

## TASHMIM AL-ĀB LUGH AWIYAH LI TA'LIIMI LUGHAH AL-ARABIYAH MIN KHILĀLI AL-KALIMĀT AL-INDUNISIYAH DZATU ASLIN QURANI

تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني

Yusri sofa mubarok <sup>1\*</sup>, Hadil ismail <sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

<sup>2</sup> STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

\*sofamubaroky@gmail.com

\*Hadilismail@arraayah.ac.id

### ABSTRACT

This study aims to provide the teacher and learner knowledge of the Arabic language to speakers of other languages through one of the teaching methods, which are language games from Indonesian words of Quranic origin from Surat Al-Fatihah to Surat Al-Nisaa, To achieve this goal, the researcher used in his research the descriptive analytical approach that paved the way for the researcher to analyze the Indonesian vocabulary of Qur'anic origin , The study produced a number of results, the most important of which is the presence of Indonesian words of Qur'anic origin from the Qur'an translated into the Indonesian language (al-quran dan terjemahanya) from Surat Al-Fatihah to Surat Al-Nisaa and reached 102 and each language skill have one game.

**Keywords:** *language games Design, arabic teaching, Indonesian words of Quranic .*

### ملخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تزويد المعلم والمتعلم للناطقين بغيرها بمعرفة تعليم اللغة العربية بوسيلة من وسائل التعليم، ألا وهي الألعاب اللغوية من الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني. وأنتجت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها وجود الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني من المصحف المترجم إلى اللغة الإندونيسية (al-quran dan terjemahanya) من سورة الفاتحة إلى سورة النساء وبلغ عددها إلى 102 (مئة ومفردتين) وصمم الباحث ألعابا لغوية حسب المهارات الأربعة منها: أ) مهارات الاستماع لعبة واحدة. ب) مهارات الكتابة فيها لعبة واحدة ج) مهارات الكلم فيها لعبة واحدة د) مهارات القراءة فيها لعبة واحدة.

## الكلمة المفتاحية : تصميم ألعاب لغوية، تعليم اللغة العربية، كلمات ذات أصل قرآن.

### المقدمة

إن محاولة معرفة مكانة اللغة العربية في بعض الدول الإسلامية والاستفادة من تجاربها في إعادة هذه اللغة الشريفة إلى المكانة التي تستحقها أمر ضروري لكل مسلم غيور لدينه (سيد حسن ناسيلا أبو أيمن القمري 2018) حيث أن اللغة العربية لها دور كبير من ناحية الحفاظ على تراثنا المقدس: القرآن الكريم والحديث الشريف (فتحي على يونس 1977) حيث أن القرآن الكريم أنزل باللغة العرابية قال تعالى: ﴿وَكَذَلِكَ أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا وَصَرَّفْنَا فِيهِ مِنَ الْوَعِيدِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ أَوْ يُحْدِثُ لَهُمْ ذِكْرًا﴾ (طه:113) وتكلم بها خير البشر على الإطلاق نبينا محمد ﷺ وتكلم بها أصحابه -رضوان الله عليهم- وحث على تعلمها قال عمر ابن الخطاب -رضي الله عنه- "تعلموا اللغة العرابية فإنها من دينكم" وهي مفتاح الثقافة الإسلامية والعلوم الشرعية حيث أن لا يمكن أحد أن يفهم كلام الله وكلام سيد المرسلين نبينا محمد ﷺ وكتب العلماء الا بلغة العربية.

وحياة المسلم لا يخلوا من قراءة القرآن وإن ظاهرة استخدام المفردات والمصطلحات الإندونيسية ذات أصل قرآني في المجتمع الإندونيسي قد شاعت في حياتهم اليومية نتيجة عدم قدرة لغتهم على استيعاب جميع معاني القرآن ودون شعورهم أنهم قد تكلموا أو تحدثوا بمفردات القرآن مثلها الصلاة (solat)، الزكاة (zakat)، الجن (jin)، الملائكة (malaikat)، مع ذلك هم لا يزالون معتقدين أن اللغة العربية لغة صعبة.

والذي يجزنا اليوم، قلّت رغبة تعلّم اللغة العرابية في إندونيسيا اليوم ويتركون اللغة العربية ويفضلون اللغة الإنجليزية أو اللغة البيانية أو اللغة الصينية وغير ذلك من اللغات ويستظلّون تحت تلك اللغة وترعرعون تحت ثقافتهم الفاسدة المخالفة لشرعية الإسلامية، مع أن أغلب سكان إندونيسيا هم مسلمون وكما عرفنا أن الإسلام لا ينفكّ عن اللغة العربية ولا تنفك عنه، حيث قال عمر بن الخطاب -رضي الله عنه- "تعلموا اللغة العربية فإنها من دينكم" ومن أسباب قلة رغبة تعلم اللغة العربية: أولاً: جمود منهج تعليم اللغة العربية، ثانياً: الدراسة المملة، ثالثاً: عدم التنوع في طريقة التعليم، رابعاً: صعوبة حفظ المفردات وترسيخ المفردات، ويؤدي ذلك إلى انحطاط دافعية الطلاب وعدم المبالاة من قبل الطلاب تجاه المعلم وعدم استقبال الطلاب المعلومات ولا يصل الطلاب إلى هدف المعلم المخطط والمرجو (محمد خليل الله: 2012)

ذلك مثير للباحث أن يكتب في الموضوع تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني رغبة في تحقيق الأمانية التالية: لكي يفهم قارئ القرآن شيئاً مما قرأه يعني الباحث المفردات الإندونيسية ذات أصل قرآني، إحياء منهج التعليم الجامد، التنوع في طريقة التعليم، تشويق

دراسة اللغة العربية للمبتدئين، غرس محبة التعلم اللغة العربية والتحدث بها، كسر الحاجز اللغوي أن لغة الهدف سهلة.

من خلال هذا البحث يسعى الباحث إلى الإجابة عن الأسئلة التالية :

1. هل توجد الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني في القرآن (Al-qur'an dan terjemahnya) من سورة الفاتحة إلى سورة النساء، وكيف تحليل هذه المفردات الإندونيسية ذات أصل قرآني ؟
  2. ما تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني للمبتدئين الإندونيسيين (من سورة الفاتحة إلى سورة النساء) ؟
  3. وكيف يتم تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني للمبتدئين الإندونيسيين (من سورة الفاتحة إلى سورة النساء)؟
- من أهداف البحث:

1. محاولة كشف اللعبة المناسبة للمبتدئين الإندونيسيين من خلال الكلمة الإندونيسية ذات أصل قرآني (من سورة الفاتحة إلى سورة النساء).
2. معرفة أنواع التغيرات في الكلمات العربية القرآنية التي دخلت إلى اللغة الإندونيسية.
3. تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني.

### منهج البحث

وسلك الباحث في بحثه منهج الوصفي التحليلي The descriptive methods، وهو منهج يعتمد على الملاحظة بأنواعها بالإضافة إلى عمليات التصنيف والإحصاء مع بيان والتفسير تلك العمليات (محمد محمد قاسم 1999).

وأما طريقة البحث بدأ الباحث باستخراج الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني من المصحف المترجم (Al-quran dan terjemahnya) من سورة الفاتحة إلى سورة النساء ثم أجرى الباحث بحثه بالتحليل والوصف والتفسير تلك الكلمات، ويعتمد الباحث إلى ثلاثة مصادر أولاً المصحف المترجم إلى اللغة الإندونيسية، ثانياً المعجم العربي: المعجم الوسيط، ثالثاً إلى معجم اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI) ثم بعد التحليل والتفسير أدخل الباحث الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني إلى قائمة اللعبة اللغوية للاستفادة، لأن هذه هي الغاية من هذا البحث ولم يكتف الباحث بمجرد التفسير والتحليل فحسب.

## نتائج البحث

فبل أن ندخل إلى نتائج البحث سيعرض الباحث التعريفات المتعلقة بالموضوع وهي:

أ- تعريف تصميم اصطلاحا:

هو ترجمة لموضوع معين بأفكار معينة وهادفة ذات صلة بوسيلة التنفيذ ( أحمد وعمر أحمد

الخلفية: 2019)

ب- تعريف ألعاب اللغوية اصطلاحا:

مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب

على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعة تخضع لإشراف

المعلم أو لمراقبته على الأقل (هشيم العشري : 2015)

ت- تعريف الاقتراض اللغوي اصطلاحا:

العملية التي تمتص بها لغة ما ألفاظا وتعبيرات ، وربما أيضا أصواتا وأشكالا قواعدية من لغة أخرى،

وتكيفها في استخدامها، مع أو بدون تكيف صوتي ودلالي ( محمد جاه الله ومحمد عبد : 2007)

بعد الدراسة التي قام بها الباحث توصل الباحث على النتائج التالية:

وجود المفردات الإندونيسية في القرآن " القرآن وترجمته إلى اللغة الإندونيسية ( Al-qur'an dan

terjemahnya ) " من سورة الفاتحة إلى سورة النساء ما عدا مفردات أسماء الأشخاص بلغ إلى 102 ( مئة

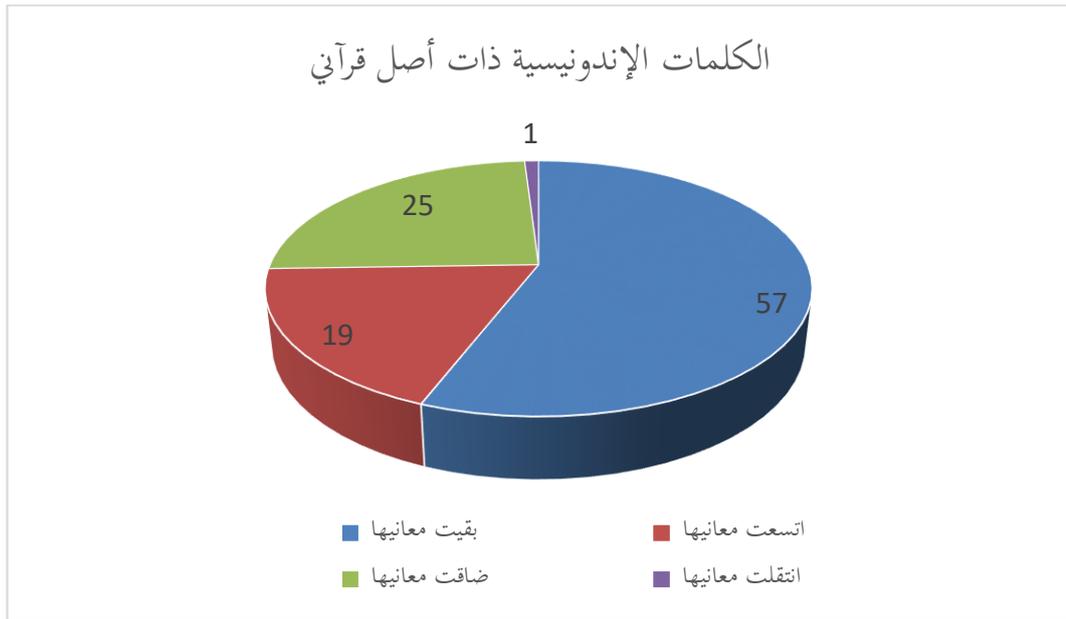
ومفردتين ) وبالتلخيص كالتالي:

### قائمة 1 :

رقم	سورة	عدد الكلمات
1	الفاتحة	1
2	البقرة	77
3	آل عمران	13
4	النساء	11
	المجموع	102

ومن خلال تحليل المفردات الإندونيسية ذات أصل قرآني وجد الباحث أن هذه المفردات بعد أن دخلت إلى اللغة الإندونيسية تنقسم إلى أربعة أقسام منها ما بقيت معانيها ودلالاتها ومنها ما اتسعت وضاقت وانتقلت من معانيها الأصل وهي :

### الصورة 1: الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني



### قائمة 2 : الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني

رقم	الكلمات التي بقيت معانيها								
1	عالم	14	مسكين	27	نصراني	39	إيمان	51	عزة
2	غيب	15	دعاء	28	منكر	40	حسد	52	سكينة
3	عذاب	16	طلق	29	توكل	41	قيامه	53	والي
4	رزق	17	نكاح	30	إنسان	42	رحمة	54	ضعفاء
5	ملائكة	18	نبي	31	خطبة	43	سجود	55	نفقة
6	خليفة	19	صدقة	32	فدية	44	مسلم	56	شهيد
7	شيطان	20	ربا	33	ظالم	45	قبلة	57	تيمم
8	صبر	21	نذر	34	تأويل	46	مسجد		

9	سبت	22	آخر	35	إسلام	47	لعنة
10	رسول	23	نصيب	36	ميت	48	حلال
11	شفاعة	24	عدة	37	فجر	49	عمرة
12	سحر	25	دعوة	38	طواف	50	حرم
13	إذن	26	مشرك				

رقم	الكلمات التي اتسعت معانيها						
1	طاعة	5	حكمة	9	قوم	13	حج
2	أمنة	6	صالح	10	دنيا	14	كرسي
3	جهنم	7	وجه	11	إمام	15	تابوت
4	حكيم	8	مصيبة	12	حق	16	وصية

رقم	الكلمات التي ضاقت معانيها						
1	جنوب	6	ذكر	11	فاسق	16	أمة
2	سلف	7	محراب	12	كافر	17	قصاص
3	عدل	8	باطل	13	أخرة	18	درجة
4	شهوات	9	توفيق	14	صلاة	19	تقوى
5	قربان	10	نعمة	15	علم	20	فقير

رقم	الكلمات التي انتقلت معانيها						
1	فتنة						

وأما من حيث النطق منها ما بقي نطقها كم نطقت في اللغة العربية ومنها ما تغير نطقها بسبب وجود الفروق الصوتية بين اللغتين وهي:

أ. الكلمة الإندونيسية ذات أصل قرآني التي بقيت معانيها.

1. ﴿ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴾ (الفاحة:2)

“segala puji bagi alloh tuhan semesta alam” (Al-faatihah:2)

كلمة “alam” أصلها من القرآن "العالم".

نوع التغيير	Alam	عالم
بقيت معانيها		تنطق كلمة (العالم) في اللغة الإندونيسية بتقليب العين الواقعة بعد حرف اللام همزةً مع حذف المد الواقعة بعد العين (ألم). ومعنى (alam) في اللغة الإندونيسية : الدنيا والمملكة وكل ما في الكون. أما في اللغة العربية: الخلق كله وكل صنف من أصناف الخلق. وجمع العالم عوالم وعالمون. وكلمة (العالم) بعد أن دخلت إلى اللغة العربية بقيت معانيها ومدلولاتها وهي: الكون.

ب. الكلمة الإندونيسية ذات أصل قرآني التي ضاقت معانيها.

1. ﴿ ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ ﴾ (البقرة:2)

“Kitab (Al Quran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa”(al-baqarah:2)

كلمة “kitab” أصلها من القرآن "الكتاب".

نوع التغيير	Kitab	كتاب
ضاقت معانيها		لا فرق بين نطق كلمة "كتاب" في اللغة الإندونيسية واللغة العربية إلا أن المد الواقعة بعد الباء حذفت في اللغة الإندونيسية فأصبحت (كِتَب). ومعنى كتاب في اللغة الإندونيسية: "buku" أي من أدوات الكتابة والوحي الذي جمع في كتاب واحد، أما في اللغة العربية : الصحف المجموعة والرسالة والقرآن وإنجيل وكتاب سيبويه في النحو وأم الكتاب (الفاحة) وأهل الكتاب (اليهودي والنصارى). والكلمة "كتاب" بعد أن دخلت إلى اللغة الإندونيسية ضاقت معانيها وهي: آلة الكتابة والقرآن والإنجيل فحسب.

ج. الكلمة الإندونيسية ذات أصل قرآني التي اتسعت معانيها.

1. ﴿وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَكَتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ﴾ (البقرة: 42)

“Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui”

كلمة “hak” أصلها من القرآن "الحق"

نوع التغير	Hak	الحق
از سعت معانيها		تساوى نطق الكلمة "الحق" في اللغة الإندونيسية وفي اللغة العربية إلا فيه شيء من الاختلاف البسيط وهو قلب القاف الواقعة بعد الحاء كافا، ومعناها في اللغة الإندونيسية: الصواب والملك، والسلطة، والقدرة لفعل شيء وفي اللغة العربية: اسم من أسمائه تعالى والثابت بلا الشك. وفي تنزيل العزيز: ﴿إِنَّهُ لِحَقِّ مِثْلِ مَا أَنْتُمْ تَنْطِقُونَ﴾. ويوصف به فيقال: ((قَوْلٌ حَقٌّ)) ويقال: هو العالم حقّ العالم: منتهاه في العلم والنصيب الواجب للفرد أو للجماعة. هذه الكلمة بعد أن دخلت إلى اللغة الإندونيسية اتسعت معانيها وهي: السلطة والقدرة لفعل شيء.

د. الكلمة الإندونيسية ذات أصل قرآني التي انتقلت معانيها

1. ﴿وَقَاتِلُوهُمْ حَتَّى لَا تَكُونَ فِتْنَةً وَيَكُونَ الدِّينُ لِلَّهِ﴾ (البقرة: 193)

“ Dan perangilah mereka itu, sehingga tidak ada fitnah lagi dan (sehingga) ketaatan itu hanya semata-mata untuk Allah.”

كلمة “fitnah” أصلها من القرآن "الفتنة".

نوع التغير	Fitnah	فتنة
انتقلت معانيها		من حيث النطق تنطق كلمة "فتنة" في اللغة الإندونيسية مثل نطقها في اللغة العربية، ومعنى فتنة في اللغة الإندونيسية: القول الكاذب ينشر بين الناس بغرض تقبيح الآخرين

<p>ك(تقبيح اسم الآخر ويقبَح عرض الآخر) ومعنى فتنة في اللغة العربية: الإختبار بالنار والإبتلاء (وَنَبَلُوكُمْ بِالشَّرِّ وَالْخَيْرِ فِتْنَةً) والإعجاب بالشيء والتذلل بالشيء والاضطراب وبلبلة الأفكار.</p> <p>هذه الكلمة بعد أن دخلت إلى اللغة الإندونيسية انتقلت معانيها من معنى الأصل وهي في اللغة الإندونيسية: التهمة، بينما في اللغة العربية هي: العذاب.</p>
--

أما تصميم ألعاب لغوية هو استخدام اللعبة الهادفة لتعليم اللغة العربية للإندونيسيين من خلال أنواعها على حسب المهارات اللغوية الأربعة:

أ) مهارات الاستماع (لعبة صحة الأذن)

#### لعبة صحة الأذن

الموضوع	: لعبة صحة الأذن
الهدف	: 1- التعرف على الحركات الطويلة والحركات القصيرة والتمييز بينها 2- معرفة الطالب في تمييز بين الأصوات المتقاربة 3- تدريب الطالب على التركيز 4- تدريب الطالب على المشاركة في الفصل
مهارات	: الاستماع
المستوى	: الجميع
الوقت	: 10-15 دقائق
عدد اللاعبين	: جميع الطلبة
الإجراء	: أن يستمع الطالب إلى كلام الأستاذ ثم إن كان نطق الأستاذ خاطئاً فليقم الطالب من جلوسه، وإن كان النطق صحيحاً فلا يقوم الطالب، ومن قام في نطق الأستاذ الصحيح فعليه أن يخرج من اللعبة.

الكلمة الخاطئة

الكلمة الصحيحة

م

الخِطْبَة	الخِطْبَة	1
الهلل	الحلال	2
اللكنة	اللعة	3
النسيب	النصيب	4
السهر	السحر	5
الكوم	القوم	6
السير	الصير	7
الندر	النذر	8
المسيبة	المصيبة	9

(ب) مهارات الكتابة ( لعبة تكوين الكلمة والوصول بين الصورة)

### لعبة تكوين الكلمة والوصول بين الصورة

- الموضوع : تكوين الأحرف  
الهدف : -تدريب الطالب على الكتابة  
مهارات : الكتابة  
المستوى : الجميع  
الوقت : 10 دقائق  
عدد اللاعبين : 1-2 شخصان  
الوقت : 5-10  
الإجراء : 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:



ف-ر-ج
...-...-...

1

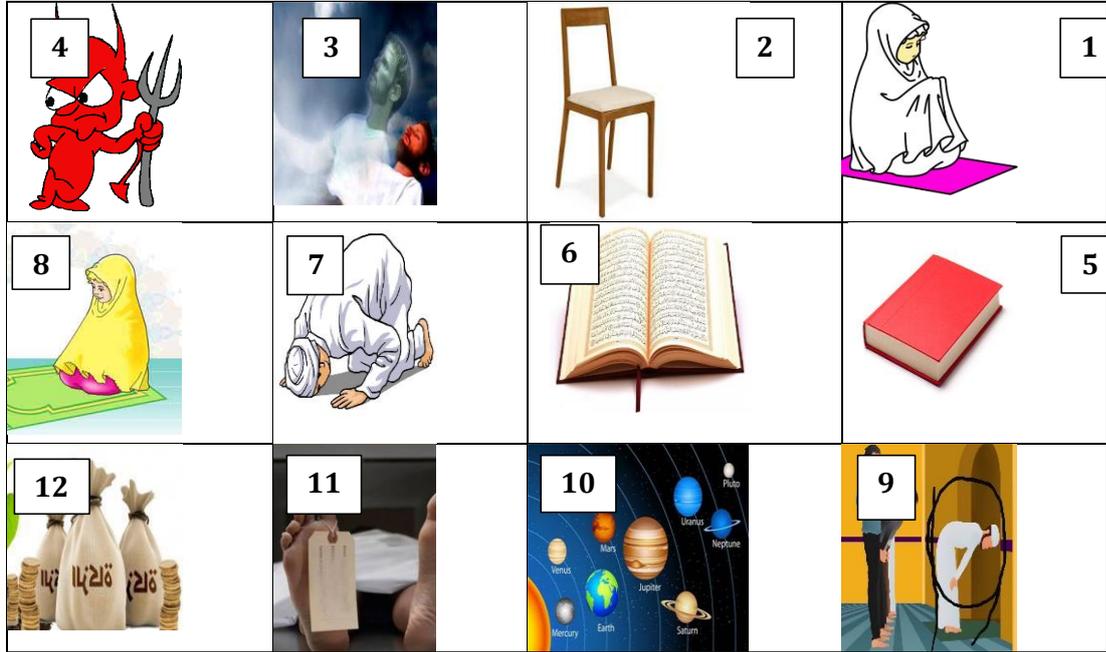
	.....	بداية النهار			
	• •	<table border="1"> <tr> <td>ق-ب-ا-ن-ر</td> </tr> <tr> <td>...-...-...-...-...</td> </tr> <tr> <td>الذبح في العيد</td> </tr> </table>	ق-ب-ا-ن-ر	...-...-...-...-...	الذبح في العيد
ق-ب-ا-ن-ر					
...-...-...-...-...					
الذبح في العيد					
	• •	<table border="1"> <tr> <td>و-ا-ط-ف</td> </tr> <tr> <td>...-...-...-...-...</td> </tr> <tr> <td>المشي يدور الكعبة</td> </tr> </table>	و-ا-ط-ف	...-...-...-...-...	المشي يدور الكعبة
و-ا-ط-ف					
...-...-...-...-...					
المشي يدور الكعبة					
	• •	<table border="1"> <tr> <td>ح-م-ر-ب-ا</td> </tr> <tr> <td>...-...-...-...-...</td> </tr> <tr> <td>مكان الإمام</td> </tr> </table>	ح-م-ر-ب-ا	...-...-...-...-...	مكان الإمام
ح-م-ر-ب-ا					
...-...-...-...-...					
مكان الإمام					
	• •	<table border="1"> <tr> <td>ق-ف-ي-ر</td> </tr> <tr> <td>...-...-...-...-...</td> </tr> <tr> <td>ضد الغني</td> </tr> </table>	ق-ف-ي-ر	...-...-...-...-...	ضد الغني
ق-ف-ي-ر					
...-...-...-...-...					
ضد الغني					

(ج) مهارات الكلم (لعبة القاموس المصوّر)

لعبة القاموس المصوّر:

- |          |  |
|----------|--|
| الموضوع  | : لعبة القاموس المصوّر                         |
| الهدف    | : - تدريب الطالب على معرفة المفردة عبر الصورة. |
|          | - تدريب الطالب على ممارسة الكتابة .            |
|          | - تدريب الطالب على تعويد النطق العربية.        |
| المهارات | : الكلام والكتابة                              |

المستوى : الجميع  
الوقت : 10-15 دقيقة  
الوسيلة : الورقة عليها الصور المعروضة  
الإجراء : أن يذكر الطالب اسما يناسب الصورة ثم كتبها في القائمة المجهزة.



.....	9	.....	5	.....	1
.....	10	.....	6	.....	2
.....	11	.....	7	.....	3
.....	12	.....	8	.....	4

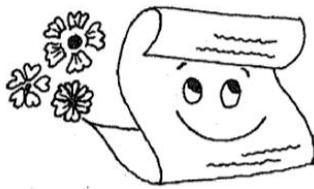
اكتب واذكر الكلمة التي وجدتها في القائمة التالية:

(د) مهارات القراءة (لعبة الرسالة السرية).

لعبة الرسالة السرية:

الموضوع : لعبة الرسالة السرية.

المهارات : قراءة



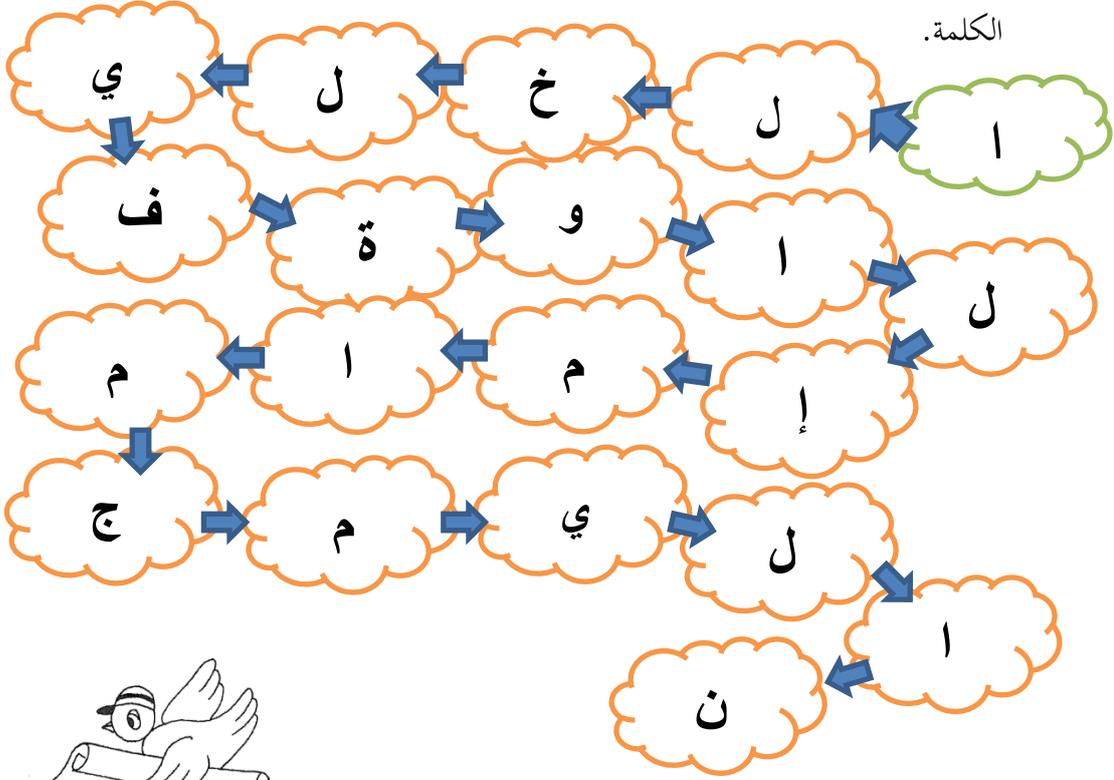
تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني

الهدف : - تدريب الطالب على قراءة الكلمة المتقطعة.

المستوى : الجميع

الوقت : دقيقة

الإجراء : أن يقرأ الطالب الكلمة الإندونيسية ذات أصل قرآني باتباع الأسهم . الموجودة تحت الكلمة.



اكتب الرسالة التي وجدتها هنا:

الخب.....

يتمّ تصميم ألعاب لغوية في الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني من خلال توظيف الكلمات التي بلغ عددها 102 كلمة باستخدامها في ألعاب لغوية من أجل استيعاب جميع العناصر اللغوية ويتأكد في مهاراتها.

### خلاصة البحث

1. وجود المفردات الإندونيسية في القرآن " القرآن وترجمته إلى اللغة الإندونيسية ( Al-qur'an dan terjemahnya ) " من سورة الفاتحة إلى سورة النساء ما عدا مفردات أسماء الأشخاص بلغ إلى 102 ( مئة ومفردتين )، ومن خلال تحليل المفردات الإندونيسية ذات أصل قرآني وجد الباحث أن هذه المفردات بعد أن دخلت إلى اللغة الإندونيسية تنقسم إلى أربعة أقسام منها ما بقيت معانيها ودلالاتها ومنها ما اتسعت وضاقّت وانتقلت من معانيها الأصل وهي :

الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني			
انتقلت معانيها في اللغة الإندونيسية	ضاقّت معانيها في اللغة الإندونيسية	اتسعت معانيها في اللغة الإندونيسية	بقيت معانيها في اللغة الإندونيسية
1 مفردة	34 مفردة	30 مفردة	37 مفردة
المجموع: 102			

وأما من حيث النطق منها ما بقي نطقها كم نطقت في اللغة العربية ومنها ما تغير نطقها بسبب وجود الفروق الصوتية بين اللغتين.

2. تصميم ألعاب لغوية هو استخدام اللعبة الهادفة لتعليم اللغة العربية للإندونيسيين من خلال أنواعها على حسب المهارات اللغوية الأربعة: (أ) مهارات الاستماع (لعبة صحة الأذن) (ب) مهارات الكتابة (لعبة تكوين الكلمة والوصول بين الصورة) (ج) مهارات الكلم (لعبة القاموس المصوّر) (د) مهارات القراءة (الرسالة السريّة).

3. يتم تصميم ألعاب لغوية في الكلمات الإندونيسية ذات أصل قرآني من خلال توظيف الكلمات التي بلغ عددها 102 كلمة إلى ألعاب لغوية من أجل استيعاب جميع العناصر اللغوية ويتأكد في مهاراتها.

### المراجع

- Mu'jamu lughah al arabiiyyah 2011 *al mu'jam al wasiit* mesir maktabatu syarqi daulah Dendi sugono 2008 *KBBI(kamus besar bahasa indonesia)* jakarta, pusat bahasa departemen pendidikan nasional.
- M. Khalilullah 2012 *PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (MUFRADAT)* "Jurnal Pemikiran Islam ; Vol. 37, No.1
- Hasan, Naasila Said 2008 *Makaanatu Allughah Al-Arabiyyah Fii Juzurilqomar Almuttahidah Wa Madaa Tatsiiruha Ilaa Lughah Faronsiah* Incisst Vol 1, No 1
- Alasyari Hasyiim 2015 *Alaab Lughawiyyah Litaliim Maharotil Qiroah* Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan Vol 4, No1.
- Khalilullah M. 2012 *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)* Jurnal Pemikiran Islam; Vol 37 ,No. 1
- Naaqoh, Mahmud Kamil Jaah 1977 *Asasiyyaat Ta'liimi Al-Lughah Al-Arabyyah* . Al-Qaahirah, Daar As-Tsaaqqafah.
- Muhammad, M Qosim 1999 *Al-Madkhol Ilaa Manhajil Ilmi* Daarunnahdhoh Al-Arabiyyah
- Raasyif *Silsilatu Attarbiyyah Almutsmiroh Alla'bu Wa Tadarrob Wa Fakkir Wa Ta'alam* Daarusyuruq
- Ashuwairkiy, Hamdun Ali Hasan 2005 *Al-Alaa'b Allughawiyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharaati Al-Lughah Al-Arabiyyah* Oman Maktabtu Attholabah Aljaamiyyah.
- Rohman, Fathu 2017 *Al-Mufraadaat Al-Indunisyyah Dzat Aslin Quraniy Wa Al-Istifaadah Minha Fi Ta'liim Al-Lughah Alarabyyah* ( Bahsun Ilmiyyun Linaili Darojah Al-Bakaaluriyus) Qism Ta'liim Al-Luaghah Al-Arabiyyah Jaamiatu Arrayah, Sukabumi Tidak di terbitkan.
- Kamal m jaahullah, muhammad abdul mamlul 2007 *dhohiirotul iqtiradh baina lughaat alfaadh al-arabiyyah almuqtarodhoh fii lughatil faur* desertasi doktor fi jaamiah ifriqiya al-alamiiyyah, markazul buhust wa diraasat ifriqiyyah