

Tashmim Al-Al'āb Al-Lughawīyah Min Khilālī Al-Kalimāt Dzāti Ashlin 'Arabiyyin Fī Al-Lughah Al-Jāwiyyah

تصميم الألعاب اللغوية من خلال الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية

Siti Musyarofah^{1*}, Fajar Sidik¹, Muzayin Arifin¹

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

*siti3usyarofah@gmail.com

ملخص البحث

يحب الأطفال والكبار الألعاب ويستمتعون بها، فيمكن أن تكون الألعاب وسيلة فعالة في تعلم اللغة، خاصة للمبتدئين. تهدف هذه الدراسة إلى تصميم الألعاب اللغوية من خلال الكلمات ذات أصل عربي من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa من حرف M حتى Z لمعرفة طريقة مناسبة لتعليم اللغة العربية للمبتدئين الجاويين ومعرفة مدى تأثير استخدام تلك الألعاب. إن هذه الدراسة تستخدم منهج الوصفي التحليلي مع التطبيق، وذلك بجمع الكلمات ذات أصل عربي من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa ثم تصميم الألعاب اللغوية من تلك الكلمات ثم تطبيقها إلى عينة البحث المختارة. أثبتت هذه الدراسة أن الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa من حرف M حتى Z بلغت 162 كلمة. وقد صُممت الألعاب اللغوية المتنوعة من تلك الكلمات فأثبتت بعد تطبيق تلك الألعاب أن الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية لم تكن معروفة، والألعاب اللغوية تجعل تلك الكلمات معروفة عند أهلها، والألعاب اللغوية تساعد على تنمية المهارات اللغوية الأربع الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة لدى المبتدئين الجاويين.

الكلمات المفتاحية: عربي، الألعاب اللغوية

Abstract

This study aimed to design language games through words of Arabic origin from Kamus Lengkap Bahasa Jawa (Complete Dictionary of Javanese) from letter M to Z to find a suitable way to teach Arabic For Javanese-speaking beginners and to know the impact of using these games. This study used descriptive method with the application, by collecting words of Arabic origin from the dictionary Kamus Lengkap Bahasa Jawa, then designing language games from those words and then applying them to the chosen research sample. This study proved that the words of Arabic Javanese from the dictionary of Kamus Lengkap Bahasa Jawa from letter M to Z reached 162 words. The

various language were designed from those words, and after the application of these games proved that some words of Arabic origin in Javanese language were not known, and the language games help to develop language skills i.e listening skill, speaking, reading, and writing for those beginners.
Keywords: Games; Jawa; Arabic

المقدمة

اللغة العربية لغة أنزل بها القرآن، قال تعالى: ﴿إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ﴾ (يوسف: ٢)، وهي إحدى لغات العالم التي حفظه الله ﷺ بجعلها لغة القرآن الكريم، وهي لغة خالدة للقرآن للمسلم أن يعرف هذه اللغة لأن بها يقرأ المسلم ويفهم كتابه القرآن الكريم.

وقد علا شأن اللغة العربية بين لغات العالم فهي لغة حية قادرة على الفعل والتفاعل وهي الربط الأساسي والعروة الوثقى التي تربط بين المسلمين في أرجاء العمورة، والجهد الكبير واضح والسعي على أشده بين المسلمين غير العرب والأجانب لتعلم هذه اللغة منذ القرن السابع الميلادي، وفهم أسرارها ونحوها وصرفها وذلك للمحافظة على الوحدة الفكرية والعقائدية بين أفراد هذه الأمة (هاديا خزنة كاتبي، ٢٠١٢). وإن ارتباط اللغة العربية بالإسلام من أقوى الدوافع في انتشارها بين الشعوب الإسلامية، حيث إنهم حرصوا على تعلمها (فهمي رضا، ٢٠١٨).

للغة العربية خصائص كثيرة فبخصائصها الكثيرة فتعليمها يعتبر أمرا هاما خاصة لغير الناطقين بها، ولكن مع هذه الأهمية لازال إقبال المعلمين والمتعلمين عليه قليلا، لأنهم قد لا يجدون متعة وسهولة في تعليمها ولقلة المتخصصين فيه والمعلمين القادرين على وضع البرامج والخطط وتنفيذها.

وهذه الحالة تدل على أن نظام تعليم اللغة العربية لم يصل إلى النجاح حيث يشرح مدرس المادة الدراسية بطريقة الخطاب فقط ولا يستخدم أنواع الطرق والمتنوعة في تعليمه حتى يسأم تلاميذ في اتباع تعليمه. ولم يتطور مدرس قدرة تفكير التلاميذ أثناء حلّ المشكلات عندهم.

لقد قامت المؤسسات العلمية في بعض البلاد العربية خاصة في المملكة العربية السعودية التي اهتمت اهتماما كبيرا بهذا الجانب فأقامت المعاهد المتخصصة في جامعتها المختلفة بخطط ثابتة وبتخطيط وتنفيذ مفيد (محمد كامل الناقه، ١٩٨٥). فلذا ينبغي لمعلمي اللغة العربية أن يقوموا بتخطيط جيد مثل ما قام بعض البلاد العربية حتى يشعر طلابه بالمتعة في تعلمهم ويستيعبوا المهارات جيدا ويفهموا الدروس ومساندتها، وعلى

معلّمي اللغة العربية أن يختاروا أنسب الطرائق والوسائل المناسبة للحصول على تلك الأهداف الدراسية، من حيث مواكبة ميول الطلاب وأعمارهم وعددهم داخل الفصل.

ففي تعليم اللغة العربية وسائل تعليمية متنوعة يستطيع المعلم أن يستعملها في تعليم عناصر اللغة وتنميتها سواء كانت الوسائل سمعية مثل: جهاز التسجيل والإذاعة التربوية ومختبر اللغة، أم بصرية مثل: الصورة والمسرحية والبطاقات التعليمية، أم بصرية سمعية مثل: أفلام الفيديو والتلفزيون التربوي، ومن تلك الوسائل الألعاب اللغوية، فالألعاب وسيلة تعليمية حديثة ولم تعد وسيلة للتسلية وقضاء وقت الفراغ أو وسيلة لتحقيق النمو الجسمي فحسب، بل أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو العقلي والمعرفي (أندي إلهام، ٢٠١٨).

والألعاب تجعل الطلبة أكثر فاعلية و مشاركة في الموقف التعليمي، وتجعل المتعلم نشيطا وفعالا أثناء أداء المهارات اللغوية، ففي الألعاب المتعة والسرعة في فهم المعلومة كما أنها عنصر مهم من عناصر تنمية مهارة كسب في اللغة والتفكير والتنظيم (إنصاف بن خليفة، ٢٠١٨)، فهذا مناسب لتعليم اللغة العربية حيث وجد بعض متعلمي هذه اللغة مللا وصعوبة في التعلم والفهم وتطبيقها. وإن تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها يختلف عن تعليمها لأبنائها، حيث إن دافعة كل من تعلم العربية تختلف من شخص لآخر، ومن هنا يجب أخذ الاعتبار في وضع منهج واختيار طريقة وأسلوب مناسب لكل موقف تعلمها (فهيمي رضا، ٢٠١٨).

بناء على هذا، أرادت الباحثة في هذا البحث تصميم الألعاب اللغوية المناسبة في تعليم اللغة العربية من خلال الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية بحيث يتكلم بهذه اللغة قبيلة جاوى وهي أكبر قبائل في إندونيسيا، وقد وقع الاحتكاك بين الإسلام والشعب الجاوي في تعاملهم اليومي في أول انتشار الإسلام في إندونيسيا فأصبح انتقل كثير الكلمات العربية إلى اللغة الجاوية وصارت كلمة مقترضة فيستخدم الجاويون هذه الكلمات في محادثتهم اليومية.

وقد أخذت الباحثة هذه الكلمات من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa لتعليم اللغة العربية للمبتدئين الجاويين واستعملت الباحثة حروف M حتى Z من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa نموذجا للبحث، وركزت الباحثة على المهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة في تعليم اللغة العربية للمبتدئين الجاويين.

منهج البحث

سلكت الباحثة لتصل إلى النتائج بالطريقتين طريقة إحصائية (كمية) وكيفية، والطريقة الكيفية تتضمن جمع معلومات كثيرة في فترة زمنية طويلة في وضع طبيعي (منذر الضامن، ٢٠٠٧م)، والطريقة الكمية هي عرض النتائج بأسلوب رقمي يعبر عن كمية هذه الظواهر (ذوقان عبيدان وآخرون، ١٩٨٣م).

والمنهج الذي استخدمته الباحثة في هذا البحث هو المنهج الكيفي الوصفي هو البحث الميداني الذي يقوم على طريقة التحليل والدراسة وصف الوقائع، والأحداث، والأنشطة الاجتماعية، والسلوكية، والاعتقادات، ووجهات النظر، والأفكار الشخصية (فجر صديق، ٢٠١٨)، ويعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها تعبيراً كمياً وكيفياً دون تحيز من الباحث (محمد الصاور، ١٩٩٢).

بناء على هذا المنهج تحاول الباحثة جمع الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa من حرف M حتى Z ثم تصنيف تلك الكلمات في الألعاب اللغوية التي صممها الباحثة ثم تطبيقها على متعلمي اللغة العربية من المبتدئات الجاويات من القسم الإعدادي في جامعة الراية سوكابومي لمعرفة مدى نجاح تلك الألعاب اللغوية.

نتائج البحث

أ. مفهوم تصميم الألعاب اللغوية

أ.أ. تعريف التصميم

التصميم مصدر من فعل صَمَّمَ -بمعنى: التصميم في أو عليه بمعنى مضى في رأيه وثابت العزم. وصمم العزيمة أي مضت. وصمم السيف ونحوه أي مضى في العظم. وصمم فلانا وغيره: أصممه. وصمم صاحبه الحديث أي أوعاه إياه (المعجم الوسيط، ٢٠١١). والتصميم اصطلاحاً هو العلم الذي يهتم بفهم وتحسين وتطبيق طرق التدريس، وهو العملية التي يقرر من خلالها أية طريقة تعليمية أنسب لتحقيق القدر المطلوب في المعرفة والمهارات لموضوع معين ولمجتمع محدد من الطلبة (منى العيف، ٢٠١٥).

أ.ب. تعريف الألعاب اللغوية

مصطلح الألعاب اللغوية مركب من كلمتين أساسيتين هما "الألعاب" و"اللغوية". فكلمة الألعاب جمع من كلمة اللعبة وهي كل ما يلعب به مثل الشطرنج والنرد (المعجم الوسيط، ٢٠٠١)، وقد عرف جود اللعب

بأنها نشاط موجه أو غير موجه، يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية (محمد علي حسن الصويكي، ٢٠٠٦). واللغوية نسبة من كلمة "اللغة". واللغة عرفها ابن جني بأنها أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم (إيمان أحمد مريدي، ٢٠١٠).

والمراد من الألعاب اللغوية بعد كونها مركبا بأنها "نشاط يتم بين الدارسين -متعاونين أو متنافسين- للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية" أو بعبارة أخرى "مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة أو مشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعية تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل" (هشيم العشري، ٢٠٠٣).

أ.ت. أهمية الألعاب اللغوية

تتميز اللغوية بمجموعة من الخصائص والمميزات وهي أن الألعاب باللغوية تعتبر وسيلة للاسترخاء والحرية، حيث يمارس الطفل اللعب دون مؤثرات أو ضغوط واقعة عليه من البيئة المحيطة به، تمتلئ بهما حجرة الدراسة وتحببه في العلم. ويقوم الطفل باللعب بالاسترجاء وحرية.

والألعاب اللغوية وسيلة تربوية وتنموية وتعد من أهم الوسائل الفاعلة في تربية وتنمية الطفل وتساعد على التفكير المنظم الموجه نحو هدف محدد، وتوفر المرونة في التدريس، كما تساعد في النمو اللغوي للتلاميذ. وتنمي روح الفريق والتعاون الإيجابي من خلال تطبيق الأنشطة الجماعية وخلق جو التنافس بينهم (غدير عبد الله الريجات، ٢٠١٧).

ومن أهداف الألعاب اللغوية إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس وتنمية المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة وتساعد على تنمية المهارات الحركية والنمو الجسمي وهي تكتسب روح العمل الجماعي في ضمن الفرقة وتنمية المشاركة الجماعية وتكشف القدرات الذاتية وكذلك قدرات الآخرين وقبول فكرة التباين في القدرات وتولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام وهي تساعد على تنمية على المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة. (محمد طاهر، ٢٠١٣)

أ.ث. مرحلة تصميم الألعاب اللغوية

تتبع المراحل الآتية في تصميم الألعاب اللغوية (محمد علي حسن الصويكي، ٢٠٠٦):

١. مرحلة تخطيط الألعاب اللغوية، وهي مرحلة تحديد أهداف استخدام الألعاب اللغوية.
٢. مرحلة بناء تصميم الألعاب اللغوية وتصميمها، وهي مرحلة إعداد الألعاب اللغوية المناسبة للتنفيذ، وإعداد المعلم لتطبيق تلك الألعاب ووضع الخطة المناسبة لتنفيذ تلك الألعاب.
٣. مرحلة التنفيذ، وهي مرحلة تنفيذ كل لعبة بحسب التعليمات الموضوعية.
٤. مرحلة التقييم، وهي مرحلة آخرة بعد مرحلة التنفيذ ففي هذه المرحلة قام المعلم بمعرفة مدى نجاح طلابه في تحقيق الألعاب المنشودة من خلال وسائل التقييم المعروفة، مثل طرح الأسئلة، والاختبارات التقويمية.

ب. الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa

ب.أ. تعريف الكلمات ذات أصل عربي

تتضمن هذا المصطلح أربع كلمات، وتفصيلها كما يلي:

١. الكلمات جمع من الكلمة، وهي بمعنى اللفظة الدالة على معنى مفرد بالوضع، سواء أكانت حرفا واحدا، كلام الجر، أم أكثر (المعجم الوسيط، ٢٠١١).
٢. ذات: مؤنث ذو بمعنى صاحب (المعجم الوسيط، ٢٠١١).
٣. أصل: أساس الذي يقوم عليه (المعجم الوسيط، ٢٠١١).
٤. عربي: ينسب إلى العرب وهي بمعنى أمة من الناس سامية الأصل، كان منشؤها شبه جزيرة العرب (المعجم الوسيط، ٢٠١١).

ويقصد بالكلمات ذات أصل عربي في هذا البحث هو اقتراض لغوي وهو بمعنى عملية إدخال عناصر لغة ما إلى لغة أخرى لاستخدامها في تلك اللغة فتكون تلك اللغة مستخدمة في تلك اللغة. وهي

الكلمات أو المصطلحات التي يكون أصلها من الكلمة أو المصطلحة العربية ثم تسربت إلى لغة أخرى فصارت لغتها وتكون جزءا منه.

ب.ب. الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa
بلغ عدد الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa
من حرف M حتى Z ١٦٢ كلمة (سودارمانتو، ٢٠١٦)، وهذه تفصيل هذه الكلمات:

رقم	نوع الحرف	مثال		عدد الكلمات في المعجم
		اللغة العربية	اللغة الجاوية	
١	M	مهر	Mahar	٤٦ كلمة
		موجب	Majibi	
٢	N	نجس	Najis	٢٢ كلمة
		نفقة	Napkah	
٣	O	-	-	لا توجد
٤	P	فائدة	Paidah	٥ كلمات
		فتوى	Pituwah	
٥	Q	قارئ	Qari	٣ كلمات
		قرآن	Quran	
٦	R	رحم	Rahim	١٠ كلمات
		روح	Roh	
٧	S	سبب	Sabab	٢٣ كلمة
		سبيل	Sabil	
٨	T	تفكر	Tafakur	٢٢ كلمة
		تكبير	Takbir	
٩	U	أحد	Uhud	٩ كلمات
		علماء	Ulama	
١٠	V	-	-	لا توجد
١١	W	واد	Wadi	١٣ كلمات
		وحي	Wahyu	
١٢	X	-	-	لا توجد
١٣	Y	يتيم	Yatim	كلمتان
		يقين	Yakin	
١٤	Z	زكاة	Zakat	٧ كلمات
		زبور	Zabur	

ت.	المجموع	١٦٢ كلمة
----	---------	----------

تصميم الألعاب اللغوية

من الكلمات ذات أصل عربي من معجم Kamus Lengkap Bahasa Jawa صممت الباحثة ١٥ ألعاب لغوية التي تركز على المهارات اللغوية الأربع، وهذا تفصيل الألعاب اللغوية التي صممتها الباحثة:

رقم	اسم اللعبة	المهارة المركزة عليها
١	الأسرار المتسلسلة	الاستماع والكلام
٢	هيا نستمع	الاستماع والكلام والكتابة
٣	القطار السريع	الاستماع والكلام
٤	هل هذا صحيح؟	الاستماع والكلام
٥	من يتحدث بعد هذا؟	الكلام
٦	لعبة بالتحدث	الكلام والقراءة
٧	لعبة النبرة	الكلام
٨	خمنني	الاستماع والكلام
٩	تخمين الكلمة	الكلام والقراءة
١٠	الأشياء الضائعة	الاستماع والكلام والقراءة
١١	لعبة ترتيب البطاقات	القراءة والكتابة
١٢	ترتيب الكلمات	القراءة والكتابة
١٣	كلمة المرور	الكلام والكتابة
١٤	لعبة دائرة الحروف	الكتابة
١٥	ما في قارورتني؟	القراءة والكتابة

وهذا نموذج اللعبة من تلك الألعاب اللغوية:

اسم اللعبة	من يتحدث بعد هذا
نوع الاتصال	الاستماع الجيد إلى كلام الصديق
المهارات	الكلام
درجة التحكم	إشراف المعلم
المستوى	المبتدئ من الكبار

الوقت بالدقائق	٣ دقائق في كل طالب
أهداف اللعبة	(١). أن يستطيع الطالب تكوين الجملة واستمرار القصة (٢). أن يفهم الطالب بما سمع
إجراءات اللعبة	(١). يصنع المعلم والطالب المربع / المستدير الكبير، و في كل طالبان. (٢). يقص المعلم القصة البسيطة بكل بطيء وهو يتحرك في كل جهة. (٣). ثم يتوقف المعلم في أحد المربعات، ومن لا يجد المكان فهو متحدث.
نقطة الفوز	من يقدر على إدخال الكلمات ذات أصل عربي أكثر من ٣ كلمات.
أنظمة اللعبة	(١). على كل طالب إدخال الكلمات ذات أصل عربي في اللعبة. (٢). لا يجوز لأي طالب تكرار الكلمات ذات أصل عربي التي قد اختارها الطالب الآخر. (٣). لا يجوز أن يكون في كل مستدير أكثر من الطالبين.

التدريب: استمع ثم استمر.

اللعبة الأولى:

" ذهبت إلى مدرسة لطلب العلم حتى أكون عالما وأرفع الجهل من نفسي لأنني أحب أن أسمع قصة هؤلاء العلماء، وأريد أن أكون مخلصا في عبادة الله حتى أنجح في الحياة والآخرة كمثلهم "

ت.أ. عرض النتائج

بعد تطبيق الألعاب اللغوية وتوزيع الاستبانة على عينة البحث المختارة التي صممها الباحثة وجدت

الباحثة النتائج التالية:

رقم	الأسئلة	نعم		لا	
		تكرار	نسبة	تكرار	نسبة
1	أعرف الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية من قبل	2	10%	18	90%
2	الألعاب اللغوية تساعدني على معرفة الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية	19	95%	1	5%

3	الألعاب اللغوية تجعلني أُنْتَبِه وأُرتاح في الدرس	16	80%	4	20%
4	الألعاب اللغوية تساعدني على حفظ الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية	17	85%	3	15%
5	الألعاب اللغوية تساعدني على تركيب المفردات والكلمات	13	65%	7	35%
6	الألعاب اللغوية تساعدني على فهم المفردات الجديدة	16	80%	4	20%
7	الألعاب اللغوية تساعدني على التمييز بين الحروف المتشابهة	15	75%	5	25%
8	الألعاب اللغوية تساعدني على الطلاقة اللغوية الصحيحة	16	80%	4	20%
9	الألعاب اللغوية تساعدني على القراءة بالقواعد الصحيحة	15	75%	5	25%
10	الألعاب اللغوية تساعدني على إنشاء الجملة	18	90%	2	10%
مجموعة النسبة المئوية		81,5 %			18,5%

ت.ت. تفسير النتائج

والخلاصة من عرض نتيجة الاستبانة التي وزعت على الطالبات السابق يتبين أن الكلمات ذات أصل عربي في اللغة الجاوية لم تكن معروفة عند المبتدئات الجاويات إلا لمن اهتمت بها، والألعاب اللغوية تجعلهن يعرفن تلك الكلمات ويحفظنها والألعاب اللغوية تساعدهن على تنمية المهارات اللغوية الأربع (الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة)؛ لأنهن ينتبهن ويشعرن بالارتياح في الدراسة أكثر.

خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه وبيانه خلال هذا البحث، استخلصت الباحثة أن الألعاب اللغوية هي وسيلة من الوسائل التعليمية المتعة والفعالة تستخدم لتدريب المهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، لها وقت محدد وأنظمة معينة يدرب بها الطلاب متعاونين أو متنافسين فيما بينهم تحت إشراف المعلم. فهذه الوسيلة مناسبة لتعليم المبتدئين الجاويين في تعلم اللغة العربية حيث وجدوا صعوبة ومللا فيها.

وقد طبقت الباحثة الألعاب اللغوية على المبتدئات الجاويات في جامعة الراية سوكابومي من القسم الإعدادي ووزعت الباحثة الاستبانة بعد تطبيقها وحصلت على أن الكلمات ذات العربية الأصل في اللغة الجاوية لم تكن معروفة إلا لمن اهتم بها، وهذه الألعاب اللغوية تجعلهن يعرفن تلك الكلمات ويحفظنها.

المراجع

- 'Abidan, D., 'Adas, A., & Abd al-haq, K. (1983), *Al-bahts Al'ilmi Mafhumuhu wa Adawatuhu wa Asalibuhu*, Al-qahirah: Dār Al-fikr
- Abdullah, M., & 'Abdurrahman, S. (2015). Tashmim Wihdah Dirasiyah lil Lughah Al-'arabiyah li Ash-shof Al-awal bil Marhalah Ats-tsanawiyah At-taqniyah. *Majalah Al-'ulum At-tarbawiyah*, Vol.16, No.83
- Adh-dhamin, M. (2008), *Asasiyat al-bahts al-'ilmi*, 'Amman: Daar Al-maisarah
- Al-'asyri, H. (2015). Al-al'ab Al-lughawiyah li Ta'lim Maharah Al-qiraah. *Al-qadiri*, Vol.1, No.4
- An-naqah, M. (1985), *Ta'lim Al-lughah Al-'arabiyah Lin-natiqin Bilugatin Ukhra*, As-su'udiyah: Jami'ah Ummi Al-qura.
- Ar-rabihat, G.A. (2017). Fa'iliyyah Istirotijiyah Al-al'ab Al-lughawiyah Fî Tanmiyah Maharat At-tahaddus Fî Maddah Al-lughah Al-'arabiyah li Tholibat Ash-shof Ar-robi' Al-asasi. *Majalah Al-'ulum At-tarbawiyah wa An-nafsiyah*, Vol.6, No.1
- Ash-shuwairîkî. & Ali hasan, M. (2006), *Al-al'ab Al-lughawiyah wa Dauruha fii Tanmiyah Maharat Al-lughah Al-'arabiyah*, Al-urdun: Dār Al-kindy
- Huraidi, I. (2010), *Al-marja' fii Manahij Ta'lim al-lughah al-'arabiyah lin natiqin bi lughatin ukhra*. Al-qohiroh: Dār Al-fikr Al-'araby.
- Katibi, H. (2018). Al-lughah Al-'arabiyah ka Lughatin Tsaniyah wa At-tahdiyat Al-lati Tuwājih Darisihā Al-ajanib. *Majalah Jami'ah Dimasq*, Vol.28, No.6
- Kholifah. I. I & Rabi'I, A. (2018), *Al-adwār At-ta'limiyah Lil-al'ab Al-lughawiyah bil Marhalah Al-ibtidā'iyah Dirasah Taqwimiyah fil Barāmij wa At-tarāiq*, Al-wādî: Jāmi'ah Syahîd Himah Al-khodr
- Lukman, F., Nugraha, T.C. (2019). Peran Vowel Melody Sebagai Alat Gramatika Dalam Verba Sahih Takberafiks Bahasa Arab, *Pesona Bahasa dalam Kajian Makrolinguistik* 3 (1st ed., pp. 178-191). Unpad Press. <http://press.unpad.ac.id>
- Majma' Al-lughah Al-'arabiyah. (2011), *Al-mu'jam Al-wasith*. Al-qahirah: Maktabah Asy-syuruq Ad-daulyah

- Mansur, A.I. (2018). *Atsar Istikhdam Al-al'ab Al-lughawiyah fî Tanmiyah 'Anasir Al-lughah Lada Tullab Qism Al-'idad Al-lughawiyah bi Jami'ah Ar-royah*, Al-bahts Fî Qism Ta'lim Al-lughah Al-'arabiyah, Jami'ah Ar-royah, Sukabumi: Tidak di terbitkan.
- Ridha, F., Mujahidin, E., & Al-kattani, A.H. (2018). Tariqah Ta'lim Al-lugah Al-'arabiyah 'Ala Manhaj Silsilah Al-'arabiyah Fi Jami'ah Ar-Raayah Sukabumi. *Prosiding Incisst Stiba Ar raayah*, Vol.1, No.1
- Sidik, F., Tamam, A.M., & Al-kattani, A.H. (2018). Al qiyam Al qiyādiyah At tarbawiyah Al mistanbathah Min Qishat Sulaimān 'Alaihi As salām Fî Sûrah An naml. *Prosiding Incisst Stiba Ar raayah*, Vol.1, No.1
- Sudarmanto. (2016). *Kamus Lengkap Bahasa Jawa*. Semarang: Widya Karya.
- Tahir, M., Hanifah, U. & Mas'ud, S. (2013). *Al-madkhol Ilā Turuq Tadris Al-'arabiyah lil Indunisiyin*. Surabaya: Al-jāmi'ah Sunan Ampel Al-islamiyah