Ukazh Journal of Arabic Studies
Vol. 1, No. 2, Desember 2020, hlm. 165-171
DOI:
http://ejournal.arraayah.ac.id

# Tashmîm Al'âb Lughawiyyah Li Ta'lîm Al Lughah Al 'Arabiyyah Min Khilâli Al Kalimât Dzâti Ashlin 'Arabiy Fî Qamûs Dâyâ Li Malâyuwiyyîn Al Mubtadiîn

# تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات ذات أصل عربي في قاموس دايا للملايويين المبتدئين

**Anri Ibrahim*[1], Abdurrahman Hilabi[1], Nazaruddin Hanif[1]**
[1]STIBA Ar raayah, Indonesia
ibrahim.anri@gmail.com

## ملخص البحث

هدفت هذه الدراسة إلى تقديم تصميم ألعاب لغوية مناسبة لتدريس اللغة العربية للمبتدئين الملايويين، وذلك يكون في المهارات الأربع وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. واعتمد الباحث في إنجاز هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي الذي يصف وصفا دقيقا لموضوع الدراسة، وذلك من خلال المقارنة بين اللغتين اللغة العربية واللغة الملايوية بالاعتماد على المعجم العربي وقاموس دايا، ووضع هذه الكلمات في تصميم ألعاب لغوية ونماذج عدة من الاستفادة في تعليم اللغة العربية للملايويين. وأثبتت هذه الدراسة تصميم ألعاب لغوية باستخدام الكلمات ذات أصل عربي من حرف K إلى حرف M في قاموس دايا من خلال لعبة الراوي الهامس في مهارة الاستماع ولعبة ذكر الوظائف في مهارة الكلام ولعبة ابحث عني في مهارة القراءة ولعبة الاشتقاق في مهارة الكتابة.

## *Abstract*

*This study aimed to provide design of language games suitable for teaching Arabic for Malay beginners, and that is in the four skills which are listening, speaking, reading, writing, and writing skills. The researcher relied on the completion of this study on the descriptive analytical approach that describes an accurate description of the subject of the study, through a comparison between the two languages, the Arabic language and the Malay language based on the Arabic dictionary and the Daya dictionary, and put these words in designing language games and several models of benefit in teaching the Arabic language to millions . This study proved the design of language games using words of Arabic origin from the letter K to the letter M in the Daya dictionary through the game of whispered narrator in the listening skill and the game of mentioning jobs in the skill of speech and the game search for in the skill of reading Derivation game in the writing skill.*
***Keywords**: Linguistic games design, Arabic language teaching, Daya dictionary.*

**Diserahkan**: 22-09-2020 **Disetujui**: 14-10-2020. **Dipublikasikan**: 28-12-2020

**المقدمة**

تأثر الشعب الملايوي المسلم بالثقافة الإسلامية جلياً والمفردات العربية الإسلامية على ألسنتهم. وهذه المفردات قد أسهمت كثيرا في خزانة مفردات اللغة الملايوية. وقال محمد عبد الجبار بيج أن موضوعات الألفاظ العربية المقترضة في الملايوية ستة أقسام:

١.ألفاظ دينية، مثل:iman (إيمان)، halal (حلال)، haram (حرام).
٢. ألفاظ علمية، مثل: ilmu (علم)، huruf (حرف)، kertas (قرطاس).
٣. ألفاظ فكرية، مثل: akal (عقل)، syak (شك)، khusus (خصوص).
٤. ألفاظ قانونية، مثل: hukum (حكم)، wali (والي)، wakaf (وقف).
٥. ألفاظ اجتماعية، مثل: kaum (قوم)، awam (عوام)، karib (قريب).
٦. ألفاظ حضارية لبعض الأشياء، مثل: jubah (جبة)، salji (ثلج) wabak (وباء).

والملايويون يرغبون في تعلمها ولكنهم سيشعرون بالصعوبة ويعانون مشكلات في تعلمها لأنها لغة أجنبية لهم واكتساب اللغة الأجنبية ليس كاكتساب اللغة الأم بحيث " إن متعلم اللغة الثانية فلديه لغة أم، تعد خبرة لغوية، تجربة ثريّة قد تؤثر في اكتسابه اللغة الثانية سلبا أو إيجابا ".

الملايويون لديهم قاموس وهذا القاموس يمتاز بكثرة مفرداته من مجلاتٍ شتى؛ فتشمل مصطلحات اجتماعية، واقتصادية وسياسية، وطبيعية، وطبية، وقانونية، ثم رتب المؤلف تلك المفردات أو الكلمات حسب طبقات الكلمة؛ مثل الأسماء، والأفعال، وحروف المصطلح، وذكر تعريفات من بعض المفردات أو ضدها أو ما يرادفها، وطريقة استخدامها في الجملة المفيدة. فالكلمات داخل هذا القاموس رتبت ترتيبا ألفبائيا حسب أوائل الكلمة تسهيلا للباحثين عن كلماتها المقصودة.

لقد استخدم مصطلح الألعاب في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة وممارستها، وهذه الألعاب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه، حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة.والألعاب اللغوية هي " نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار قواعد موضوعة "أو بعبارة أخرى هي" مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر

اللغة ، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعة تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل.

والتصميم يعتبر عملية منظمة تستخدم لتطوير برامج التعليم والتدريب بأسلوب متسق وموثوق ويعد أيضا عملية معقدة وإبدائية ونشطة ومتكررة.

بناء على هذا يروم الباحث إلى كتابة هذه المقالة تحت العنوان:"تصميم ألعاب لغوية في تعليم اللغة العربية للمبتدئين الملايويين من خلال الكلمات ذات أصل عربي في قاموس دايا(حرف K حتى M نموذجا).

## منهج البحث

نوع هذا البحث بحث نوعي أو كيفي Qualitative هو الأسلوب الذي نعتمد فيه بشكل أساس على الكلمات والعبارات في جمع عمليات البحث: جمع المادة العلمية وتحليلها وعرض نتائج البحث. وسلك الباحث في بحثه منهج الوصفي التحليلي The descriptive methods ، وهو منهج يعتمد على الملاحظة بأنواعها بالإضافة إلى عمليات الصنيف والإحصاء مع بيان والتفسير تلك العمليات.

## نتائج البحث

### أ. مفهوم تصميم ألعاب لغوية

**لغة**: تصميم مشتق من صمم – يصمم تصميما: أي عمل أساسي للإنسان، لأنه ابتكار وإبداع أشياء جميلة وممتعة. وأما معناه **اصطلاحا** العملية المتكاملة لتخطيط شكل ما وإنشائه بطريقة مرئية من الناحية الوظيفية أو النفسية.

أما مصطلح ألعاب لغوية فهو مركب من كلمتين هما "ألعاب" و"لغوية". فكلمة "ألعاب" **لغة** جمع "لعبة" وهي بالضم اللام: وما يلعب به كالسطرنج والنرد. وقال ابن سكيت تقول: لمن لعبة؟ فتضم أولها، لأنها اسم. والشطرنج لعبة، والنرد لعبة وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

وأما تعريفها **اصطلاحا** فقد عرفها اللغويون،منها:

أ). عند جون بأنها : نشاط موجه أو غير موجه يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية.

ب). عند البلاوي بأنها : نشاط تلقائي يمارسه فرد كي يبعث في نفسه بهجه، وهدفه اللهو واستهلاك الطاقة والجهد، من دون أن تكون هناك دوافع خارجية تحركه و توجهه.

ت). عند شابلن بأنها : نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع من دون أي دافع آخر.

وانطلاقا من هذه التعريفات أن حقيقة اللعبة هي لتحقيق المتعة التي تميل إليها طبيعة بشر. وأما كلمة "لغوية" فهي من "اللغة" فاللغة كما عرفها ابن جني بأنها: "أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم".

والخلاصة من تعريف ألعاب لغوية هي " نشاط يتم بين الدارسين غايتهم في إطار قواعد موضوعة" أو بعبارة أخرى هي" مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة ، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعة تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل". وتعرف الألعاب اللغوية إجرائيا بأنها "نشاط موجه يقوم به التلاميذ فرديا أو جماعيا وفق قواعد متفق عليها وتمتاز بالسرعة والحركة والتنافس ، وتهدف إلى الاستمتاع وفهم المعلومات".ومن ناحية أخرى فهي " نشاط يتم بين الدارسين بشكل إرادي، يقام في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد مقبولة ، وبتوجيه من المعلم".

من هذه البيانات فتبين للباحث أن تصميم ألعاب لغوية هو عملية تعليمية موجهة للطلاب في الفصل وسيلة للحصول على المتعة في الدراسة.

**ب.أهداف ألعاب لغوية**

هناك أسباب كثيرة تجعل من الاتصالي و المفيد استخدام الألعاب اللغوية في المدخل ، من أهمها :

أ) إثراء التعليم (مفردات وتعبيرات وجمل وتراكيب)

ب) تعين على تعلّم اللغة

ت) تجعل الدرس ممتعا وشيقا، وبذلك تطرد السأم والضيق .

ث) تشجيع الطالب على استخدام اللغة.

ج) تحقق كثيراً من التنوع، وبذلك يتم التخلص من ملل لدراسة.

ح) تعين الطالب على فهم كثير من جوانب اللغة الأجنبية.

خ) تساعد بعض الطلاب على التخلص من الخجل الذين يشعرون به.

## ج.أمثلة تصميم ألعاب لغوية

### اللعبة الأولى

| | |
|---|---|
| اسم اللعبة | الراوي الهامس |
| هدف اللعبة | – أن يستمع الطالب إلى عبارة استماعا جيدا |
| | –أن يعيد الطالب العبارة التي سمعها إلى الآخر |
| نوع اللعبة | جماعي |
| عدد اللاعبين | ٢٤ لاعبا (يتكون من ٣ مجموعات، ومن كل مجموعة ٧ أشخاص). |
| أداة اللعبة | –٣أوراق صغيرة مكتوب عليها عبارة أو جملة صحيحة من الكلمات الملايوية ذات أصل عربي |
| | –السبورة |
| مثال | "يصلي المسلمون الجمعة في **المسجد** ويستمعون **الخطبة** التي ألقاها الخطيب على **المنبر**" |
| وقت اللعبة | ١٠ – ١٥ دقيقة |
| إجراء اللعبة | يقسم المدرس الطلاب على ٣ مجموعات ومن كل مجموعة ٨ أشخاص، ثم يقوم الطلاب مستدبرين على حسب المجموعة، واللاعب الأول من كل مجموعة يقرأ الجملة المكتوبة على الورقة ثم يخبرها إلى اللاعب الثاني دون أن يسمع اللاعبون الآخرون ثم يخبر اللاعب الثاني إلى اللاعب التالي الجملة التي سمعها من اللاعب الأول، وهكذا إلى أن ينتهي إلى اللاعب الأخير ثم يكتبها على السبورة. |
| نقطة الفوز | يكون الفوز على صاحب العبارة الصحيحة |
| نظام اللعبة | – لايجوز أن يسمع اللاعب الآخر الجملة |
| | –التسميع يكون مرتين |
| | – اللاعب الذي لم يجد دور الاستماع يجب أن يغطي أذنيه |
| | –صورة التسميع بالهمس |

### اللعبة الثانية

| | |
|---|---|
| اسم اللعبة | ذكر الوظائف |
| هدف اللعبة | –أن يعبر الطالب وظائف نوع ما |
| | –أن يستمع المخاطب استماعا جيدا |
| نوع اللعبة | جماعي |
| عدد اللاعبين | ثلاثة الطلاب |
| أداة اللعبة | قرطاس |
| مثال | كرسي، كتاب، وغيرها. ما وظيفتهما |
| وقت اللعبة | ٥–١٠ دقائق |

| | |
|---|---|
| إجراء اللعبة | يجعل المدرس المسافة بين الطالبين موجهين، الأول يقوم والثاني يجلس على الكرسي، ويمسك الطالب الورقة مكتوب عليها "كرسي"مثلا ويعبر الطالب القائم وظيفة الكرسي ويجيب بعد ذلك الطالب الجالس. |
| نظام اللعبة | الطالب الجالس لا يجوز له أن ينظر إلى الورقة. |

## اللعبة الثالثة

| | |
|---|---|
| اسم اللعبة | ابحث عني |
| هدف اللعبة | –أن يستطيع الطالب تركيب الحروف كلمة من خلال حروف متنوعة<br>– أن يستطيع الطالب كتابة الكلمة من خلال حروف متنوعة |
| نوع اللعبة | جماعي |
| عدد اللاعبين | جميع الطلاب |
| أداة اللعبة | والقلم والورقة |
| وقت اللعبة | ٥–١٠ دقائق |
| إجراء اللعبة | أن يعرض المدرس الحروف المتقاطعة على الطلاب لبحث عن الكلمة المطلوبة ويكون البحث عن الكلمات الملايوية ذات أصل عربي على الشكل العمودي والأفقي |
| نقطة الفوز | أول من ينتهي |
| نظام اللعبة | لا يجوز النظر إلى صاحبه |

## اللعبة الرابعة

| | |
|---|---|
| اسم اللعبة | الاشتقاق |
| هدف اللعبة | –أن يستطيع الطالب أن يكون الحروف لتصير كلمة<br>–أن يشتق الطالب هذه الحروف إلى أكثر ما يمكن |
| نوع اللعبة | جماعي |
| عدد اللاعبين | جميع الطلاب |
| أداة اللعبة | السبورة الورقة والقلم |
| وقت اللعبة | ١٥دقيقة |
| إجراء اللعبة | يكتب المدرس الحروف المتقاطعة على السبورة ويأمر المدرس بتكوين هذه الحروف لتصير كلمة وبعد ذلك يأمر باشتقاق الكلمات. |
| نقطة الفوز | أول من ينتهي من الاشتقاق وأكثرهم اشتقاقا |
| نظام اللعبة | لا يجوز لطالب أن ينظر إلى ورقة صاحبه |

## خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه من البيان فأثبت الباحث النتيجة التالية: أ. ينبغي لمعلم اللغة العربية أن يكون على وعي ويسعى إلى تطوير مناهجه التعليمية ويختار الوسيلة المناسبة في تعليم المبتدئين كي لايسأم التلاميذ في اتباع التعليم كالألعاب اللغوية مع تصميمها. ب.أن تصميم ألعاب لغوية هو استخدام اللعبة الهادفة لتعليم اللغة العربية للملايويين المبتدئين من خلال أنواعها على حسب المهارات اللغوية الأربعة: أ. مهارة الاستماع (الراوي الهامس) . ب. مهارة الكلام (لعبة ذكر الوظائف). ث. مهارة القراءة (لعبة ابحث عني). ج. مهارة الكتابة (لعبة الاشتقاق).

## المراجع


Abdul Wahhâb wa Nûr Syuhadâk, 1979 M, *Al huffâz 'ala allughotil 'arobiyyah fî Mâlaysia*, Kuala Lumpur.

Hasyim Al'asy'ariy, *alal'âb allughowiyyah lita'lîmi mahârotil kalam*.

Ibnu Ibrâhîm wa Abdul Azîz, 1427 H, *Ilmu allughoh annafsi*, Riyâdh.

Ibnu Jinniy, 1331 H, *Alkhosoish*, Dârul Kutub Almishriyyah, Mesir.

Ibnu Manzûr, *Lisânul 'Arob*, Bîrût, Lebanon.

Ismâil Syauqi, 2000 M, *Attashmîm 'anâshiruhu wa Ususuhu,* Alqohiroh, madba'ah al'irÔiyyah.

Kelana dan Lai Choy, *Kamus Daya*, Penerbitan Minda Selangor: Vivar Printing

Muhammad 'Ali Assuwayriki, 2015 M, Alal'âb Allughowiyyah wa Dauruhâ fî Tanmiyati MahârÔt Allughoh Al'arobiyyah.

Munîroh 'iwad wa 'umar Ahmad, Tashmîm wa Tashnî' mu'addat al'âb Athfâl, *Majallah al'ulûm alislâmiyyah*, Jâmi'ah Assûdân.

Sa'îd Ismâil, 1994 M, *Qowâid Asasiyyah fî albahs al'ilmiy*, Bîrût, Muassasah Arrisâlah.