Ukazh Journal of Arabic Studies
Vol. 2, No. 2, Desember 2021, hlm. 189-200
DOI: 10.37274/ukazh.v2i2.538
http://ejournal.arraayah.ac.id

Tashmîm Al-Al'âb Al-Lughawiyyah Li Ta'lîm Al-'Arabiyyah Min Al-Kalimât Al-Indûnîsiyyah Dzâti Ashlin 'Arabiy Fî KBBI

تصميم الألعاب اللغوية لتعليم العربية من الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في KBBI

Meitha Kartika Herdiyanti[1], Nawal El Saadawi[1], Cindikiwati [2*]
[1] STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia
[2] Bachelor Student of STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

* Cindiqwati@gmail.com
meitha@gmail.com
nawal@gmail.com

ملخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم الألعاب اللغوية لتعليم العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI). أقيمت هذه الدراسة بناء على قلة اهتمام الطلاب الدارسين بالعربية وصعوباتهم في تعلم تلك اللغة وكذا طول مدة التعلم. منهج البحث المستخدم في هذا البحث هو منهج الوصف التحليلي لشرح تصميم الألعاب اللغوية المناسبة. وفي عملية تصميمها مرت الباحثة بعدة مراحل (التخطيط، التصميم، التنفيذ، والتقويم). وبعد انتهاء التحليل قامت الباحثة باختيار الكلمات في KBBI (حرف B و D)، ثم تطبيق 10 الألعاب اللغوية المصممة، ثم توزيع الاستبانة على30 عينة من 60 طالبة المستوى الإعدادي بجامعة الراية لمعرفة نتيجة تصميمها. وقد بينت نتائج البحث من الاستبانة والمقابلة، وكيفية الاستخدام واللعب، والملاحظات، والشهادات أن الدارسين أبدوا رغبتهم في تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب ا وأنهم قاموا بتقديم آرائهم واقتراحاتهم من أجل تطويرها. حيث أن النسبة المئوية بعد قيامها بالتطبيق وتوزيع الاستبانة هي 96،9%، وهذا يدل على أن الألعاب المصممة مناسبة ولها التأثير الإجابي لتعليم اللغة العربية من خلال بعض الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي.

الكلمة المفتاحية: التصميم، الألعاب اللغوية، تعلم العربية، KBBI.

ABSTRACT

This study aims to design language games suitable for teaching Arabic through Absorption Words in the Big Indonesian Dictionary. This research was conducted based on the lack of students' interest in Arabic and their difficulties in learning languages, as well as the length of study. The research method used in this study is the analytical description method to explain the design of appropriate

Diserahkan: 16-09-2021 **Disetujui**: 22-10-2021. **Dipublikasikan**: 28-12-2021

language games. It shows the right language game design and the purpose of all games and how to apply them. Researcher has carried out several processes starting from the introduction, namely the selection of words in KBBI (letter B and D for example) , then designing 10 games, practices, and evaluations conducted among 30 students. Results revealed from questionnaires and interviews, how to use and play, notes, and certificates that students indicated their desire to learn Arabic using games and that they presented their opinions and suggestions to develop them. Because the percentage after applying it and distributing the questionnaire was "96.9%", this shows that the game was designed accordingly and had a positive effect on teaching Arabic through some Indonesian words derived from Arabic.
Keywords: *Arabic Teaching, Design, Language Game, KBBI.*

مقدمة

إن اللغة العربية هي منبع الحياة لأنها لغة القرآن الذي يهدي النفوس التائهة ويشفي القلوب المريضة. والقرآن الكريم هو المصدر الأول للتشريع لذا يحتاج للذين يحاولون فهم تعاليم دينهم وتأدية الشعائر الإسلامية أن يتعلموا اللغة العربية. فاللغة العربية تعلمها وفهمها هما ضروريان لأنها للغة المستخدمة في القرآن و السنة. وإن ارتباط اللغة العربية بالإسالام من أقوى الدوافع في انتشارها بين الشعوب الإسلامية، حيث إهنم حرصوا على تعلمها. فمن هنا ظهر أهمية تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها لمعرفة ثقافة دينه (فهمي رضا، 2018).

والآن نجد أن اللغة العربية هي واحدة من المواد اللازمة في المناهج الدراسية التربوية الإسلامية. ولكن بعض المتعلمين المبتدئين لا يرغبون في دراسة اللغة العربية وذلك قد يكون بسبب تفكيرهم أن تعلم اللغة العربية صعب أو بسبب أنهم يواجهون التحديات. لقد شكا بعض المعلمين في أحد معاهد تعليم العربية أن الدارسين في المستوى المبتدئ يتفاوتون في مستواهم اللغوي ومهاراتهم التي يجيدونها، فمنهم من يتكلم العربية إلا أنه لا يعرف القراءة، ومنهم من يقرأ بعض الكلمات إلا أنه لا يستطيع الكلام بالعربية، ومنهم من يفهم العربية بسهولة إلا أنه عاجز عن الكلام بها أو قراءتها. فبهذا إن عملية تعلّم اللغة العربية وتعليمها لاتزال في حاجة ماسة إلى الوسائل المعينة الإضافية، وتعد جزء لا يتجزأ من المواقف التعليمية لأنها ترتبط ارتباطًا وثيقا بأهداف المادة ومضونها، واسرتاتيجياتها وأنشطتها، وهي تعين المعلم والمتعلم على السواء في تسهيل عملية التعليم والتعلّم، وتحقيق الأهداف العامة والخاصة منها.

هناك وسائل تعليمية متنوعة التى يستطيع المعلم أن يستعملها في تعليم عناصر اللغة وتنميتها، كالوسائل البصريّة، وهي التي تعتمد على البصر، ومنها شرائح الأفلام، والصور، واللوحات، والبطاقات، والنماذج والتعينات،

والوسائل السمعيّة البصريّة، كالأفلام المتحركة، والتسجيلات الصوتية. وبهذا جاءت الألعاب اللغوية التي هي كاستراتجية التعليم حديثة جيدة ومهم جداً لتنمية العقل والفكر وهي من ضروريات في إكساب اللغة، ومن خلالها يتم تحقيق التنمية والمحصلة اللّفظية والثقافية (ناصف مصطفى عبد العزيز، 1980).

وهنا تساعد الألعاب اللغوية المعلم على إنشاء نصوص، تدريس المفردات مرتبطا متينا بتدريس المهارات اللغوية المنشودة في تدريس اللغة العربية من ناحية فهم موضوعاتها واكتسابها كاللغة الاتصالية، تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، وتولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام. وأن الألعاب اللغوية فيها متعة وسرعة في فهم المعلومة لأنها تدفع الملل وتقلّل نسبته، وتبعد عن الاثتناء وهي نوع من التشويق كما أنّه أيضاً عنصر مهم من عناصر تنمية مهارات المكتسب خصوصاً في اللغة والتفكير والتنظيم.حيث إن المعلم لا يحتاج إلى وقت طويل ولا الوسائل الصعبة لإعدادها. ولكي يتم لهم ذلك لابد أن يفهموا ما يقوله وما يكتبونه الآخرون، ولا بد أيضا أن يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم. وهكذا فإنّ معنى اللغة التى يسمعونها ويقرؤونها ويتكلمونها ويكتبونها، ستكون أوفر حيوية وأعمق خبرة وأيسر تذكّرا (ناصف مصطفى عبد العزيز، 1980).

ولهذا يحتاج المتعلمون المبتادئون إلى قاموس لفهم معاني المفردات والأساليب فهما جيدا وصحيحا. ولكن كثير منهم في هذا الزمن قد لا يدرون أن يبحثو عن المفردات في قاموس لأنهم لا يدرون أن يحملو قاموس في كل وقت وهم يبحثون المفردات وأساليب بطريقة إلقاء السؤال إلى من هو أعلى منهم مستويا أو يبحثون عنه بوسيلة الإنترنيت. وبهذا ترى الكاتبة أن الألعاب اللغوية من أمر مهم معرفتها لمن يقوم بتعليم اللغة الأجنبية. لا سيّما في فهم اللغة العربية في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير وتسهيلا لمدرس في تدريس اللغة العربية وفي هذه الكتابة إنطلاقا على أهمية تعليم اللغة العربية فأرادت الباحثة أن تعرف المعلم والمتعلم المفردات ذات أصل عربي بوسيلة ألعاب اللغة العربية. واستخدمت الباحثة قاموس اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI). وبذلك ستبين الباحثة الألعاب اللغوية، ونماذج الألعاب الذي استعمالها فى تعليم المهارات اللغوية الرئيسية (مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة).

منهج البحث

إن منهجية البحث هي عمليات يمارسها الباحث ويظهر من خلالها التزامه بالقواعد والترتيبات المتعارف على عمليتها وجدوها في الوصول إلى نتائج سابقة وتنفيذه لإجراءات عملية تتمشى مع القواعد والترتيبات العملية ويطلق عليها أيضا الإطار المنهجي البحث (حمدان محمد زياد، ١٩٨٩). وبهذا عن طريق البحث الوصفي وضع

تنبؤات عن الأحداث المقبلة، وهو يُخبر عما سيجري في المستقبل، وعما هو موجود حاليًا، ويُقدم المنهج الوصفي توصيات واقتراحات تُساعد على تعديل الواقع، إن المنهج الوصفي يدرس الواقع، وهو في الأدب ينطلق من النص من أجل تفسير النص ذاته (عبد الغني محمد إسماعيل العمراني، 2012).

واستخدمت الباحثة فيه أسلوب الكمي منهج الوصفي التحليلي ليشرح تصميم الألعاب اللغوية وتحليلها وكذا لمعرفة نتيجة الألعاب بعد تطبيقها. فبناء على هذا المنهج تحاول الباحثة تصميم الألعاب اللغوية المناسبة، بجعل الكتب المتعلقة بها والبحوث والمقالات العلمية مصدرا أساسيا لجمع المعلومات والبيانات لنتيجة التصميم. أما الأسلوب المتبع في جمع البيانات لهذا البحث يتمثل في طريقتين، وهما المقابلة والاستبانة. عملت الباحثة عرض البيانات بأداة الاستبانة بعد انتهاء تصميم الألعاب اللغوية على عدد العينة 30 طالبة من المستوى الإعدادي بجامعة الراية. فبذلك استنبطت الباحثة نتيجة البحث بناء على المنهج الذي سلكته في هذه الدراسة.

نتائج البحث ومناقشته

أ. تصميم الألعاب اللغوية

أ.أ. مفهوم التصميم

التصميم هو مخطط للعمل يضعه رجل الإدارة أو رجل الحكم أو رجل الأعمال أو رجل العلم ليسير ومن يعملون معه على هديه، والجمع: تصاميم. وهو عملية التكوين والابتكار أي جمع عناصر من البيئة ووضعها في تكوين معين لإعطاء شئ له وظيفة أو مدلول والبعض يفرق بين التكوين والتصميم على أن التكوين جزء من عملية التصميم لأن التصميم يتدخل فيه الفكر الإنساني والخبرات الشخصية. وأيضاً هو التخطيط الذي يرسي الأساس لصنع كل كائن أو نظام. يمكن أن يستخدم كاسم وفعل على حد سواء، وعلى نحو أوسع يعني الفنون التطبيقية والهندسة، "يصمم" كفعل، يشير إلى عملية إنشاء ووضع خطة لمنتج، هيكل تنظيمي، نظام، أو أي مكوّن ذو هدف (قاموس الوسيط القاهرة، 2011).

أ.ب. مفهوم الألعاب اللغوية

إن ألعاب لغوية هي عبارة عن مسابقة في المعارف اللغوية أي هي نشاط يتم بين الطلاب – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة. استخدم المعلم هذه ألعاب غالبا في التعليم الأطفال،

وقد استخدمها للكبار أيضا لما فيه من فوائد ومهمة الذي يساعد على تطوير مهارات اللغة والتفكير والتنظيم (قاموس الوسيط القاهرة، 2011).

الألعاب اللغوية مركب من كلمتين أساسيين هما "الألعاب" و"اللغوية". فكلمة "الألعاب" لغةً جمع "اللعبة" وهي: كل ما يلعب به، أما اللغوية فهي من كلمة "اللغة"، زيدتْ فيها الياء الوصفية والتاء المربوطة لتتناسب الصفة والموصوف. أما تعريف اللغة فقد عرفها ابن جني بأنها: "أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم" (أبو الفتح عثمان، 1913م).والمراد ب "الألعاب اللغوية" هي نشاط سلوكي له نظام بالتلاعب تهدف للوصول إلى المنهج الفعالة يتميز فيها عند لعبه الشعور بالسرور والارتياح يمارسها الدارسون تحت إشراف المعلم من أجل تحقيق أهداف لغوية محدودة.

أ.ج. معنى تصميم الألعاب اللغوية

تقصد الباحثة تصميم الألعاب اللغوية في هذا البحث بأنه تكوين أو تخطيط وسيلة من الوسائل التعليمية الجذابة لجلب اهتمام الطلاب وانتباههم أثناء تعلم اللغة للوصول إلى الغاية الموضوعة وتطويرها لها ضوابط وأهداف معينة وزمن محدد مع المراقبة من المعلم.

ب. تعليم اللغة العربية

ب.أ مفهوم التعليم

إن تعليم يأتي من كلمة "علّم" التي تعني عملية الأعمال، وكيفية التعليم أو التدريس، وكل شئ يتعلق بالتدريس. وأما وفقا لخبراء التعليم، فالتعليم هو نقل المعرفة من شخص لديه معرفة (مدرس) إلى الأخرين الذين لا يعرفون (الطلاب) عملية التعلم و التعليم. وبعد سير التعليم، ترجى التغيرات في سلوك الطلاب كالهدف من التعليم (أحمد مهتدي، 2009).

ب.ب. مفهوم تعليم اللغة العربية

اللغة العربية أهم مقومات الثقافة العربية الإسلامية. وهي أكثر اللغات الإنسانية ارتباطا بعقيدة الأمة وهويتها وشخصيتها (الفوزان،2011). فتعليم العربية أكثر من مجرد حشو أذهان الطلاب معلومات عن هذه اللغة أو

تزويدهم بأفكار عنها. وهو العمليات والإجراءات التي يقوم بها المعلم بهدف أن يقدر الطالب على ممارسة اللغة العربية كما يمارسها الناطقون بها(نور مئة ناسوتيون، 2019).

تعليم اللغة العربية هو أعطاء مادة درس من اللغة التي تشتمل من المهارات عن المهارة في الإستماع والكلام والقراءة ثم الكتابة بطريقة خاصة وباستخدام الوسائل التعليمية مع تقدير عنها (احمد فوؤاد عليان، 1413). ترى الباحثة من التعريف السابق أن معنى تعليم اللغة العربية هو عملية إيصال المعلومات عن اللغة العربية التي يقوم بها المعلم بهدف أن يقدر الطالب على التعرف على اللغة العربية مع إداك المهارات اللغوية الأربع.

ت. القاموس

قاموس في اللغة العربية مفرد من قواميس، بمعنى كل قاموس أو كتاب في اللغة (جبران مسعود، 1982). وقاموس معناه المرجع الذي يحتوي على كلمات وعبارات عادةً تكتب حسب الترتيب الأبجدي مع شرح للمعنى أو طريقة الاستخدام أو الترجمة. بتعريف آخر أي الكتاب الذي يحتوي على مجموعة من المصطلحات أو الأسماء مرتبة حسب الترتيب الأبجدي جنبًا إلى جنب مع تفسيرات الطعام والاستخدام (BPPB : 2016)

ث. عرض تصميم الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية من الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في KBBI

في عملية تصميم الألعاب قامت الباحثة بأربعة مراحل، وهي: التخطيط، والتصميم، والتنفيذ، والتقويم. والتفصيل كالتالي:

1. مرحلة تخطيط الألعاب االلغوية

وهي مرحلة تحديد الأهداف لكل ألعاب.

2. مرحلة بناء وتصميم اللعاب اللغوية

قامت الباحثة بعدة مراحل في عملية تصميم الألعاب الغوية المناسبة، وهي إعداد الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربي وصالحة للتطبيق والتنفيذ داخل الفصل، ثم البحث عن الصور المناسبة للألعاب، ووضع الخطة المناسبة لتطبيق الألعاب اللغوية حيث تسهل في عملية التعليم.

3. مرحلة التنفيذ:

وهي شرح الأهداف لكل ألعاب وطريقتها، وضع الوقت الكافي لكل ألعاب للوصول إلى الأهاداف الموضوعة، تنفيذ الألعاب حسب المشير.

4. مرحلة التقويم:

وهي مرحلة تتابع المعلمة الطالبات أثناء تطبيق الألعاب اللغوية بإعطاء التوجيهات الصحيحة، ثم تقوم المعلمة بتصحيح الجماعي للألعاب التي تحتاج إلى تصحيحها، توزع المعلمة الاستبانة لمعرفة أثر تطبيق الألعاب اللغوية المصممة.

ج. عرض الألعاب اللغوية المصممة لتعليم اللغة العربية من الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في KBBI

النموذج الأول: تركيب البطاقات

اسم اللعبة	لعبة تركيب البطاقات
هدف اللعبة	–أن تتمكن الطالبة من كتابة المفردة المناسبة بالصورة كتابة صحيحة حرفا حرفا. –أن تراكز الطالبة أكثر أثناء التعلم
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	القراءة والكتابة
أداة اللعبة	البطاقة تكتب بها العبارات والقلم .
وقت اللعبة	5 دقائق
طريقة اللعبة	توضع البطاقة مثلا أعلى قمة فتختار الطالبة الإجابة الصحيحة من البطاقات وتقوم بلصقها أمام البطاقة الأولى و هكذا حتى تنتهي الأسئلة.
نظام اللعبة	عدم السؤال إلى الغير.
المفردات	دم (Dam)، دائرة (Dairah)، دقيق (Daqiq)، بغاة (Bugah)، برزخ (Barzakh)، بيت (Bait) درة (Durah) برقاع (Burqa)، بناء (Bina)، بيت الله (Baitullah).

النموذج الثاني: لعبة المواقيت

اسم اللعبة	لعبة أين الطريق؟
هدف اللعبة	أن تقدر الطالبة على وصل المفردات بالصورة المناسبة.
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	القراءة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	3 دقائق
طريقة اللعبة	أن تناسب بين الطالبة الصورة والمفردات.
نظام اللعبة	عدم السؤال إلى الغير.
المفردة	بيت الحرام (Baitul haram)، بيت الله (Baitullah)، بيت المقدس (Baitul maqdis)، بيت المال (Baitul mal)، بيت المعمور (Baitul makmur)، دار الأيتام (Baitul aitam)، دار الآخرة (dar akhirah)، دار البقاء

	(Darul baqa)، دار الفناء (Darul fana)، دار الجلال (Darul jalal)، دار الفرح (Darul farah)، دار السلام (darussalam).

النموذج الثالث : لعبة أين الكلمة

اسم اللعبة	أين الكلمة
هدف اللعبة	أن تحسن الطالبة كتابة الحروف العربية كتابة صحيحة. 2. أن تتمكن الطالبة من قراءة الحروف واستخراج المفردات في المربع المجهز.
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	القراءة والكتابة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	1 دقائق
طريقة اللعبة	أن تبحث الطالبة عن 10 مفردات مبتدئة بحرف"ب" و "د" ثم تكتبها في الأرقام المجهزة. وتلك المفردات هي: ابن، بنت، دستور، دين الاسلام،باطل، باطن، بعيد، بين، بدعة، بدل، بين، بعده
نظام اللعبة	1. عدم السؤال إلى الغير. 2. أن تكون المفردات من خلال الحوار .
المفردة	بنت (Bitun)، دستور (Dustur)، دين الإسلام (Dinul islam)، باطل (Batil)، باطن (Batin)، بعيد (Baid)، بين (Bainah)، بدعة (Bidah)، بدل (Badal)، بين (Baina)، بالصواب (Bissawab)، بيت العقبقة (Baitul aqiqah)، بعده (Bakdahu).

النموذج الرابع: لعبة من أنا؟

اسم اللعبة	لعبة من أنا؟
هدف اللعبة	أن تتمكن الطالبة من كتابة المفردات المناسبة بالصورة كتابة صحيحة حرفا حرفا.
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	الكتابة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	3 دقائق
طريقة اللعبة	أن تكتب الطالبة المفردات ما تناسب الصورة تحتها.
نظام اللعبة	1. عدم السؤال إلى الغير. 2. كتابة المفردات حرفا حرفا.
المفردة	در (Dur)، دية (Diat)، ديوان (Dewan)، درجة (Derajat)، ديوث (Derajat)، دلالة (Dalalh)، بالحق (Bilhak)، بركة (Barakah)، براءة (Bara’at)، بحر (Bahari).

النموذج الخامس: لعبة بحث عن الصورة

اسم اللعبة	بحث عن الصورة
هدف اللعبة	1. أن تتمكن الطالبة من قراءة السؤال قراءة سريعة. 2. أن تحسن الطالبة كتابة المفردات حرفا حرفا.
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	القراءة والكتابة
أداة اللعبة	كتاب المقرر تحتوي مجموعة من الصور والقلم
وقت اللعبة	5 دقائق
طريقة اللعبة	تجهيز المعلمة بطاقات عليها مجموعة من الصور و توزيعها على التلميذات ثم تقرأ عليهن العبارات. و على التلميذات كتابة رقم العبارة في الدائرة عند الصورة المناسبة.
نظام اللعبة	1. عدم السؤال إلى الغير.
النتائج المتوقعة	تصبح التلميذات قادرة على الربط بين المفهوم و التفسير
المفردة	قسم (qasam)، دية (diyah)، دعاء (Doa)، دولة (daulah)، ديوان (dewan).

النموذج السادس: لعبة البحث عن الكنز

اسم اللعبة	البحث عن الكنز
هدف اللعبة	1. أن تحسن الطالبة في كتابة الجملة العربية كتابة صحيحة. 2. أن تتمكن الطالبة من قراءة الحروف واستخراج المفردات في المربع المجهز.
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	الكتابة
أداة اللعبة	المقرر بطاقات و لوحة من المفردات
وقت اللعبة	6 دقائق
طريقة اللعبة	أن تبحث الكنز مكتب فيه مفردة قد سبق ذكرها في النص، مبدو بحرف "ب" و "د" داخل الغرفة المتبعثرة.
نظام اللعبة	الاهتمام بالوقت، عدم الرؤية لإجابة الأخريات، أن تجيبها حسب الصورة المناسب.
المفردة	باب (Bab)، داخل (Dakhil)، دار (Dar)، يعد (Bakda)، بدان (Badan).

النموذج السابع: لعبة القصة

اسم اللعبة	لعبة القصة
هدف اللعبة	أن تتمكن الطالبة من الاستماع الجيد وتككرمافي القصة.
نوع اللعبة	فردي أو مجموعة
عدد اللاعبين	جميع الطالبات

نوع المهارة	الاستماع والقراءة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	5 دقائق
طريقة اللعبة	1. تستخدم هذه اللعبة في أسئلة ضعي علامة صح أم خطأ أمام العبارات المناسبة 2. تحدد المعلمة الطالبات
نظام اللعبة	عدم السؤال إلى الغير.
المفردة	دين (Din)، دليل (Dalil)، بلبل (Bulbul)، دعوة (Dakwah)، برهان (Burhan)، بعيدة (Baidah)، داع (Dai).

النموذج الثامن: لعبة اعكسي واكتشفي

اسم اللعبة	اعكسي واكتشفي
هدف اللعبة	أن تكتب الطالبة الحرف العربي كتابة صحيحة. بث روح الحماس و التنافس بين الطالبات .
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	الكتابة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	5 دقائق
طريقة اللعبة	1. إيجاد المكان والزمن المناسب وتهيئة الجو المناسب للعرض. 2. تحديد الفكرة و التوزيع الطالبات إلى مجموععات إن كان باالمجموعات وإلا فلا 3. شرح الهدف من هذه اللعبة وتوفير الأداوات 4. توضيح اللعبة حيث إيجاد عكس الكلمة و أخذ أول حرف منها.
نظام اللعبة	عدم السؤال إلى الغير.
المفردة	درهم (Dirham)، دينر (Dinar)، بطل (Batal)، بعد (Ba'da)، دفتر (Daftar)، بلد (Balad)، ضعفاء (Dua'fa)، بحث (Bahas)، بلاء (Bala).

النموذج التاسع: لعبة ترتيب البطاقات

اسم اللعبة	لعبة ترتيب البطاقات
هدف اللعبة	أن تتمكن الطالبة من التعبير الكتابي من خلال ألعاب البطاقات
نوع اللعبة	فردي
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	الكتابة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	6 دقائق
طريقة اللعبة	1.أن ترتب الطالبة البطاقات لتكون جملة مفيدة
نظام اللعبة	1. عدم السؤال إلى الغير.

المفردة	بواو (Bawwab)، ضعيف (Daif)، برزخ (Barzakh)، دعوى (Dakwa)، دهرية (Dahriah)، دهشة (Dahsyat)، دمة (Damah)، باطن خفي (Batin khofi)، بردة (burdah)، با الله (Billah)، باسم اللة (Bismillah).

النموذج العاشر: البداية و النهاية

اسم اللعبة	البداية و النهاية
هدف اللعبة	1. أن تتمكن الطالبة من الاستماع الجيد 4. أن تتمكن الطالبة من كتابة الجملة كتابة صحيحة وواضحة.
نوع اللعبة	جماعة
عدد اللاعبين	جميع الطالبات توزع على 5 فرق
نوع المهارة	الاستماع
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	5 دقائق
طريقة اللعبة	تطلب المعلمة من الطلبة القيام بشكل القطار.تطلب من اللاعبة الأولى كتابة حرف واحد واللاعبة الأخرى يكتب حرف بعده
نظام اللعبة	لا يجواز تكرار الجملة مرتين فقط لكل لاعبة.ى
المفردة	داجل (Dajjal)، درس (Daras)، ضرب (Darab)، دعاية (Diayah)، بروج(Buruj).

خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه وبيانه خلال هذا البحث العلمي المتواضع، استخلصت الباحثة أهم النتائج االتالية:

الأول : تصميم الألعاب اللغوية هو تكوين طرق التعليم المخطط وتحسينها بوسيلة من الوسائل التعليمية الممتعة (الألعاب اللغوية) لجلب اهتمام الطلاب وانتباههم أثناء تعلم اللغة للوصول إلى غايتهم متعلقة بمهاراتها الأربع وتطويرها، لها ضوابط وأهداف معينة وزمن محدد.

الثاني : أبرزت الدراسة أن الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير، 45 مفردة المبتدئة بحرف (B) و46 مفردة المبتدئة بحرف (D).

الثالث : إن الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية هي لعبة لعبة تركيب البطاقات، أين الطريق؟، أين الكلمة ، لعبة من أنا؟، بحث عن الصورة ، البحث عن الكنز ، لعبة القصة ، اعكسي واكتشفي ، لعبة ترتيب البطاقات ، البداية و النهاية ؛ لكونها سهلة وميسرة للتنظيم والتطبيق ولا تحتاج إلى الوقت الطويل للتنفيذ.

الرابع : أن مجموع النتائج المئوية للاستبانات التي تم توزيعه هي 96.9٪ من النسبة التي يجبن عن الأسئلة ب "نعم" و التي يجبن عن الأسئلة ب "لا" (3،1%) وهذا يدل على أن الألعاب التي تم تصميمها مناسبة لتعليم اللغة العربية وتساعد على تنمية مهارة الأربع.

المراجع

Abdul Bâri. 2011.*Ta'lîm Al-Mufrâdat Al-Lughawiyyah*. Oman: Dâr Al-Masîrah

Al-'Umrâni, M.I. 2012. *Dalîl Al-Bâhits Ilâ I'dâd Al-Bahts Al-'Ilmi*. Mesir

Al-Tsaury, S. 2016. *Al-Kalimât Zâtu Aslin 'Arabiy FÎ Qâmûs Al-Lughah Al-Indûnîsiyyah Al-Kabîr (Dirâsah Washfiyyah Tahlîliyyah)*. Sukabumi: STIBA Arraayah

'Alyan, A.F. 1413 H. *Al-Mahârat Al-Lughawiyyah Wa Ahamiyyatuhâ Wa Tharâiq Tadrîsihâ*. Riyad: Dâr Al-Salâm

Ibnu Jinni, Abû Al-Fath Utsmân. 1952. *Al-Khasâis*. Bairut: Dâr Al-Lughah.

Kebudayaan. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta

Majma' Al-Lughah Al-'Arabiyyah. 2011. *Al-Qâmûs Al-Wasîth*. Kairo: Maktabah Al-Syurûq

Mas'ûd, J. Al-Râid Al-Shaghîr *Qâmûs Abjadi Lil Mubtadiîn.* Lebanon: Dâr Al-Ilmi AL-Malâyîn

Nâshif, M.A.A. 1983. *Al-Al'âb Al-Lughawiyyah Fî Ta'lîm Al-Lughât Al-Ajnabiyyah Ma'a Amtsilah Li Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Ghairi Al-Nathiqîna Bihâ.* Riyad: Dâr Al-Marîkh Li Al-Nasyr

Nasution, N.M. 2019. *Al-Kalimât Al-Malâyûwiyyah Zâtu Aslin 'Araby Fî Qâmus Daya Wa Al-Istifadah Min Ha Fî Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Al-Malâyûwiyyîn Al-Mubtadiîn Harf "I" Namudzajan*. Sukabumi: STIBA Ar-Raayah

Ridha, F. 2018. *Tariqah Ta'Lim Al-Lugah Al-'Arabiyah 'Ala Manhaj Silsilah Al-'Arabiyah Fi Jami'Ah Ar-Raayah Sukabumi*. Sukabumi: STIBA Arraayah