Rahmi, D. S., Sanwil, T., Febrianingsih, D., Bahtiar, I. R., Amzana, N., Ulfa, M., & Surur, D. M. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.