



**Tashmim Al'ab Lughawiyah Li Ta'limi Al-Lughah Al-'Arabiyah Lil
Mubtadiin Min Khilal Al-Kalimati Al-Minangkabawiyah Dzati Aslin
'Arabi Fii Qomus (Bahasa Indonesia - Minangkabau) Min Harfi " A "
ILA " M "**

تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال الكلمات المينانجكابوية ذات
أصل عربي في قاموس (Bahasa Indonesia - Minangkabau) من حرف " A " إلى
" M "

Anggi Maulana^{1*}, Hadil Ismail¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab (STIBA) Ar Raayah, Sukabumi, Indonesia

*anggi27maulana@gmail.com

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى اكتشاف الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (Bahasa Indonesia - Minangkabau) من حرف " A " إلى " M " , وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة تغير معنى الكلمات العربية بعد دخولها في اللغة المينانجكابوية, وهدفت إلى كيفية تصميم ألعاب اللغوية من تلك الكلمات لمساعدة المبتدئين في تعليم اللغة العربية. إن هذه الدراسات تدخل من ضمن البحث النوعي ويسمى كذلك بالمنهج الكيفي والمنهج الوصفي, واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي في كتابة هذه الدراسة. وأثبت الباحث منها بوجود الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (Bahasa Indonesia - Minangkabau) من حرف " A " إلى " M " وبلغ عددها مئة خمسة وستين (165) 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

The purpose of this study is to point out absorbed Minangkabau Words from Arabic in " Bahasa Indonesia – Minangkabau " dictionary from the " A " to " M ", 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. This study is including in qualitative research and are also called qualitative and descriptive method. To write this study research used the descriptive analytical method. And this study has proved absorbed Minangkabau words from arabic in (Bahasa Indonesia – Minangkabau) Dictionary from " A " to " M " and the number of these words is one hundred and sixty five (165) words. 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, words are of origin, Teaching Arabic, Minangkabau.

المقدمة

إن اللغة قيمة جوهرية في حياة الإنسان, لأنها وسيلة يستخدمها الإنسان للاتصال فيما بينهم لفهم الغرض والمقصود يريد الإنسان تبليغه للإنسان آخر. ويستخدم الإنسان اللغة لتحمل الأفكار وتنقل المفاهيم فيما بينهم وبما يتم التشابه والتقارب والانسجام بينهم لأن اللغة هي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم (ابن جني : ٢٠١٣).

من أكثر اللغات استعمالاً في العالم اللغة العربية. تستخدم اللغة العربية بكثرة وهي لغة القرآن و لغة الأمة الإسلامية وتتفوق على سائر اللغات الأخرى, يقول الزمخشري في بيان فضل العربية : " وذلك أنهم لا يجدون علماً من العلوم الإسلامية. ففقهها, وكلامها, وعلمي تفسيرها وأخبارها, إلا وافتقارها إلى العربية بين لا يدفع ومكشوف لا يتقنع ويرون الكلام في معظم أبواب أصول الفقه ومسائلها مبني على الإعراب, والتفاسير مشحونة بالروايات عن سيويه والأخفش والكسائي والفراء وغيرهم من النحويين البصريين والكوفيين" (١٩٩٣) وهذا دليل على أهمية اللغة العربية لحياة بشرية .

يقول الدكتور عبد الوهاب عزام " العربية لغة كاملة محببة عجيبة, تكاد تصور ألفاظها مشاهد الطبيعة, وتمثل كلماتها خطرات النفوس, وتكاد تتجلى معانيها في أجراس الألفاظ, كأنما كلماتها خطوات الضمير ونبضات القلوب ونبرات الحياة ". ويقول مصطفى صادق الرافعي " إنما القرآن جنسية لغوية تجمع أطراف النسبة

إلى العربية، فلا يزال أهله مستعربين به، متميزين بهذه الجنسية حقيقةً أو حكماً". ويقول الدكتور طه حسين " إن المثقفين العرب الذين لم يتقنوا لغتهم ليسوا ناقصي لثقافة فحسب، بل في رجولتهم نقص كبير ومهين أيضاً"(فرحان الساليم : ٢٠١٦).

تعليم اللغة العربية مهمة، وإذا نظرنا إلى تاريخ تعليم اللغة العربية في إندونيسيا فإننا لا نستغني عن الكلام حول المؤسسات التعليمية والتربوية والمعاهد الإسلامية التي قد أخذت دوراً مهماً في انتشار اللغة العربية وتعليمها لأبناء المسلمين الإندونيسيين منذ بداية دخول الإسلام في إندونيسيا إلى يومنا الآن (فهمي رضى : ٢٠١٨), ولكن توجد بعض المشكلات عند معلمي اللغة العربية حين يعلمون الطلاب, منها :

١. بعض المعلمين لا يعرفون أن بعض الكلمات العربية تستعمل في اللغة المينانجكابوية (أخيار حنيف : ٢٠١٧) وهذا الشيء بشرى لمعلمين ومتعلمين مينانجكابويين, بحيث تشابه الكلمات بين اللغتين فبطبع سيسهل المعلمين في تعليمهم و يسهل الطلاب في تعلمهم للغة العربية.

٢. عدم معرفة المعلمين أن الكلمات العربية التي دخلت إلى اللغة المينانجكابوية قد تحمل معناها الأصل أو تحول إلى معنى آخر غير المعنى الأصلي بعد أن دخلت إلى اللغة المينانجكابوية (أحمد علي لقم : ٢٠١٦).

٣. إن طريقة التعليم التي يستخدمونها المعلمون هي طريقة سابقة حيث ترتبط طريقة التدريس بالمنهج والكتاب المقرر, وهذه المناهج بنيت على الطريقة السمعية الشفهية, ويعتقد طعيمة " أن برامج تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها مشكلتها تكمن في صعوبة التخلص من هذه الطريقة, مع العلم بأن كثير من القائمين على تلك البرامج يؤمنون بأنه يجب أن تستبدل وأن تغير بأساليب تحقق الهدف المنشودة " لذا يبحث الباحث في استخدام ألعاب لغوية في تعليم اللغة العربية.

فمن هذه كلها يريد الباحث أن يكتب البحث بالعنوان " تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية

للمبتدئين من خلال الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (BAHASA INDONESIA - MINANGKABAU) من حرف " A " إلى " M " .

المرجو من كتابة هذا البحث هو الوصول إلى إجابة من الأسئلة الآتية : هل توجد الكلمات المينانجكابوية ذات في قاموس (BAHASA INDONESIA-MINANGKABAU) من حرف " A " إلى " M " ؟، إلى كم تنقسم الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (BAHASA INDONESIA - MINANGKABAU) من حرف " A " إلى " M " ؟، وكيف يتم تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (BAHASA INDONESIA - MINANGKABAU) من حرف " A " إلى " M " ؟.

منهج البحث

كتب الباحث هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي وهو طريقة لوصف المراد من خلال منهجية علمية صحيحة، وتصوير النتائج التي يتم التواصل إليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تعبيرها (رجاء وحيد دويدي : ٢٠٠٠).

هذا البحث خلاف البحث التطبيقي حيث أن هذا المنهج يسلك عليه في موضوع الوصف، والتفسير، والتحليل في العلوم الإنسانية من دينية، واجتماعية وثقافية، ولما هو كائن من الأحداث التي وقعت لملاحظتها، ووصفها، وتعليلها، وتحليلها، والتأثير، والتطورات المتوقعة، كما يصف الأحداث الماضية، وتأثيرها على الحاضر، ويهتم أيضا بالمقارنة بين أشياء مختلفة، أو ومتجانسة، ذات وظيفة واحدة، أو نظريات مسلمة (عبد الوهاب إبراهيم أبو سليمان : ٢٠٠٥). وهو أسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة أو فترات زمنية معلومة، وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية الظاهرة (رجاء وحيد دويدي : ٢٠٠٠).

نتائج البحث

أ. مفهوم تصميم ألعاب لغوية

كلمة تصميم مشتقة من الفعل " صمم " أي عزم ومضى على أمره بعد تمحص دقيق للأمور من جميع جوانبها، وتوقع النتائج بأنواعها المختلفة وبدرجات متفاوتة من تحقيق الأهداف المنشودة، ورسم خريطة ذهنية متكاملة ترشد الفرد إلى كيفية التنفيذ والسير قدما بخطوات ثابتة فيها مرونة نحو الهدف، وتوحي بتحمل المسؤولية

وعواقب الأمور (الحيلة : ١٩٩٩). صمّم " في كذا أو عليه : مضى في رأيه ثابت العزم. صمّم السيف ونحوه : مضى إلى العظم (المعجم الوسيط : ٢٠٠٤).

وعرّف جود اللعبة بأنها: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية الجسمية والوجدانية، وإنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة (مجدي عزيز إبراهيم : ١٩٨٩).

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 الموضوعية (ناصف مصطفى عبد العزيز : ١٩٨٣).

والخلاصة فإن الألعاب اللغوية هي استراتيجيات في تعليم مهارات اللغة باستخدام الطريقة المناسبة والجاذبة لانتباه الطلاب حتى ينشطوا في تعلم اللغة العربية . وتعتبر الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد الطلاب على إجادة اللغة العربية التي تعتبر لغة ثانية.

ب. مفهوم تعليم اللغة العربية

كلمة " تعليم " مشتق من علّم - يعلم - تعليما ويقال علمه الصنعة وغيرها بمعنى جعله يعلم (لويس معلوف : ١٩٧٦). وذكر أن التعليم هو فن من الفنون إيصال المادة الدراسية من المعلم إلى أذهان التلاميذ وتغيير 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 الحلیم حنفی : ٢٠٠٥).

وأما اللغة العربية هي تنتمي إلى عائلة اللغات السامية، نسبةً إلى سام بن نوح عليه السلام. وهي أكثر لغات هذه المجموعة استخداماً، ومن أقدم اللغات المستعملة اليوم. وما تضم اللغة العربية من دقة البناء، وتنوع في الاستعمال، وتوسع في الأحكام، وتفريق بين الدقائق؛ يدل على أنها شهدت مراحل متعددة من التحول

والارتقاء، وأن هذا التّضج الذي تتمتع به تم في عصور متوالية، وأجيال متعاقبة، لا تقتصر على بضعة قرون قبل أن نعرف مسيرتها التاريخية، وأنها موعلة في القدم قبل ظهور الدعوة الإسلامية (محمود إسماعيل عمار : ٢٠١٥).

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 الله 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، ومحمود : ٢٠٠٦).

ت. مفهوم المفردات

يقول محمد جمال صقر بأن "المفردة هي الركن الأساس لمحتوى كل كتاب بحيث لا يمكن العلم بمركبات أي كتاب إلا بمعرفة مفرداته التي تكون لغتها المفردات جزيئات اللغة ، واللغة هي الأداة ، من التفاهم إلى التواصل ، ومن التفكير إلى التعبير (محمد جمال صقر : ٢٠٠٠).

وعرفها معجم لونجمان طرق تدريس اللغة وعلم اللغة التطبيقي بأنها أصغر وحدة من الوحدات اللغوية التي يمكن أن تحدث من تلقاء نفسها في الكلام أو الكتابة (ماهر شعبان عبد الباري : ٢٠١١).

ث. وصف الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي من حرف " A " إلى " M "

الرقم	الحروف	عدد الكلمة
١	A	٣٢
٢	B	٥
٣	C	—
٤	D	٦
٥	E	—
٦	F	١
٧	G	١
٨	H	١٣
٩	I	١٩

١٥	J	١٠
٢٩	K	١١
٥	L	١٢
٣٩	M	١٣
١٦٥ كلمة	المجموع	

وهذه هي بعض الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي في قاموس (Bahasa Indonesia - Minangkabau) من حرف " A " إلى " M " مايلي :

الكلمات التي بقيت معانيها	
• كلمة (Ajaib) وأصلها العربي " عجائب "	• كلمة (Kiblaik) وأصلها العربي " قبلة "
• كلمة (Harpiah) وأصلها العربي " حرفية "	• كلمة (Maklum) وأصلها العربي " معلوم "
• كلمة (Islam) وأصلها العربي " إسلام "	• كلمة (Musajik) وأصلها العربي " مسجد "
• كلمة (Kabua) وأصلها العربي " قَبُول "	• كلمة (Musibah) وأصلها العربي " مصيبة "
• كلمة (Kapan) وأصلها العربي " كفن "	• كلمة (Muslim) وأصلها العربي " مسلم "
الكلمات التي اتسعت معانيها	
• كلمة (Adaik) وأصلها العربي " عادة "	• كلمة (Mutlak) وأصلها العربي " مطلق "
• كلمة (Aji) وأصلها العربي " حجّ "	• كلمة (Ibaraik) وأصلها العربي " عبارة "
• كلمة (Alim) وأصلها العربي " عالم "	• كلمة (Istilah) وأصلها العربي " اصطلاح "
• كلمة (Awam) وأصلها العربي " عوام "	• كلمة (Jamaah) وأصلها العربي " جماعة "
• كلمة (Badan) وأصلها العربي " بدن "	• كلمة (Kubua) وأصلها العربي " قبور "
الكلمات التي انتقلت معانيها	
• كلمة (Ahli) وأصلها العربي " أهل "	• كلمة (Jumlahah) وأصلها العربي " جملة "
• كلمة (Aja) وأصلها العربي " أجل "	• كلمة (Kalimaik) وأصلها العربي " كلمة "
• كلمة (Daftar) وأصلها العربي " دفتر "	• كلمة (Karik) وأصلها العربي " قريب "

- كلمة (Iktiar) وأصلها العربي " اختيار "
- كلمة (Kidmaik) وأصلها العربي " خدمة "

- كلمة (Isa) وأصلها العربي " عشاء "
- كلمة (Kilaf) وأصلها العربي " خلاف "

الكلمات التي ضاقت معانيها

- كلمة (Adab) وأصلها العربي " أدب "
- كلمة (Inpak) وأصلها العربي " إنفاق "

- كلمة (Amal) وأصلها العربي " عمل "
- كلمة (Jariah) وأصلها العربي " جارية "

- كلمة (Bab) وأصلها العربي " باب "
- كلمة (Junuik) وأصلها العربي " جنب "

- كلمة (Fajar) وأصلها العربي " فجر "
- كلمة (Kiamaik) وأصلها العربي " قيامة "

- كلمة (Hadis) وأصلها العربي " حديث "
- كلمة (Kitab) وأصلها العربي " كتاب "

- كلمة (Hak) وأصلها العربي " حق "
- كلمة (Kurisi) وأصلها العربي " كرسي "

ج. تصميم ألعاب لغوية

لعبة الاستماع

اسم اللعبة	تحديد جنس الكلمة
هدف اللعبة	١. أن يستطيع الطالب أن يتعرف على الكلمة المذكورة
	٢. أن يفهم الطالب معنى تلك الكلمة
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	جميع الطلاب
أداة اللعبة	نص القصة أو القراءة
وقت اللعبة	١٥ - ٢٠ دقيقة
إجراء اللعبة	يقوم المدرس بقراءة القصة أو نص القراءة وفيها بعض الكلمات المينانجكابوية ذات أصل عربي, وقبل القراءة يطلب المدرس الطلاب إذا سمعوا نوع الكلمة المعينة فالطلاب لا بد أن يقوموا أو يرفعوا أيديهم, مثل إذا سمع الطلاب اسم للمكان ما فعلهم بالقيام وإذا سمع الطلاب اسم الإنسان فعلهم برفع أيديهم.

فللمدرس أن يأمر أول من يرفع يده أو يقوم فعليه بذكر الكلمة ونوع الكلمة, إذا كانت الإجابة صحيحة فيعطي المدرس الطالب النتيجة

مثال اللعبة : من عادة أحمد صلاة الجماعة في المسجد وذلك أمر مشروع في دين الإسلام ...
البيان : فيقوم الطالب حين يسمع الكلمة (المسجد)

لعبة الكلام

اسم اللعبة	لعبة السؤال والجواب
هدف اللعبة	١. أن يستطيع الطلاب تكوين الجملة الاستفهامية جملة صحيحة ٢. أن ينطق الطلاب الجملة نطقاً صحيحة
نوع اللعبة	زوجي
عدد اللاعبين	١٠ اللاعبين
أداة اللعبة	١٠ لوحات
وقت اللعبة	١٥ – ٢٠ دقيقة
إجراء اللعبة	يقسم المدرس اللاعبين إلى خمسة مجموعات ولكل مجموعة اللاعبين, ويأمر المدرس المجموعة الأولى بتقديم أمام الفصل, ثم يخبر المدرس الكلمة المينانجكابوية ذات أصل عربي المكتوبة في اللوحة على اللاعب الأول دون أن يعرفها اللاعب الثاني, ويكون اللاعب الأول جملة استفهامية باستعمال تلك الكلمة ويطرحها إلى اللاعب الثاني, ثم اللاعب الثاني يوجب عن ذلك السؤال بتعبيره, ويستمر إلى المجموعة الآخرة

مثال الكلمة :

قيامه

سؤال : هل القيامة ستحدث ؟

جواب : نعم, القيامة ستحدث

لعبة القراءة

اسم اللعبة	إعادة بناء الجمل
هدف اللعبة	١. أن يتعرف الطالب على الكلمات الموجودة ٢. أن يستطيع الطالب تكوين الجملة المفيدة من الكلمات الموجودة ٣. أن يستطيع الطالب قراءة الجملة الموجودة ٤. أن يفهم الطالب معنى الجملة الموجودة
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	جميع الطلاب
أداة اللعبة	بطاقة (من قرطاس وعددها كعدد الطلاب في الفصل)
وقت اللعبة	١٠ - ١٥ دقيقة
إجراء اللعبة	يقوم المدرس بتوزيع البطاقات المكتوبة عليها بعض مفردات أو كلمات مينانجكابوية ذات أصل عربي مبعثرة إلى كل طلاب, ويكلف المدرس الطلاب بإعادة ترتيب هذه الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة على دفاترهم, ثم يقوم الطلاب الذين قد انتهوا من تكوين الجملة بقراءتها أمام الفصل والباقيون يرددون

مثال اللعبة :

باب	أحمد	فتح	المسجد
-----	------	-----	--------

يشكل منها الجملة الآتية : فتح أحمد باب المسجد

لعبة الكتابة

اسم اللعبة	لعبة " بحث الاسم "
هدف اللعبة	١. أن يتعرف الطالب على الكلمة الجديدة ٢. أن يستطيع الطالب كتابة الكلمة كتابة صحيحة
نوع اللعبة	فردى
عدد اللاعبين	جميع الطلاب
أداة اللعبة	جهاز العرض
وقت اللعبة	١٠ - ١٥ دقيقة
إجراء اللعبة	يعرض المدرس الصور، وأسماء لتلك الصور غير كاملة، فعلى الطلاب أن يكملوا ويكتبوا الأسماء لتلك الصور، ثم يطلب المدرس من الطلاب باستعمال تلك الأسماء ويكتبونها في الجمل المفيدة، ويختار المدرس أحد الطلاب لأن يتقدم ويكمل أسماء الصور ويكتب جملة تتعلق بتلك الأسماء

مثال اللعبة :



ي		ر	
---	-------	---	-------

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, واستخرج الباحث مئة خمسة وستين (165) كلمة في قاموس Bahasa Indonesia – Minangkabau من حرف " A " إلى " M " .

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 وسبعين كلمة.

٢. الكلمات العربية التي اتسعت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها أربع عشرة كلمة.

٣. الكلمات العربية التي انتقلت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها أحد عشرة كلمة.

٤. الكلمات العربية التي ضاقت معانيها في اللغة المينانجكابوية بلغ عددها ست وستين كلمة.

ت. 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

Ibnu jinni, utsman bin jinni, (2013), *Al-khashais*, Beirut : Dar Al-kitab Al-'Ilmiyyah.

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

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

As-Shuwairiki, Muhammad Ali, (2005), *Al-Al'ab Lughawiyyah wa Dauruha Fii Tanmiyati Maharati Al-Lughah Al-Arabiyyah*, Amman : Maktabah At-Thalabatu Al-Jami'iyyah.

Ma'luf, Luwais, (1976), *Al-Munjid wal 'Ilam*, Beirut : Dar Al-Musyrif.

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

Majma' Al-Lughah Al-'Arabiyyah Mesir, (2010), *Mu'jam Al-Wasith*, Mesir : Maktabah As-Syuruq Ad-Dauliyyah.

Tha'imah, Rusydi Ahmad, (1989), *Ta'lim Al-Lughati Al-'Arabiyyah li ghairi An-Nathiqina Bi Ha Manahijihi wa Asalib*, Mesir : Mansyurat Al-Munazzhamah Al-Islamiyyah lil Atttarbiyyah wal 'Ulum wa Tsaqafah.

Maiza, Zikra Wahyuni. 2017. " Kata Pinjaman Bahasa Arab Dalam Bahasa Minangkabau." *Jurnal Fuaduna*, Vol. 1, No. 2.

Adnan, Nur Laila, et al, (2001), *Kamus Bahasa Indonesia- Minangkabau*, Jakarta : Balai Pustaka.