

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(1).
- Aidah, Siti Nur. 2020. *Cara Efektif Metode dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Batmang. 2019. *Potret Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Gontor VII Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daulay, Haidar Putra. 2016. *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.
- Khosim, Noer. 2019. *Belajar dan pembelajaran yang menyenangkan*. Surya media publishing.
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kuswaya, I. A. P., Aditya, D. K., & Melga, B. (2016). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Pornografi. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Nuryadi, Rudin. 2015. *Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Darussalam Dukuhwaluh Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam (IAIN): Purwokerto.
- Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. North California: McFarland and Company.
- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Putri, E. A., & Mustikawan, A. (2020). Perancangan Board Game “sejaraone” Sebagai Media Edukasi Sejarah Masa Klasik Kerajaan Hindu Dan Budhha Di Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Rizali, N. 2012. Kedudukan seni dalam islam. *Tsaqafa-Jurnal Kajian Seni Budaya Islam*, 1(1), 1-8.
- Schell, Jesse. 2010. *The art of game design*. USA: Morgan Kaufman Publishers.
- Sukanto, Sholihin M. 2008. *Bahasa Arab*. Grafindo Media Pratama.
- Sutanto, Shienny M. 2020. *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Suryanto, 2017. Pengantar ilmu komunikasi. Pustaka setia.
- Armstrong, helen (Ed). 2009. *Graphic Design Theory*. New York. Princeton Architerctural press.
- Wahyuningrum, N. S., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Boardgame Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Untuk Anak Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Wekke, Ismail Suardi. 2014. *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yulika, Febri. 2016. *Jejak Seni dalam Sejarah Islam*. Sumatera Barat: Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

DAFTAR BLOG

Abdimadrasah.com. 2014. “Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah”, <https://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-bahasa-arab.html>, diakses pada tanggal 27 Maret 2021 09.00.

Boardgame.id. 2020. “Belajar Buat Board Game: Yuk Kenalan dengan 6 Genre Board Game Ini!”, <https://boardgame.id/6-pilihan-genre-board-game/>, diakses pada tanggal 3 Juni 2021.

Canva.com. “Teori Warna”, https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/https://www.canva.com, diakses pada tanggal 12 Mei 2020.

Glints.com. 2020, 18 Maret. “Memahami Pengertian dan Prinsip Game Desain”, <https://glints.com/id/lowongan/pengertian-dan-prinsip-game-design/#.YQ9kLdMzaEs>, diakses pada tanggal 28 Maret 2021 pukul 22.00.

Geometryarchitecture.com. 2016, 28 Maret. “There’s Something About Geometry+Architecture”, <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2016/03/28/geometri-dalam-desain-seni-islam/>, diakses pada tanggal 27 Maret 2021 pukul 22.00.

Hidayatullah.com. 2020. “Total 18 Juta Santri dan 28 Ribu Pesantren di Indonesia”, <https://www.hidayatullah.com/berita/nasional/read/2020/02/14/178098/total-18-juta-santri-dan-28-ribu-pesantren-di-indonesia.html>, diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 22.00

Lidwina, Andrea. 2020 “Persebaran Pondok Pesantren Di 34 Provinsi”, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/10/01/persebaran-pondok-pesantren-di-34-provinsi>, diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 21.00.

Malika.id. “Pengertian dan Sejarah Seni Kaligrafi”, <https://malika.id/seni-kaligrafi-pengertian-sejarah/>, diakses pada tanggal 3 Maret 2021 pukul 10.00.

Playday.id. “Ini Dia 7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai”, <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>, diakses tanggal 3 Juni 2021.

Republika.co.id. 2015. “Masa Depan Bahasa Arab Di Indonesia”, <https://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/15/08/25/ntmm4733-masa-depan-bahasa-arab-di-indonesia>, diakses pada tanggal 28 Maret 2021 pukul 22.15.

Republika.co.id. 2018, 17 Maret. “Permainan 5 Pilar, Cara Mudah Belajar Islam”, <https://republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/03/17/p5qdh8318-permainan-5-pilar-cara-mudah-belajar-islam>, diakses pada tanggal 28 Maret 2021 23.00.

Serupa.id. 2018, 5 September. “Teori warna: proses terjadinya warna menurut para ahli”, <https://serupa.id/teori-warna/>, diakses pada tanggal 12 Mei 2020.

Silabus.web.id. “Pengertian Pendidikan dan Makna Pendidikan Menurut Para Ahli”, <https://www.silabus.web.id/pengertian-pendidikan-dan-makna-pendidikan/>, diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 21.00.