



## Al-Al'āb Al-Mushammamah Li Ta'līmi Al-Lughah Al-Arabiyyah Bi Al-Kalimāt Al-Indūnīsiyyah Dzāt Asl 'Arabī Fī Mu'jam Al Lughah Al Indunisiyyah

الألعاب المصممة لتعليم العربية بالكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في معجم اللغة الإندونيسية

Nailatun Nahdhah<sup>1</sup>, Kristiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab (STIBA) Ar Raayah, Sukabumi, Indonesia  
Naylanahdhah1004@gmail.com

### ملخص البحث

هدفت هذه الدراسة إلى تصميم الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي، نظرا لقلّة وعي معلمي اللغة العربية بكيفية تعليم اللغة العربية الجيدة، وبالتالي يشكل في أذهان المتعلمين أن دراسة اللغة العربية صعبة ومملة. والمنهج الذي سلكته الباحثة في إنجاز هذه الدراسة هو منهج الوصف التحليلي. ومرت الباحثة في تصميم هذه الألعاب بعدة مراحل، وهي التخطيط، التصميم، التنفيذ والتقييم. وفي مرحلة التصميم بينت الباحثة عملية التصميم من حيث هدف اللعبة، قواعد اللعبة، المهارة المستهدفة من اللعبة، وكذا كيفية تنفيذها. ففي هذا البحث صممت الباحثة ٨ الألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي واستخدمت فيها ٦١ المفردات الإندونيسية ذات أصل عربي. ولمعرفة صلاحية هذه الألعاب، طبقت الباحثة الألعاب على ٥٠ عينة من ١٤٦ طالبات المستوى الإعدادي بجامعة الراية وتوصلت إلى النتيجة الآتية: أن ٨ الألعاب المصممة مناسبة لتعليم اللغة العربية ويدخل فيها تعليم المهارات الأربع، حيث أن النسبة المئوية بعد قيام بتطبيقها وتوزيع الاستبانة "٩٣،٤%"، وهذا يدل على أن الألعاب المصممة مناسبة في تعليم اللغة العربية من خلال بعض الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي و تؤثر فيها تأثيرا إيجابيا.

الكلمة: الألعاب اللغوية، التصميم، تعليم اللغة العربية.

### Abstract

*This study aims to design language games that are suitable for teaching Arabic through Absorption Words in the Dictionary KBBI, due to the lack of understanding of Arabic language teachers about good and creative teaching methods, giving rise to the impression that learning Arabic is difficult and boring. Therefore, the design of language games can help Arabic teachers in developing and providing variations in their teaching. The method used in this research is descriptive analysis method. And in order to design a game, the writer goes through several stages, namely planning, design, practice and evaluation. In the design phase, the writer explains in detail the game design, both in terms of the objective of the game, the rules of the game, and also how to implement or apply the game. In this research, the researcher designed 8 suitable games to teach the Arabic language through Indonesian vocabulary of Arabic origin and used 96 Indonesian vocabulary words of Arabic origin. To find out the validity of these games, the games were applied to 50 students from Arraayah university's preparation department. And the application reached that the conclusion that the games are suitable for the Arabic teaching, as the percentage after the application and resolution is 85,4% for those who have decided to benefit from them, and this indicates that these games are suitable for Arabic teaching.*

**Keywords:** Arabic Teaching , Design, Language Games.

### المقدمة

إن اللغة العربية حظيت بما لم تحظ به أية لغة من الاهتمام و العناية؛ لأنها لغة القرآن الكريم التي لا يمكن لأحد الفهم به إلا بالعلم بها. و كونها لغة القرآن هو أعظم شرف لها؛ لأن الله جل جلاله اختارها من بين لغات الأرض ليكون بها كلامه الخالد الذي أعجز به من كانَ ومن سيأتي إلى قيام الساعة. وارتباط هذه اللغة بالإسلام كان سببا في بقائها وانتشارها في العالم. فإنه كلما توسع انتشار الإسلام وكثرت الفتوحات الإسلامية، كلما ازدادت نسبة الاحتكاك بين اللغة العربية و لغات سكان البلاد التي دخل فيها الإسلام تبعاً لاحتكاك أصحابها، فاضطرت تلك البلاد إلى أن تقترض من اللغة العربية مفردات اللغة العربية للتعبير عن أشياء غير معروفة لديهم سابقاً أو معروفة ولكن الكلمة العربية أنسب للمعنى. و من اللغات التي دخل فيها الكلمات المقترضة هي اللغة الإندونيسية. و مثال ذلك اقتراض اللغة الإندونيسية كلمة "hakim" من مفردة "حاكم" العربية و كلمة "hamil" من الكلمة "حامل". و نظراً لكون هذه المفردات مستخدمة في اللغتين، فمن ثمّ يسهل فهمها لدى المتعلمين الإندونيسيين؛ فجدير بمعلم اللغة العربية أن يستخدم تلك المفردات أثناء تعليمهم اللغة العربية. ومع ذلك كثير من معلمي اللغة العربية لا يستفيدون من هذه المفردات في تعليمهم، لعدم معرفتهم بكيفية استعمال هذه المفردات في تعليمهم اللغة العربية تبعاً لقلة معرفتهم بالوسائل و الأساليب المناسبة لتعليمها.

مع أن هناك وسائل تعليمية متنوعة في تعليم اللغة العربية، مثل جهاز التسجيل، المسرحية، أفلام الفيديو وغيرها. و من تلك الوسائل "الألعاب اللغوية". فإنها وسيلة تعليمية حديثة جيدة، تساعد الطلاب على استيعاب

المعلومات وفهم الدروس؛ لأنها وسيلة مشوقة جذابة تخفف الملل في الدروس وجفافها، وهي تمتاز بسهولة التنفيذ، حيث أن المعلم لا يحتاج إلى الوقت الطويل ولا الأدوات المساعدة الصعبة لإعدادها. فبناء على هذه الفكرة، قامت الباحثة بدراسة الموضوع تحت العنوان: "الألعاب اللغوية المصممة لتعليم اللغة العربية من بالكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي". وأخذت الباحثة عددا من الكلمات ذات أصل عربي من معجم اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI)، نظرا لكون هذا المعجم يعتبر أكمل معاجم اللغة الإندونيسية وهو يتضمن عددا كبيرا من الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي.

### منهج البحث

منهج الدراسة المستخدم في إنجاز هذا البحث هو المنهج الوصفي التحليلي. والمنهج الوصفي هو أسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية و دقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من أجل الحصول على نتائج عملية تم تفسيرها بطريقة موضوعية و بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة (رجاء وحيد، ٢٠٠٦). وأما من حيث الدراسة، فإن الدراسة المستخدمة في كتابة هذا البحث هي الدراسة النوعية. و سلكت الباحثة في ظل هذا المنهج الخطوات التالية: الإحساس بالمشكلة، تحديد المشكلة و صياغتها في شكل سؤال، صياغة فروض الدراسة لإجابة سؤال البحث بصورة مؤقتة، اختيار العينة لإجراء الدراسة، اختيار أدوات وأسلوب جمع البيانات والمعلومات المناسبة. وتحاول الباحثة تصميم الألعاب المناسبة بجمع المعلومات من المصدرين، أولهما: المكتبي؛ منه الأساسي وهو معجم اللغة الإندونيسية الكبير ومنه. وثانيهما ثنائي، وهو جميع ما يتعلق بالموضوع من الكتب والبحوث العلمية والمقالات.

وفي جمع معلومات هذا البحث فاستخدمت الباحثة طريقتي المقابلة والاستبانة. وبعد تصميم الألعاب، قامت الباحثة بعرض البيانات عن طريق توزيع الاستبانة على ٥٠ طالبة من المستوى الإعدادي بجامعة الراية. ويمر تحليل تلك البيانات بثلاثة مراحل: حد البيانات، عرض البيانات والاستنتاج. وبهذا المنهج حصلت الباحثة على نتيجة البحث.

### نتائج البحث

#### أ. الألعاب اللغوية

#### أ.أ. مفهوم الألعاب اللغوية

قال ج. جيبس (G. gibbs) في تحديد اللعبة اللغوية: "إنها نشاط يتم بين الدارسين -متعاونين أو متنافسين- للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية" (ناصر مصطفى، ١٩٨٣). و عرف صلاح عبد الحميد أن اللعب هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ، أو هو سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة (صلاح،

و معتمدا على التعريف السابق، نقول أن الألعاب اللغوية هي وسيلة من وسائل تعليمية فعالة يتمثل في نشاط يؤديها الدارسون -متعاونين أو متنافسين- في إطار قواعد موضوعية موصوفة يوضع من أجل تحقيق هدف ما و في نفس الوقت يحقق المتعة و التسلية.

#### أ.ب. أهداف الألعاب اللغوية

إن للألعاب اللغوية أهداف متعددة، ومنها أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة الجنبية (وهي اللغة العربية) وبين التسلية، أن ينمي القدرات العقلية و المهارات الحركية لدى الطلاب، ومكافأة تفوق الطلب ف اللغة العربية.

#### أ.د. مفهوم التصميم

التصميم عملية تخطيطية منهجية تسبق التنفيذ في حل المشكلات، يستعمل في العديد من المجالات، منها التعليم (جيران مسعود، ١٩٩٢). وقال قطامي وآخرون أن التصميم هو هندسة الشيء بطريقة وشكل معين وفق مبادئ وأسس يتم فيها وضع عناصر التصميم بحيث يحقق أهدافه (قطامي، ٢٠٠٠).

#### أ.هـ. مفهوم الألعاب اللغوية المصممة

فهو أحد الأنشطة التعليمية المقترحة و وسيلة من وسائل تعليمية فعالة تتمثل في نشاط يؤديها الدارسون-متعاونين و متنافسين- في إطار قواعد موضوعية يوضع من أجل تحقيق هدف ما وفي نفس الوقت يحقق المتعة والتسلية.

#### ب. تعليم اللغة العربية

#### ب.أ. مفهوم تعليم اللغة العربية

تعليم اللغة العربية هي عمليات إيصال المعلومات والمعرفة والإجراءات التي يقوم بها المعلم بهدف أن يقدر الطالب على ممارسة اللغة العربية كما يمارسها الناطقون بها (نور مئة ناسوتيون، 2019). فمن هنا ترى الباحثة أن تعليم اللغة العربية هو موقف يسعى المعلم من خلاله إيصال معلومات اللغة العربية إلى أذهان المتعلمين وإعادة بناء الخبرة التي يكتسب المتعلم بواسطتها معرفة اللغة العربية و مهاراتها و اتجتهاها بهدف أن يقدر الطالب على ممارسة اللغة العربية كما يمارسها الناطقون بها.

### ت. عرض الألعاب اللغوية المصممة لتعليم اللغة العربية بالكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي

في عملية تصميم الألعاب مرت الباحثة بأربعة مراحل: أولاً، مرحلة التخطيط وهي تتضمن تحديد الأهداف والعلاقة بين أهداف الألعاب اللغوية وأهداف المنهج المدرسي، وكذا أدوار اللاعبين وقواعد اللعبة. ثانياً، مرحلة بناء وتصميم الألعاب اللغوية التي تتضمن تجربة الألعاب ووضع الخطة المناسبة لتنفيذ الألعاب اللغوية. ثالثاً، مرحلة التنفيذ التي تتضمن تهيئة أذهان الطلاب، شرح المعلم لهم هدف اللعبة وقواعدها، وضع التوقيت المناسب للعبة، وتنفيذ اللعبة بحسب التعليمات الموضوعية. رابعاً، مرحلة التقويم التي هي عبارة عن متابعة الطلاب أثناء تنفيذ الألعاب وتقويم مدى نجاحهم في تحقيق الأهداف المنشودة.

### ت.أ. الألعاب اللغوية المصممة لتعليم اللغة العربية بالكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في KBBI

#### فاللعبة الأولى: لعبة عجلة "اقرأ"

اسم اللعبة	لعبة عجلة "اقرأ"
هدف اللعبة	أن تحفظ الطالبة المفردات الموجودة في النص وقدرتها على استخدامه في الكلام.
نوع اللعبة	جماعي
عدد اللاعبين	٢٠-٢٥ طالبة
نوع المهارة	الكلام والاستماع
وقت اللعبة	١٠ دقائق
طريقة اللعبة	أن تجيب الطالبة السؤال الذي وجدتها حسب رقم الذي توقفت عندها العجلة.
نموذج المفردات المستخدمة	Hijab-Hujah-Hajis-Haji-Haj-Hal-Haud-Haul-Hawa-Hasil-Hakikat-Handasah-Hanafi-Harfiah. حجاب-حجة-حاجز-حج-حاج-حال-حوض-حول-هوى-حاصل-حقيقة-هندسة-حنفي-حرفية.

### اللعبة الثانية: تذكر ما ترى

اسم اللعبة	لعبة تذكر ما ترى
هدف اللعبة	١. أن تقدر الطالبة على استرجاع المفردات من ذهنها.
نوع اللعبة	جماعي/فردى
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	القراءة والكتابة
أداة اللعبة	كتاب المقرر والقلم
وقت اللعبة	١٠ دقائق
طريقة اللعبة	أن تقرأ الطالبة النص قراءة جيدة، ثم تملأ ورقة النص السابق التي قد نقص منها بعض الكلمات بالكلمات المناسبة.
نموذج المفردات المستخدمة	Habib-Hajat-Hasan-Hajar Aswad-Hikmah-Hamdalah-Hatif-Hibah-Hasrat-Hilal. حبيب-حاجة-حسن-حجر أسود-حكمة-حمد-هاتف-هبة-حسرة-حلال-.

### اللعبة الثالثة: لعبة الأحبولة المتشابهة

اسم اللعبة	لعبة الأحبولة المتشابهة
هدف اللعبة	أن تدرك الطالبة معاني المفردات وتقدر على تزويج المفردات بالصورة الواقعية.
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	غير محدد
نوع المهارة	القراءة
وقت اللعبة	٥ دقائق
طريقة اللعبة	أن توصل الطالبة جميع المفردات بالصور المناسبة.
نموذج المفردات المستخدمة	Hatif-Hasyis- Hujaj-Hajis-Hadiyah-Haud-Hajim-Hakim-Halwa-Hudud-Hablun-Haj-Hilal-Hamil-Hujaj. هاتف-حشيش-حجاج-حاجز-هدية-حوض-حاجم-حاكم-حلوى-حدود-حبل-حجج-هلال- حامل-حجج.

### اللعبة الرابعة: لعبة زجاجة الكلمات المتبعثرة

اسم اللعبة	لعبة زجاجة الكلمات المتبعثرة
هدف اللعبة	أن تقدر الطالبة على تكوين الجملة.
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	غير محدد
نوع المهارة	القراءة
وقت اللعبة	٥-١٠ دقائق
طريقة اللعبة	أن تتأمل الطالبة في الأحرف المتبعثرة وتحاول ترتيبها حتى تكون كلمة صحيحة.
نموذج المفردات المستخدمة	Hak-Hadir-Hafiz-Hasib-Helat-Harem-Haid-Hawa-Husnuzhon-Hadas-Ham-Handasah-Hasab-Harokah-Hakiki. حق-حاضر-حافظ-حاسب-حيلة--حائل-حريم-حيض-هوى-حسن الظن-حدث-حام-هندسة-حسب-حركة-حقيقي.

### اللعبة الخامسة: لعبة صندوق الحروف المتبعثرة

اسم اللعبة	لعبة صندوق الحروف المتبعثرة
هدف اللعبة	أن تقدر الطالبة على تكوين الكلمة الصحيحة.
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	غير محدد
نوع المهارة	الكتابة والقراءة
وقت اللعبة	٧ دقائق
طريقة اللعبة	أن تركز الطالبة الحروف المتبعثرة داخل الصندوق ويترتبها وتجرب كل إمكانيات في ترتيبها حتى تتكون منها الكلمة الصحيحة.
نموذج المفردات المستخدمة	Hasad-Hayat-Haul-Hormat-Huda-Hidayah-Hebat-Hulul-Huriyah-Hanif-Hasil-Hilap-Hukama. حسد-حياة-حول-حرمة-هدى-هداية-هيبة-حلول-حرية-حنيف-حاصل-خلاف-حكماء.

### اللعبة السادسة: لعبة دلني على طريقي

اسم اللعبة	لعبة دلني على طريقي
هدف اللعبة	أن تقدر الطالبة على تمييز الأسماء المنسوبة من الأسماء الأخرى.
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	جميع الطالبات
نوع المهارة	القراءة
وقت اللعبة	٥-٧ دقائق
طريقة اللعبة	أن تبحث الطالبة المربعات التي فيها الأسماء المنسوبة ويعطي عليها علامة
نموذج	Hijir-Hayat-Hawari-Hatif-Hasab-Himar-Hijaiyah-Hambali-Haudah-Huruf-Hufaz-Hakiki-Hajar-Hujaj-Hijriyah-Hadanah-Hulul-hijrah.
المفردات	حجر-حواري-حياة-حبشي-هاتف-حسب-حمار-هجائية-حنبلي-حوة-حروف-حفاظ--حقيقي-حجر-
المستخدمة	حجاج-هجرية-حضانة-حلول-هجرة.

### اللعبة السابعة: لعبة الحروف المتقاطعة

اسم اللعبة	لعبة الحروف المتقاطعة
هدف اللعبة	١. أن تعرف الطالبة الحروف التي تتكون منها كلمة ما. ٢. أن تقدر الطالبة على استرجاع ما عندها من المفردات.
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	غير محدد
نوع المهارة	الكتابة والقراءة
وقت اللعبة	١٠ دقائق
طريقة اللعبة	أن ترتب أن تملأ الطالبة المربعات الفارغة بالحروف المناسبة معتمدا على كلمات المرور حتى تكون كلمة كاملة صحيحة.
نموذج المفردات	Hasib-Hurrah-Hakaik-Harbi-Haram-Hawa-Halaqoh-Hafiz-Hafizah-Huriah-Hadanah-Hamid/Hamud-Ham-Hadis-Hajar-Helat-Hikayah-Hanafi.
المستخدمة	حاسب-حرة-حقائق-حربي-حرام-حوى-حلقة-حافظ-حافضة-حرية-حضانة-حامض-حام-حديث-حجر-حيلة-حكاية-حنفي.



## العبة الثامنة: لعبة البحث عن التكملة

اسم اللعبة	لعبة البحث عن التكملة
هدف اللعبة	أن تتدرب الطلاب على تكوين الجملة المفيدة.
نوع اللعبة	جماعي
عدد اللاعبين	غير محدد (يقسم اللاعبون إلى مجموعتين)
نوع المهارة	القراءة
وقت اللعبة	١٠-٥ دقائق
طريقة اللعبة	- أن تقسم الطالبات إلى مجموعتين وتحمل المجموعة الأولى ورقة الجمل غير التامة وتحمل المجموعة الثانية بطاقات الكلمات المكتملة لتلك الجمل ثم يبحث كل واحد من أعضاء المجموعة الأولى بطاقة التكملة المناسبة لجملتها حتى تتشكل لديهما جملة مفيدة.
نموذج المفردات المستخدمة	Hasan-Hak-Hatta-Hasyiah-Hakim-Hukum-Hijab-Hamdu. حسن-حق-حتى-حاشية-حكم-حاكم-حمد.

## ت.ب. صلاحية استخدام الألعاب المصممة لتعليم اللغة العربية بالكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في معجم اللغة الإندونيسية الكبير حرف H نموذجاً

في هذا المبحث، قامت الباحثة بالاستبانة لمعرفة مدى صلاحية استخدام الألعاب المصممة لتعليم اللغة العربية بالكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في معجم اللغة الإندونيسية الكبير حرف (H) نموذجاً لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية خاصة، نظراً لكونهن محل التطبيق، ولتعلم اللغة العربية لغير الناطقين وللناطقين بها عامة. وبطريقة البحث عن الدرجة المتوسطة، تبين أن الدرجة المتوسطة من الطالبات التي أجبن "نعم" أي أقر باستفادتهن من هذه الألعاب هي 85,4% وأن درجة المتوسطة من اللواتي أجبن "لا" هي 14,6%. وهذا يدل على أن الألعاب المصممة مناسبة ولها التأثير الإيجابي لتعليم اللغة العربية من خلال بعض الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي.

## خلاصة البحث

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

التالية:

١. مفهوم الألعاب اللغوية المصممة هو أحد الأنشطة التعليمية المقترحة و وسيلة من وسائل تعليمية فعالة تتمثل في نشاط يؤديها الدارسون-متعاونين ومتنافسين- في إطار قواعد موضوعة يوضع من أجل تحقيق هدف ما وفي نفس الوقت يحقق المتعة والتسلية.

٢. عدد الألعاب اللغوية التي صممت لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في هذا البحث ٨، وهي لعبة عجلة إقرأ، لعبة تذكر ما ترى، لعبة الأحبولة المتشابكة، لعبة زجاجة الكلمات المتبعثرة، لعبة صندوق الحروف المتبعثرة، لعبة دلني على طريقي، لعبة الحروف المتقاطعة و لعبة البحث عن التكملة.

٣. إن الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في KBBI المستخدمة في تصميم الألعاب ٦١ كلمة.

٤. أن الألعاب المصممة مناسبة لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي. واستنبط ذلك من نتائج التطبيق والاستبانة، التي تلخصت في أن النسبة المئوية بعد قيام بتطبيقها وتوزيع الاستبانة "85,4%" لمن أقرت تأثير الإيجابي للألعاب وأن درجة المتوسطة من اللواتي أجبن "لا" هي 14,6%.

## المراجع

- 'Iwadh, AA. 2000. *Madākkhil Ta'līmi Al-Lughah Al-'Arabiyyah Dirāsah Mashīyyah Naqdiyyah*. Makkah Al-Mukarramah. Jami'ah Ummul-qurā, Kulliyatu At-Tarbiyyah.
- Aziz, Al-, 'AN.M. 1983. *Al-'al'āb al-lughawīyyah fī ta'līmi al-lughah al-'Arabiyyah li ghairi al-nathiqīna bihā*. Daar al-Marikh li an-nasyr.

- Duwairī, R.W. 2006. *Al-Bahs Al-'Ilmi Asāsiyyatuhu Al-Nazhariyyah wa Mumārasatuhu Al-'Ilmiyyah*. Beirut. Dār al-Fikr.
- Hanifah,U. *Ahammiyyah al-al'āb al-lughawiyah fi-ta'līmi al-lughah al-arabiyyah*. *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-tajdīd"*. Vol.1 no. 2
- Ibrahim, MA. 1979. *Manāhij Al-Bahs fī Al-'Ulūm Al-Tarbawiyah wa An-Nafsiyyah*. Misr. Maktabah Al-anjlū Al-Misriyyah.
- Mas'ud, Jiran. 1992. *Kitāb al-Rāid mu'jam lughawī 'ashrī*. Misr. Dār al-Fikr.
- Musthafa, SAH. 1979. *Al-Ta'līm Al-Ibtidā'ī Tathowwuruhu wa Tatbiqātuhu wa At-Tijāhātuhu Al-'Ālamīyyah Al-Mu'ashirah*. Nasr- Al-Qahirah. Maktabatu Al-Falāh.
- Nasution, N.M. 2019. *Al-kalimāt al-malāyūwiyyah Zāt Asl Al-Arabī fī Qāmūs Dāya wa Al-Istifādah minha fī ta'līmi Al-Lughah Al-'Arabiyyah li Al-Malāyuwiyyah Al-Mubtadi'īn fī harf "I" Namūzajan*. Bahs takmīlī muqaddam lil-husūl 'ala darajah al-bakālūriyūs fī ta'līmi al-lughah al-'arabiyyah, Jāmi'ah Ar-Raayah, Sukabumi.
- Qathamī, yūsuf. 2000. *Tasmīm al-Tadris*. 'ammān. Dār al-fikr.