

## المراجع

### المراجع العربية

- الصوفي، د. عبد اللطيف. "فن القراءة ؛ أهميتها، مستوياتها، مهاراتها، أنواعها،" ٢٠٠٧.
- العزیز، ناصف مصطفى عبد. "الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير الناطقين بها. n.d,"
- رحماتي، نور ليلي. "فعالية لعبة الأفعى الرقمية والسلم لتعلم اللغة العربية للأطفال في مهارات القرن الحادي والعشرين," ٢٠٢١.
- رشدي أحمد طعيمة. "طرائق تدريس العربية لغير الناطقين بها." مصر، ٢٠٠٣.
- رهمي، شريفة. "استخدام وسائل نص القصة لترقية مهارة القراءة (دراسة إجرائية في معهد نور الرشاد العزيزية سجلي)" ١٠. 15-37 (2022): no. 1
- عاشور، راتب قاسم، و محمد فخري مقدادي. "المهارات القرائية والكتابية؛ طرائق تدريسها واستراتيجياتها،" ٢٠٠٥
- علي، د. ابراهيم محمد. "المهارات القرائية وطرق تدريسها. n.d,"

## المراجع الأجنبية

- Abd Wahab Rosyidi. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN MALIKI Press. Vol. 3. Malang, 2011. [http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/6709%0Ahttp://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/39394%0Ahttp://infestasi.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/3809%0Ahttp://lpm.iain-jember.ac.id/download/file/DISKUSI\\_PERIODI](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/6709%0Ahttp://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/39394%0Ahttp://infestasi.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/3809%0Ahttp://lpm.iain-jember.ac.id/download/file/DISKUSI_PERIODI).
- Agustin, Dewien Nabelah, and Muhammad Rosyid. “Penggunaan Permainan Tebak Gaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab” 01, no. 01 (2022).
- Ariska, Karin, and Suyadi. “Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.” *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 6, no. 2 (2020): 137–45.
- Delima, Rosa, Nevi Kurnia Arianti, and Bramasti Pramudyawardani. “Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 1, no. April (2015): 2443–2229.
- \Eva Novalina. “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI MEDIA MAGIC BOX PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AT-TAQWA WAY KANAN,” 2019.
- Fanti Rohmawati, Nurul Khotimah. “Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok a Di Tk Budi Luhur Surabaya.” *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, n.d., 1–7.
- Febrianingsih, Dian. “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 2 (2021): 21–39. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.
- Festiawan, Rifqi. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.” *Jurnal K*, 2020, 1–17.
- Firdaus, Firnanda Alviana, Saeful Mizan, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Kotak Misteri, and Materi Bangun Ruang. “Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang.” *Prosiding SNasPPM VII Universitas PGRI Ronggolawe* 7, no. 1 (2022): 301–7.

- Fitrianti, Ikta, Diana Endah Handayani, and Suyitno YP. “Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 8, no. 2 (2020): 323–29. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26677>.
- Haqqy, Ahmad Muzayyan. “Alternatif Pembelajaran Maharah Qiro’ah Dengan Kisah-Kisah Dalam Al-Qur’an” 19, no. 2 (2020): 186–98. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i2.2720>.
- Hardani. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif. Pustaka Ilmu*, 2020.
- Hariato, Erwin. “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 1–8. <https://jurnaldidaktika.org/>.
- Hartanto, Eko Budi. “Efektifitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara (Maharah Kalam).” *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 132–38. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.821>.
- Ibrahim, Nini. “Keterampilan Membaca Dan Model-Model Pembelajarannya,” 2010, 1–152.
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.
- Latuconsina, Sarah N. “Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.” *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (2018): 145. <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99>.
- Lestari, Endah Yuliana. “Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Endah Yuliana Lestari 1 □ , Dewi Shinta 2 , Joko Susilo 3 , Khoirulloh 4” 6, no. 2 (2022): 2815–22.
- Lukman, Sartika. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MAGIC BOX

TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI  
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV  
SDN 14 MALLAKA KABUPATEN TAKALAR” 2, no. 1 (2020).

- Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Vol. 21, 2017.  
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.
- Nafisah, Dzurrotun. “PENGUNAAN MEDIA MAGIC BOX PADA SISWA KELAS VIII E SMP NEGERI 3 MARGASARI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2019 / 2020 UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL BAHASA INGGRIS MATERI THE SIMPLE PRESENT TENSE,” 2020, 95–106.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar. *Metode Penelitian Kuantitatif. Widyagama Press*. Vol. 13, 2021.
- Putri, adinda rahma, M.Yanuardi Fakhruddin, and Muhammad Hasmi. “Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bukittinggi.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 3119–26.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, no. November (2021): 289–302.
- Ramadanti, Erfiani, and Zuhairansyah Arifin. “Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islam Dan Perspektif Pakar Pendidikan.” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 173–87.
- Ridwan, Ridwan, and A. Fajar Awaluddin. “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal.” *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2019): 56–67.  
<https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i1.252>.
- Riyanto, Slamet. “Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di

Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen.” Sleman: Deepublish, 2020.

Rizqiana, Eva. “Permainan Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab,” n.d.

Rosalinda. “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara.” *Serambi Konstruktivis* 3, no. 2 (2021): 173–80. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>.

Setyawan, Dodiet Aditya. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Pengumpulan Data Menggunakan Aplikasi SPSS.” *Www.Researchgate.Net*, no. July (2022): 12.

Simamora, Laili Hajriah. “PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN MAGIC BOX (KOTAK MISTERI) TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-FAJAR MEDAN DENAI T.A 2018/2019,” 2019.

Simamora, Laili Hajriah, Humaidah Br. Hasibuan, and Zufahmi Lubis. “Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai.” *Jurnal Raudhah* 7, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.506>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2013.

Sulistyowati. “PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA MAGIC BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS,” 2018.

Suparlan, Suparlan. “Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.” *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>.

Susanto. “Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAi Kelas X Di SMK PGRI4 Bandar Lampung.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2020).

Tasya Nabillah, and Agus Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Sesiomedika*, 2019, 659–63.

Taufikin. “Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Sebagai

Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Arabia; Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 1 (2018): 14–15.

Veryawan, Veryawan, Mery Tan, and Syarfina Syarfina. “Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini.” *Yaa Bunayya* 5, no. 1 (2021): 44–52.

Wijaya, ST. Nuhrah. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MAGIC BOX TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PUISI PADA SISWA KELAS VI SDN No. 171 INPRES BUTTADIDIA KABUPATEN TAKALAR `,” no. 171 (2022).

Zulina, Bungsu, Dewi Pamungkas, Wendri Wiratsiwi, Prodi Pendidikan, and Guru Sekolah. “Pengembangan Media Mistery Box Berwawasan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas IV SD / MI” 7, no. 1 (2022).

