

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida Zulfiana, Susanti, 'Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran', (*Fakultas Agama Islam, Prodi Agama Islam*), 2014
- Al-Qur'an dan terjemahannya. 2008. Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 2006
- Arsyad MA, Prof. Dr Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014
- Barokah, Leny Umi, 'Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Di SD Negeri 01 Bandardawung', 2018
- Hakim, Muhammad Luqman, and Universitas Sebelas Maret, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Arabi : Journal of Arabic Studies', 2 (2017), 156–62
- Haq, Saidah Nurul, 'Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I Di SDN 01 Bandardawung', 2017
- Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014
- Hendri, Muspika, 'Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif', *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 3 (2017), 196 <<https://doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>>
- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2011
- Idawati, Siti Rauhillah, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Matakuliah

Bahasa Arab Maharah Kalam Abstrak', *Jurnal Fikroh*, VI (2017)

'Indra Lacksana, Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah ,
Jurnal Satya Widya, Vol. 33, No. 2, Desember 2017.pdf'

Keterampilan, Pembelajaran, Berbicara Bahasa, and Melalui Pendekatan Komunkatif, 'Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif', 3 (2017), 196–210

kuswoyo, 'No Title', *An-Nuha*, 2017, 1–10

Kuswoyo, 'Konsep Dasar Pembelajaran Maharah Al-Kalam', *An-Nuha*, 2017

Lacksana, Indra, 'Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah',
Satya Widya, 33 (2017)

Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, 2013

Rahmaini, 'Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab', 2 (2015),
227–33

Rasyid, Isran, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *Axiom*, VII (2018)

Renita, 'Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Tunanetra Kelas V Di Sekolah Luar Biasa A Yaketunis TUGAS AKHIR SKRIPSI Diajukan Kepada Fakulas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pend',
2017

Riduwan, Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penilaian*, 2015

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, 2011

Sari, Renny Lutfia, 'Peningkatan Keterampilan Berhitung Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka Menggunakan Media Dakon Pada Siswa Kelas III Di SDI Sabilil Falah Sukodono', 2018

Sugiono, Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019

Uzmi, Jannatul, 'Penggunaan Alat Peraga Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sdn 37 Mataram Tahun Ajaran 2015/2016', 2015

الدكتور محمد رجب فضل الله, *الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة*, (عالم الكتب : ١٩٩٩ م), ص. 1999

علي الصويركي, لدكتور محمد, 'الألعاب اللغوية في تنمية مهارات العربية', (مكتبة الطالبة الجامعة, ٢٠٠٥), ص. 2005

