

المراجع

مقابلة الباحثة مع الووالدين الماجيستر مدرس اللغة العربية بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو، في ٦ فبرواري ٢٠٢٢.

جيني مرضيائي، تطوير وسيلة تعليم المفردات على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلاب

الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية سولوك، ٢٠٢٣، ص، ١١

جاندارا، ييسي إريليكا بوسبا، استخدام وسيلة فيديو في تعليم الإستماع بالمدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية ٢ تولونج اجونج للعام الدراسي ٢٠١٤-٢٠١٥م

جيني مرضيائي، تطوير وسيلة تعليم المفردات على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلاب

الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية سولوك، ٢٠٢٣، ص، ١٣.

بوزائد، سهام، دور الوسائل التعليمية في العملية التربوية الكتاب المدرسي أنموذجاً،

٢٠٢٢، ص، ١٥.

مصطفى وإلياس نور عملية. “تطوير وسيلة الكرة المتحركة على مادة الأدوات المدرسية

” لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية بووا لووو Al Ibrah 7, no. 1 (2024): 55-68.

Aisa, Aufia, Moh Sholeh Afyuddin, Siti Sulaikho, dan Wanda Putri Noviati. “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo” 3, no. 3 (2022): 1-4.

Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*, 1 Ed. (Batu: Literasi Nusantara, 2019), 1.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara, 2002.

Firmansyah, Ahmad Agung. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Game Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.

Haryati, Sri. "Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam." *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

Jannah, R. "Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran." <http://repository.uinsu.ac.id>, 2009, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.

Kamila, Zahra, dan Kowiyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.

Kartini, Rahmawati, dan Nur Fakhrunnisaa. "Tathwīr Wasīlat al-Ta'lim 'Alá Asās Pop-Up Book Bimawdū' 'Madrasatī al-Jamīlah' fī Ta'lim al-Lughah al-'Arabīyah li-Ṭālibāt al-Ṣaff al-'Āshir bi-al-Madrasah al-'Āliyah al-Ḥukūmīyah al-Sab'ah Luwu al-Sharqīyah." *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 7, no. 1 (2024): 14–28.

Mawardi, Lisa Aditya, Dwiwansyah Musa, dan Idil Saptaputra. "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat" 5, no. 2 (n.d.): 148–57.

Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>.

M. Muis, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori Dan Penerapannya* (Gresik: Caremedia Communication, 2019), 49.

Noor, Mohammad. *Pembelajaran dengan Media TIK untuk Pendidikan*. Diedit oleh Mei Aulia. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021.

Noor, Muhammad. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Diedit oleh Mei Aulia. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan, 2021.

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Diedit oleh Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, 2021.

Pamessangi, Andi Arif. *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Diedit oleh Munir Yusuf. Gowa: Penerbit Aksara Timur, 2021.

- Ridwan And Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis*, Ed. Akdon (Bandung: Alfabeta, 2014), 20.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2017.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. 4 ed. Jakarta: Kencana, 2016.
- Siregar, Asminar. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP SWASTA IRA Medan*. 2021 ed. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021. http://repository.uinsu.ac.id/13365/1/SKRIPSI_ASMINAR.pdf.
- Sony Junaedi, “*Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*,” *Bangun Rekaprima* 7, No. 2 (2021): 80.
- Sudjanarti, Dwi, Asminah Rahmi, Heru Utomo, Esther Hesline Palandi, Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang, Administrasi Niaga, et al. “*Aplikasi pixellab untuk desain media informasi*,” 2022, 49–53.
- Syamsuddin, Naidin, Helmi Kamal, dan Izza Vithry Hayah. “*Tathwir Wasilah Ta’lim al-Lughah al-Arabiyyah al-Tafa’uliyah ‘ala Asas al-Lu’bah al-Ta’limiyah Quizizz fi Madah al-Mubtada’ wa al-Khabar li Tullab al-Saff al-Ashir bi al-Madrasah al-’Aliyah al-Hukumiyah Palopo*” مدمقم, no. 1 (2024): 29–41.
- Wiryani, Putri Adinda. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. Edufortech. Vol. 6. Universitas Sriwijaya, 2021.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Diedit oleh Sitti Fatimah Sangkala Sirate. 1 ed. Jakarta: Kencana, 2018.