المراجع

إبرهيم، عبد العليم. الموجه الفنى لمدرسي اللغة العربية. القاهرة: دار المعارف

أحمد، محمد عبد القادر. ١٩٨٢. طرق تعليم اللغة العربية للمبتندين. (مكتية النهضة المصرية)

التل، شادية أحمد. علم النفس التربوي في الإسلام. (الاردن: دار النفائس، ٢٠١٠). ص. ١٥١

الرحمن، عبد. ١٤٣١هـ. *اضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*، العربية للجميع

السعدي، عماد توفيق. زياد محيمر البوريني، عبد المعطي نمر موسى. أساليب تدريس اللغة العربية. (إردب: دار الأمل للنشر والتوزيع)

مالوف، لويس. المنجد في اللغة والأعلام، (بيروت: جار المشرق، ١٩٨٧)

Adnan Amiroh. ٢٠١٣. Gamification untuk Pembelajaran diakses. Gforum Guraru, (Online), (guraru.org, , diakses ٢٢ mei ٢٠١٧)

Al-Albani, Muhammad Nashirudin. ٢٠٠٤. *Shahih Al-Jami' Ash-Shagi*r. Jakarta Selatan: Najla Press

Arikunto, Suharsimi. ٢٠٠٦. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta

BrainyQute. ٢٠١٣. *Nelson Mandela Quotes* diakses dari https://usaid.gov/edcation-the-most-power-weapon/html. pada tanggal ١٣ juli ٢٠١٧ pukul. ١٠,٥٣ pm

Djamarah, Syaiful Bahri. ٢٠٠٢. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Figueroa, J. ٢٠١٥. *Using gamification to encanche second language learning*. Puerto Rico: Digital Education Review. number ٢٧. (greav.ub.edu diakses ٢٠ Maret ٢٠١٧)

Hadi, Sutrisno. ١٩٨٧. *Metodologi Research.* Yogyakarta: Andi Offset

Isnanto, Senie, dan Rizky. ٢٠١٦. *Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al Quran*, (Yogyakarta: STMIK AMIKOM) seminar nasional Teknologi Informasi dan Multimedia

Jones,Vern dan Louise. ٢٠١٢. *Manajemen Kelas Komperhensif*. Jakarta: Kencana

Ningrat, Koentjoro. ١٩٨٧. *Metodologi Penelitian* Jakarta : Gramedia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Parkash, Edmond C. dan Madhusudan Rao. ٢٠١٥. *Transforming learning and IT management through Gamification*. New York: Springer

Prambayun, Arif dan Mohammad Farozi. ٢٠١٥. "*Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar*". Paper disajikan pada Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia STMIK AMIKOM, Yogyakarta

Prambayun, Arif, Suyanto, Andi S. ٢٠١٦. *Model Gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM. Paper disajikan pada Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia STMIK AMIKOM, Yogyakarta

Rosly, Rohaila Mohamed dan Fariza Khalid. ٢٠١٧. *Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam Pendidikan*. Dalam Rohalia Mohamrd Rosly, Nabila Atika Razali dan Nur Atikah Jamaludin. (Editor). Pembelajaran Abad-٢١:Trend Integrasi Teknologi. (hlm ١٤٤-١٥٤). Bangi: Fakultas Pendidikan Universitas Kebangsaan Malaysia

Sardiman. ٢٠٠٥. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada

Sitorus, Meyhart Bangkit. ٢٠١٦. *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk menarik dan Memotivasi: penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan*. Tugas seminar ١ paska sarjana teknik elektro

Sudjana, Nana. ٢٠٠٣. *CBSA: dasar-dasar proses belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar baru algeandra

Sugiyono. ٢٠١٠.*Statistika untuk Penelitian*. Bandung: AlfabetaSugiyono. ٢٠١٢. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet

Sugono, Dedy. ٢٠٠٨. *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Pusat Bahasa

Sumanto,Wasto. ١٩٩٨. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Tanzeh, Ahmed. ٢٠١١. Metodologi Penelitian Praktis. Yogyakarta: Teras

Widiasworo Erwin. ٢٠١٧. *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif Kreatif Inspiratif Dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id