

## DAFTAR PUSTAKA

- D. A. Puspa Putri, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 10, no. 3, p. 156, 2019, doi: 10.31602/tji.v10i3.2230.
- J. Simões, R. D. Redondo, and A. F. Vilas, “A social gamification framework for a K-6 learning platform,” *Comput. Human Behav.*, vol. 29, no. 2, pp. 345–353, 2013, doi: 10.1016/j.chb.2012.06.007.
- I. Rohmawati, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- A. Admin and N. Amirudin, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab,” *Tamaddun*, vol. 37, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.30587/tamaddun.v0i0.66.
- J. D. Sehang *et al.*, “Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan,” *Peranc. Game Simulasi Kewirausahaan*, vol. 14, no. 1, pp. 79–88, 2019, doi: 10.35793/jti.14.1.2019.23840.
- R. Hanifah and P. Adopsi, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perancangan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analysis Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petukangan Utara , Jakar,” *J. Ticom*, vol. 5, no. 1, 2016.
- S. Gumuda, “Dynamics of the process of changes in concentration of methane in the air of ventilation currents in mines.,” vol. 2, no. 2, pp. 13–21, 1978.
- H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- I. Hestiningih, Mardiyono, and F. E. Kurnia., “Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar ‘ Aladin ’ ( Arabic Learning By Exploring ),” vol. 14, no. 3, p. 139, 2018.

- M. MAULANI, “PERILAKU KELOMPOK NPC DALAM GAME PETUALANGAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ALGORITMA BOID S SKRIPSI Oleh : MAGHFIRA MAULANI,” 2019.
- R. Bangun *et al.*, “Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test,” *STIKI Inform. J.*, vol. 08, pp. 67–73, 2018, [Online]. Available: <http://repository.stiki.ac.id/269/1/03>. Dwi Wijonarko %2863 - 66%29.pdf.
- M. F. Islmail, A. D. Herlambang, and S. A. Wicaksono, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Monitoring Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, pp. 10241–10248, 2020.
- B. Wiyadi and J. Wahyudi, “Rancang Bangun Game Edukasi 3 Dimensi Perawatan Orang Utan Berbasis Game Maker : Studio,” *Pranala*, vol. 14, no. 1–56, pp. 7–16, 2019.
- American Journal of Sociology, “Teori Bahasa Arab,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- E. Siregar and D. Anyangsen, “Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Huruf dan Angka Berbasis Android dengan Metode Prototype,” *J. Inov. Inform.*, vol. IV, no. 2, pp. 1–8, 2019, [Online]. Available: <http://jurnalpradita.com/index.php/jii/article/view/93>.