قائمة المراجع

Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianingsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, *1*(1), 307. http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152

Kasenda, L. M., Sentinuwo, S. R., & Tulenan, V. (2016). *Sistem Monitoring Kognitif , Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android*. *9*(1).

Khodijah, N. (2019). *Psikologi Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada.

Khoerniawan, R. W., Agustini, K., & Putrama, M. (2018). Game Edukasi Penjelajah Berbasis Virtual Reality. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *7*(1), 21. https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i1.13592

Majir, A. (2019). *Buana Pendidikan : Jurnal FKIP Unipa Surabaya Tahun XV, No. 28. Oktober 2019*. *28*.

Mufidah, N., Mukadam, A. M., Ahadi, A. F. N., & Taufiqurrochman, R. (2019). وسيلة خريطة المفاهيم في تعليم علم الصرف للتلاميذ الجامعي. *Jurnal Al Bayan : Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, *11*(2), 374–392. https://doi.org/10.24042/albayan.v

Muhimmatul Choiroh. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, *3*(1), 41–47. https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554

Musthofa, A., & Asy'ari, H. (2019). علم الصرف تطوراته ونظرياته والاستفادة منه لتعليم اللغة العربية. *Jurnal Miqlamah*, *1*(1), 55–74.

Purnama, S. (2015). Pengembangan Game Wazan Berbasis Android. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, *1*(2), 9–10. https://doi.org/10.14421/jaa.2015.12.9-19

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi

Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, *13*(1), 185. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *13*(1).

Sari, A. K., & Trisnawati, W. (2019). *INTEGRASI KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM MODUL SOCIOLINGUISTICS : KETERAMPILAN 4C (COLLABORATION , COMMUNICATION , CRITICAL THINKING , DAN CREATIVITY)*. *4*(2), 455–466.

Setiawan, Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2014). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TEBAK LAGU NUSANTARA: SENARA | Setiawan | Informatika Mulawarman. *Informatika Mulawarman*, *9*(2), 25. http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/130/pdf

Sulaikho, S. (2021). *Analisis Ilmu Shorof Kajian Morfologi Bahasa Arab*. LPPM.

Sultoni, R., Muslih, M., & Prihartini, Y. (2021). *مشكلات التلاميذ في تعليم علم الصرف في المدرسة الثانوية بمعهد النور تنجكيت مورا جامبى*. UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, *3*(1), 8–9.

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*(1), 55. http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, *1*(1), 25.

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, *10*(2), 59. https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192

ساري, م., & فتاحين, ع. (٢٠٢١). المهارات الاجتماعية (مهارات التعاون) عند الأطفال الذين يعانون من متلازمة داون القابلين للتعليم و التدريب. *مجلة العلوم*

الانسانية لجامعة أم البواقي, ١ (٨), ٧٣٣–٧٥٣.

قاسم, ع. ا. ع. ا., & إسماعيل, ر. م. م. (٢٠٢٠). *المفارقة في مهارات الاتصال بين عينة من طلبة البرنامج التحضيري وعينة من طلبة المستوى الأول بكليات (أصول الدين والشريعة) في ضوء تدريس مقرر مهارة الاتصال ببرنامج التحضيري*.

كتفي, ي., & بولسنان, ف. (٢٠٢١). *مهارات التفكير الإبداعي عند الطالب الجامعي*. ١ (٦), ٦٤٨–٦٦٧.

مزيل, أ. (٢٠١٧). تطوير الكتاب الدراسي لتدريس علم الصرف الواحد *Jurnal* . *Pendidikan*, *3*(1), 1–23.

مقابله, ن. ي., & يونس, ع. م. ب. (٢٠١٥). *التفكير الناقد وعلاقته بالمراقبة الذاتية لدى طلبة جامعة اليرموك في ضوء المتغيرات*. ١٨١–٢١٢.

ملحم, أ. م. (٢٠١٧). *درجة توافر مهارات القرن الحادي والعشرين في مقرر التكنولوجيا للمرحلة الأساسية العليا ودرجة امتلاك الطلبة لتلك المهارات*.