



## Tashmim Al'ab Al-Lughawiyah Min Khilali Al-Kalimat Dzati Al-Nazhair Al-Mukhadi'ah Fi Qamus Al-Lughah Al-Jawiyah

تصميم ألعاب لغوية من خلال الكلمات ذات النظائر المخادعة في قاموس اللغة الجاوية  
الشامل

Agus Mujiono<sup>1\*</sup>, Jajat Sudrajat<sup>1</sup>

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

\*amujiono788@gmail.com

### ملخص البحث

هدفت هذه الدراسة إلى تعليم اللغة العربية للجاويين المبتدئين بأيسر الطريقة وسهولة الفهم أو الاستيعاب مع عدم ملل وجفاف في عملية التعليم والتعلم، وذلك بوضع الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في تصميم ألعاب لغوية. اعتمد الباحث في هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي وذلك بجمع الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في قاموس اللغة الجاوية الشامل لسودارمانتو التي بلغ عددها نحو ١٥٨ كلمة الواردة في معجم (kamus lengkap bahasa jawa) لسودارمانتو، ووضع الباحث هذه الكلمات في تصميم ألعاب لغوية. أثبتت هذه الدراسة على أن المفردات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في قاموس اللغة الجاوية الشامل يمكن للمدرس والطلاب الجاويين المبتدئين الاستفادة منها، وذلك بأن يجعلها ويضعها ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية حسب المهارات اللغوية في وحدة دراسية كاملة، ووضع الباحث لكل مهارة من المهارات اللغوية لعبة واحدة.

الكلمة: ألعاب لغوية، النظائر المخادعة

### Abstract

*This study aimed to teach the Arabic language to beginners Javanese in the easiest way and easy to understand or understand with no boredom and drought in the teaching and learning process, by placing words with deceptive analogues between Arabic and Javanese in designing language games. The researcher relied in this research on the descriptive analytical approach by combining words with deceptive analogues between the Arabic*

*language and the Javanese language in the comprehensive dictionary of Javanese language for Sudan, which numbered about 158 words contained in the dictionary (kamus lengkap bahasa jawa) for Sudarmanto, and the researcher put these words in designing games Linguistic This study proved that the vocabulary with deceptive analogies between the Arabic language and the Javanese language in the comprehensive Javanese dictionary can be used by the teacher and junior Javanese students by making it and putting them into language games to teach the Arabic language according to the language skills in a whole unit of study, and the researcher put each skill The language has four games.*

**Keywords:** Designing language games, arabic teaching, deceptive counterparts between Arabic and Javanese

### المقدمة

يشكل اللعب جزءاً لا يتجزأ من حياة الإنسان على هذه الأرض لما له من أهمية بالغة بالنسبة للصغار والكبار على حد سواء. وأحلى ما في حياة الصغار والدارسين هو اللعب، فبه يتطورون جسمياً وعقلياً واجتماعياً، ومن هنا جاء الاهتمام باللعب واستدامه في مجال التربوي، فمن خلاله يتعلم الطفل والدارس ويسهم في نمو النشاط العقلي والمعرفي. كما أصبح اللعب أداة تربوية تسهم في تفاعل الطفل مع بيئته، وأداة تواصل بين الأطفال بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية فيما بينهم وساعدهم على تفريد التعلم، ويبرز الدوافع الداخلية للتعلم، وفرصة للتفاعل الاجتماعي. (محمد علي الصويركي: 2005 م)

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نُظُم تعليم لغاتها، وهي من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الدارسين على تخفيف من رتابة الدروس وجفافها (ناصر محمد عبد العزيز، ١٩٨٣ م). فالطلاب المبتدؤون في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها وخاصة الجاويين الذين لم يسبقهم تعليم اللغة العربية سيشعرون بمشقة وتعب وإرهاق في تعلمهم للغة العربية، فيحتاج المعلم إلى استخدام ألعاب لغوية لتساعد الطلاب على فهم واستيعاب المفردات والدروس أخرى بأسهل وأيسر السبل. وهي وسيلة فعالة لتنمية مهارات الأطفال اللغوية: الشفهية والكتابية. (محمد رجب فضل الله: ١٩٩٩)

فالألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي، وبخاصة إذا وضعنا في الاعتبار أنّ الصف مكان مصطنع لتعليم اللغة. وتظهر أهمية الألعاب اللغوية في أنها تقلل من ظاهرة

الاصطناع، التي تحيط بالعملية التعليمية داخل الصف. وتحقق الألعاب قدراً كبيراً من الواقعية، التي لا بد منها عند الاتصال. وتستخدم الألعاب اللغوية مع الصغار والكبار على حد سواء، غير أننا يجب أن نختار الألعاب التي تناسب كلا منهما. (عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان: ١٤٣١ هـ). وإن في تعليم اللغة العربية للمبتدئين لعمل شاق، فلذا يحتاج المدرس أو المعلم إلى أساليب وطرق ووسائل مناسبة لتعين الطلاب على الاستيعاب والفهم للدروس من غير ملل وجفاف، لأن الإنسان له طبيعات شتى، ومن إحدى طبيعات من طبيعة الإنسان هو الفتور والملل إذا شعر بالجفاف في أشياء معينة، وخاصة في المواقف التعليمية. فعلى المعلم في تعليم اللغة العربية للمبتدئين البحث عن أسهل وأيسر السبل لفهم واستيعاب الطلاب للدروس، ومن إحدى الوسائل التي تمكن للمدرس والطلاب تنفيذها من غير ملل وجفاف هي ألعاب لغوية.

من جانب آخر ينبغي لمدرس اللغة العربية أن يحترس من ظاهرة لغوية قد تفضي إلى اللبس وسوء الفهم، نتيجة ما قد يجترحه دارسو العربية في أثناء اكتسابهم للغة الجديدة، وهي ظاهرة ترتبط بتأثير اللغة الأم في أنظمتها اللغوية الصوتية والصرفية والنحوية والدلالية في عملية اكتساب اللغة العربية، ومن مخرجات هذه العملية التي لا محالة سوف تحدث بروز ظاهرة النظائر المخادعة. (خالد حسين: ٢٠١٧)

فمن هذه الظاهرة يرى الباحث إمكانية تعليم اللغة العربية للمبتدئين الجاويين من خلال الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في قاموس اللغة الجاوية الشامل وذلك بوضعها في ألعاب لغوية ليسهل فهم الدارس للغة، ومن المعلوم أن الألعاب اللغوية تشمل جميع المهارات اللغوية وعناصرها، وفي هذا البحث ركز الباحث في المهارات اللغوية الأربع.

### منهج البحث

إن المنهج الذي سلكه الباحث في إنجاز كتابة هذا البحث العلمي هو المنهج البحث الوصف التحليلي، وهو " أسلوب من أساليب التحليل المركزة على المعلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة من فترات زمنية معلومة، و ذلك من أجل الحصول نتائج عملية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة". (دويدري: ٢٠٠ م)

فبناء على هذا المنهج سلك الباحث العمليات التالية: أولاً: البحث عن الكلمات ذات النظائر المخادعة في قاموس اللغة الجاوية الشامل، وثانياً: تقسيم تلك الكلمات حسب معانيها وتوثيقها بالرجوع إلى المعجم الوسيط وغيره من المعاجم العربية والمعاجم الإندونيسية، وثالثاً: تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للجاويين المبتدئين من خلال تلك الكلمات.

## نتائج البحث

### أ. مفهوم تصميم

**لغة:** تصميم: (اسم) الجمع: تصميمات، وتصاميم مصدر صمّم أو صمّم على أو صمّم في (الثقافة والفنون) رسم تخطيطي لعمل طباعيّ يمثل العمل تمثيلاً دقيقاً بكامل شكله ومظهره. (معجم اللغة العربية المعاصرة: ١٣٢٠هـ).

**اصطلاحاً:** عملية تخطيطية منهجية تسبق الخطة في حل المشكلات. (جامعة المدينة العالمية:

٢٠١١).

### ب. تعريف الألعاب اللغوية

هي نشاط يتم بين الدارسين بشكل إرادي يؤدي في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد مقبولة، ويتوجّه من المعلم (حمادة إبراهيم: ١٩٨٧)

### ت. نبذة عن قاموس اللغة الجاوية الشامل لسودارمانتو

معجم اللغة الجاوية الشامل من أحد معاجم الجاوية التي قد كتبت، ألفه سودرمانتو وهو من إصدار ويديا كاريا بسمارانج جاوة الوسطى الطبعة الحادية عشرة في الشهر يناير عام ٢٠١٦ وهو جزء واحد، بدأ إصدار المعجم عام ٢٠٠٨ بإصدار المعجم الأول، ألف المعجم باستخدام القواعد الإملائية الجاوية التي توافق كتاب Pedoman Umum Ejaan Bahasa Jawa إصدار عام ١٩٩١.

المؤلف ألف هذا القاموس لتسهيل من أراد أن يتعلم اللغة الجاوية في هذا العصر الحاضر والمستقبل. اللغة الجاوية هي اللغة المحلية لجزيره جاوى، ومتكلموا هذه اللغة أكثر من بقية اللغات المحلية في إندونيسيا، ولذا ألف المؤلف هذا القاموس لمساعدة متعلم اللغة الجاوية خاصة ومجتمع عامة.

ث. رصد الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في قاموس اللغة الجاوية  
الشامل

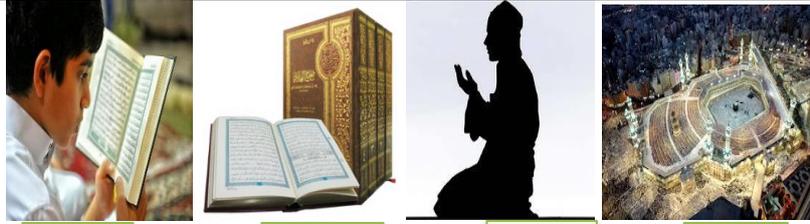
الرقم	الكلمة	الرقم	الكلمة	الرقم	الكلمة
١	Abul(أبول)	٥٤	Ithir(عطر)	١٠٧	Rus(رز)
٢	Adhi(أدّي)	٥٥	Iyaban(إيابا)	١٠٨	Sabak(سبك)
٣	Adhem(أديم)	٥٦	Jaba(جابا)	١٠٩	Sada(ساد)
٤	Aja(أج)	٥٧	Jadah(جدة)	١١٠	Sadat(سادت)
٥	Alas(ألس)	٥٨	Jah(جاه)	١١١	Sahir(ساحر)
٦	Alus(ألوس)	٥٩	Jamah(جمة)	١١٢	Said(سائد)
٧	Andha(أندى)	٦٠	Janah(حنة)	١١٣	Sak(ساق)
٨	Ana(أنا)	٦١	Jara(جرّ)	١١٤	Sal(سل)
٩	Ani(أني)	٦٢	Jarrah(جرّاح)	١١٥	Salak(سلك)
١٠	Anim(أنيم)	٦٣	Jaran(جارا)	١١٦	Salam(سلام)
١١	Anti(أنت)	٦٤	Jare(جاري)	١١٧	Salapan(سلفا)
١٢	Amit(أمت)	٦٥	Jawi(جاوي)	١١٨	Samad(سمد)
١٣	Ara(أرى)	٦٦	Junun(جنون)	١١٩	Samak(سمك)
١٤	Aran(الران)	٦٧	Jur(جور)	١٢٠	Samin(سمين)
١٥	Arih(الريح)	٦٨	Kana(كان)	١٢١	Sapar(سفر)
١٦	Aruh(الروح)	٦٩	Kapah(كافة)	١٢٢	Sarah(سرح)
١٧	Arum(الروم)	٧٠	Kalem(كليم)	١٢٣	Saut(سوط)
١٨	Asin(أسن)	٧١	Kamal(كمال)	١٢٤	Sawa(سوّي)
١٩	Asri(أسر)	٧٢	Lan(لن)	١٢٥	Sawal(سوّل)
٢٠	Ati(آت)	٧٣	Lawa(لوى)	١٢٦	Sawat(ساوت)
٢١	Awak(أواق)	٧٤	Lesan(لسان)	١٢٧	Sawi(ساوي)
٢٢	Awan(أوان)	٧٥	Madani(مدني)	١٢٨	Sawiyah(سوّيّة)
٢٣	Ayat(آيات)	٧٦	Madon(مظن)	١٢٩	Sayid(سيّد)
٢٤	Ayem(أيم)	٧٧	Magas(مغص)	١٣٠	Sidik(صديق)

Sirah(سيرة)	١٣١	Makam(مقام)	٧٨	Ayu(أيّ)	٢٥
Sirat(صراط)	١٣٢	Makani(مكنّي)	٧٩	Babon(باب)	٢٦
Sirik(شرك)	١٣٣	Makaten(مكّة)	٨٠	Badhe(بادي)	٢٧
Salah(صلاح)	١٣٤	Mala(مال)	٨١	Badher(بادر)	٢٨
Sop(صف)	١٣٥	Malah(ملاح)	٨٢	Bali(بالي)	٢٩
Sorot(صارت)	١٣٦	Malahi(ملاحي)	٨٣	Bathi(باتي)	٣٠
Suk(سوق)	١٣٧	Malih(مالح)	٨٤	Bithi(بتي)	٣١
Sulam(سَلَم)	١٣٨	Malik(مالك)	٨٥	Buyut(بيوت)	٣٢
Suluk(سلوك)	١٣٩	Manah(منح)	٨٦	Dami(دمي)	٣٣
Sunan(سنن)	١٤٠	Mantuk(منطوق)	٨٧	Dilalah(دلالة)	٣٤
Supi(صوفي)	١٤١	Mijah(ميزة)	٨٨	Dur(در)	٣٥
Sur(سور)	١٤٢	Misri(مصري)	٨٩	Dhuk(دق)	٣٦
Tabok(تابوك)	١٤٣	Mitra(مترا)	٩٠	Gadah(غادة)	٣٧
Tahlil(تهليل)	١٤٤	Mut(مت)	٩١	Games(غامس)	٣٨
Ta`lim(تعليم)	١٤٥	Mutah(متاح)	٩٢	Gamil(غاميل)	٣٩
Tala(تلا)	١٤٦	Namu(ناموا)	٩٣	Gana(غنّي)	٤٠
Tasdik(تصديق)	١٤٧	Nudur(ندور)	٩٤	Gawa(غوى)	٤١
Tur(طور)	١٤٨	Rana(رنا)	٩٥	Gawen(غاو)	٤٢
Udun(أذن)	١٤٩	Raka(راق)	٩٦	Gardhu(غرض)	٤٣
Udur(عذر)	١٥٠	Rama(رمي)	٩٧	Gares(غارس)	٤٤
Ukir(أقر)	١٥١	Ramak(رمق)	٩٨	Gasak(غساق)	٤٥
Ula(أولي)	١٥٢	Ramal(رمل)	٩٩	Gilap(غلاب)	٤٦
Ulu(أولو)	١٥٣	Rami(رامي)	١٠٠	Gulu(غلو)	٤٧
Um(أم)	١٥٤	Rana(ران)	١٠١	Gina(غني)	٤٨
Undur(انظر)	١٥٥	Lawa(لوى)	١٠٢	Hat(حد)	٤٩
Umat(أمة)	١٥٦	Rabi(ربي)	١٠٣	Idam(إدام)	٥٠
Warid(وريد)	١٥٧	Robah(رته)	١٠٤	Ila(إلى)	٥١
Wadi(وادي)	١٥٨	Royah(راية)	١٠٥	Imah(إمة)	٥٢
Rus(رز)	١٥٩	Ruba(ربّ)	١٠٦	Isim(اسم)	٥٣

## ج. تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال النظائر الخادعة للجائين المبتدئين في وحدة دراسية كاملة

يوّد الباحث في هذا البحث الكلام عن تصميم الألعاب اللغوية التي تشمل لجميع المهارات اللغوية الأربع وعناصرها. وفي هذا البحث ركز الباحث في تصميم ألعاب لغوية على حسب المهارات اللغوية الأربع فحسب وهي ألعاب مهارات الاستماع، وألعاب مهارات الكلام، وألعاب مهارات القراءة، وألعاب مهارات الكتابة.

### ١. ألعاب مهارات الاستماع.

اسم اللعبة	لعبة الصور.
هدف اللعبة	١. أن يتمكن الطلاب على الاستماع الجيد إلى النص. ٢. أن يفهم الطلاب معنى النص.
نوع اللعبة	فردية.
عدد اللاعبين	جميع الطلاب.
أداة اللعبة	جهاز العرض.
وقت اللعبة	١٥ - ٢٠ دقيقة
إجراء اللعبة	المعلم يقرأ النص بصوت مرتفع وواضح، ثم المدرس يطلب من الطلاب الاصغاء الجيد إلى النص، والنص يتكلم عن الصور الموجودة فوق النص، وأن تكون الصور غير مرتبة، ثم المدرس يطلب من الطلاب بترقيم تلك الصور على حسب الرقم في النص.
نظام اللعبة	قراءة النص تكون ثلاث مرات على الأكثر.
مثال اللعبة	
	<p>١. ذهب محمد إلى مكة لأداء الحج مع الأسرة.</p> <p>٢. فتعلم القرآن والأحاديث النبوية في بيت من بيوت الله ﷺ.</p>

٣. ثم تلا كتاب الله ﷻ بتلاوة مجودة.

٤. وبعد فراغه من العبادة دعا الله ﷻ.

## ٢. ألعاب في مهارة الكلام

٣. اسم اللعبة	لعبة المحادثة.
هدف اللعبة	أن يتكلم ويعبر الطلاب تعبيراً صحيحاً.
نوع اللعبة	جماعي.
عدد اللاعبين	١٥ لاعبا.
أداة اللعبة	١٥ لوحة.
وقت اللعبة	٢٠ - ٢٥ دقيقة.
إجراء اللعبة	أن يقوم اللاعبون أمام الفصل، ويعطي المدرس كل اللاعب لوحة واحدة ومكتوبة عليها جمل ناقصة من الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية، فيأمر المدرس اللاعب الأول بقراءة الجملة على لوحته ثم يكمل الجملة بالتعبير من إنشائه، وهكذا حتى نهاية اللعبة.

## ٣. ألعاب مهارة القراءة

اسم اللعبة	إعادة بناء الجمل
هدف اللعبة	١. أن يتعرف الطالب على الكلمات الموجودة. ٢. أن يتمكن الطالب من تكوين الجملة المفيدة من الكلمات الموجودة. ٣. أن يتمكن الطالب من قراءة الجملة الموجودة. ٤. أن يفهم الطالب معنى الجملة الموجودة فهما صحيحاً.
نوع اللعبة	فردية.
عدد اللاعبين	جميع الطلاب.
أداة اللعبة	بطاقة ( من قرطاس وعددها كعدد الطلاب في الفصل )
وقت اللعبة	١٠ - ١٥ دقيقة.
إجراء اللعبة	أن يقوم المعلم بتوزيع البطاقات المكتوبة عليها بعض المفردات أو الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية إلى كل طلاب، ويكلف المعلم الطلاب بإعادة ترتيب هذه الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة على دفاترهم، ثم يقوم الطلاب الذين انتهوا من تكوين الجملة بقراءتها أمام الفصل والباقيون يرددون.
نقطة الفوز	أن يكون الفوز على أسرع من يتقدم أمام الفصل وتكون الجملة الصحيحة.

نظام اللعبة	١. أن تكون الجملة مكتوبة على الورقة.
	٢. لا يجوز لأي أحد أن ينظر إلى إجابة صديقه.
	٣. لا يجوز لأحد أن يخبر إجابته إلى صديقه.

#### ٤. ألعاب مهارة الكتابة

اسم اللعبة	لعبة " إكمال الجملة "
هدف اللعبة	١. أن يتعرف الطلاب على الكلمة الجديدة ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية. ٢. أن يتمكن الطلاب من كتابة الكلمة ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية.
نوع اللعبة	فردية.
عدد اللاعبين	جميع الطلاب.
أداة اللعبة	جهاز العرض.
وقت اللعبة	١١ - ١٥ دقيقة.
إجراء اللعبة	أن يعرض المعلم الجملة غير كاملة في قائمة وكلمة في قائمة أخرى، فيطلب المعلم من الطلاب أن ينقلوا الكلمة إلى الجملة غير كاملة حتى تكون الجملة كاملة، ثم يختار المعلم أحد الطلاب لإجابة ذلك السؤال.
نظام اللعبة	١. عدم مساعدة بعضهم بعضا. ٢. الوقت للبحث عن الإجابة وكتابتها لا يتجاوز عن ١٥ دقيقة.

#### خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه وبيانه خلال هذا البحث المتواضع، استخلص الباحث أهم النتيجة التالية: أن التصميم هو عملية تخطيطية منهجية تسبق الخطة في حل المشكلات. أثبت الباحث في هذا البحث المفردات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في قاموس اللغة الجاوية الشامل لسودارمانتو وعددها بلغ ١٥٨ مفردة من حرف A إلى حرف Z. أثبتت هذه الدراسة على أن المفردات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الجاوية في قاموس اللغة الجاوية الشامل يمكن للمدرس والطلاب الجاويين المبتدئين الاستفادة منها، وذلك بأن يجعلها يضعها ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية حسب المهارات اللغوية في وحدة دراسية كاملة، ووضع الباحث لكل مهارة من المهارات اللغوية لعبة واحدة.

## المراجع

- Ali, M. 2005. *Al al'ab al lughowiyah wa dauruha fi tanmiyati maharotil al lughah al arabiyah*, maktabah at tholabah al jamiyah. Amman.
- Duwaidri, R. 2000. *Al bahs al ilmi asasiyatuhu al nadhoriyah wa mumarosatuahu al amaliyah*, darul fikar. Bairut.
- Ernawati, E., Sauri, S., & Ali, M. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Tujuan Pariwisata (Studi Deskriptif Pada Program Studi Usahaperjalanan Wisata STIE Pariwisata Yapari). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(2).
- Husain, K. 2017. *An nadhoir al mukhodiah fi ta'limi al arabiyah linnathiqina bighoiriha*. Majma' al lughah al arabiyah. makkah
- Ibrahim al fauzan, A. 1432 H. *idhoat li mualimi al lughah al arabiyah li ghoiri al nathiqina biha*, al arabiyah lil jami'. Ar Riyadh.
- Ibrahim, H. 1987. *Al ittijahat al muasiroh fi tadrisi al lughah al arabiyah wal lughah al hayyah ukhro li ghoiri al nathiqina biha*, darul fikar. Bairut
- Jamiah al Madinah al alamiyah, 2011. *Thuruq tadrīs mawad al lughah al arabiyah*, jami' al huquq mahfudoh. Madinah.
- Mukhtar umar, A. 2008. *Mukjam al lughah al arabiyah al muasiroh*. Alamul kutub. Al qohiroh.
- Mustofa, N. 1983. *Al alab al lughowiyah fi ta'limi al lughot al ajnabiyah*, darul marikh. Ar Riyadh.
- Nugraha, & Chaeru, T. (2016). Peristilahan Politik Arab dalam Bahasa Sunda: Kajian Semiotik Bahasa Bidang Politik.
- Rojab fadlullah, M. 1999. *Al alab al lughowiyah li al atfaal ma qobla al madrasah*, alam al kutub. Ar Riyadh.
- Sudarmanto, 2008. *Kamus lengkap Bahasa jawa*, widya karya. Solo.