Mauriduna Journal of Islamic Studies
Vol. 2, No. 2, November 2021, hlm. 256-268
DOI: 10.37274/mauriduna.v2i2.513
E-ISSN : 2792-0876
http://ejournal.arraayah.ac.id

Tashmim Al'ab Lughawiyah Li Ta'limi Al-Lughah Al-'Arabiyah Lil Mubtadiin Min Khilal Al-Kalimati Al-Minangkabawiyah Dzatu Aslin 'Arabi Fi Qomus (Bahasa Indonesia – Minangkabau) Min Harfi " N " Ila " Z "

تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (BAHASA INDONESIA – MINANGKABAU) من حرف "N" إلى "Z"

Alfi Hamdi[1*], Abdurrahman Hilabi[1], Nazarudin Hanif[1]
[1]STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia
[*]hamdialfi00@gmail.com, abdurahmanhilabi@arrayah.ad.id

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى اكتشاف الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (Bahasa Indonesia – Minangkabau) من حرف "N" إلى "Z"، وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة تغير معنى الكلمات العربية بعد دخولها في اللغة المينانجكابوية مع تصميم ألعاب اللغوية من تلك الكلمات لمساعدة المبتدئين في تعليم اللغة العربية. الدراسات تكون بالمنهج الوصف التحليلي. وأثبت الباحث منها بوجود الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (Bahasa Indonesia - Minangkabau) من حرف "N" إلى "Z" بلغ عددها ثلاثة وثمانون (٨٣) كلمة. وتواصل الباحث إلى وجود التغيرات في الكلمات العربية بعد دخولها في اللغة المينانجكابوية إلى أربعة أقسام كما يتواصل الباحث إلى طرق تصميم ألعاب اللغوية من تلك الكلمات على حسب المهارات الأربع لمساعدة المبتدئين في تعليم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: تصميم ألعاب اللغوية, الكلمات ذات أصل,تعليم اللغة العربية مينانجكابو.

Abstract

Diserahkan: 17-02-2021 **Disetujui**: 14-10-2021. **Dipublikasikan**: 28-11-2021

The purpose of this study is to point out absorbed Minangkabau Words from Arabic in "Bahasa Indonesia – Minangkabau"dictionary from the "N" to "Z", and to know meaning's change from each words in Minangkabau language, and also the aim from this study is how to design language games from these words to help first grade students in their study for Arabic. The study is use method includes an analytical description. And the researcher proved presence of words Minangkabau of arab origin in dictionary (Bahasa Indonesia-Minangkabau) from letter "N" to "Z" reach eighty three (83) letter. And the reseach found meaning's change when the words are absorbed from arabic to Minangkabau language, and these changes are in four types. And the research found methods of designing language games from these words to help first grade students in their study for Arabic, and these method are in the four language skills.

***Keywords**: Design of language games, The origin word, Teaching Arabic, Minangkabau.*

المقدمة

اللغة هي أداة التواصل الاجتماعي لد الانسان، يستخدمها الإنسان اللغة لتحمل الأفكار وتنقل المفاهيم فيما بينهم وبما يتم التشابه والتقارب والانسجام بينهم لأنها " منهج الحياة البشرية , ويستخدمها الإنسان في قضاء حاجاتهم وحل المشكلاته والاتصال بالأفراد والجماعات والتعبير عن مشاعره وأفكاره, وفي كل جوانب الحياة يحتاج إليها(رشدي أحمد طعيمة: ٢٠١٠ م).فاللغة العرابية تعتبر من أكثر اللغات استعمالا في العالم وسيزداد بمرور الزمن وهذا يدل على أهمية اللغة العرابية لحياة بشرية،تعرف هذه من عدد السكان المسلم في العالم،لأن اللغة العرابية لغة مقدسة على اعتبار أنها لغة القرآن، ما من مسلم في هذه الدنيا إلأ إستغدم العربية،حيث لا تتم الصلاة والعبادات الأخرى في الدين الإسلامي إلا بإتقان اللغة العربية.

دراسة اللغة العربية شيء ضروري لدى مسلم لفهم أمور الدين ودنياهم، لقد زكر كذلك في القرآن عن اهميتها ﴿وَكَذَٰلِكَ أَوۡحَيۡنَآ إِلَيۡكَ قُرۡءَانًا عَرَبِيّٗا لِّتُنذِرَ أُمَّ ٱلۡقُرَىٰ وَمَنۡ حَوۡلَهَا وَتُنذِرَ يَوۡمَ ٱلۡجَمۡعِ لَا رَيۡبَ فِيهِۚ فَرِيقٞ فِي ٱلۡجَنَّةِ وَفَرِيقٞ فِي ٱلسَّعِيرِ﴾ (سورة الشورى, الآية : ٧) ،وهي لغة الأمة الإسلامية وتتفوق على سائر اللغات الأخرى, يقول الزمخشري في بيان فضل العربية : " وذلك أنهم لا يجدون علما من العلوم الإسلامية. ففقهها, وكلامها, وعلمي تفسيرها وأخبارها, إلا وافتقاره إلى العربية بين لا يدفع ومكشوف لا يتقنع ويرون الكلام في معظم أبواب أصول الفقه ومسائلها مبنيا على الإعراب, والتفاسير مشحونة بالروايات عن سيبويه والأخفش والكسائي والفراء وغيرهم من النحويين البصريين والكوفيين"(الزمخشري:١٩٩٣م).

من المعروف أن أكثر السكان الاندونيسيون مسلمون ولا ريب أن تعليم اللغة العربية في إندونيسيا شيء لا بد منه لحاجتهم اليها،من إحد قبيلة تنتشر فيها تعليم العرابية هي مينانجكابويين. دخل الإسلام إلى مينانكابو يكون سبب أسسي في انتشار الغة العرابية فيها.لا شك بالنمو الإسلام في مينانكابو فتأثيره على الثقافة والسياسية والإجتماعية أمر لابد منها،فاللغة شيء لا يمكن تفريقخها من هذه الثلاثة ويمكن العثور عليها بعض كلمات زات العربي في لغة مينانكابوية.

فمن هذا المنطلق يرى الباحث بمعريفة بعض كلمات زات العربي في لغة مينانكابوية **و**تصميم ألعاب لغوية لتسهيل تعليم اللغة العربية. فيكون موضوع هذا البحث" تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (**BAHASA INDONESIA - MINANGKABAU**) **من حرف " N " إلى " Z ".**

منهج البحث

المنهج الذي إستعمله الباحث هو المنهج البحث الوصفي التحليلي وهو طريقة لوصف المراد من خلال منهجية علمية صحيحة, وتصوير النتائج التي يتم التواصل إليها على أشكال رقميةمعبرة يمكن تعبيرها(رجاء وحيد دويدي:٢٠٠٠).تكون مصادر من الكتب والمجلات والمقالات والمعاجم اللغوية والكتابات ذات علاقة بتصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين.

نتائج البحث

أ. مفهوم تصميم ألعاب لغوية

تعريف التصميم لغة تَصْميم عند يوسف خياط: *design* جمعها تَصْميمات (لغير المصدر) وتَصاميمُ (لغير المصدر): مصدر صمَّمَ/ صمَّمَ على أو صمَّمَ في يعني مضى في رأيه ثابت العزم(المعجم الوسيط:٢٠١١).وذكر في" **التصميم عناصره وأسسه في فن التشكاي** " أن التصميم هو العملية المتكاملة لتخطيط شكل ما وإنشائه بطريقة مرئية من الناحية الوظيفية أو النفسية، وتجلب السرور والفرحة إلى النفس ويعتبر أن هذا إشباع لحاجة الإنسان نفعيا وجماليا في وقت واحد". وهو تنظيم وتنسيق لجمع العناصر في كل

متماسك ليكون الشئ المرئي، أي التناسب الذي يجمع بين الجانب النفعي والجمالي في وقت واحد (إسماعيل شوقي :٢٠٠٠)

وذكر أن ألعاب لغوية هي عبارة عن المسابقة في المعارف اللغوية، بعبارة أخرى أنها نشاط يتم بين الطلاب متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة (ناصف مصطفى عبد العزيز:١٩٨٣)

نعرف بأن لألعاب اللغوية هي نشاط لغرض جلب انتباه الطلاب حتى ينشطوا في تعلم اللغة دون إهمال الغاية في تعلم اللغة.

ب. مفهوم تعليم اللغة العربية

عرف صالح عبد العزيز عبد المجيد أن التعليم يقصد به نقل المعلومات من المعلم إلى المتعلم المتلقي الذي ليس له إلا أن يتقبل ما يلقيه المعلم.

وذكر أن التعليم هو فن من الفنون إيصال المادة الدراسية من المعلم إلى أذهان التلاميذ وتغير أعمالهم, من السيئات إلى الحسنات, ومن الجهل إلى العلم, ومن الظلمات إلى النور بأنشطة تعليمية معينة وبطريقة مناسبة وبأقل الجهد والنفقات حتى يحصل على أغراض التعليم الكافية والكاملة(عبد الحليم حنفى : ٢٠٠٥م).

واللغة العربية تعد من أطول اللغات عمرا، وتعد أقرب اللغات إلى اللغة الأم. فهي اللغة الوحيدة التي حافظت على بنيتها وكتب لها البقاء دون تحريف قبل الإسلام، ثم زادها االله كرامة وعزة واختارها لغة لكتابه العزيز، وحفظت بحفظه. ثم عني بها أهلها فليست هنالك لغة نالت من الرعاية والإهتمام والبحث ,مثلما نالت العربية، وليست هنالك لغة تملك التراث الذي تملكه اللغة العربية (عكاشة، محمود : ٢٠٠٦)

ت. مفهوم المفردات

كانت المفردات عنصرا من عناصر اللغة الهامة بحيث تتضمن عليها المعاني واستخدام الكلمات في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكتاب. والشخص ستزيد له مهارته في اللغة إذا ازدادت مفرداته لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوفق على المفردات التي استوعب عليها (ابن فارس: 1994م)

ويقول محمد جمال صقر (٢٠٠٠م)المفردة هي الركن الأساس لمحتوى كل كتابّ بحيث لا يمكن العلم بمركبات أي كتاب إلا بمعرفة مفرداته التي تكون لغتهفالمفردات جزيئات اللغة ، واللغة هي الأداة ، من التفاهم إلى التواصل ، ومن التفكير إلى التعبير.

ث. وصف الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي من حرف "N" إلى "Z"

الرقم	الحروف	عدد الكلمة
١	N	13
٢	O	-
٣	P	14
٤	Q	
٥	R	7
٦	S	27
٧	T	9
٨	U	4
٩	V	-
١٠	W	٩
١١	X	-
١٢	Y	-
١٣	Z	-
	المجموع	٨٣

وهذه هي بعض الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قموس (Bahasa Indonesia – Minangkabau) من حرف "N" إلى "Z" ما يلي :

الكلمات التي بقيت معانيها

كلمة (Niaik) **وأصلها العربي من** " نيّة "	**كلمة** (Pidiah) **وأصلها العربي من** "فدية "
كلمة (Nasiaik) **وأصلها العربي من** "نصيحة "	**كلمة** (Rasmi) **وأصلها العربي من** "رسمي "
كلمة (Najih) **وأصلها العربي من** "نجس "	**كلمة** (Rahmaik) **وأصلها العربي من** "الرحمة "
كلمة (pakiah) **وأصلها العربي من** "فقيه "	**كلمة** (Saraik) **وأصلها العربي من** "الشرط "
كلمة (pana) **وأصلها العربي من** "فناء "	**كلمة** (Tamak) **وأصلها العربي من** "الطمع "

الكلمات التي اتسعت معانيها

كلمة (Siaik) **وأصلها العربي من** "الصحة "
كلمة (Sarikaik) **وأصلها العربي من** "شريكة "
كلمة (Soal) **وأصلها العربي من** "سؤال "
كلمة (wujuik) **وأصلها العربي من** "وجود "

الكلمات التي انتقلت معانيها

كلمة (Napsu) **وأصلها العربي من** "نفس "
كلمة (Pitanaah) **وأصلها العربي من** "فتنة "
كلمة (Rumuih) **وأصلها العربي من** "الرمز "
كلمة (Surek) **وأصلها العربي من** "الصورة "
كلمة (Ukuman) **وأصلها العربي من** "حكم "

الكلمات التي ضاقت معانيها

كلمة (Nabati) **وأصلها العربي من** "نبت "	**كلمة** (Pakia) **وأصلها العربي من** "فقير "
كلمة (Nafkah) **وأصلها العربي من** "نفقة "	**كلمة** (Riwayaik) **وأصلها العربي من** "رواية "
كلمة (Nakal) **وأصلها العربي من** "نكل "	**كلمة** (Rahim) **وأصلها العربي من** "الرحم "
كلمة (Palsapah) **وأصلها العربي من "فلسفة"**	**كلمة** (Tabiaik) **وأصلها العربي من** "الطبيعة "
كلمة (Paidah) **وأصلها العربي من** "فائدة "	**كلمة** (Tabib) **وأصلها العربي من** "الطبيب "

ج. تصميم ألعاب لغوية

لعبة الكتابة

اسم اللعبة : لغز الكلمات المتقاطعة

هدف اللعبة :

١) أن يعرف الطالب طريقة الكتابة وتهجئة الكلمات الصحيحة.

٢) يستخدم الحروف والكلمات في لعبة لغوية

نوع اللعبة : فردي

أداة اللعبة : وراقة لغز الكلمات المتقاطعة و القام

وقت اللعبة : ١٥ — ٢٠ دقيقة

إجراء اللعبة : يعرض المدرس الكلمات المناسبة لملئ صنضوق و على الطلاب أن يقرؤو الكلمات الموجودة و يضؤو الكلمة المنلسبة في الصندوق المجهز.

على المدرّس أن يدخل الكلمة ذات أصل عربي التي يقصد تعليمها

تنبيح :لبد على المدرّس أن يملك وراقة الإجابة للغز الكلمات المتقاطعة

لعبة الاستماع

اسم اللعبة : ربط الكلمات

هدف اللعبة

١) معرفة قدرة الإهتمام وتركيز الطلاب.

نوع اللعبة : جماعة

أداة اللعبة

١) حجم ساعة توقيت

٢) الورق

٣) والقرطاسيةحاويات (سلال أو قبعات ، والتصويت على الورق)

وقت اللعبة : ٥ — ١٠ دقيقة

إجراء اللعبة

١) تشكل موقف الطلبة في دائرة كبيرة ويكون مكبر الصوت في منتصف الدائرة. لكن إذا لم يكن ذلك ممكنًا ، فلا بأس في البقاء في المكان الذي يجلسون فيه.

٢) يذكر المدرس كلمة واحدة باعتبارها الكلمة الأولى التي تبدأ الجملة.

٣) بعد ذلك ، يمكن للمدرس تعيين أي شخص في الجمهور لمواصلة الجملة بقول كلمة (تكون الكلمة حرة ، طالما أنها تتعلق بالكلمة السابقة).

٤) يمكن لطالب آخر بجانبه يذكر كلمة أخرى مرتبطة بكلمة سابقة.

٥) كرر الخطوات من أ–ث حتى آخر شخص ، بشرط إعطاء كل طلاب ٣ ثوانٍ للرد. إذا كان أكثر من ذلك ، فسيحصل الطلاب على عقوبة (من المدرس أو الطلاب الآخر ، وفقًا للاتفاق المتبادل).

٦) حتى آخر شخص ، فإن الكلمات المذكورة سابقًا ستشكل جملة. لذلك ، يجب على الشخص الأخير ملاحظة الكلمات التي تم ذكرها وإعادة ذكر الجملة بأكملها في نهاية اللعبة.

٧) يمكن تكرار اللعبة وفقًا لقرار المدرس ، إن كانت المدة كافية.

لعبة الكلام

اسم اللعبة : رسالة سلسلة

هدف اللعبة :

١) لمعرفة قوة زكرة الطلاب على شيئ.

٢) لمعرفة قوة الطلاب في تفكير وتصور شيئ الذي عبر أصحابهم.

نوع اللعبة : جماعة

أداة اللعبة :لا توجد أداة اللعبة

وقت اللعبة : ١٠ — ١٥ دقيقة

إجراء اللعبة:

١) المعلم يعد المواد المراد مناقشتها. يجب النظر في العروض

٢) إعداد أقسام المجموعة.

مثال ٣٠ طالبًا مقسمًا إلى ٣ مجموعات لكل منها ١٠ أشخاص.

٣) يصطف جميع أعضاء المجموعة بدقة.

يصطف بدقة حسب الحاجة ويواجه الأعضاء الآخرون الوراء ويسمح لهم بالتطلع إلى الأمام عند لمس أكتافهم.

٤) يتصرف الطلاب أو المجموعات الأخرى كقضاة لمعرفة صدق المجموعة التي يهمس حول السلسلة.

٥) الطالب الأول يهمس الجملة التي أعطاه المعلم للصديق الذي يقف خلفه.

٦) ثم يتم نقل المعلومات بالتتابع في سلسلة تهمس.

٧) آخر طالب لبد أن يذكر كلمة أوجملة صحيحة.

تنبيه: يمكن للمعلم تعديل ذلك بحيث لا يمل الطلاب بطريقة تغيير طريقة لعبهم قليلاً. سلسلة الهمس في جوهر المعلومات يمكن تطويرها عن طريق ربط الكلمات أو سلسلة الكلمات. يعطي المعلم الكلمات الأساسية للطالب الأول الذي تم تعيينه بشكل عشوائي. مثال "صبر" ثم الطلاب الذين يتصرفون كقادة يتصلون بكلمات أخرى على سبيل المثال يرتبطون بـ "صفة التي تتصف بها الناس عند المصيبة" الطالب الثالث "المشهور في الدراسة التوحيد" وما إلى ذلك حتى لا يتمكن الطالب الأخير من الإجابة ويطلب المعلم من الطالب شرح نتائج توصيل الكلمات أو الكلمات ونقلها سلسلة. يتم ذلك على هامش الدرس أو في نهاية الدرس ويمكن أن يكون معيارًا للتقييم في التعلم.

لعبلة القراءة

اسم اللعبة : لعبة الأخطاء

هدف اللعبة

١) أن يفهم الطالب فهما صحيحا من خلال قراءته.

٢) أن يعرف الطالب موضع الخطأ في الجملة.

نوع اللعبة : فردي

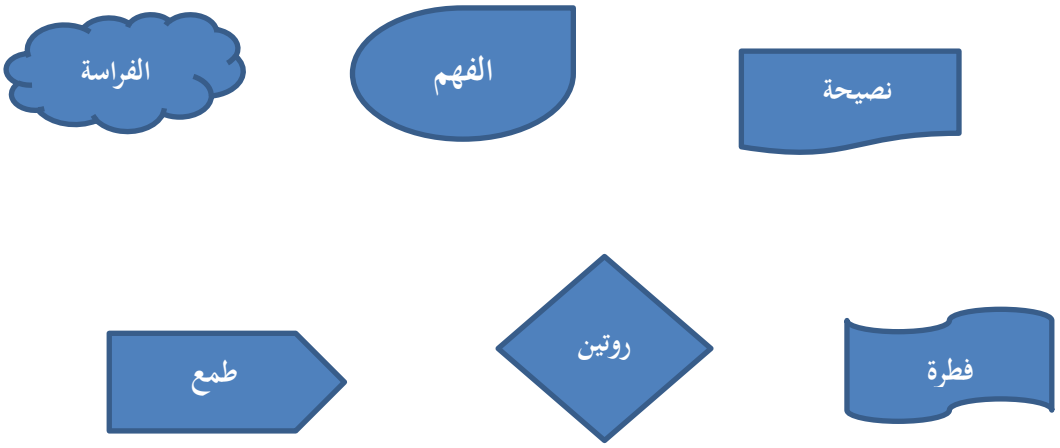
أداة اللعبة : جهاز العرض

وقت اللعبة : ٨ – ١٠ دقائق

إجراء اللعبة : يعرض المدرس جملة ذات معنى و فيها كلمة غير مناسبة تتضمن فيها الكلمة ذات أصل عربي, ويطلب من الطلاب تصحيحها بعد التعرف الخطأ فيها ويبحث عن الكلمة المناسبة في الدائرات المجهزة ثم يقرأ الطلاب بصوت منخفض ليتعرفوا على الخطأ فيها ثم يتقدم أحدهم لتصحيح الجملة,

نظام اللعبة : عدم مساعدة أو إخبار الإجابة.

مثال:



(يحتاج الطلاب على القرة في حياتهم), (من قوة لإنسان لا تميل للشر),

(نجى محمد من المصيبة بسبب نومه), (ما من علم إلا يقارنه خيال).

الإجابة :(يحتاج الطلاب على النصيحة في حياتهم), (من فطرة لإنسان لا تميل للشر),

(نجى محمد من المصيبة بسبب فراسته), (ما من علم إلا يقارنه الفهم).

خلاصة البحث

بعد أن تم هذا البحث استخرج الباحث النتائج التالية:

أ. أثبت هذا البحث أن في اللغة المينانجكابوية عددا من الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي التي استخدمها مينانجكابويين في حياتهم اليومية, واستخترج الباحث ثلاثة وثمنون (٨٣) كلمة في قموس (Bahasa Indonesia-Miangkabau) من حرف "N" إلى "Z"

ب. توصل الباحث إلى تصنيف تلك الكلمات إلى أربعة أقسام بحسب معانيها واستخدامها وهي:

١. الكلمات العربية التي بقيت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها أربع وأربعين كلمة.

٢. الكلمات العربية التي اتسعت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها أربعكلمات.

٣. الكلمات العربية التي انتقلت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها ست كلمات.

٤. الكلمات العربية التي ضاقت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها تسعة وعشرين كلمة.

أثبت هذا البحث أن الكلمة المينانجكابوية ذات أصل عربي يمكن تصميمها إلى الألعاب اللغوية لمساعدة في تعليم اللغة العربية للمبتدئين, حيث أدخل الباحث بعض الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي إلى أنواع ألعاب لغوية, ويكون تصميم تلك الألعاب على حسب مهارات اللغة وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة.

المراجع

Tha'imah, Rusydi Ahmad, (2010), *Al-Marja' Fii Manahiji Ta'lim Al-Lughati Al-'Arabiyyah Lil An-Nathiqiina Bilughatin Ukhra*, Kairo : Daarul Fikri Al-Arabi.

Az-Zamakhsyari. Ali Abu Mulhim, (1993), *Al-Mufasshal Fii Shan'ati Al-I'rab*, Beirut : Maktabah Al-Hilal.

Duaidi,Rajaa Wahid, (2000*),Al-Bahsul 'Ilmi Asasiyyatuhu An-Nazhariyyah Wa Mumarasatuhu Al-'Amah*,Beirut:Daarul Fikri Al-Mu'aashir.

Mu'jam Al-Wasith, Mesir : Maktabah As-Syuruq Ad-Dauliyyah.

Abdul Aziz, Nasif Mustafa, (1983), *Al-Al'ab Lughawiyyah Fii Ta'limi Al-Lughati Alajnabiyyah*, Riyadh : Dar Al-Murikh.

Syauqi, Ismail,(2000), *Tasmim Anaashir Wa Asas Fi Fanit Tasykili,* Qahirah:Tauzi' Zahra Ash-Syarqi.

Hanafi, Abdul Halim,(2005), *Turuq Ta'lim Al-Lughatul 'Arabiyyah*,Rusia.

'Ukaasyah, Mahmud,(2006), *Madkhal Nazhariy Fi Al-Lughatil Arabiyyah*,Qahirah:Daarun Nasyar.

Faris,Ibnu,(1994), *Mu'jam Maqayish Fil Lughah*, Beirut: Daarul Fikri.

Shaqar, Muhammad Jamal,(2000*), Ri'aayatun Nahwil 'Araabiy Li'urubah At-Warul Lughah Wat Tafkir*: Maktabah Ufuk Al-Elektroniyyah.