المراجع

التسجيل، زخرفا. " أثر استخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم مهارة الكلام". *الرسالة*. جاكرتا: قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا، ٢٠١٩.

خاتمة، يويون. "استخدام السلم والثعبان في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية". *الرسالة*. لامبونج: كلية التربية والتعليم جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج، ٢٠١٨.

الخويلي، مُحَمَّد علي. أساليب تدريس اللغة العربية. الرياض: المملكة العربية السعودية، ١٩٨٢.

الدين، سيف. "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية"، *التدريس.*، مج. ٧، ع. ٢، (ديسمبر، ٢٠١٩):٣١٠-٣٣٠.

الرازي، مُحَمَّد فخر. "فعالية وسيلة التعليم لعبة الثعبان والسلم لترقية حماسة تعلم المفردات"، *الرسالة*، (يوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية كلية تعليم اللغات جامعة مُحَمَّدية يوكياكرتا، ٢٠١٦).

الصويركي، مُحَمَّد علي. الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. عمان: المؤلف، ٢٠٠٥.

طعيمة، رشدي أحمد. المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلعات أخرى. (جامعة أم القرى).

العارفين، زين. اللغة العربية؛ طرائق تعليمها وتعلمه. فادانج: Hayfa Press، ٢٠٠٨.

العال، عاطف محمود عبد و مُحَمَّد السيد النجر. "فعالية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض". *العلوم التربوية*، العدد الثالث، جـ ٢ (يوليو، ٢٠١٤): ٦٣٨-٦٢٦.

العزيز ، ناصف مصطفى عبد. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبيّة. الرياض: دار المريخ، ١٩٨٣.

غير معروف. "المعاني لكل رسم معنى". https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D9%84%D8%BA%D8%A9.

الفوزان، عبد الرحمن بن إبراهيم. إضاءت؛ لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. العربية للجميع، ١٤٣١.

مُحَمَّد، تهامي و جعفورة مصعب. "الأثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال". *مجلة التمكين الاجتماعي*، العدد الأول (مارس، ٢٠١٩).

مُحَمَّد، خليفي ومزيان مُحَمَّد. "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية". *مجلة التنمية البشرية* العدد ١١ (نوفمبر، ٢٠١٨): ١٨-٢٧.

ويكي هو. " كيفية ممارسة لعبة السلم والثعبان". https://ar.wikihow.com/ممارسة-لعبة-السلم-والثعبان.

ويكيبيديا، "موقع ويب،" https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D9%88%D9%82%D8%B9_%D9%88%D9%8A%D8%A8.

Aditya Setyawan, Dodiet. *Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Penelitian (Menggunakan Aplikasi SPSS).* Surakarta: Poltekkes Kemenkes, 2022.

Affandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP)*, Vol. 1, No. 1 (Mei, 2015): 77-89.

Aini, Nuru Nur. " أثر استخدام طريقة الإستجابة الجسدية الكاملة (*Total Physical Response*) في سيطرة التلاميذ على المفردات". *Al-ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, V. 11, N. 1 (Juni 2019): 15-34.

Al-Hilali, Mushaf. *Al-Qur'an dan Terjemahannya.* Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009.

Anwar, Ali. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel.* Kediri: IAIT Press, 2009.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Cet. ke-20. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Barokah, Anisatul. " تعليم المفردات العربية للأطفال بالطريقة الأغنية في روضة الأطفال "الأسرة" ديلونجو كلاتين". *At-Ta'rib Jurnal Pendidikan Bahasa Arab,* Vol. 6, No. 1, 2018.

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.

CrazyGames. "Snakes and Ladders". https://ar.crazygames.com/game/snakes-and-ladders.

Effendi, Ahmad Fuad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang: Misykat, 2012.

Harminingtyas, Rudika. “Analisis layanan website sebagai media promosi, media transaksi dan media informasi dan pengaruhnya terhadap brand image perusahaan pada hotel ciputra di kota semarang”. *Jurnal STIE Semarang*, Vol. 6, No. 3 (Oktober, 2014): 37-57.

Izzani, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa arab.* Bandung: HUMANIORA, 2011.

Jaennah, Rodhatul. *Media Pembelajaran.* Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2016.

Kereh, Cicylia T., Paulus C. Tjiang, dan Jozua Sabandar. "Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Matematika Dasar yang Berkaitan dengan Pendahuluan Fisika Inti”. *Jurnal Pendidikan,* Vol. 2. No.1 (2015).

Khayatun, Amiroh Nur. “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa”. *Skripsi*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

Kurniasih, Ria. “Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini”. *Cakrawala Dini*, Vol. 5, No. 2 (2014): 119-125.

Lowe, Norman K.. *Games and Toys in the Teaching of Science and Technology.* Paris: Division of Science Technical and Enviromental Education, 1998.

Mu’awanah. *Strategi Pembelajaran Pedoman Untuk Guru dan Calon Guru.* Jawa Timur: STAIN Kediri Press, 2011.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab.* Jogjakarta: Diva Press, 2011,

Munawaroh, Isniatun. "*Virtual Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh". *Majalah Ilmiah Pembelajaran,* Vol. 1, No. 2 (Oktober, 2005): 171-180.

Munir, *Pembelajaran Digital.* Bandung: Alfabeta, 2017.

Nurdyansyah, Eds. *Media Pembelajaran Inovatif.* Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.* Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017.

Ririn, Mustikawati. "Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga". *Academi.* https://www.academia.edu/resource/work/20235072.

Riyani, Rizki, Syafdi Maizora, dan Hanifah. "Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp". *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS),* Vol.1, No.1 (2017): 60-65.

Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang: UIN-Malang Press, 2009.

Safitri, Hanif. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga,* Vol 07, No.02 (2019): 499-503.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Cet. ke-23. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sunjoyo, Rony Setiawan, Verani Carolina, Nonie Magdalena, Albert Kurniawan. *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset (Program IBM SPSS 21.0).* Bandung: Alfabeta, 2013.

Susanto , Heri dan Helmi Akmal, Eds. *Media Pembelajaran sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019.

Susiati, Susi, Dian Sudaryuni, Ujang Rahmat, dan Asep Subagja. *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga "Cerdas Sosial".* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017.

Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga.* cet. 1. Jakarta: Visimedia, 2011.

Zuhdy, Halimi. "Teknik pengajaran kosa kata Bahasa Arab." (2017): 1-21.

Zulhanan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif.* Jakarta: Rajawali Pers, 2014.