

قائمة المراجع

- Alternatif, M. A.-I. J. P., & 2009, undefined. (n.d.). Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi. *Ejournal.Uinsaizu.Ac.Id*. Retrieved February 24, 2022, from <http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/360>
- Evendi, E. (2018). Karakteristik butir soal dalam evaluasi pembelajaran matematika (studi implementasi praktikum mahasiswa jurusan tadriss matematika di tingkat MTs/SMP dan MA/SMA se-NTB). *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 25–36.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Haris Zubaidillah, M. (2017). *Pengantar Ilmu Nahwu Belajar Bahasa Arab Samai Bisa*.
- Hidayah, N. (2020). Peluang Dan Tantangan Pemerolehan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Kajian Pskolinguistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Taqdir*, 5(2), 65–76. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v5i2.4922>
- Hidayah, N., Mukmin, M., & Rahma, M. (2021). Kecerdasan Dan Kepribadian Siswa di SMP IT Fathona Palembang Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara. *Taqdir*, 7(1), 115–130. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i1.8455>
- Indroyono, J. M. (2017). Pengembangan Game Edukasi “ Students Explore ” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di Mi Al-Khaeriyah Kota Semarang. *Skripsi*, 30.
- Lozanov, G. (n.d.). : . يمكلا م ي لعتلا باتك ةجمتل اق فو نلع قلطأ يذلا .
- Maharani, A. (2017). Analisis Pengembangan Soal Tes Evaluasi Matematika Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Siswa Smk Pada Materi Geometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 350.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1071>

- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212.
<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301–301.
- Munir. (2017). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Kencana.
- NOFIASARI, U. (2022). *Pengembangan Soal Pada Kitab Ilmu Sharaf Berbasis Keterampilan Abad Ke-21 Dengan Media Game Educandy Di Pondok Pesantren Modern Nurussalam*.
<http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/19547>
- Ramadan, A. A. P. (2017). *Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram*.
- Rianingtias, Ok. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERNUANSA MOTIVASI SISWA KELAS XI DI SMA/MA. *المنهل*.
- Ridho, U. (2018). Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 19.
<https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124>
- Yuliantaningrum, L., & Sunarti, T. (2020). Pengembangan Instrumen Soal Hots Untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif, Dan Pemecahan Masalah Materi Gerak Lurus Pada Peserta Didik Sma. *Inovasi Pendidikan FIsika*, 09(02), 76–82.
- تیمنتی فیمیلعتل ا باعل لأ ن م جمانرب مادختسا تیل ا عفو (نینبلا) ی ئادتبلا ا عیارل ا فصل ا ذیملا تل بیم
ی لزنملا ا داصتقلا ا ةدام و حذ مدقم ثحب تیرعونل ا تیرتلا ی فریتسجامل ا تجرد ی ل ا و صحل ا تابلطم
ل ا مکتسلا (ی لزنملا ا داصتقلا ا سیردت قرطو ج هانم ص صخت) دادعا ی بل اوغلا ی ل ا دیمد (n.d.).