



Tashmim Al'ab Lughawiyah Min Al-Kalimat Al-Indunisiyah Dzat Asliin 'Arabi Fi Qamus KBBI

تصميم ألعاب لغوية من الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس

Nawafie Kholief^{1*}, Hadil Ismail Hasan^{2*}, Yusta Rizaldi²

¹Bachelor Student of STIBA ArRaayah Sukabumi, Indonesia

²STIBA ArRaayah Sukabumi, Indonesia

* nawafieibnuhakim@gmail.com

ملخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس KBBI من حرف J إلى Q، وذلك بوجود الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي وأنواعها في قاموس KBBI من حرف J إلى Q. إن هذه الدراسة تسلك على منهج الوصفي التحليلي، وذلك بوصف الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس KBBI من حرف J إلى Q وتحليلها، ثم استخدام تلك الكلمات لتصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية. أثبتت هذه الدراسة وجود الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس KBBI من حرف J إلى حرف Q بلغ عددها نحو مائة اثنان وأربعون كلمة. كما أنها أثبتت تقسيم هذه الكلمات إلى أربعة أقسام حسب ورودها وتغيير معانيها في اللغة الإندونيسية، وهي: الكلمات الإندونيسية التي بقيت معانيها، والكلمات الإندونيسية التي ضاقت معانيها، والكلمات الإندونيسية التي اتسعت معانيها، والكلمات الإندونيسية التي انتقلت معانيها. وكما توصلت الدراسة أيضا أن الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي يمكن تصميم منها ألعاب لغوية. وذلك بوضع تلك الكلمات في تصميم ألعاب لغوية على حسب المهارات اللغوية، وهي: ألعاب في مهارة الاستماع، وألعاب في مهارة الكلام، وألعاب في مهارة القراءة، وألعاب في مهارة الكتابة.

الكلمات المفتاحية: قاموس KBBI، الكلمات الإندونيسية، تصميم ألعاب لغوية.

Abstract

This study aims to find out how to design language games for learning Arabic, through Indonesian vocabulary derived from Arabic in a large Indonesian dictionary, from the letters J to Q. Namely with the translation of the vocabulary. The research method used is the

Descriptive Analysis method, by describing and analyzing Indonesian words originating from Arabic in a large Indonesian dictionary, from letters J to Q. Then using these words in designing language games for learning Arabic. The results of this study prove that in the big Indonesian dictionary there are Indonesian vocabulary originating from Arabic from the letter J to Q, the number of vocabulary, which then the vocabulary is divided into four parts according to the meaning of meaning and shape in Indonesian, namely the vocabulary that contains the same meaning as Arabic, that experiences narrowing of meaning in Indonesian, that experiences the expansion of meaning in Indonesian, that has changed in total meaning in Indonesian. This study also concluded that the vocabulary can be used as a design of language games by placing vocabulary based on language skills. Here's the division of the game: the game in listening skills, in speaking skills, in reading skills, and in writing skills.

Keywords: *KBBI Dictionary, Indonesian Vocabulary, Language Games.*

المقدمة

إن اللغة أمر ضروري في الحياة الإنسانية، لأن اللغة هي وسيلة الاتصال بين الناس. ويستطيع الإنسان باللغة أن يتكلم مع الغير لتعبير عن أغراضهم ووسيلة لتنقل الأفكار، فلغة الصبي هي البكاء ولغة الأخرس هي الإشارة إلى أي شئ ما يريد، ولكن المراد هنا اللغة المنطوقة التي تصدر من الناطقين السالمين من أمراض نطقية. ومن تلك اللغات هي اللغة العربية. واللغة العربية هي المظهر اللغوي لكتاب المسلمين الخالد القرآن الكريم وسنة النبي المصطفى محمد صلى الله عليه وسلم، كما قال الله تعالى : ﴿ إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴾ [يوسف: ٢].

ولقد أنشأ بين اللغة العربية والإسلام صلات حصرها ويصعب تعددها، وجعل هذا من تعلم اللغة العربية وتعليمها واجبين على المسلمين، فلا يمكن أن يتخلص منه المسلمون لأن ذلك من أمر دينهم، كما قال عمر بن الخطاب -رضي الله عنه -: تعلموا العربية فإنها نصف دينكم (رشيد أحمد طعيمة، ١٤١٠هـ).

فإن الأهداف العامة من تعليم اللغة العربية هي تطوير الطلاب في استخدام اللغة شفهيًا وتحرييرًا. وإن اللغة العربية تحتوي على أربعة الفنون، وهي: الاستماع، والقراءة، والكلام، والكتابة. أما مهارة الاستماع والقراءة من المهارات الاستقبالية، وأما مهارة الكلام والكتابة من المهارات الانتاجية (ألين نوها ٢٠١٦). فتاريخ تعليم اللغة العربية في إندونيسيا فإتًا لانستغني عن الكلام حول المؤسسات التعليمية والمعاهد الإسلامية التي قد أخذت دورا مهما في انتشار اللغة العربية وتعليمها لأبناء المسلمين الإندونيسيين منذ بداية دخول الإسلام، وكان تعليم

العربية في تلك المؤسسات والمعاهد تشمل جميع المراحل التعليمية من الابتدائية إلى الجامعية (فهمني رضا، ٢٠١٨)

فتعليم اللغة العربية في إندونيسية يواجه مشكلات متعددة، فكثير من متعلميها إذا سمع مادة اللغة العربية فيتبادر في ذهنه مباشرة الكره والصعوبة والحفظ كثير والملل. وكذا من جانب الدوافع نحو التعلم ومن هذه الدوافع عدم رغبة التعلم والتواصل واستعمال المتعلم اللغة لقضاء متطلباته، غير أن هذه الحاجة تختلف من شخص إلى الآخر طبيعة الشخص وبيئته وثقافته (أحمد الأمين ٢٠١١). فمن جهة المعلم لم يجد تنوع تدريس اللغة العربية بطريقة مناسبة فيدرس بطريقة خطابة ومحاضرة فحسب دون تنوع مهارات التدريس في تعليم اللغة. فيجعل المتعلم يشعر بالملل عند تعلمه، وعدم الأنشطة اللغوية من المعلم التي تساعد عمليات تعليم اللغة العربية. وهكذا تعليم اللغة العربية إذا كانت المشكلات والصعوبات في تعليمها. فيجب على المعلم أن يعرف مأساب التي تؤدي إلى عدم فهم الطلاب وعدم سير عمليات التعليم جيدا.

فحاول الباحث إلى تصميم ألعاب لغوية لإتاحة التلاميذ فرصة للاستطلاع والتعلم الممتع. فتعليم لا يحتاج إلى اللعبة دائما، كما يظن بعض الناس أن اللعبة لا تسهل عمليات التعليم، بل تضيق وقت المتاح في التعليم. ولكن في عصرنا الآن قد تطور استعمال اللعبة، ومن ضمنها في تعليم اللغة، لأنها تزيد التنوع والغيرة والحماسة في التعليم والتعلم إن تنتفع جيدا. فللعبة ليست أساس الغرض، ولكنها طريقة تساعد في التعليم لنيل الغرض (درة الواحدة ٢٠١٩).

فمن أساس اللعبة اللغوية استعمال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي. فإن هذه الكلمات تساعد المتعلم عند تعلمها، لأن هذه الكلمات تشابه الكلمات العربية من الجانب الصوتية والنطقية وغير ذلك، ومن أمثلتها في الكلمة Kafan, Kafir, Kaidah.

ولذلك لا بد على المعلم أن يطور تعليم اللغة العربية وأن يرغب الطلاب في تعلمها للوصول إلى النتائج المرجوة في عمليات تعليم العربية في الفصل. ولا بد أن يبدل كل ما فيه من الأنشطة لاستفادة ألعاب لغوية ليكون تعليم اللغة العربية منسوقا وممتعا.

بناء على ذلك، تناول الباحث ذلك بعنوان: "تصميم ألعاب لغوية من الكلمات الإندونيسية ذات أصل

عربي في قاموس KBBI.

منهج البحث

إن المنهج الذي يعتمد عليه هذا البحث هو منهج الوصفي التحليلي وهو "أسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة أو فترات زمنية معلومة، وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية الظاهرة" (رجا وحيد دودري، ٢٠٠٠م). ونهج الباحث هذا المنهج وهو المنهج الوصفي التحليلي حيث إنه وصف الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس KBBI من حرف J إلى Q ثم تحليلها بالرجوع إلى المعاجم القديمة والحديثة والعناية بها لمعرفة أوجه الاتفاق والاختلاف من تلك الكلمات، ثم الباحث بعد فراغه من بحث المعاني لكل الكلمات يتطرق إلى استخدام تلك الكلمات لتصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية.

نتائج البحث

أ. مفهوم تصميم ألعاب لغوية

التصميم مشتق من صمم - يصمم تصميمًا: أي عمل أساسي للإنسان، لأنه ابتكار وإبداع أشياء جميلة وممتعة. وأما معناه اصطلاحاً العملية المتكاملة لتخطيط شكل ما وأنشائه بطريقة مرضية من الناحية الوظيفية أو النفسية وتجاب سرور والفرح إلى النفس (منيرة عوض الكريم وعمر أحمد الخليفة).

ومصطلح ألعاب لغوية مركب من كلمتين أساسيين هما "الألعاب" و"اللغوية". فكلمة "الألعاب" لغة جمع "لعبة" وهي بالضم اللام: وما يلعب به كالشطرنج والنرد. وقال ابن سكيت تقول: لمن لعبة؟ فتضم أولها، لأنها اسم. والشطرنج لعبة، والنرد لعبة وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم (ابن منظور، ١٤١٠هـ). وأما تعريفها اصطلاحاً فقد عرفها شابلي بابلن بأنها: نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع من دون أي دافع آخر (محمد علي الصويركي، ٢٠٠٥م). من هذه التعريفات أن حقيقة اللعبة هي لتحقيق المتعة التي تميل إليها طبيعة

بشر. وأما كلمة "لغوية" فهي من "اللغة" فاللغة كما عرفها ابن جني بأنها: "أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم" (ابن جني ، ١٣٣١هـ).

وأما تعريفها مركب **ألعاب لغوية** " فقد أعطيت تعريفها عديدياً، ومن تلك التعريفات فقد عرفها عبد العزيز بأنها: تلك الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة، وتوفر الحوافز لتنمية المهارة اللغوية المختلفة (محمد علي الصويركي، ٢٠٠٥م).
ومما سبق من التعريفات بأن تصميم ألعاب لغوية: "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. نبذة عن قاموس KBBI

بدئ تاريخ تأليفه في سنة ١٩٧٣ عندما قامت اللجنة المؤكدة من قبل مجمع اللغة الإندونيسية الحكومية بقيام برامج اختيار متخصصين وتدريبهم في اللغة الإندونيسية وعلم المعاجم بجاكرتا لمشروع تأليف قاموس اللغة المحلية الإندونيسية الكبير الكامل الشامل (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

ففي تاريخ ٢٨ أكتوبر ١٧٨٨ قام رئيس مجمع اللغة الإندونيسية الحكومية وهو (أيضا رئيس اللجنة) بالمشروع الجديد وهو تأليف قاموس اللغة الإندونيسية الكبير الكامل الشامل، سمي هذا القاموس بقاموس اللغة الإندونيسية الكبير الذي يحتوي على ٦٢٠٠٠ مفردات. واستمر هذا العمل حتى طبع هذا القاموس أربع مرات: الطبعة الأولى في سنة ١٩٨٨م، والطبعة الثانية في سنة ١٩٩١م، والطبعة الثالثة في سنة ٢٠٠٥م، وفي سنة ٢٠٠٨م كونت اللجنة الجديدة لتأليف الطبعة الرابعة وصار ديندي سوغانو Dendi Sugono رئيساً لهذه اللجنة، ثم تم تأليفه في تلك السنة. ومن أهم تعديلات وزيادات وتطويرات في الطرعة الرابعة (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

ت. وصف الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس KBBI من حرف J إلى Q

يبلغ عدد الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI) من حرف " إلى " Q " إلى مائة اثنين وأربعين (142) كلمة تقريبا. وهذه الكلمات هي التي يمكن الباحث استخراجها خلال الفترة الوجيزة لكونها يسهل عليه فهمها والقيام بوصفها وتحليلها من حيث تغير معانيها وألفاظها، فالتالي هناك الكلمات الإندونيسية أخرى كثيرة ذات أصل عربي في القاموس لم يستخرجها الباحث منه ولم يجمعها في هذا البحث لصعوبة وصفها وتحليلها وحدودية الوقت المتاح، وسيعرض الباحث بعض الكلمات، وهي:

قائمة ١. الكلمات الإندونيسية المقترضة من اللغة العربية في قاموس KBBI

الرقم	الكلمة	أصلها العربي	الرقم	الكلمة	أصلها العربي
1	Jamaah/Jemaah	جماعة	11	Jasad	جسد
2	Jubah	جُبَّة	12	Kalimat	كلمة
3	Kemah	خيمة	13	Mubalig	مبلغ
4	Kertas	قرطاس	14	Manfaat	منفعة
5	Masjid	مسجد	15	Kuliah	كلية
6	Jum'at / Jumat	جمعة	16	Mustajab	مستجب
7	Kabir	كبير	17	Nikah	نكاح
8	Kursi	كرسي	18	Kaus	قوس
9	Madrasah	مدرسة	19	Khawatir/Kawatir	خواطر
10	Qasar	قصر	20	Latif	لطيف

ث. تحليل الكلمات حسب معانيها

إن الكلمات العربية التي دخلت إلى اللغة الإندونيسية طرأت عليها أنواع التغيرات، منها ما بقيت معانيها في اللغة الإندونيسية وهن ٤٢ كلمة، ومنها ما ضاقت معانيها وهن ٦٤ كلمات، ومنها ما اتسعت معانيها وهن ٢١ كلمة، ومنها ما انتقلت معانيها وهن ١٥ كلمات. وهي كالتالي:

١. الكلمات التي بقيت معانيها

كلمة Jubah وأصلها العربي "جبة"

لا تنطق الباء مشددة، والتاء المربوطة ساكنة ويقال جُبَّةً، وتعني في اللغة العربية ثوب للرجل واسع الكمين مفتوح الأمام يلبس عادة فوق ثوب آخر (مجمع اللغة العربية، ٢٠١١). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية بقي معناها كما في اللغة العربية (Departemen Pendidikan Nasional, 2013).

٢. الكلمات التي ضاقت معانيها

كلمة Madrasah وأصلها العربي "مدرسة"

ترقق عند نطق الراء ويسكن الحرف الأخير = مَدْرَسَةٌ. وفي اللغة العربية لها معنيان، الأول مكان الدرس والتعليم، والثاني جماعة من الفلاسفة أو المفكرين أو الباحثين تعتنق مذهباً معيناً (مجمع اللغة العربية، ٢٠١١). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية ضاقت معناها، وتعني مدرسة أو جامعة (Departemen Pendidikan Nasional, 2013).

٣. الكلمات التي اتسعت معانيها

كلمة Jasad وأصلها العربي "جسد"

يسكن الحرف الأخير دون قلقلة = جسّد. وتعني في اللغة العربية الجسم (ج) أجساد (مجمع اللغة العربية، ٢٠١١). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية اتسع معناها وتعني جسم، وكذلك تعني قسم محدود من ذات (Departemen Pendidikan Nasional, 2013).

٤. الكلمات التي انتقلت معانيها

كلمة Nikah وأصلها العربي "نكاح"

تحذف الألف وتسكن الحاء ويقال نكح، وتعني في اللغة العربية الأول مؤنة الزواج من مهر ونفقة (أحمد مختار عمر، ٢٠٠٨). وبعد دخولها في اللغة الإندونيسية انتقل معناها وهو عقد الزواج بين الرجل والمرأة (Departemen Pendidikan Nasional, 2013).

ج. تصميم ألعاب لغوية من خلال الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي

١. أهمية ألعاب لغوية

- ألعاب لغوية لها أهمية في تعليم اللغة العربية، منها (عبد العزيز ناصف مصطفى، 1983):
- أ). باستخدام الألعاب اللغوية تتم فرح وبهجة في عملية التعليم، وبالتالي تساعد على النشاط والاستيعاب الجيد فيه.
- ب). الألعاب اللغوية روح عالية في التنافس والمسابقة فيتعلم اللاعبون من خلالها دون أن يفتنوا إلى ما يحدث لهم.

ت). فألعاب لغوية من الوسائل التي تساعد كثيراً من الطلاب على مواصلة جهد في تعلم اللغة ومساندتها وتخفيف رتابة الدرس وجفافها.

ث). تساعد الألعاب اللغوية المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، وبالتالي تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام في الدرس.

فالألعاب اللغوية إسهام كبير في تعليم اللغة، بها تجعل تعليم اللغة الملل مشوقاً، وبها تواصلت المعلومات إلى الطالب على وجه المطلوب، ولا تكتفي أهميتها بجانب استيعاب المعلومات اللغوية فحسب، بل هي أيضاً تنمي من خلالها المهارات الاجتماعية والبناء الفكري.

٢. تصميم ألعاب لغوية

قسم الباحث في تصميم ألعاب لغوية على حسب أربع المهارات اللغوية، الأولى ألعاب مهارات الاستماع، والثانية ألعاب مهارات الكلام، والثالثة ألعاب مهارات القراءة، والرابعة ألعاب مهارات الكتابة، وهي كالتالي:

أ). لعبة مهارة الاستماع

اسم اللعبة	: لعبة تعيين الصور
هدف اللعبة	: ١. أن يستمع الطالب إلى العبارة استماعاً صحيحاً. ٢. أن يفهم الطالب معنى العبارة من خلال استماعه.
نوع اللعبة	: زوجي
أداة اللعبة	: جهاز العرض.
عدد اللاعبين	: ٦ اللاعبين (لكل مجموعة شخصان)
وقت اللعبة	: ١٠ دقائق.
إجراء اللعبة	: يقرأ المدرس جملة مفيدة تتكون فيها الكلمة الإندونيسية ذات أصل عربي، وكلما يقرأ المدرس الجملة يعرض صورتين أو أكثر إحداهما تدل على الجملة، ويختار من أسرع في رفع اليد من كل المجموعات وهي التي تجيب السؤال، وهكذا حتى انتهت اللعبة.
نقطة الفوز	: يكون الفوز على المجموعة التي أجبت أكثر سؤالاً.
نظام اللعبة	: ١. لا يجوز رفع اليد إلا بعد إنتهاء قراءة الجملة. ٢. عدم اخبار اللاعبين إجابة السؤال من المشاهدين.
مثال اللعبة:	

١. يذهب عمر إلى المدرسة:



٢. اقترح محمد عند المشاورة:



ب). ألعاب مهارة الكلام

اسم اللعبة : لعبة دوران قلم

هدف اللعبة : ١. أن يعبر الطالب تعبيراً صحيحاً.

٢. أن يكون الطالب جملة صحيحة من الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي.

نوع اللعبة : جماعي

عدد اللاعبين : ١٠ - ١٥ اللاعب

أداة اللعبة : قلم واحد، قطعاً من الورقات (على حسب عدد اللاعبين) مكتوبة عليها بعض الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي.

وقت اللعبة : ١٥ دقيقة

إجراء اللعبة : يوزع المدرس الورقات على اللاعبين ثم يقوم اللاعبون على شكل دائرة ويمسك أحد منهم قلماً ثم ينطق اللاعبون جماعة عبارة "اخبرنا جملتك ولا تبخل علينا" مع دوران القلم، وكلما توقف دوران القلم بانتهاج العبارة يعبر ماسك القلم جملة صحيحة فيها بعض الكلمة الإندونيسية ذات أصل عربي المكتوبة على الورقة بتحديد الوقت التي حدد المدرس، ومن لم يستطيع أن يعبر تعبيراً صحيحاً أو انتهاء الوقت يخرج من اللعبة. وهكذا حتى يتبقى لاعب واحد.

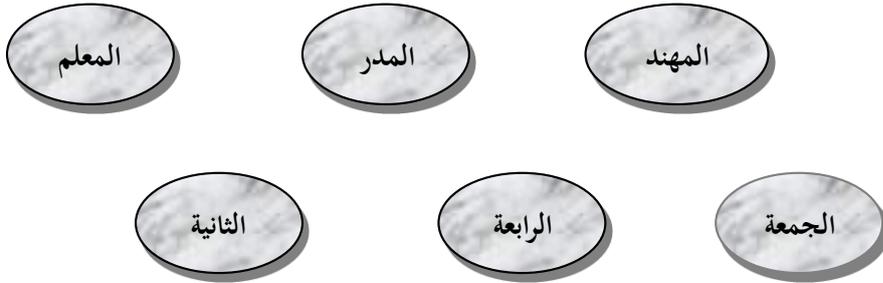
نقطة الفوز : يكون الفوز على من يستطيع أن يثبت ولا يُخرج من اللعبة.

نظام اللعبة : ١. مدة تكوين الجملة ٥ ثوان.

٢. عدم المساعدة بعضهم بعضاً.

ت). ألعاب مهارة القراءة

- اسم اللعبة : لعبة الأخطاء (محمد علي حسن الصوري، ٢٠٠٥)
- هدف اللعبة : ١. أن يفهم الطالب فهما صحيحا من خلال قراءته.
٢. أن يعرف الطالب موضع الخطأ في الجملة.
- نوع اللعبة : فردي
- أداة اللعبة : جهاز العرض
- وقت اللعبة : ٨ - ١٠ دقائق
- إجراء اللعبة : يعرض المدرس جملة ذات معنى غير معقول، تتضمن فيها الكلمة ذات أصل عربي، ويطلب من الطلاب تصويبها بعد التعرف على الخطأ فيها، ثم يبحث عن الكلمة المناسبة في الدوائر المجهزة ثم يقرأ الطلاب بصوت منخفض ليتعرفوا على الخطأ فيها، ثم يتقدم أحدهم لتصحيح الجملة، مثال:



- يدرس الطلاب في السوق)، (علم الجيش اللغة العربية أمام الفصل)،
صلى محمد صلاة الجمعة في يوم الخميس)، (عمر بن الخطاب الخليفة الثالثة).
- نظام اللعبة : عدم مساعدة أو إخبار الإجابة.

ج). ألعاب مهارة الكتابة

- اسم اللعبة : ابحث عن اسمي.
- هدف اللعبة : ١. أن يكتب الطالب تعبيراً صحيحاً باستخدام الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي.
٢. أن يتعرف الطالب على المفردة الجديدة.

نوع اللعبة : فردي
أداة اللعبة : جهاز العرض
وقت اللعبة : ٨ - ١٠ دقائق
إجراء اللعبة : يعد المدرس قبل اللعبة مجموعات من صور وأسماءها بالمربعات - كما في المثال - باستعانة

فووين



ل ص ل

..... الجملة:



م و م

..... الجملة:



ة ل ج

..... الجملة:



ة خ ل ل

..... الجملة:



ق ل ل ق

..... الجملة:



س و ل

..... الجملة:

Powerpoint، ثم يطلب المدرس من الطلاب اكمال الأحرف، ثم تكوين تلك الكلمات في جملة مفيدة.

نظام اللعبة : ١. مدة بحث عن الكلمات ٣ دقائق.

مثال اللعبة :

خلاصة البحث

من خلال الدراسة التي أجريت في هذا البحث، فقد توصل الباحث إلى النتائج الآتية:

١. أثبتت هذه الدراسات وجود الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي في قاموس KBBI من حرف J إلى حرف Q بلغ عددها نحو مائة اثنان وأربعون كلمة.
٢. وقد أثبتت هذه الدراسة أن الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي تنقسم إلى أربعة أقسام:
 - أ). الكلمات الإندونيسية التي بقيت معانيها وبلغ عددها نحو اثنان وأربعين كلمة.
 - ب). الكلمات الإندونيسية التي ضاقت معانيها وبلغ عددها نحو أربعة وستين كلمة.
 - ت). الكلمات الإندونيسية التي اتسعت معانيها وبلغ عددها نحو واحد وعشرين كلمة.
 - ث). الكلمات الإندونيسية التي انتقلت معانيها وبلغ عددها نحو خمسة عشرة كلمة.
٣. كما توصلت الدراسة أيضا إلى أن الكلمات الإندونيسية ذات أصل عربي يمكن تصميم منها ألعاب لغوية. وذلك بوضع تلك الكلمات في تصميم ألعاب لغوية على حسب المهارات اللغوية، وهي: ألعاب في مهارة الاستماع، وألعاب في مهارة الكلام، وألعاب في مهارة القراءة، وألعاب في مهارة الكتابة، كما تقدم في نتائج البحث.

المراجع

- Ahmad Tho'imiyah, Rosyid. 1989. *Ta'limul 'Arabiyah ligoirin Naatiqiina biha Manhajuhu wa Asasuhu*. Arriyadh: Mansyurot Alislamiyah litarbiyah wal 'ulumu wa Astaqofah.
- Ahmad, Muniroh 'Iwadh Al-Karim, Umar Ahmad Al-Kholifah Makki 'Arobi. *Tasmim Wa Tasni' Ma'dat Al-'Ab Atfal Maydaniyah Fi Sudan. Majalah Al'ulum Al-Islamiyah*. Jami'ah Al-Islamiyah Lil Ulul Wa Teknolojiah.

- Al-amin, Ahmad. 2011. *Musykilat Ta'lim Al-Lugoh Al-'Arobiyah Linnatiqina Bigoiriha Ma' Iqtirohi Ba'do Khulul Laha*. <http://www.ukm.my/sapba/prosiding%20sapba11.html> . Desember 2019.
- Al-wahidah, Durroh. *Tatwir Mawad Ta'lim Al-Lugoh Al-'Arobiyah 'Ala Asasi Al-'Ab Al-Lugowiyah Al-Bahs Wa Tatwir 'Ala Thulabi As-Sofi As-Sabi' Bimadrosah (Ihya Islam) Al-Mutawasitoh Al-Islamiyah Gresik*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Assuayriki, Muhammad Ali. 2005. *Al-'Ab Al-Lugowiyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharot Al-Lugoh Al-'Arabiyah*. Oman: Maktabah At-Tolabah Al-Jami'iyah.
- Dudri, Roja Wahid. 2000. *Al-Bahs Al-'Ilmi Assasiyatuhu Wal Mumarosatuhu Al'amiyah*. Birut: Darul Al-Fikar Al-Mu'asiroh.
- Jinni, Ibnu. 1913. *Al-Khoshois*. Darul Maktab Al-Misriyah.
- Majma' Lugoh Al-'Arobiyah. 2011. *Al-Mu'jam Al-Awasit*. Mesir: Maktabah As-Syuruq Ad-Dauliyah.
- Mandur, Ibnu. *Lisan Arab*. Birut Lubnan: Daru Shodir.
- Mukhtar Lukman, Ahmad. 2008. *Mu'jam Al-Lugoh Al-'Arobiyah Al-Mu'asiroh*. An-Nasir: 'Alam Kitab.
- Nasif Mustofa, Abdul Aziz. 1983. *Al-'Ab Al-Lugowiyah Fi Ta'lim Al-Lugot Al-Ajnabiyah*. Ar-Riyadh: Darul Marikh Linnasyr.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva press.
- Pendidikan Nasional, Departemen. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
- Ridho, Fahmi. 2018. *Tariqoh 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.