Tashmīm Al-Al'āb Al-Lughowīyyah Li Tanmīyati Mahārah Kalām Al-Mubtadiīn Bi Istikhdām Mufrādat Al-A'rabiyyah Baina Yadaik

تصميم الألعاب اللغوية لتنمية مهارة كلام المبتدئين باستخدام مفردات العربية بين يديك

Dina Fitrah Insani^{1*}, Rizal Firdaus¹, Amardin²

¹STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

²STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

* dinafitrah1@gmail.com

ABSTRACT

Arabic is the language of the Koran and the Hadith, with this language we can understand both them. However, at this time many people assume that Arabic is difficult, especially in getting used to speak in this language. Therefore, it is appropriate for Arabic language teachers to create a pleasant way when teaching Arabic and make it easier to learn. The way of teaching is to use language games. The researcher used the descriptive-analytical method based on the qualitative analysis model for Miles and Huberman, then followed the three steps of data limit and then presented and conclusion to obtain the important information in the analysis of language games to develop speech skill and design it using vocabulary bayna yadaik book. In this journal the researcher chose three language games aimed at improving the speaking ability of beginner-level students and designing this game using the vocabulary in the book Al-Arabiyyah Baina Yadaik The first volume from Chapters one through four because this vocabulary is appropriate for beginners. These Games are game Khomsu As'ilah, Nabroh Games and Ana Anta Games.

Keywords: *Bayna Yadaik Book; Design Language Games; Speak Skill.*

ملخص البحث

اللغة العربية اختيرت لتكون لغة القرآن والسنن التي بها نفهم هذين المصدرين، ومع أهمية هذه اللغة لقد ظن بعض المتعلمين صعوبة هذه اللغة، فضلا عن التكلم بها. ولهذا، ينبغي لمعلمي اللغة العربية أن يعدوا الوسائل لجعل تعلمها ممتعا مجذبا سهلا. ومن هذه الوسائل هي استخدام الألعاب اللغوية التي لها فوائد كثيرة في إحياء روح التنافس عند التعليم واستخدام أكثر من حواس واحدة في التعلم. ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الكيفي التحليلي القائم على نموذج التحليل لملاير وهويرمان، فاتبعت خطوات الثلاث من جمع البيانات

وتحديدها ثم عرضها ثم الاستنتاج للحصول على المعلومات المهمة في تحليل الألعاب اللغوية لتنمية مهارة الكلام وتصميمها باستخدام مفردات بين يديك الأول. اختارت الباحثة ثلاث ألعاب تهدف إلى تنمية مهارة الكلام لدى المبتدئين خاصة، وهذه الألعاب هي: لعبة خمس أسئلة، لعبة نبرة، ولعبة أنا أنت.

الكلمة: تصميم الألعاب اللغوية، مهارة الكلام، كتاب العربية بين يديك.

المقدمة

إن اللغة العربية هي اللغة التي يكتب بها القرآن الكريم، وهي التي يفهم بها المسلمون هذا الدين الإسلام، حيث أن المرجع الأساسي لهذا الدين هو القرآن والسنة وهما لا يفهمهما المسلمون والدارسون إلا بتعمق هذه اللغة العربية. (سراج الهدى، 2018م) قال ابن تيمية -رحمه الله-: (معلوم أن تعلم العربية وتعليم العربية فرض على الكفاية). وقال أيضا: (إن اللغة العربية من الدين ومعرفتها فرض واجب، فإن فهم الكتاب والسنة فرض ولا يفهم إلا باللغة العربية، وما لا يتم الواجب إلا به فهو واجب) فالعبادة من صلاة ودعاء وتلاوة القرآن الكريم وكثير من شعائر الإسلام لا تؤدي ولا يتم فهمها وتدبرها إلا باللغة العربية، ولم يجز أحد من الأئمة مطلقا أن تؤدي الصلاة بغير العربية.¹ فلا علة لترك المسلمين العربية أبدا. ولقد عرف أعداء الإسلام أهمية هذه اللغة لدى المسلمين خاصة، فحاولوا عدة محاولة لإبعادها عن المسلمين بأنواع الوسائل، منها: تصور هذه اللغة بصعوبتها وتصريف المسلمين إلى لغة أخرى كالإنجليزية. ونتيجة من محاولاتهم ضعفت همة المسلمين في تعلم هذه اللغة وظنهم بأن هذه اللغة صعبة، خاصة عند استخدامها في الكلام، حتى فضل أصحاب هذه اللغة أنفسهم لهجات عامية.

ولهذه الأهمية فمتعلمو اللغة العربية بحاجة ماسة إلى ترغيب طلابهم في تعلم العربية بالوسائل المتنوعة المناسبة غير المملّة حتى لا يثبت في أذهانهم الاعتقاد بأن العربية صعب تعلمها. وعلى مدرسي اللغة العربية أن يشجعهم على استخدام اللغة العربية الصحيحة في حياتهم اليومية لأن اللغة هي العادة لا يمكن إتقانها إلا باستخدامها وممارستها. ولن يتأتى للدارس إتقان هذا الجانب الهام من دراسة اللغة إلا بالتدريب المتواصل والتكرار

المستمر لأنماط اللغة. (ناصف، 1973م) ويشترط أن تكون الممارسة صحيحة لا خاطئة، لأن الممارسة على الأشياء الخاطئة لا تؤدي إلى تنمية المهارة اللغوية عند المتعلم بل إنها ستؤدي إلى ترسيخ تلك الأخطاء.

من الوسائل الإضافية المعينة على ممارسة الطلاب في الكلام باللغة العربية الفصيحة، وتنمية مهارة الكلام لديهم وإيجاد روح التنافس وطرد الملل عند تعلم اللغة هي استخدام الألعاب اللغوية في عمليتي تعليم العربية وتعلمها، إذ أنها تمثل نشاطا يهدف إلى تنمية جانبي المعرفة والمهارة أو التطبيق معا. والاستفادة من الألعاب في هذا المجال من تدريس اللغة، أن يكون بديلا عن تكرار الملل، وتخفيف من رتابة الدروس، وتوفير لفرص عديدة للاستماع والكلام في مواقف حية وممتعة، تجعل الدارسين أكثر تفاعلا مع ما يدرسون، و أشد تحابوا لهذا النوع من النشاط. فلا يمكننا أن نغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيسي في إدارة الألعاب وإجرائها، سواء من جانب المتعلم أم جانب المدرس. وتساعد الألعاب المعلم على تنمية ثقة طلابه، وإزالة الخجل من أنفسهم، والتخلص من الخوف من وقوعه في الخطأ اللغوي أثناء الكلام. (ناصف: 1973م)

وبناء على ما سبق، تعد الألعاب اللغوية من الاستراتيجيات التعليمية الفعالة وخاصة في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي. ومن هنا، اختارت الباحثة تصميم الألعاب اللغوية لتنمية مهارة الكلام المبتدئين باستخدام مفردات كتاب العربية بين يديك من الوحدات الأولى إلى الرابعة التي رتب بحسب الموضوعات التالية: الأولى عن التعارف، الثانية عن الأسرة، الثالثة عن السكن، والرابعة عن الأعمال اليومية. و اختارت الباحثة ثلاث ألعاب تهدف إلى تنمية مهارة الكلام لدى المبتدئين خاصة، وهذه الألعاب هي: لعبة خمس أسئلة، لعبة نبرة، ولعبة أنا أنت. تهدف لعبة خمس أسئلة إلى تعويد الطلبة على تعبير جمل صحيحة واستخدام أداة الاستفهام "هل"، وهدف لعبة نبرة لتعويدهم على استخدام نبرة الخبر ونبرة الاستفهام. ولعبة أنا أنت تهدف إلى ترسيخ بعض القواعد كمطابقة بين الفعل والفاعل، الضمائر، العدد والمعدود والتذكير التأنيث. لتكون هذه المقالة مرجعا إضافيا في عملية تعليم العربية. ويمكن الرجوع إليها حيث يحتاج إليه المعلم ويسهل تطبيق هذه الألعاب مباشرة بحيث أن فيها إرشادات المعلم لإجراء هذه الألعاب.

منهج البحث

المنهج الذي تسلكه الباحثة هو المنهج الوصفي الذي يقوم بجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث ثم تعبيرها بالكلمات والجمل، وله قدر مصداقية عالية بحيث إن الباحثة تستمر في البحث عن المعلومات حتى تتأكد أنها قد استوعبت وأخذت جميع المعلومات المرتبطة بالموضوع. وفي هذا المنهج، الباحثة تكون عاملاً أساسياً لجمع المعلومات. (سوغيونو، 2012م)

وبالنظر إلى نوع البيانات لهذا البحث، فالباحثة تستخدم نوع البحث الوصفي التحليلي (qualitative descriptive) أي أن الباحثة تجمع وتكتب بالدقة كل ظاهرة وبيانات حصلت عليها من الملاحظة والسماع والقراءة من المصادر المتنوعة كالمقابلة أو الصور أو الفيديوها أو الوثائق الرسمية وغير الرسمية، ثم قامت الباحثة باستنباطها. (زينال، 2011م)

قامت الباحثة بجمع المفردات الموجودة في كتاب العربية بين يديك الجزء الأول من الوحدات الأولى إلى الرابعة، ثم تحديدها باختيار المفردات الأساسية والإضافية فقط. وقامت ببحث عن الألعاب اللغوية في تنمية مهارة الكلام، واختارات منها خمسة لعبة تناسب هدف هذا البحث. ثم تصميم الألعاب اللغوية المختارة باستخدام هذه المفردات.

نتائج البحث

أ. تعريف تصميم الألعاب اللغوية ومهارة الكلام

أ.أ. تعريف تصميم الألعاب اللغوية

1. مفهوم التصميم

التصميم لغة له عدة معان، منها: التخطيط والإمضاء والعزم. وفي مصطلح فن، يعرف بأن التصميم هو رسم تخطيطي لعمل طباعيّ يمثل العمل تمثيلاً دقيقاً بكامل شكله ومظهره. (أحمد، 2008م) وذكر في كتاب الرائد بأنه مخطط للعمل يضعه رجل الإدارة أو رجل الحكم أو رجل الأعمال أو رجل العلم ليسير ومن يعملون معه على هديه. (مسعود، 1992م)

2. الألعاب اللغوية

أ. مفهوم الألعاب اللغوية

يعرف جود اللعب بأنه نشاط موجه، أو غير موجه يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية. ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والوجدانية، وإنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة. ويعرفه شابلن في قاموس علم النفس بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية، لغرض الاستمتاع من دون أي دافع آخر. (محمد، 2005م)

ب. أهمية الألعاب اللغوية وفوائدها

تظهر أهمية الألعاب اللغوية فيما يلي: (ناصر، 1973م)

1. إنها تقلل من ظاهرة الاصطناع التي تحيط بالعملية التعليمية داخل الصف.
2. تحتوي على الجانب الاجتماعي والاتصالي الفعلي.
3. تعزز ثقة المتعلم بنفسه.
4. فيها التسلية أو الترفيه عن النفس وتحديد نشاط المتعلم.
5. تبقى أثرا قويا في تثبيت المعلومات.
6. تنمي القدرات العقلية ومواهب المتعلمين.
7. تحث المتعلمين على التنافس والمثابرة.
8. تسهم في تنمية الذكاءات المتعددة لدى المتعلمين.

3. شروط إجراء الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية المختارة يجب أن تتوافر فيها ثلاثة معايير رئيسية أم شروط إجراء اللعبة التالي

ذكرها: (ناصر، 1973م)

1. أنها تضيف إلى الدارس متعة وتنوعا.
2. أنها تزيد فهم الدارسين.
3. أنها تشجع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة.

أ.ب. تعريف مهارة الكلام

كلمة مهارة مصدر من فعل "مَهَرَ" معناها قدرة على أداء عمل بحذق وبراعة. والمهارات اللغوية هي القدرات اللازمة لاستخدام لغة ما، وهي: الفهم والتحدث والقراءة والكتابة. (أحمد، 2013م) الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة، وعند المتكلمين هو المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه باللفاظ، يقال: في نفسي كلام. وفي اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة نحو: جاء الشتاء. (مجمع اللغة، 2011م) والمعنى الإصطلاحي الآخر للكلام هو الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من حاجسه أو خاطره ومايجول بخاطره من مشاعر وإحساسات، وما يزخره عقله من رأيه أو فكره وما يريد أن يزوده به غيره من معلومات أو نحو ذلك في طلاقة وانسياب مع الصحق في التعبير وسلامة في الأداء. (أحمد، 1431هـ)

من التعريفات السابقة يمكن استخلاصه ما يلي: الكلام هو أصوات وألفاظ لها معنى مستقل مفهوم يعبر عما في ذهن المتكلم، وسيكون مفهوما إذا راعى المتكلم النظام الصوتي والدلالة وصحة التراكيب والنبر والتنغيم أثناء كلامه. ومهارة الكلام هي المهارة المتعلقة بقدرة المتعلم على استخدام الألفاظ والأصوات المفهومة لتعبير عما في ذهنه، لأغراض مختلفة. فمهارة الكلام هي عملية تبدأ صوتية وتنتهي بإتمام عملية اتصالية تعبر عن أفكار المتكلم الذاتية. ولهذا يعتبر أنها أهم جزء في مهارة اللغة واستخدامها. (أمين، رزال، 2008م) أو بتعبير آخر "مهارة للكلام هي مهارة إنتاجية تتطلب من المتعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة، والتمكن من الصيغ النحوية ونظام ترتيب الكلمات التي تساعد على التعبير عما يريد أن يقول في مواقف الحديث". (محمود 2013م)

أ.ت. أهداف مهارة الكلام

إن لمهارة الكلام أهداف، منها: (أمين، رزال، 2008م)

- 1) تطوير وعي الدارس بالكلمات الشفوية كوححدات لغوية.
- 2) إثراء ثروة لفظية شفوية.
- 3) تمكين الدارس من تشكيل الجمل وتركيبها.
- 4) تنمية القدرة على تنظيم الأفكار في الوحدة اللغوية.

أ.ت. مفردات كتاب العربية بين يديك الجزء الأول الوحدات الأولى إلى الرابعة

أ) لمحة موجزة لكتاب العربية بين يديك

يعد كتاب العربية بين يديك من أحدث الكتب التعليمية المتخصصة في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها الذي يحوي منهجا شاملا وُضع للجهات التعليمية من مدارس ومعاهد وجامعات ليبدأ مع الدارس من البداية، ويستمر معه حتى يجيد اللغة العربية بهدف تحقيق الكفايات الثلاث: الكفاية اللغوية، الكفاية الاتصالية، الكفاية الثقافية.

تتألف السلسلة من الكتب التالية:

1. كتب تعليمية، وقسمت إلى أربعة مستويات تعليمية شملت ثمانية كتب، هي:
 - أ) المستوى المبتدئ ويضم: كتاب الطالب الأول بجزأيه.
 - ب) المستوى المتوسط ويضم: كتاب الطالب الثاني بجزأيه.
 - ت) المستوى المتقدم ويضم: كتاب الطالب الثالث بجزأيه.
 - ث) المستوى المتميز ويضم: كتاب الطالب الرابع بجزأيه.
2. أقراص سمعية مصاحبة لكل كتاب من كتب الطالب الثمانية تحتوي على مواد صوتية.²
ألّف هذا الكتاب مجموع من الأساتذة، وهم:

1. عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان

2. مختار الطاهر حسين

3. محمد عبد الخالق محمد فضل

ب) قائمة المفردات في كتاب العربية بين يديك الجزء الأول من الوحدات الأولى إلى الرابعة

الوحدة الأولى				
أخ	أخت	اسم	أنا	أنت
أنتِ	أهلا وسهلا	جنسية	صديق	صديقة

تصميم الألعاب اللغوية لتنمية مهارة كلام المبتدئين باستخدام مفردات العربية بين يديك

طالبة	طبيبة	مدرس	مع السلامة	مهندس
هذا	هذه	هي	هو	واحد
الوحدة الثانية				
أب	ابن	ابنة	أذان	أسرة
أم	ولد	توضاً- يتوضاً	جد	جدة
حمام	سنة	شجرة	صلى- يصلي	صورة
طالب	عم	عمة	غرفة	فجر
قرأ- يقرأ	القرآن	مسجد	مصلى	معطف
معلم	نظارة	والد	والدة	
الوحدة الثالثة				
أثاث	آخر	أراد- يريد	أريكة	بائع
باب	بعض	بيت	ثلاجة	جامعة
جميل	حي	دخل- يدخل	دور	رقم
ستارة	سجادة	سخان	سرير	سكن- يسكن
شقة	شكرا	غرف	غرفة الجلوس	غرفة النوم
فرن	لدى	مرأة	مستأجر	مشتري
مطار	مطبخ	من فضلك		
الوحدة الرابعة				
استيقظ- يستيقظ	أطباق	حافلة	ذهب- يذهب	الساعة
سيارة	صباح	صحيفة	صلاة	غسل- يغسل
فعل- يفعل	كبير	كتاب	كنس- يكنس	كوى- يكوي
مبكر	متأخر	مدرسة	ملابس	نام- ينام
يوم العطلة	يوم العمل			

عدد المفردات

الصورة 1 : نسبة عدد المفردات من الأسماء والأفعال

أ.ث. الألعاب المصممة باستخدام مفردات كتاب العربية بين يديك الجزء الأول من الوحدات الأولى إلى
الرابعة

لعبة "خمسة أسئلة"

أن يتدرب الطلاب على التعبير باللغة العربية الفصيحة.	هدف اللعبة
فردى أو جماعى.	نوع اللعبة
قرطاس وعزلة	أداة اللعبة
1. الفردي : 10 – 15 دقيقة. 2. الجماعى : 20 – 30 دقيقة.	وقت اللعبة
1. الفردي:	إجراء اللعبة
أن يأمر المدرس أحد طلابه بأن يتقدم أمام الفصل والآخرين يجلسون في مكانهم. ثم يكتب المدرس مفردة على السبورة ولا يعرفها هذا الطالب. ثم يخمن الطالب بما كتبه المدرس على السبورة بأن يسأل الطلاب الجالسين عشرة أسئلة والآخرين يجيبون بنعم أم لا. بعد خمس أسئلة يذكر الطالب المفردة المكتوبة على السبورة. والجماعى يكون مثل هذا لكنه بالدور.	
الفردي: إذا نجح الطالب في تخمين المفردة الملقاة. الجماعى : أي فرقة أجابت أكثر.	نقطة الفوز

المثال :

يكتب المدرس مفردة "دجاج"، ثم ألقى الطالب القائم أمام الفصل عشرة أسئلة التالية:

الرقم	السؤال	الإجابة
1	هل هي من أعضاء الأسرة؟	لا
2	هل هي أثاث البيت؟	لا
3	هل هي من جنس الطعام؟	نعم
4	هل هي فاكهة؟	لا
5	هل هي دجاج؟	نعم
إذا أجاب الطالب إجابة صحيحة فله نتيجة واحدة.		

الأسئلة للعبة الفردية

مدرسة

جدة

صورة

مصلی

سخان

نظارة

أسئلة اللعبة الجماعية

الأسرة:
والدة
ابن
عم
عمة
جد

المهنة:
طبيب
مدرس
مهندس
بائع
طبيب

الأثاث:
سخان
ستارة
فرن
سجادة
ثلاجة

لعبة "النبرة"

أن يتدرب الطلاب على استخدام نبرتي الاستفهام والأمر الصحيحتين.	هدف اللعبة
جماعي.	نوع اللعبة
–	أداة اللعبة
10-5 دقيقة.	وقت اللعبة
أن يعرض المعلم جملة أو جملا خبرية ويطلب من الطلبة تحويلها إلى صيغة الأمر والاستفهام، وقراءتها بصوت عال.	إجراء اللعبة

مثال: حميد يصلي خمس صلوات في المسجد.

1. صيغة الأمر : يا حميد ، صل خمس صلوات في المسجد.

2. صيغة الاستفهام : هل حميد يصلي خمس صلوات في المسجد؟ حميد يصلي في المسجد؟

العبارات:

1. هي تتوضأ في الحمام
2. عمتي تصلي في المصلى
3. جدي يكنس الغرفة
4. أستيقظ من النوم مبكراً
5. خديجة تقرأ القرآن

لعبة أنا وأنت

هدف اللعبة	أن يتدرب الطلاب على طريقة الاستفهام بماذا والجواب بالتعيين وعلى استعمال الأفعال، وبعض الضمائر، والمفعول في جمل قصيرة، والتدرب على استخدام فعل صحيح وعدد محدود.
نوع اللعبة	جماعي.
أداة اللعبة	الأوراق مكتوبة عليها بعض الأفعال.
وقت اللعبة	10 – 15 دقيقة لكل فعل.
الإجراء	يقف الطلبة في صفين متقابلين، ثم تبدأ اللعبة بأن يسأل الطالب الأول الذي أمامه بالصف الثاني ويقول: "أنا اشتريت قلماً، وأنت ماذا اشتريت؟" فيجيب المسؤول: "أنا اشتريت كتاباً"، ثم يسأل غيره على هذا النحو، والمخطئ أو المبطئ يخرج من الصف، وتكرر اللعبة في الحصة الواحدة عدة مرات، وفي كل مرة يغير الفعل والضمير.
نقطة الفوز	إذا بقي من الطلاب طالب واحد.

المثال:

أنا اشتريت كتابا، وماذا اشتريت؟ (يسأل الطالب الثالث)

الطالب الثاني

أنا اشتريت قلمًا، وماذا اشتريت؟
(يسأل الطالب الثاني)

الطالب الأول

الأسئلة:

أنا أكنس الغرفة، وماذا تكنس؟

أنا لدي تمرّ، وماذا لديك؟

أبي يذهب إلى السوق، إلى أين يذهب أبوك؟

اسم جدّي سلمان، ماسم جدّك؟

خلاصة البحث

إن أغلب متعلمي اللغة العربية المبتدئين قد يشعرون بصعوبة تعلم اللغة العربية لأسباب كثيرة، منها وجود اختلاف العناصر بين لغاتهم الأم واللغة الهدف، الخجل، عدم تعويد الكلام باللغة العربية الفصيحة. ولكن، يمكن تجاوز هذه الصعوبات بعدة طرق، منها استخدام الألعاب اللغوية، خاصة في تنمية مهارة الكلام التي تُعد من المهارات الأساسية التي يهدف إليها متعلم اللغة العربية. وكذا الطلبة في مرحلة الإعداد اللغوي قد يجدون الصعوبات والمشكلات في تعلمهم العربية، كوقوعهم في الأخطاء الصوتية والنحوية والدلالية والصرفية في محادثتهم اليومية. وبعد دراسة متأنية عن ألعاب لغوية في تنمية مهارة الكلام، تواصلت الباحثة إلى النتائج التالية:

1. حصلت الباحثة على 103 مفردة من كتاب العربية بين يديك الجزء الأول من الوحدات الأولى إلى الرابعة التي رتبت بحسب الموضوعات التالية: الأولى عن التعارف، الثانية عن الأسرة، الثالثة عن السكن، والرابعة عن الأعمال اليومية، وتحتوي هذه المفردات من ثلاثة عشر فعلا وتسعين اسما.
2. اختارت الباحثة ثلاث ألعاب لتنمية مهارة الكلام لدى المبتدئين باستخدام مفردات العربية بين يديك من الوحدات الأولى إلى الرابعة. وهذه الألعاب هي لعبة خمسة أسئلة، لعبة النبرة ولعبة أنا وأنت.
3. هدفت الألعاب إلى تنمية مهارة الكلام، فلعبة خمسة أسئلة تهدف إلى أن يتدرب الطلاب على التعبير باللغة العربية الفصيحة، ولعبة النبرة هدفها استخدام نبرتي الاستفهام والأمر الصحيحتين، ولعبة أنا وأنت تهدف إلى على طريقة الاستفهام بماذا والجواب بالتعيين وعلى استعمال الأفعال، وبعض الضمائر، والمفعول في جمل قصيرة، والتدرب على استخدام فعل صحيح وعدد معدود.

المراجع

- Huda, Sirojul. 2018. Al-Biah Al-Lughowiyah Fi Ta'lim Al-Lughah Al-A'rabiyyah Bi Jami'ah Ar-Raayah Sukabumi . *Prosiding Incisst Stiba Ar Raayah*. Vol.1.No.1.
- Al-Masyhuri, A. & Rizal. 2018. Ta'lim Maharah Al-Kalam Wa Al-Kitabah Min Khilali At-Tadribat Al-Lughawiyah Lada Muta'alimi Al-Lughoh Al-Arabiyyah Ghorl An-Nathiqin Biha.
- Abdul Aziz, N.M. 1983 M. *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'lim Al-Lughat Al-Ajnabiyyah*. Riyadh, Dar Al-Murih.

- Hasan, M.A. 2005 M. *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Mahaarah Al-Lughah Al-A'rabiyyah*. Oman, Daar Al-Kindi.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung, Rosda Karya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*, Diakses Pada Januari 2020, [Http://Yusuf.Staff.Ub.Ac.Id/Files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.Pdf](http://Yusuf.Staff.Ub.Ac.Id/Files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.Pdf).
- Abdul Hamid, A.M. 2008. *Mu'jam Al-Lughah Al-A'rabiyyah Al-Mu'ashirah*. A'lim Al-Kitab.
- Ar-Rahman, A. 2011. *Kitab Idhoat Li Mu'allimi Al-Lughoh Al-Arabiyyah Li Ghairi An-Nathiqina Biha*. Riyadh.
- Bintu Bazis, M. 1997. *Isti'mal Al-Al'ab Al-Lughawiyah Fii Tadris Al-Lughah Al-Arabiyyah Bi Al-Madrasah Ats-Tsanawiyah Bi Malaysia Wa Mada A'alqotuha Bi Al-Mustawa At-Tahshili Li Ath-Thullab*. Iiuim: Tidak Diterbitkan.
- Majma' Al-Lughah Al-Arabiyyah, M. 2011. *Al-Mu'jam Al-Wasith*.
- Mahmud, A.F. 1431h. *Al-Maharat Al=Lughawiyah Wa Thara'iq Tadrisiha*. Riyadh: Daar Al-Muslim.
- Kamil, M. & Rasyid. 2013m. *Tharaiq Tadris Al-Lughah Al=Arabiyyah Li Ghairi An-Nathiqina Biha*. Oesko.
- Mahmud, A.F. 1431h. *Al-Maharat Al-Lughawiyah Ahamiyatuha Wa Tharaiq Tadrisuha*. Riyadh, Daar Al-Muslim.
- Arabic For All. *Al-Arabiyyah Baina Yadaik Jami' Mustawayat Ajzaa Kutub Ath-Thalib*, Diakses Februari 2020, [Https://Arabicforall.Net/Ar/Products/8](https://Arabicforall.Net/Ar/Products/8).