

LU'BAH MENGURUTKAN CERITA WA FA'ALIYATUHA FI TA'LIMI AL-LUGHATUL 'ARABIYAH LI TARQIATI QUDRATU ATHULLAB 'ALA MAHARATI AL-QIRAAH BI SMAN 2 LANGSA

Nur Kharisma¹, Rahmatunnisak²

IAIN Langsa
777risma@gmail.com

ABSTRAK

Permainan mengurutkan cerita merupakan salah satu permainan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Dan permainan tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: efektivitas penggunaan permainan mengurutkan cerita untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap ketrampilan membaca Di SMAN 2 Langsa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMAN 2 Langsa. Populasi dari penelitian ini meliputi siswa kelas dua di SMAN 2 Langsa dengan jumlah siswa 169 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas dua dengan jumlah siswa 38 orang, Adapun kelas dua (VIII²) kelas eksperimen dengan jumlah siswa 19 orang, dan kelas dua (VIII³) kelas kontrol dengan jumlah siswa 19 orang, dan peneliti menggunakan: observasi, dan wawancara, dan tes. Setelah peneliti menganalisis data maka peneliti menemukan hasil penelitian yaitu: Penggunaan permainan mengurutkan cerita dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap ketrampilan membaca efektif, berdasarkan hasil t hitung 4,24 lebih besar dari t tabel 3,32, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata kunci: Permainan Mengurutkan Cerita, Pembelajaran Bahasa Arab

أ- مقدمة:

إنّ اللغة العربية هي إحدى المواد الدراسية التي يتعلمها الطلبة في المدرسة واللغة العربية لها فروع متنوعة ومتناسكة بعضها بعضا وهي مهارة من المهارات المهمة التي يجب أن ينالها متعلم اللغة العربية في فهم النصوص العربية فهما صحيحا وسليما¹.

القراءة هي مهارة من المهارات اللغوية الأربع، ولا تنقص أهميتها فيدرس اللغة العربية بل هي من أكبر وسيلة للحصول على العلوم الشرعية والمعارف العامة. وأما في مجال التعليم والتعلم

¹رشدي أحمد طعيمة، مناهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي، (القاهرة: دار الفكر العربي: 1998)،

فيكون تدريسها وسيلة استعان بها المدرّس لترقية قراءة الطلبة على النص العربي وذلك لأن غرض تدريس القراءة في المدرسة فهو أن يكون الطلبة تقدرين على أن يفهموا النص العربي فهما جيدا صحيحا وسيطروا القواعد النحوية والصرفية سيطرة جيدة. وبالتالي يستطيع المدرّس أن ينميها ويصححها إن كانت القدرة عندهم ضعيفة، وكما أنّ المدرّس يتمكن من تقويتها إن كانت القدرة متقدمة.

ولتدريس القراءة لعبة متعددة ولا بد علما للمدرس أن يدركها إدراكا تاما ليستخدمها في تكوين عملية التدريس. لأنّ هذا كله ستعينها في التدريس وبالتالي ستحصل التعلم والتعليم على أغراضه ناجحة.

وكان الطلبة بـ SMAN 2 Langsa يتعلمون مهارة القراءة كمهارة من مهارات اللغة العربية، لتكون عملية تعلم القراءة وتعليمها ناجحة يجب على الطلبة أن يهتموا بتعلمها كما أنّ المدرس لا بد له أن يهتم بتعلمها أهتماما كميلا على سبيل استعمال الطرق اللائقة والوسائل التعليمية الموفرة في تعليمها، ولكن الواقع أن كثيرا من الطلبة يضعفون في القراءة ولم يشعروا أهميتها لهم.

والمشكلة الأساسية التي يوجهها الطلبة هي أنّهم يحتاجون إلى التشجيع اللغوي لتطبيق الأفكار والآراء في اللغة خصوصا في اللغة العربية. وتدرّس اللغة العربية بلعبة كانت المعاملة له دور

هام خصوصا في المعاملة بين الطلبة والمدرس وبين الطلبة والبيئة. لاشك فيه، أن تعليم اللغة الثانية يحتاج إلى لعبة المتنوعة مستعينة لتسهيل تدريس اللغة وإلى تحقيق أهداف التعليمية.

وبعد ملاحظة الباحثة ب SMAN 2 Langsa أن المدرس عدم تطبيق الألعاب في تعليم اللغة العربية لاسيما لعبة *mengurutkan cerita* عملية التعليم, وبعض الطلاب لا يشتركون بفعالية في عملية تعليم اللغة العربية, وعدم رغبة الطلاب في القراءة, وهذه الحالة لا نتائج الطلاب على فهم اللغة العربية وعدم نجاح تعليم في تنمية مهارة القراءة بها.

وإحدى الألعاب لاشترك التعليم في عملية التعليم هي المعلم بتطبيق لعبة لأن الألعاب تثير اهتمام الطلاب كثيرا ونجعل ما يتعلمون باقي الأثر وتنمية في الطلاب استمرارا في الفكرة كما هو الحال عند تطبيق لعبة *mengurutkan cerita*, إن تنمي الدافعية والرغبة والدوافع من الجوانب النفسية عند الطلاب وكذلك تساعد المدرس على أن يضح المعلومات ونجاح عملية التعليم. ولكن المدرس في هذا المدرسة لا يستعملون هذا لعبة *mengurutkan cerita* عند عملية تعليمية. ولذلك تريد الباحثة أن تبحث هذا الموضوع "لعبة *mengurutkan cerita* وفعاليتها في تعليم اللغة العربية لترقية قدرة الطلابة على مهارة القراءة ب SMAN 2Langsa".

ب - المبحث

أ - الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية :

١ - تعريف اللعبة اللغوية:

يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة, لكي يعطي مجالا واسعا في الانشطة الفصلية, لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة, وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة, وتتيح للطلاب نوعا من الإختيار للغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم او لمراقبته في الأقل.

٢ - أهمية الألعاب في تعليم اللغة العربية:

من المبادئ السائدة في تعليم اللغة العربية, أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه اكمل - باستخدام الالعاب داخل فصول اللغة. والالعاب اللغوية من افضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها, والتخفيف من رتابة الدروس وجففها. توفر كثير من الالعاب مجالا واسعا في التدريب - مثلها في ذلك مثل التدريبات المعروفة - كما أن بعضها لا يحقق شيئا يذكر.

3 - خصائص اللعبة الجيدة في تعليم اللغة العربية:

(١) اللعبة اللغوية نشاط تعاوني, مثير للعزائم لتحقيق أهدافموضوعية في إطار

من النظم والتعليمات.

(٢) وبما أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للاغراض الاتصالية, وليس دراسة اللغة من اجل اللغة, ففي مثل هذه الالعب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الاهداف الموضوعية. فاللغة هنا اداة للاستعمال وليست مادة للتدريب فقط^٢.

(٣) وهناك سمة جوهرية اخرى لمعظم الالعب الموضحة, وهي تكوين معلومات وازاء متباينة بين اللاعبين.

(٤) استخدام الألعاب في تعليم اللغة العربية:

إذا لم يكن المعلم معتاداً على استخدام الألعاب اللغوية التعليمية وتنويعها في الصف, فينصح أن يقدمها ببطء, وعلى فترات كنشاط إضافي للكتاب المقرر. ومتى اعتاد المعلم على الالعب اللغوية, وتوفرت لديه أنواع منها, يمكن أن يستبدلها بأجزاء المقرر التي يراها غير ملائمة او ليست مجدية لتلاميذه.

(5) أهداف تعليم مهارة القراءة

الأهداف العامة لمهارة القراءة:^٣

- ١- يقرأ قراءة صامتية ويفهم المقروء دون ترجمة.
- ٢- يقرأ نصاً مألوفاً له قراءة جهرية مع نقط وتنغيم معبرين.
- ٣- يعبر في قراءته عن المعنى مستخدماً علامات الترقيم.

٢ ١٥-١٦ نفس المرجع, ص.

٣ محمود كامل الناقة، الأسس والمداخل واستراتيجيات التدريس، (القاهرة: دار الفكر العربي، ١٤٣٨)، ص. ٢٧٢

- ٤ - يفهم مادة مقروءة مألوفة له، ولكنها تتضمن بعض المعلومات والمفردات الجديدة.
- ٥ - يستنتج المعنى العام من القراءة نص مألوف لديه.
- ٦ - يقرأ مواد تتصل بالسفر والرحلات في البلاد العربية ويفهما مثل علامات المرور، والخرائط، وقوائم الأطعمة، وجدوال المواعيد...إلخ.
- ٧ - يستخدم القاموس العربي الثنائي للبحث عن المفردات التي يعجز عن فهمها عن طريق السياق في أثناء القراءة.
- ٨ - يستخدم المهارات المتعددة للقراءة في أغراض مختلفة مثل القراءة الخاطفة، والقراءة من أجل الحصول على الفكرة الرئيسية، أو الأفكار التفصيلية، أو استخلاص الهدف من المادة المقروءة، ومثل القراءة الناقدية، أو القراءة من أجل جمع معلومات...إلخ.
- ٩ - يحصل على المعلومات من المصادر العامة مثل المكتبة العامة، أو مكتبات المعاهد التعليمية، أو الكتب الأساسية... إلخ.
- ١٠ - يكتسب معلومات ومعاني واسعة من الصحف والمجلات والدوريات العربية، والاستمتاع بقراءة هذه المطبوعات.
- ١١ - أن يمكن الطالب من ربط الرموز المكتوبة بالأصوات التي تعبير عنها في اللغة العربية.^٤

عمر الصديق عبد الله، تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، (المجيزة: الدار العالمية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨)، ص. ٩٧^٤

١٢- أن يتمكن من قراءة نص قراءة جهرية بنطق صحيح.

١٣- أن يتمكن من استنتاج المعنى العام مباشرة من الصفحة المطبوعة وإدراك تغير المعنى

بتغير التراكيب.

ب- مفهوم لعبة *mengurutkan cerita* في تعليم اللغة العربية:

لعبة هي اسم جمع من لعب وهو ما يلعب به لا شرطنج والتماثل والنردة وغيرها, ومن المبادئ السائدة في تعليم اللغة العربية الأجنبية, أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل- باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين وبخاصة الصغار منهم عالية في التنافس, بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة أو مسابقة, يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يظنوا إلى ما يحدث لهم, وفي ذلك كما لا يخفي تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

١- فوائد مفهوم لعبة *mengurutkan cerita*

وفيما يلي قائمة بأهم هذه الفوائد كما أوردها مؤلفا التقنية التربوية في تعليم اللغة العربية

لغير الناطقين بها.

(١) تساعد على معالجة مشاكل النطق وحسن لفظ الكلمات والأصوات.

(٢) تؤكد شخصية المتعلم وتقضي على خجله

٣) تساعد على ربط أجزاء المعلومة ببعضها وربط الأجزاء بالكل ومعرفة نسبة الأشياء.

٤) تعلم المعلم الصحيحة للعبارات والمفردات الغامضة والمجردة بأقل الأخطاء, وأقصر الأوقات وتنمي القراءة.

٥) تساعد على نقل المهارات من صاحب المهارة إلى أكبر عدد من المتعلمين بإدراك حسي متقارب بغض النظر عن المستوى الثقافي.

٦) تساعد على جلب إلى غرفة الصف أى تزكي الحس الزماني والمكاني لدى المتعلم.

٧) تقوي شعور المتعلم بأهمية المعلومات والمعارف التي اكتسبها وذلك يؤدي إلى تعزيزها.

٨) توفر وقت ل من المعلم والمتعلم.

٩) تيسر وتسهل عمليتي التعليم والتعلم^٦.

٢- خطوات لعبة *mengurutkan cerita*

أما خطوات تستخدم لعبة *mengurutkan cerita* كما يلي:

أ- إستعداد المعلم بإعداد العديد من النصوص النصية التي يبلغ كوها ١ صفحة

ب- وتنقسم كل قصة إلى ٤ أجزاء متساوية

ج- كتب القصة على بطاقة ملونة مختلفة

نفس المرجع, ص. ٦٣^٦

د- يقسم البكاة القصة إلى الطلبة الذين يحملون بطاقة صفراء على سبيل المثل يفراء

محتوياتها بالتناوب. ثم يعملون معا لفرز أجزاء القصة التي يقرأوها^٧

٣- مزايا لعبة *mengurutkan cerita*

(١) تساعد على ربط أجزاء المعلومة ببعضها وربط الأجزاء بالكل ومعرفة نسبة

الأشياء.

(٢) تؤكد شخصية المتعلم وتقضي على خجله خصوصا في تعليم المفردات

(٣) أنتيسر وتسهل عمليتي التعليم والتعلم

(٤) أنتساعد على نقل المهارات من صاحب المهارة إلى أكبر عدد من المتعلمين

بإدراك حسي متقارب بغض النظر عن المستوى الثقافي.

(٥) أنتساعد على جلب إلى غرفة الصف أى تزكي الحس الزماني والمكاني لدى

المتعلم.

(٦) أنتقوي شعور المتعلم بأهمية المعلومات والمعارف التي اكتسبها وذلك يؤدي إلى

تعزيزها.

(٧) أنتوفر وقت من المعلم والمتعلم.

(٨) أنتيسر وتسهل عمليتي التعليم والتعلم.^٨

⁷Imam Asrari, *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2009), h. 74-75

نفس المرجع, ص. ٨٣^٨

٤- عيوب العبة *mengurutkan cerita*

١- ينتهى الوقت كثيرا

٢- أن يكون الطلبة الكسلان في تعليم اللغة العربية

٣- أن يعصب المدرس في تعليم اللغة العربية على يتركب القصة في مهارة القراءة

ج- منهج البحث:

تستخدم الباحثة هنا المنهج التجري بالمدخل الكمي، وتستخدم هذا المنهج التجري غالبا لبحث الحوادث أو الظواهر الصادرة في الظروف المعينة، وتلاحظ الباحثة تلك الحوادث والظواهر بدقة لمعرفة أسبابها^٩. أما المجتمع في هذا البحث هي جميع الطلبة الفصل الثاني بـ SMAN 2 Langsa. وكان عددهم "١٦٩" طالبا، أن العينة هي جزء متنجانس من المجتمع التي يتعين مراعاتها.

في هذه الدراسة التحديد العينة، فقامت الباحثة بالعينة المختارة من كل فصل على طريقة بالعينة الغرضية أو القصدية أو يقال في اللغة الإنجليزي (*purposive sampling*) وفي اللغة الإندونيسية يسمى بـ (*Sampling pertimbangan*) وتقسم الباحثة الطلاب إلى فصلين. وهذا

ذوقان عبيدات وعبد الرحمن عدس والأصدقاء، البحث العلمي: مفهومه، أدواته، أساليبه، الرياض: (دار أسامة^٩ للنشر والتوزيع، ١٩٩٧م)، ص. ٢٧٨.

المجموع يسمى المجموعة التجريبية *KELAS EXPERIMENT* وعددهم (١٩) الطلاب، والمجموعة الضابطة *KELASKONTROL* وعددهم (١٩) الطلاب.

أما الأسلوب المستخدم في تصنيف البيانات فهي أسلوب تبولنتج واتفسار البيانات. إستخدم الأسلوب لإدخال البيانات المحسوبة إلى الجدول بالرموز:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}}$$

لمعرفة فعالية هذه لعبة وكفاءتها للحصول على الهدف من التعليم لتنمية قدرة الطلبة في

تعليم العدد العربية بالرمز اختبار - ت (t-teS) وهذا شكل الرمز إختبار - ت^{١٠}:

$$= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - \frac{d^2}{(N-1)}}} t$$

البيان:

$$M_d = \text{متوسطة الانحراف بين الاختبارين (اختبار القبلي والبعدي)}$$

$$X_d = \text{انحراف نتيجة كل الطلبة، والرموز المستخدمة : } M_d - d$$

$$\sum x^2 d = \text{الجملة المربعة من انحراف نتيجة كل الطلبة}$$

$$N = \text{عدد أفراد العينة}$$

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Cet. 13(Jakarta: Rineka Cipta, 2006) , h. 349-350

$$d.b = \text{التعيين ب } N - 1$$

د- عرض نتيجة الإختبار

تحليل نتائج الطلبة في الاختبارين (القبلي والبعدي) للفصل التجريبية

الرقم	قبلي	بعدي	D	D ²
١	٥٥	٨٠	٢٥-	٦٢٥
٢	٦٩	٨٥	١٦-	٢٥٦
٣	٥٥	٨٠	٢٥-	٦٢٥
٤	٥٧	٧٠	١٣-	١٦٩
٥	٥٩	٧٠	١١-	١٢١
٦	٥٥	٦٥	١٠-	١٠٠
٧	٦٩	٨٥	١٦-	٢٥٦
٨	٥٦	٦٥	٩-	٨١
٩	٦٨	٨٥	١٧-	٢٨٩
١٠	٥٦	٧٠	١٤-	١٩٦
١١	٥٥	٦٠	٥-	٢٥
١٢	٨٥	٨٥	.	.
١٣	٥٥	٧٠	١٥-	٢٢٥

٠	٠	٧٠	٧٠	١٤
٤٠٠	٢٠-	٧٥	٥٥	١٥
٢٥	٥-	٦٠	٥٥	١٦
٠	٠	٦٠	٦٠	١٧
٤٠٠	٢٠-	٧٥	٥٥	١٨
٢٢٥	١٥-	٦٠	٤٥	١٩
$\sum D^2 = 4018$	$\sum D = 236$	١٣٧٠	١١٣٤	المجموع

باستخدام الرمز (Ttes) عرفت الباحثة النتيجة الأخيرة فيما يلي :

من الجدول السابق اتضحت الباحثة أن $\sum D = 236$ و $\sum D^2 = 4018$ ، ثم أدخلت

الباحثة هذه النتيجة لحساب الانحراف المعياري من الفرق بالرمز الآتي:

$$\begin{aligned}
 SD_D &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{4018}{19} - \frac{(236)^2}{19}} \\
 &= \sqrt{211,47 - (12,42)} \\
 &= \sqrt{199,05} \\
 &= 14,10
 \end{aligned}$$

ثم حساب المعياري () من متوسطة الفرق بالرمز:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{14,10}{\sqrt{19-1}} = \frac{14,10}{\sqrt{18}} = \frac{14,10}{4,24} = 3,32$$

ثم حساب باستخدام الرمز:

$$t_0 = \frac{M_D}{s_{FMD}} = \frac{14,10}{3,32} = 4,24$$

من الحساب السابق قد وجدت الباحثة بعد ترتيب الرموز أن متوسط الفرق () بين نتيجة

في الاختبار القبلي والاختبار البعدي هو والانحراف المعياري () هو والنتائج المعياري () هو 3,32

وقيمة "ت" () هو 4,24، ثم حسب الباحثة df بالرمز:

$$df = N-1 = 19-1 = 18$$

والعدد 18 يرجع الى قيمة "ت" الموجودة في الجدول المعبر. وقد اتضحت أن قيمة ت

الموجودة في الجدول عند مستوى الدلالة 0,05% تدل على العدد، وعند مستوى الدلالة 5%

تدل على العدد 4,24، فعرفت الباحثة أن قيمة t أكبر من قيمة t الموجودة في الجدول.

اعتمادا على حساب النتيجة الأخيرة فيها الإختلاف بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار

البعدي. وهذا يعني على استخدام لعبة *mengurutkan cerita* فعالية في تعليم اللغة العربية لترقي قدرة

الطالبة على مهارة القراءة.

تحليل نتيجة الإختبار البعدي للمجموعة التجريبية

الرقم	المستوى	مدى الدرجات	عدد الطلبة	النسبة المئوية (%)
١	ممتاز	١٠٠-٨٥	٥	٢٦,٣%
٢	جيد جدا	٨٤-٧٠	٩	٤٧,٣٤%
٣	جيد	٦٩-٦٠	٤	٢١,٤%
٤	مقبول	٥٩-٥٠	١	٥,٢٦%
٥	مردود	٤٩-١٠	-	١٠٠%
المجموع			١٦	١٠٠%

ان فعالية استخدام لعبة *mengurutkan cerita* في تعليم اللغة العربية لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ SMAN 2 Langsa هي قد حصلت الباحثة من تجريب باستخدام لعبة *mengurutkan cerita* في تعليم اللغة العربية في مجموعة التجريبية, في تجربة هذه لعبة قدمت الباحثة الفروض:

أ- ان كانت درجة (t) الحساب ٤,٢٤ أكبر من (t) الجدول ٣,٣٢ فالفروض مقبول هذا يعني أن تجربة استخدام لعبة *mengurutkan cerita* في تعليم اللغة العربية ترقى قدرة الطلاب على مهارة القراءة.

ب- ان كانت درجة (t) الحساب أصغر من درجة (t) الجدول أو متساو فالفروض مردود. هذا يعني أن تجريبية استخدام لعبة *mengurutkancerita* في تعليم اللغة العربية لا ترقى قدرة الطلاب على مهارة القراءة.

عرفنا أن فروض السابق مقبول. وهذا يشير إلى إن لعبة *mengurutkancerita* في تعليم اللغة العربية فعالية. وكانت تجريبها يقدر على ترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة. قامت الباحثة استعمال البحث. قد جمعت الباحثة البيانات ووجدت أن يحصل الطلبة على تحسين النتائج وهي ٤,٢٤. وهذه الحال يدل على أن عملية التدريس وتعليم إستخدام لعبة *mengurutkan cerita* في تعليم اللغة العربية فعالية وتؤثر على مهارة القراءة.

ه- نتائج البحث

أما نتائج هذا البحث هي اناستخدام لعبة *mengurutkan cerita* في تعليم اللغة العربية لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة فعالية, ودليل عمى هذا (t) الحساب ٤,٢٤ أكبر من (t) الجدول ٣,٣٢ فالفروض مقبول.

المراجع

أحمد خير مُجَّد قادم وجابر عبد الحميد جابر، الوسائل التعليمية المنهج، دار النهضة العربية، ١٩٧٩

أحمد ذكى صالح، علم نفسى التربوى، الطبعة الرابعة، المكتبة النهضة المصرية، ١٩٥٤

جابر عبد الحميد، جابر أحمد خيرى كاظم، مناهج البحث فى التربية وعلم النفس،

مصر: دار النهضة العربية، ١٩٨٧

حسين سليمان قوة ، دراسات تحليلية وموافق تطبيق فى تعليم العربية و الدين

الإسلامى، الطبعة الأولى دار المعارف، مصر، ١٩٨١

ذوقان عبيدات وعبد الرحمن عدس والأصدقاء، البحث العلمى: مفهومه، أدواته، أساليبه،

الرياض: دار أسامة للنشر والتوزيع، ١٩٩٧

رشدي أحمد طعيمة، مناهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسى، القاهرة: دار الفكر

العربى: ١٩٩٨

سميح أبو مغلي، أساليب تعليم القراءة والكتابة للمبتدئين، جدة: دار الخرجى للنشر،

١٢٧٩

عبد الله عبد الرحمن الكندى و إبراهيم مُجَّد عطا، تعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية، مكتبة

الفلاح، دون سنة

عمر الصديق عبد الله، تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها الطرق - الأساليب - الوسائل،

الجدة: الدار العالمية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨

فتى على بونس و مُجَّد عيد الرؤف، المرجع فى تعليم اللغة الأجانب القاهرة: مكتبة ٢٠٠٣

مُجَّد عطية الأبراش وأبوا الفتوح مُجَّد التوانى، الموجز فى الطرق التربية لتدريس اللغة

القومية، القاهرة: مكتبة نهضة، بدون سنة

مُحَمَّد عبد القادر أحمد ، طرق تعليم اللغة العربية، الطبعة الأولى، المكتبة النحضة

المصرية، مصر ١٩٧٨

ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية، الوياض: دار المرح،

١٩٨٣

Asrari, Imam, 2009, *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, Surabaya: Hilal Pustaka.

Arsyad, Azhar *Media Pengajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002

Hamid, Abdul dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Media*, Malang: UIN- MALANG PRESS, 2008

Hamalik, Oemar 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara. Setiadi.

Khairuddin, et all, 2003, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Konsep Dan Implementasinya di Madrasah, Yogyakarta, Pilar Media.*

Suparman, *Statistik Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990

Syah, Muhibuddin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Cet III, Bandung : Remaja karya, 2003.

Syah, Muhibuddin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, Edisi revisi*, Bandung: Remaja Rosda Karya, Tt.