

المراجع

- سورابايا: المكتبة الحديثة. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. (2017).
- أرسيد، ع. (2002). وسائل الإعلام التعليمية. جاكرتا: رجا جرافيندو بيرسادا
- سالاسا، س. و ريزال، ر. (٢٠٢٢). "أثر أساليب التدريس على تعلم اللغة العربية". مجلة تعليم اللغة، ٥. (2).
- سيريفه، ع. وآخرون. (٢٠٢٤). "فعالية *Educaplay* في التعليم". مجلة الوسائط التعليمية.
- Agus AP. (2023). *Menjadi Guru yang Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Availabel at: Tersedia pada: <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721406062/media-game-educapaly-tingkatkan-motivasi-belajar-bahasa-inggris> (Diakses : 13 Februari 2023).
- Anderson, Lorin W., & Krathwohl, David R. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman, 2001.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Batistuda, & Hardinata. (2024). Pengaruh Media Edukasi Berbasis Game dalam Pembelajaran.
- Bukit, S., & Tarigan, E. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 13(2), 110-120.
- Dimyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Elmy, T.(2023) *Media pembelajaran: pengertian, manfaat, macam-macam dan contohnya*. Availabel at: Tersedia pada: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6849217/media-pembelajaran-pengertian-manfaat-macam-macam-dan-contohnya> (Diakses : 30 juli 2023).

- Fina Nur Fadhilah. (2022). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Wseb Educandy. *Jurnal Al-Ittijah*, 14(1), 92–100.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2008.
- Hermawan. (2007). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Depdiknas.
- Hervin, et al. (2024). *Educaplay sebagai Platform Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik*. **Arjuna**, Vol. 2, No. 6, Desember 2024.
- Izzan. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kompri. (2017). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lathifaf dkk. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay pada Siswa. *Madani : Jurnal ilmiah Multidisiplin*
- Miarso, Yusufhadi. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Nasution. (2019). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Rahardjo, M., et al. (2006). *Teori-Teori Media Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sanaky, Hujair A. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba, 2013.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Syamaun. (2015). Keistimewaan Bahasa Arab sebagai Bahasa Internasional.

Syarifah, et al. (2024). *Pemanfaatan Educaplay dalam Pembelajaran Digital: Studi Kasus pada Peserta Didik Sekolah Menengah*. **Arjuna**, Vol. 2, No. 6, Desember 2024.

Tarigan, Dkk. (2022). Pendidikan dalam Perspektif Ki Hajar Dewantara.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009.

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Zainuddin, M. *Minat dan Motivasi Belajar Siswa*. Malang: UIN Press, 2017.