Mauriduna Journal of Islamic Studies
Vol. 1, No. 2, November 2020, hlm. 213-224
DOI: 10.37274/mauriduna.v1i2.367
http://ejournal.arraayah.ac.id

Al-Al'âb Al-Lughawiyyah Bi Istikhdâmi An-Naẓâir Al-Mukhâdi'ah Baina Al-Lugah Al-'Arabiyyah Wa Al-Bâliyyah Fî Mu'jam Ideal Bahasa Bali

الألعاب اللغوية باستخدام النظائر المخادعة بين اللغة العربية والبالية في معجم "IDEAL BAHASA BALI"

Ulul Ilmi[1*], Fajar Sidiq[2]
[1]Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab (STIBA) Ar Raayah, Sukabumi, Indonesia
*Ululilmi1997@gmail.com, sidikfagar@gmail.com

الملخص

هدف هذا البحث إلى معرفة مفهوم الألعاب اللغوية باستخدام النظائر المخادعة، ومعرفة الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية باستخدام النظائر المخادعة في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali للباليين بجامعة الراية، لأن الألعاب اللغوية من أفضل وسائل تعليمية ممتعة فعالة، تستخدم للتعليم عناصر اللغة ومهاراتها. لتحقيق هذا الهدف استخدمت الباحثة منهج الوصفي التحليلي ونوعه البحث الكيفي التجريبي. أجري هذا البحث على ١٨ عينة من ٤٠٠ طالبةٍ بجامعة الراية. توصلت الدراسة إلى نتائج تالية: أن الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية للباليين باستخدام النظائر المخادعة في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali ظهرت بعد تطبيقها في تعليم اللغة العربية من ناحية مهارة الاستماع. نعرف هذا من نتيجة موافقة الطالبات على أن هذه الألعاب تساعدهن على التفريق بين الحروف العربية المتشابهة عند سماعها وتمييز معنى المفردة بـ٦٨% من جميع عينة البحث. وكذا من نتيجة موافقة الطالبات أن أكثر الألعاب اختيارا واستفادة هي لعبة الأسرار المتسلسلة بعدد ١٠ طالبات أو ٥٥،٥%.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، النظائر المخادعة، تعليم الباليين.

Diserahkan: 17-09-2020 **Disetujui**: 14-10-2020. **Dipublikasikan**: 28-11-2020

Abstract

The aim of this research was to know the concept of linguistic games using false friends, and to know the appropriate language games for teaching Arabic by using false friends between Arabic and Balinese language in Ideal dictionary of Balinese because linguistic games are one of the most effective and enjoyable teaching methods which used for teaching language elements and their skills. To achieve this goal, the researcher used the descriptive-analytical method and experimental qualitative approach. This research was conducted a sample consist of 18 from 416 Balinese female students at STIBA Ar-Raayah. The study reached the following results: that linguistic games were suitable for teaching Arabic to the Balinese by using false friends in Ideal dictionary of Balinese which appeared after their application in teaching Arabic in terms of listening skill. We knew this from the result of the female students approval that these games helped them to differentiate between Arabic letters similarity when they heard and distinguished the meaning of the vocabulary by 68% of all research sample. As well as from the result of the approval of the students that the most selective and beneficial games were the game of chain secrets with 10 students or 55.5% of them.

***Keywords**: An-Naẓāir Al-Mukhādi'ah, Linguistic Games, Teaching Balinese.*

المقدمة

لا ريب أن للغة العربية منزلة لا تضاهي ومكانة لا تسامى وسمات فريدة وخصائص عديدة أهلتها ومنحتها قوة البقاء ومكنتها من مقاومة أسباب التغري والتبدل والفناء (عمر: ٢٠١٠)، وهي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم(الخصائص: ابن جني)،كاللغة العربية أو الفرنسية أو الإنجليزية. فاللغة العربية هي عبارة عن أصوات عربية يعبر بها العرب عن أغراضهم. واللغة العربية تسمى كذلك بـ"لغة الضاد". وهي كل وسيلة لتبادل المشاعر والأفكار كالإشارات والأصوات والألفاظ (عمر: ٢٠٠٨). من هذا المعنى أنها أداة الاتصال بين الماضي والحاضر والتخاطب بين أفراد المجتمع. فاللغة هي من أهم ظواهر السلوك الإنساني وذلك لأن الإنسان لا يستغني عنها مطلقا. إذ هي تمثل أقوى الروابط بين أعضاء المجتمع، وفي الوقت نفسه رمز إلى حياتهم المشتركة وليست اللغة رابطة بين أعضاء المجتمع الواحد بعينه، إنما هي عامل مهم للترابط بين جيل وجيل. لكن ظهر اليوم منظر واقع يحزننا، أي أن الراغبين في تعلم اللغة العربية يقل عددهم. من أسباب هذا الشيء هو عدم وجود الفن في تعليم هذه اللغة.

غاية تدريس اللغة العربية للناطقين بغيرها هي لكسب الدارسين القدرة على اتصال اللغة السليمة وفهمِها، ولحصول على هذه النتيجة لا تكفي بمجرد تدريس عادي، بل لا بد من تنويع أنشطة التدريس بالألعاب مثلا. إن اللعب محتاج إليه وضروري لتنمية طالب عقليا وفكريا، فمن خلال اللعب يتم تحقيق التنمية العقلية والجسدية له. اللعب هو متعة النفس وأنه أيضا عنصر مهم من عناصر تنمية مهارات الطفل. اللعب كذلك يساعد على

تطوير مهارات اللغة والتفكير والتنظيم. يكاد اللعب يكون الوظيفة الأساسية للطفل حيث إن الطفل يقضي معظم أوقاته فيه ويأخذ اللعب مكانة مهمة في العملية التربوية لما يقدمه من فوائد فهو كالجسر الذي يصل الطفل بالحياة. فالألعاب اللغوية وسيلة جيدة استفادت منها برامج تعليم اللغات تثبت تطبيقها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها.

ترى الباحثة أن الألعاب اللغوية من الأمور المهمة التي تجب معرفتها لمن يقوم بتعليم اللغة الأجنبية. في هذا البحث العلمي ستبين الباحثة فعالية الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية باستخدام المفردات التي فيها نظائر مخادعة، وهي الكلمات أو العبارات في لغة ما تتشابه في شكلها أو مظهرها الخارجي مع كلمات أخرى في لغة أخرى لكنهما تحملان معنيين مختلفين، وهي كلمة في لغتين مختلفتين تبدو متشابهة شكلا أو صوتا لكنها مختلفة معنى(أبو عمشة:٢٠١٨)، باختصار أنها اللفظ الواحد له معنيان مختلفان أحيانا يسبب سوء الفهم عند أهل تلك اللغات. أو أنه قد يؤدي إلى اللبس نوعا ما في معنى ودلالة انطلاقا من ظنه أن لغته الأم التي تتشابه باللغة الثانية تُشابهُهَا نطقا ومعنى ، والحقيقة ليس كذلك، كأن يجد الطالب البالي الذي يتعلم اللغة العربية كلمة "adak" (أدق) بالعربية تعني عدة معان، أدقّ الشخص: تتبع صغيَر الأمور وخسيسها "إن كنت كبير النَّفس فلا تُدق"، وأدق فلانًا: أعطاه عطاء قليلاً "،أما في البالية معناه" الجعل والدعاء ". فكلمة "أدق" العربية تشبه كلمة "adak" البالية نطقا ولا معنى. بالتالي إن المبتدئ في تعلم اللغة العربية لا يبدأ من فراغ، لأن الإنسان له اكتساب في اللغة. لذلك يجد هذا المتعلم بعض الظواهر سهلاً وبعضها الآخر صعبا في تعليم اللغة العربية. انطلاقاً من تلك المشكلة تسعى الباحثة من خلال بحثها الإجابة على الأسئلة الآتية:

١. ما هي الألعاب اللغوية باستخدام النظائر المخادعة؟

٢. ما هي الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية باستخدام النظائر المخادعة بين اللغة العربية والبالية في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali ؟

ثم تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق الهدفين التاليين: معرفة الألعاب اللغوية باستخدام النظائر المخادعة، ومعرفة الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية باستخدام النظائر المخادعة بين اللغة العربية والبالية في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali.

منهج البحث

اعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي والدراسة المستخدمة لكتابة هذا البحث هي الدراسة النوعية– التجريبية، فبناء على هذا تحاول الباحثة جمع البيانات عن اطريقة المكتبية والمقابلة معتمدة على المصدرين: أولهما المصادر الأساسية كمعجم (*Kamus Ideal Bahasa Bali*)، وكتاب الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها) لناصف مصطفى عبد العزيز. ثانيهما المصادر الثانوية المأخوذة من الكتب والشبكة الدولية واللقاءات والوثائق المتعلقة بالموضوع. وتكون خطوات تحليل البيانات وفق أسلوب مالس وهابرمان، فتقوم الباحثة بحد البيانات وهو بحث المعلومات المتعلقة بالألعاب اللغوية باستخدام النظائر المخادعة في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali والاستفادة منها في تعليم اللغة العربية للباليين (من حرف A إلى K نموذجا). ثم تعرض البيانات التي تم تحديدها واختيارها مع تحليلها، والخطوة التالية هي الاستنتاج أي خلاصة البيانات.

نتائج البحث

أ. مفهوم الألعاب اللغوية

الألعاب جمع من لعب، وهو لغة لعِبَ/ لعِبَ بِ/ لعِبَ على/ لعِبَ في، لعب الشخص: عمل عملا لا ينفع. واللغة لغة لغا–يلغو، الغ، لغوا، فهو لاغ (عمر: ٢٠٠٨). واصطلاحا ما عرف أبو لوم وأبو هاني بأنها: "نشاط هادف يتضمن أفعالا معينة يؤديها المعلم والطلاب من خلال اتباع قواعد معينة"(الصويركي:٢٠٠٥). كذلك أفضل ما قيل في تحديد تعريف اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس G. Gibbs في تعريفها: "إنها نشاط يتم بين الدارسين– متعاونين أو متنافسين– للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة...(عبد العزيز: ١٩٨٣).

بهذا يمكن تحديد مبادئ الألعاب اللغوية وهي تفاعل، مسابقة، تعاون، نظام اللعبة، وحدود اللعبة.(Mujib: 2011)

أ.أ. أنواع الألعاب اللغوية

١. الألعاب الشفهية، وهي تعلم الناس اللغة بالاستخدام، من أهمها: ألعاب (التعرف)، و(استمع و نفِّذ)، و(السلسلة).

٢. ألعاب الاستماع، هذه الألعاب تركز على تعويد الكلام والاستماع، من أهمها: لعبة (الأسرار المتسلسلة)، و(سلسلة الكلمات).

٣. ألعاب القراءة، وهي إن هؤلاء الدارسين يحتاجون إلى ألعاب " ما قبل القراءة" حتى يدركوا البعض المقصود بالقراءة، ويتدرب الآخرون على الاتجاه من اليمين إلى اليسار.

٤. ألعاب الكتابة، هنا الدارس مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في كلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف و إمكانية وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه وما لا يحتاج (عبد العزيز:١٩٨٣).

أ.ب. خصائص الألعاب اللغوية

معلم اللغة بحاجة إلى معرفة خصائص لعبة لغوية جيدة وملائمة كي يستطيع أن يساعد الطلاب على تعلم المهارات اللغويات مزيدا عن مجرد اللعب نفسه ، ثم يناسب حالة التنفيذ في التدريس. خصائص ألعاب اللغة الجيدة هي كما يلي:

١. تعزيز وتحسين من المتمكن في اللغة، مثل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وبالإضافة إلى ذلك، فإنها يمكن أيضا تعزيز وتحسين عناصر اللغة (المفردات والقواعد).

٢. أنها المحفزات والمواد المثيرة للاهتمام وفقا لمستوى إتقان الطلاب.

٣. توفير فرص تفاعلية الطلاب مع الآخرين، والمعلمين، ومواد اللغة.

٤. سهولة فهمها، أن الألعاب اللغوية لها مبادئ توجيهية وأنظمة واضحة. (Arsyad:2010)

ب. مفهوم النظائر المخادعة

"النظائر لغة جمع نظيرة، وهي المثل والشبه في الأشكال والأخلاق والأفعال والأقوال، سميت نظائر لاشتباه بعضها ببعض"(ابن منظور: ١٣٠٠هـ). "والمخادعة لغة من خادع-يخادع-مخادعة وخداعا، مخادَع: خدعه"(مجمع اللغة العربية: ٢٠١١). واصطلاحا هي الكلمات أو العبارات في لغة ما التي تتشابه في شكلها أو مظهرها الخارجي مع كلمة أخرى في لغة أخرى لكنهما تحملان معنيين مختلفتين أو هي كلمة في لغتين مختلفتين تبدو مشابه شكلا أو صوتا لكنها مختلفة معنى. (أبو عمشة: ٢٠١٨)

ت. مفهوم اللغة العربية

اللغة العربية هي لغة من اللغات القديمة التي أطلق عليها مجموعة اللغات السامية نسبة إلى سام بن نوح عليه السلام، وهي أكثر لغات استخداما. ومن أقدم اللغات المستعملة التي حفظت اليوم بعد اللغة الإنجليزية. تشتمل ٢٨ حرفا ويكتب من اليمين إلى اليسار بعكس الكثير من لغات العالم من أعلى الصفحة إلى أسفلها.(شرابي:٢٠١٥)

ث. مفهوم اللغة البالية

اللغة البالية من اللغات الإقليمية التي لا تزال باقية إلى هذا العصر في إحدى منطقة من مناطق مشهورة بإتيان الزائرين خارج إندونيسيا إليها بسبب جمال منظرها، ألا وهي منطقة بالي. في بالي خاصة تتكون هذه اللغة من مستويات في استعمالها. مثالها يوجد ما يسمى ببالي آلوس (*alus*)، بالي ماديا (*madya*) ، بالي كاسر(*kasar*) أو إذا ترجمنا إلى اللغة العربية اسمها بالي لين، متوسط، وشديد، ذلك بسبب تأثير انتشار اللغة الجاوية في بالي منذ زمن المملكة ماجافاهيت.

ج. الباليون

البالية، أو الكرامية البالية هي المجموعة العرقية ذات الأغلبية في جزيرة بالي، ويتبعون ثقافة البالية. وفقا لنتائج التعداد السكاني لعام ٢٠١٠ ، هناك ما يقرب من ٣,٩ مليون بالي في إندونيسيا. يعيش حوالي ٣،٣ مليون من جزيرة بالي في مقاطعة بالي والباقي في غرب نوسا تينجارا ، وسولاويزي الوسطى ، ولامبونج ، وبنغكولو وغيرها من مواقع الانتقال. جزيرة بالي تُعتبر من الجزر الهندوسية، مع أن دين الإسلام قد انتشر في هذه الجزيرة منذ قديم الزمن مع انتشاره في بقية الجزر في إندونيسيا. دخل الإسلام جزيرة بالي منذ ذروة المملكة ماجاباهيت (*Majapahit*) الواقعة في موجوكيرطو في الفترة ما بين القرنين الثالث عشر والرابع عشر للميلاد. من هنا بدأ الباليون المسلمون يرغبون في معرفة ودراسة لغة الإسلام.

ح. نماذج الألعاب اللغوية التي تنمي المهارات الأربع

نعرف أنّ الألعاب اللغوية كثيرة من ناحية التدريبات وتنقسم إلى أنواع شتّى تبعا لعناصر اللغة الأساسية ومهارتها، ولكن قد تتداخل المهارات والعناصر اللغوية في اللعبة الواحدة. فهذه فرصة للمعلم أن يصنف اللعبة من ابتكاره الذي في نظرته مناسبة للطلاب الباليين الدارسين باللغة العربية حسب مستواهم اللغوي والعمري، حتى تساعد على النجاح في التعليم. ومن هنا صممت الباحثة وطورت الألعاب اللغوية المناسبة باستخدام

المفردات فيها النظائر المخادعة بين اللغة العربية والبالية من حرف A إلى K في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali بعدد ٨٦ الكلمة، لأجل تعليم اللغة العربية تنمية المهارات الأربع، وهي :

١. لعبة الاستماع

اسم اللعبة	**الأسرار المتسلسلة** (أنغراهاني:٢٠١١)
هدف اللعبة	● أن يتمتع الطالب بهذه اللعبة ● أن يفهم الطالب مضمون رسالة ويرسل رسالة سريعة مهموسة (في الأذن)
نوع اللعبة	جماعي، ترتيب الطلاب إلى صفين. لكل الصف يتكون من ٤-٥ طلاب
أداة اللعبة	لا تحتاج إليها
وقت اللعبة	٧-٩ دقاق
إجراء اللعبة	في بداية اللعبة، يهمس المعلم جملة طويلة ما في أذن الطالب الأول في المجموعة، مثلا : "كريم (الذي هو آخر طفل في المجموعة) يجب أن يقف ويقوم بحركات مضحكة". ثم يقوم الطفل الثاني (على اليسار) بنقل الرسالة همسا إلى الطفل الثالث... وهكذا إلى آخره... مثال: (يهمس الجملة) "بعد أن درى اللص صاحبَ البيت، وحكّ حبل الغسل، هرب مسرعا إلى الغابة". وعندما تصل الرسالة إلى آخر طفل في المجموعة (كريم)، يكرر بصوت مرتفع ما سمعه وينفذ المعلومات. وغالبا ما تصل من الرسالة مشوهة، مع العلم أن الأطفال يحبون ترديد ما سمعوه.

٢. لعبة القراءة

اسم اللعبة	**لعبة الأخطاء**
هدف اللعبة	● أن يعرف الطالب خطأه في تركيب الجملة

نوع اللعبة	جماعي، يشترك فيها بعض الطلاب المختارين
أداة اللعبة	سبورة
وقت اللعبة	١٠ دقائق
إجراء اللعبة	– يعرض المعلم جملة ذات معنى غير معقول على السبورة، ويطلب من الطلبة تصويبها بعد التعرف على الخطأ فيها، مثال: برح ما لذيذا طعام يقرأ الطلبة الجملة بصمت ليتعرفوا على الخطأ فيها. ثم يقوم أحدهم بتصويبها وقراءتها بعد التصويب، فتصبح كالآتي: ما برح طعام لذيذا

٣. لعبة الكلام

اسم اللعبة	**لعبة الدائرة المتحركة**
هدف اللعبة	● أن يعرف الطالب مفردة من معنى مذكور
نوع اللعبة	جماعي
أداة اللعبة	يحضر المعلم قطعة دائرية الشكل من الخشب أو الكرتون المقوى، ويكتب عليها عددا من الأحرف ويثبتها من مركزها بمسمار على الحائط
وقت اللعبة	٥ دقائق
إجراء اللعبة	– يقسم المعلم الكرتون إلى ستة قطع – ثم يكتب على يمين الكرتون حرفا مثل (ك)، ثم يحضر قطعة أخرى ويثبتها بنفس الطريقة السابقة ويكتب حروف (أ، ق،ج، غ، ع) لكل قطع. ويقوم أحد الطلبة بتحريك الدائرة حتى يتوقف دوران الكرتون في أحد الحروف والآخر يجيب السؤال، مثال ذلك: دارس ١: أي فعل يدل على "مَن لم يؤمن بالوحدانيّة"ويبدأ بحرف (ك)؟

دارس ٢ : كَفَرَ

المعلم : صحيح، أحسنت

٤. لعبة الكتابة

اسم اللعبة	**اكتب قصتك**
هدف اللعبة	● أن يتدرب الطالب كتابة إنشائية بتعبير صحيح
نوع اللعبة	جماعي، لكل طالب يكتب قصته باستخدام مفردة معينة
أداة اللعبة	قرطاس، بطاقات
وقت اللعبة	١٠ دقائق
إجراء اللعبة	– أن يكتب المعلم مفردتين من هذه المفردات في كل البطاقات: غُلُو، حَكّ، عِيد، إناء، عِنَب، عِطْر، جَبّ، جَدَ، جَلِيّ، جَلْمًا، جَمَّة، كافِر، كلمة، قَمَل، كُسالى، قُبِل، كُلْ كُلْ، قُمْ قُمْ.

– ثم يقوم بتوزيع البطاقات

– يبدأ الطالب كتابة قصته القصير باستخدام هذه المفردات، ثم يقرأها أمام الفصل

خ. تنفيذ التجربة

نفذت تجربة البحث في الطالبات الباليات خلال شهر يناير العام الدراسي الثاني سنة ٢٠٢٠، أما مكان تنفيذه فهو في جامعة الراية سوكابومي إندونيسيا. حيث قامت الباحثة بتدريس مجموعة من الطالبات التجريبية.

نسبة ميول الطالبة إلى إحدى الألعاب المناسبة لتعلم اللغة العربية

اسم اللعبة	عدد الطالبة	النسبة المئوية

١.	الأسرار المتسلسلة	١٠	%٥٥،٥
٢.	أعد الجملة إن كانت صحيحة	٣	%١٦،٧
٣.	اللعبة الطائرة	٢	%١١،١
٤.	لعبة الجلوس والقيام	١	%٥،٦
٥.	لعبة الكلمات المتقاطعة	٢	%١١،١

لوحظ من جدول أن ١٠ طالبات من ١٨ طالبة أو ٥٥،٥% أقرت على أن الألعاب اللغوية التي تناسب تعلم هذه المفردات هي لعبة الأسرار المتسلسلة.

خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه وبيانه خلال هذا البحث المتواضع، استخلص الباحث أهم النتيجة االتالية:

١. إن من مفهوم الألعاب اللغوية هو النشاط يتم تنفيذه بين الدارسين بوسيلة ممتعة ومفرحة لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي من وسائل تعليم اللغة العربية. وأما المفردات فيها النظائر المخادعة أي الكلمات أو العبارات في لغة ما التي تتشابه في شكلها أو مظهرها الخارجي مع كلمات أخرى في لغة أخرى لكنهما تحملان معنيين مختلفين، وهي كلمة في لغتين مختلفتين تبدو متشابة شكلا أو صوتا لكنها مختلفا معنىً. وهي موجودة بين اللغة العربية واللغة البالية في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali.

٢. ثم أثبت البحث أن الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية باستخدام النظائر المخادعة في معجم Kamus Ideal Bahasa Bali ظهرت بعد تطبيقها في تعليم اللغة العربية من ناحية مهارة الاستماع. نعرف هذا من نتيجة موافقة الطالبات على أن هذه الألعاب تساعدهن على التفريق بين الحروف العربية المتشابهة عند سماعها وتمييز المعنى المفردة ب٦٨% من جميع عينة البحث.

٣. وكذا من نتيجة موافقة الطالبات أن أكثر الألعاب اختيارا واستفادة هي لعبة الأسرار المتسلسلة بعدد ١٠ طالبات أو ٥٥،٥% منهن.

المراجع

Abû 'Amsyah, Khâlid Husain. (2018). Al-Mugnî: fi Ta'lîm Al-'Arabiyyah li Al-Nâṭiqîna bigairihâ. Aṣwât li Al-Dirâsat wa Al-Nasyr.

Abdul Aziz, Nâṣif Muṣṭafâ. (1983). *Al-Al'âb Al-Lugowiyyah fi Ta'lim Al-Lugât Al-Ajnabiyyah ma'a Amṡilah lita'lîm Al-Arabiyyah ligairi Al-Nâîiqîna bihâ.* Riyaḍ: Dâr Al-Murîkh.

Al-Ṣînî, Muhammad Isma'îl. (2019). *Al-Taqâbul Al-Lugowî wa Al-Taḥlîl Al-Akhṭa'.* Riyadh: 'Ummâdah Syu'ûn Al-Maktabah.

Al-Ṣuwairkî, Muhammad 'Alî 'Ismaîl. (2005). *Al-Al'âb Al-Lugowiyyah wa Dauruhâ fî Tanmiyati Mahârât Al-Lugah Al-'Arabiyyah*. Oman: Dâr Al-Kindî.

Anggraini, Fâlia. 2011. *Istikhdâm Al-Al'âb Al-Lugawiyyah fî Ta'lîm Al-Istimâ' (Dirâsah bimadrasah Al-Khairiyyah Al-Mutawassitah Al-Islâmiyyah Jakarta).* Bahs Takmîlî

Muqoddam Lilḥusul 'alâ Syahâdah Al-Bakalurius, Kulliyah Al-Tarbiyah wa Al-Ta'lîm Jâmi'ah Syârif Hidâyatullah Jakarta: gairu mansyûrah.

Arsyad, Azhar. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.

Ibnu Jinnî, Abû Al-Fath 'Uṡman. (2010). *Al-Khasâis*. Miṣr: Al-Haiah Al-Miṣriyah Al-'Âmah lil Kitâb.

Ibnu Manẓûr, Abû Al-Faḍl Jamâl Al-Dîn Muhammad Ibnu Mukram. (1880). *Lisân Al-'Arab*: Beirût: Dâr Ṣâdir.

Majma' Al-Lugah Al-Arabiyah. (2011). *Al-Mu'jam Al-Wasîṭ*. Miṣr: Maktabah Al-Syurûq Al-Dauliyyah.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab Jilid 1.* Yogyakarta, Diva Press.

Syarâbi, Muhammad 'Alî. (2015). *Dalil Muta'alimî Al-Arabiyyah Al-Nâṭiqîna bigairihâ*. Riyaḍ: Dâr Wujûh wa Litauzi'.

Umar, Ahmad Mukhtâr. (2008). *Mu'jam Al-Lugah Al-Arabiyyah Al-Mu'âṣirah*. Kairo: Alim Al-Kutub.

Umar, Al-Majd Al-Tîb. (2010). *Manzilah Al-Lugah Al-Arabiyyah baina Al-Lugât Al-Mu'âṣirah.* Sûdan: Jâmi'ah Ummu Durmân Al-Islâmiyyah.