TASHMÎM AL'ÂB LUGHAWIYYAH LI TA'LÎM AL-LUGHAH AL- 'ARABIYYAH MIN KHILÂLI AL-KALIMÂT AL-INDUNISIYAH DZATI ASHLIN 'ARABI FÎ AL-QÂMUS AL-LUGHOH AL-INDUNISIYAH AL-KABIR MIN HARFI F ILA HARFI I NAMUDZAJAN

تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في القاموس الإندونيسي الكبير

KBBI من حرف (F) إلى حرف (I) نموذجاً

Wildan FM^{1*}, Said Hassan Nassila^{2*}

¹ STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

² STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

*Fmwildan13@gmail.com

*abu_aiman0520@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to point out absorbed Indonesian Words from Arabic in " KBBI " dictionary from the " F " to " I ", and to know meaning's change from each words in Indonesian 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 Indonesian words from arabic in (KBBI) Dictionary from " F " to " I " and the number of these words is two hundred (171) words. And the research found meaning's change when the words are absorbed from arabic to Indonesian language, and these changes are in four types. And also 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: *words are of origin, Indonesian, Design of language games.*

ملخص البحث

هدفت هذه الدراسة إلى اكتشاف الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في القاموس الإندونيسي الكبير (KBBI) من حرف (F) إلى حرف (I)، ووضحت الدراسة تغير معاني الكلمات العربية بعد دخولها في اللغة الإندونيسية، كما هدفت إلى تصميم ألعاب لغوية من تلك الكلمات لمساعدة المبتدئين في تعلم اللغة العربية.

فهذه الدراسة تدخل من ضمن البحوث النوعية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي في هذه الدراسة. وقد أثبتت وجود كلمات إندونيسية ذات أصل عربي في القاموس الإندونيسي الكبير (KBBI) من حرف (F) إلى حرف (I)، وبلغ عددها مائة وإحدى وسبعين (171) كلمة. وأثبتت - أيضاً - وجود بعض التغيرات في كلمات العربية بعد دخولها في اللغة الإندونيسية من حيث المعنى إلى أربعة أقسام، كما أثبتت إمكانية تصميم ألعاب اللغوية من تلك الكلمات على حسب المهارات الأربع لمساعدة المبتدئين الإندونيسيين في تعلم اللغة العربية.

الكلمة: الكلمات ذات أصل، الإندونيسيين، تصميم ألعاب اللغوية.

المقدمة

للغة العربية دور كبير وشأن عظيم في حفظ هذا الدين وبقاء الحضارة الإسلامية، فهي لغة القرآن الكريم، قال تعالى: {إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ} [يوسف:2]، وقال تعالى: {كِتَابٌ فُصِّلَتْ آيَاتُهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ} [فصلت:3] وقال تعالى: {إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ} [الزخرف:3]. ولا شك أن رسول الله - صلى الله عليه وسلم - من العرب وأفصح من نطق باللغة العربية. والعلماء السابقون كانوا يؤلفون الكتب باللغة العربية، والعبادات في الشريعة الإسلامية باللغة العربية كتلاوة القرآن الكريم والأذكار والصلاة ومناسك الحج وغير ذلك.

وتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها يختلف عن تعليمها لأبنائها، حيث إن دافعية كل من تعلم العربية تختلف من شخص لآخر، ومن هنا يجب أخذ الاعتبار في وضع منهج واختيار بطريقة وأسلوب مناسب لكل موقف تعلمها (فهمني رضا).

وبعد أن اعتنق شعوب إندونيسيا دين الإسلام أخذوا من اللغة العربية ما لا يوجد في لغاتهم من مفردات ومصطلحات وتعابير تتعلق بالإسلام وتعاليمه، وانصهرت هذه الألفاظ والتعابير في لغات هذه الشعوب فصارت جزءاً منها (عبد الرحمن بن شيك). ولكن رغم وجود تلك المفردات والمصطلحات والتعابير يشعر الطلاب الإندونيسيون بصعوبة في تعلم اللغة العربية؛ لأن كثيراً منهم لا يعرفون أن بعض كلماتهم مأخوذة من اللغة العربية،

وإن وجدنا بعضهم يعرف ذلك، فهم لا يستطيعون أن يستخدموها أثناء تعلمهم اللغة العربية، لهذا قام الباحث بمحاولة حصر تلك المفردات وتصميم بها ألعاب لغوية لتسهيل تعليمهم.

فأهمية هذه الدراسة أنها تساعد الإندونيسيين المبتدئين على تعلم اللغة العربية؛ حيث أنهم سيدرسونها مستعنين بلغتهم فيكون حفظ المفردات سهلاً، وأنها تقدم لهم الحوارات ونصوص القراءة عبر ألعاب لغوية متضمنة الكلمات العربية المستخدمة في لغتهم فتكون سهلة للفهم والتطبيق، وقبل ذلك إنها تحليلاً مبسطاً عن الصعوبات المتعلقة بتعليم اللغة العربية وتعلمها للإندونيسيين المبتدئين.

والهدف الأهم من هذه الدراسة هو السعي إلى حصر الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في القاموس الإندونيسي الكبير من حرف (F) إلى حرف (I)، وتصميم ألعاب لغوية مناسبة لتعليم اللغة العربية للإندونيسيين المبتدئين من خلال تلك الكلمات المختارة لتكون مادة هذه الدراسة، وذلك من حرف (F) إلى حرف (I).

منهج البحث

يعتمد الباحث في هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي وهو "أسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية ودقيقة من ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة أو فترات زمنية معلومة، وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية الظاهرة". (دويدري، 2000م).

فانطلاقاً من هذا المنهج يحاول الباحث جمع الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير من حرف (F) إلى حرف (I). ثم وصف تلك الكلمات حسب تغيرها بعد دخولها في اللغة الإندونيسية، ويتبعه تحليل كل كلمة من ناحية الصيغة والدلالة، ثم تصميم بها ألعاب لغوية لتسهيل عملية تدريس اللغة العربية للإندونيسيين.

نتائج البحث

أ. تعريف تصميم ألعاب لغوية

1. تصميم

كلمات تصميم مشتق من صم يصم يصمم تصميم، أي: "العملية المتكاملة لتخطيط شكل ما، وإنشائه بطريقة مرضية من الناحية الوظيفية أو النفسية تجلب السرور والفرح إلى النفس. (منيرة عوض الكريم الشيخ أحمد وعمر أحمد الخليفة مكي عربي).

2. ألعاب

عرفها اللغويون منهم شابلن: "نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع من دون أي دافع آخر. (محمد علي الصوريكي 2005م).

3. لغوية

ما ينسب إلى اللغة، واللغة في الاصطلاح هي: "أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم. (ابن جني). ومن هذه التعريفات توصل الباحث إلى تصميم ألعاب لغوية، وهي: "العملية المتكاملة لتخطيط وإنشاء وسائل تعليمية ممتعة فعالة بطريقة مرضية على أساس أنظمة محددة تستخدم لتدريب عناصر اللغة ومهاراتها وتعليم اللغة لتحقيق أهداف التربية المختلفة".

ب. التعليم

التعليم هو عبارة عن "مجموع الأساليب التي يتم بواسطتها تنظيم عناصر البيئة المحيطة بالمتعلم بكل ما تتسع له كلمة البيئة من معانٍ من أجل إكسابه خبرات تربوية معينة، وإعانتته على إعادة بناء الخبرة. (رشدى أحمد طعيمة 2010م).

ت. اللغة العربية

اللغة العربية هي إحدى اللغات التي تنتمي إلى اللغة السامية، المتفرعة من مجموعة اللغات الأفرو-آسيوية، وعلى وجه التحديد فإن اللغة العربية تصنف ضمن المجموعة السامية الوسطى، فتكون بذلك من ضمن اللغات

السامية الشامية الغربية والتي تشمل الآرامية والعبرية والكنعانية، وهي أقرب اللغات السامية للعربية. (عبد الجيد الطيب عمر).

وتعليم اللغة العربية هو: "عملية منظمة في بذل الجهد من قبل معلم اللغة العربية في جعل أنشطة التعليم المواد الدراسية تفضي إلى تحقيق أهداف تعليم اللغة الغربية لكي يكتسب الدارسون من المهارات الأربعة؛ وهي: مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. (محمد نحارير فهمي مولانا 2010م).

ث. قاموس اللغة الإندونيسية الكبير

بدئ تاريخ تأليفه سنة 1973 عندما قامت اللجنة الموكلة من قبل مجمع اللغة الإندونيسية الحكومية بقيام برامج اختيار متخصصين وتدريبهم في اللغة الإندونيسية، وعلم المعاجم بجاكرتا لمشروع تأليف قواميس اللغة المحلية الإندونيسية الكبير الكامل الشامل (مجمع اللغة الإندونيسية، 2008).

ففي تاريخ 28 أكتوبر 1788 قام رئيس مجمع اللغة الإندونيسية الحكومية وهو (أيضا رئيس اللجنة) بامشروع جديد وهو تأليف قاموس اللغة الإندونيسية الكبير الكامل الشامل، وسمي هذا القاموس بقاموس اللغة الإندونيسية الكبير الذي يحتوي على 62000 مفردة. واستمر هذا العمل حتى طبع هذا القاموس أربع مرات: الطبعة الأولى في سنة 1988م، والطبعة الثانية في سنة 1991م، والطبعة الثالثة في سنة 2005م، وفي سنة 2008 كونت اللجنة الجديدة لتأليف الطبعة الرابعة وصار ديندي سوغانو Dendi Sugono رئيسا لهذه اللجنة.

ج. وصف الكلمات الإندونيسية المقترضة من اللغة العربية في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير من حرف F حتى I.

كشف مئة وإحدى وسبعين كلمة إندونيسية ذات أصل عربي في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير من حرف (F) حتى (I)، منها:

قائمة 1. الكلمات الإندونيسية المقترضة من اللغة العربية في قاموس اللغة الإندونيسية

الكبير

الرقم	الكلمة	أصلها عربي	الرقم	الكلمة	أصلها عربي
1	Fadilat	فضيلة	2	Faedah	فائدة
3	Fajar	فجر	4	Fakih	فقيه
5	Fakir	فقير	6	Gaib	غيب
7	Fitnah	فتنة	8	Farak	فرق
9	Hadir	حاضر	10	Halakah	حلقة
11	Haul	حول	12	Ibarat	عبارة
13	Ikrar	إقرار	14	Izin	إذن

ح. تحليل الكلمات حسب معانيها

إن الكلمات العربية التي دخلت في اللغة الإندونيسية طرأت عليها أنواع التغيرات، منها ما بقيت معانيها في اللغة الإندونيسية وهن 87 كلمة، ومنها ما اتسعت معانيها وهن 12 كلمة، ومنها ما ضاقت معانيها وهن 65 كلمة، ومنها ما انتقلت معانيها وهن 7 كلمات. فيما يلي عرض بعض الكلمات وتحليلها حسب التقسيمات الأربعة، وهي:

1. الكلمات التي بقيت معانيها

كلمة (Fadilat) وأصلها في العربية " فضيلة " بتبديل التاء المربوطة بالتاء المفتوحة عند النطق باللغة الإندونيسية " فضيلت ". وهي في اللغة العربية بمعنى: الدرجة الرفيعة في حسن الخلق (الوسيط، 2011). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية بقي معناها وهو فضيلة (KBBI, 2013)

2. الكلمات العربية التي ضاقت معانيها في اللغة الإندونيسية

كلمة (Fakih)، أصلها في العربية " فقيه " بتبديل حرف القاف بالكاف وحذف المد عند النطق باللغة الإندونيسية " فقه ". ومعناها في اللغة العربية: العالم الفطن أو العالم بأصول الشريعة وأحكامها (العربية، الوسيط). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية ضاقت معناها: العالم بأصول الشريعة وأحكامها (KBBI, 2013)

3. الكلمات العربية التي اتسعت معانيها في اللغة الإندونيسية

كلمة (Gaib)، أصلها في العربية " غيب " بترقيق الراء وتبديل الياء بالهمزة عند النطق باللغة الإندونيسية " غَيْب ". ومعناها في اللغة العربية: خلاف الشهادة، وكل ما غاب عن الإنسان (الوسيط، 2011). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية اتسع معناها وهو: ما لا يرى واختفى، وكل ما لا يدري سببه (KBBI, 2013).

4. الكلمات العربية التي انتقلت معانيها في اللغة الإندونيسية

كلمة (Fitnah)، أصلها في العربية " فتنة " لا خلاف في النطق في اللغة العربية واللغة الإندونيسية " فِتْنَة ". ومعناها في اللغة العربية: الاختبار بالنار والإعجاب بالشيء والتدلة بالشيء والاضطراب وبلبله الأفكار والعذاب والضلال (الوسيط، 2011). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية تغير معناها وهو: كلام كذب يبيث لإساءة الإنسان (KBBI, 2013).

خ. تصميم ألعاب لغوية

سيقدم الباحث نماذج تطبيق الكلمة الإندونيسية ذات أصل عربي في ألعاب لغوية حسب ترتيب المهارات اللغوية الأربعة (الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة).

1. مارة الاستماع

يقدم الباحث لعبة تسمى بتذكر ما سمعت (محمد علي، 2005). وكيفية: أن يقسم المدرس الدارسين على عدة مجموعة وفي كل مجموعة لا يقل عن سبعة أشخاص، ثم يطلب من الدارسين أن يسطقوا نحوى السبورة، ثم يري المدرس الدارس الكلمة الإندونيسية ذات أصل عربي التي سيهمس الدارس الأول إلى آخر الطالب مثاله " الاعتكاف من العبادة"، ثم يكتب الدارس الأخير الكلمة التي سمعها من قبل على السبورة. إذا كتب صحيحاً فهو فائز، وإذا أخطأ يبحث المعلم عن أول من يخطئ من الطلاب في تبليغ الرسالة بالهمس فعليه العقاب أو يقدم المعلم التوجيه له.

2. مهارة الكتابة

يقدم الباحث لعبة تكوين الحروف (راشف، 2016). وكيفية: أن يرتب الطالب الأحرف المتبعثرة في القائمة ثم يكتب الطالب الأحرف تحت الأحرف المتبعثرة بعد ترتيبها وبعد ذلك يكتب الطالب في النقاط ويصل الطالب الصورة المناسبة التي وافق الكلمة.

3. مهارة اللام

يقدم الباحث لعبة النطق. وكيفية: أن ينطق الأستاذ الكلمات بعضها صحيحة وبعضها خاطئة ويطلب من الطلاب أن يكرروا الصحيحة ويسكتوا ويرفعوا أيديهم إذا كانت خاطئة، ومن يخطئ ولا يرفع يده يخرج من اللعبة.

4. مهارة القراءة

يقدم الباحث لعبة التعرف على الأخطاء وتصحيحها. وكيفية: أن يقرأ المدرس نصاً قراءة صحيحة وواضحة لكي يتعرف الطلاب النطق والقراءة ثم وزع المدرس النص الذي تم تغيير بعض الكلمات إلى الدارسين ويتابع الدارسون النص في أيديهم ثم يصحح ما فيه من الأخطاء بإعطاء لون مميز مثلاً.

خلاصة البحث

أثبتت هذه الدراسة النتائج التالية:

1. أن الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير من حرف (F) حتى (I) يبلغ عددها 171 كلمة.
2. أن تلك الكلمات لم تبقى على حالة واحدة بعد دخولها في اللغة الإندونيسية، فقد حدث في بعض الكلمات تغير من حيث الصيغة والمعنى، وكان التحليل مختصراً، وأما من حيث المعنى فإن تلك الكلمات تنقسم إلى أربعة أقسام، الأول: كلمات عربية بقيت معانيها في اللغة الإندونيسية، والثاني: كلمات عربية ضاقت معانيها في اللغة الإندونيسية، والثالث: كلمات عربية اتسعت معانيها في اللغة الإندونيسية، والرابع: كلمات عربية انتقلت معانيها في اللغة الإندونيسية.
3. وأثبتت هذه الدراسة أنه يمكن تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال تلك الكلمات ذات أصل عربي للإندونيسيين المبتدئين.

المراجع

- 'Umar, 'abdual-majîd atthayyib. 1437. *Manzilah al-lughah al-'arabiyyah baina al-lughât al-mu'ashirah dirâsah taqobuliyyah*. Markaz al-bahts al-'ilmi wa ihyâi atturost al-islâmi, silsilah abhâst al-haramain al-'alamiyyah. Al-mamlakah al-'arabiyyah assu'udiyyah.
- Assyajiri, hadi ahmad farhan. 2000. *Addirâsât al-lughawiyah wa annahwiyyah fî muallafat syekh al-islâm ibnu taimiyyah wa atsaraha fî istinbât al-ahkâm assyar'iyah*. Dâru al-basyâir al-islamiyyah. Libnân.
- Ridha, fahmi. 2018. *Thorîqoh ta'lîm al-lughah al-'arabiyyah 'ala manhaj silsilah al-'arabiyyah baina yadaîk fî jâmi'ati arrâyah sukabumi*. Ma'had arrâyah, sukabumi. Indonesia.
- Duwaidi, rojak wahîd. 2000. *Al-bahtsu al-'ilmi asâsiyatuhu annadzariyyah wa mumarosatuhu al-'amaliyyah*. Dâru al-fikri. Dimâsyq.
- Murdâsi, jûdî. 2015. *Âliyat taulîd al-mushtholah al-iqtirâdh al-lughawi âliyah*. Majallah adzâkirah. Jami'ah b.

تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في القاموس الإندونيسي الكبير
KBBI من حرف (F) إلى حرف (I) نموذجاً

Sugono, Dendy dkk. 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Gramedia, Jakarta.

Majma' al-lughah al-'arabiyyah 2011. *Al-mu'jam al-washit*. Mishr; Maktabussyuruq Addauliyyah.