Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, 13 (1): 108-128 (2021)
DOI: 10.24042/albayan.v%vi%i.6917

JURNAL AL BAYAN: JURNAL JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
p-ISSN 2086-9282 | e-ISSN 2549-1229
http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/albayan/index

Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching

al-Al'ab al-Lughawiyyah al-Ibda'iyyah li Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah al-Mumti'ah

Fitra Awalia Rahmawati[1]*, Ifa Rodifah Nur[2], Muhammad Taqiyuddin[3]
[1] Arabic Education Study Program Universitas Darussalam Gontor, Indonesia
[2] Arabic Education Study Program Universitas Darussalam Gontor, Indonesia
[3] Arabic Education Study Program Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

Article History:
Received : October 05, 2020
Revised : November 10, 2020
Accepted : December 08, 2020
Published : June 01, 2021

Keywords:
Arabic Teaching; Curricular Games; Educative Games; Language Games

***Correspondence Address:**
fitraawaliarahmawati@unida.gontor.ac.id

Abstract: Arabic teaching has the aim in the mastery of four skills; listening, speaking, reading, and writing. Considering to the languages teaching nowadays, educative games are commonly used as inseparable method from their curriculum. This method also had been practiced in Arabic teaching by some teachers. For this context, some rules need to be curricularly formulated. This critical point had not been elaborated curricularly. In this research, Library research model highlighted several studies of Arabic learning practices through game methods; then analyzed it with analytical and descriptive critical discourse methods to formulating the good, proper, and ideal 'educative game' in Arabic teaching. This study concluded the language game which emphasized some aspects such as 1) teacher competency, 2) facilities and infrastructure, 3) environmental conditions and situations. These three prerequisites are important in carrying out language teaching through 'curricular' language games. Thus, educative language games can be formulated curricularly, which can be a simply contribution for practicing Arabic teaching through 'educative games'.

المقدمة

ولقد بذل السابقون من أهل اللغة في إصدار المواد التعليمية الميسرة لدى المتعلمين، نجد بعضهم وضعوا قواعد اللغة على الشكل الشعر، كألفية ابن مالك. ليكون الحفظ أيسر مع وجود الأغنية المستمتعة للسهولة في الحفظ. وقد يكون اللعب

© 2021 Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

داخل في احدي الوسائل التعليمية المعتبرة.[1] يعتبر اللعب جزء لا يتحزأ من حياة الإنسان في هذه الدنيا وله أهمية بالغة بالنسبة للصغار والكبار. يعد اللعب من أهم الأنشطة التى يمارسها الطفل، فيثير تفكيره وتوسع خياله وله دور في تكوين شخصية المرء بأبعادها وسماتها المختلفة. وكذلك أن الألعاب مدخلا أساسيا لنمو المرء مع الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية. ومن الممكن، أن نستخدم اللعب لتعليم العربية لمستوى المدرسة الثانوة فصاعدا، حتى ولو لطلاب الجامعة.[2] يوجد عدد كثير من الدراسات السابقة تتعلق بنظرية

البحث لأحمد عارفين يستنبط أن الألعاب اللغوية تساعد المعلم في تنظيم أحوال الفصل وأحوال الطلاب فيه، فوصل التعليم إلى هدفه المرجوة في تعليم اللغة العربية. يوجد كثيرأنواع الألعاب اللغوية تحتوي على المهارات اللغوية الأربعة يمكن استخدامه في العملية التعليمية ويكون وسيلة لنجاح تعليم اللغة العربية. كما أن محمد لقمان حكيم و إخوانه أكد أن تعليم المفردات الرائعة لدى طلاب المدرسة الثانوية يعني باستخدام الوسيلة التفاعلية (interactive)، منها الألعاب اللغوية الشاملة على

[1] Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Diva Press, 2011), 45–47; Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Nabighoh* 19, no. 02 (2017): 302–18; Mohssen Esseesy, "Arabic for Specific Purposes: Problems and Potentials," in *Handbook for Arabic Language Teaching Professionals in the 21st Century*, ed. Kassem M. Wahba, Liz England, and Zeinab A. Taha, 2nd ed. (New York: Routledge Taylor and Francis Group, 2018), 185–98.

[2] Dihin Muriyatmoko, Faisal Reza Pradhana, and Zaenury Adhiim Musyafa', "Durus Al-Lughah Gontory: Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Pemula Menggunakan Metode Langsung," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6, no. 1 (2019): 77–84; Muhammad Sabri Sahrir and Ghazali Yusri, "Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic," *GEMA Online Journal of Language Studies* 12, no. 3 (2012): 961–77.

الحركات والمحاكات والوسائل الإيضاحية كاستحضار الأسماء المتعلقة مثل إحضار الدراجة عند الحاجة إلى بيان معناها.[3]

كما سقب أن الوسيلة التفاعلية تشمل على الطريقة المباشرة، يستنبط جوهر علي أيضا على أن الألعاب اللغوي تستطيع تأديتها بوسيلة اللعب الحرة خارج الغرفة (outbound).[4] وأما بالنسبة إلى استخدام الوسائل الحاسبية في إنترنت، لقد حصل بحث محمد حميزول ونيك محمد رحيم على أن اللعب اللغوي عبر الإنترنت يعتبر كأداة لتقييم وامتحان كفاءة الطلاب اللغوية. وحصل هذا التقييم على إيجاد الفرح والسرور لدى الطلاب، مع أنهم في حقيقتهم ممتحنين.[5] حتى يستمر هذا البحث مع تركيزهم في تعليم العربية بمادة الاستماع والقراءة والكلام لبعض طلاب الجامعة باسطراليا.[6]

مما سبق لنا من البحوث، نفهم كثيرا بأن الألعاب اللغوي قد يكون الوسيلة القيمة والرائعة في تعليم اللغة. إلا وأن أكثرهم لم يستنتج الشروط اللازمة استيفاها في تنفيذ هذه الطريقة. حتى كان اللعب اللغوي يعتمد على إبداعية المدرسين فحسب، ولم يكن يتمكن منفعتها لمن أراد أن يعرف القواعد الأسسية لها. ففي هذه الأيام الدراسي, قد يحتاج المدرسون إلى تخطيط القواعد في منهج التدريس بوسيلة اللعب

[3] Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, and Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2017): 156–62.

[4] Jauhar Ali, "Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning," *ALSINATUNA* 3, no. 2 (2018): 244–61.

[5] M Hamizul and Nik Mohd Rahimi, "Design and Development of Arabic Online Games--a Conceptual Paper," *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 174 (2015): 1428–33.

[6] Hamadallah Mohammad Salleh Kenali et al., "The Effects of Language Games on Smartphones in Developing Arabic Speaking Skills among Non-Native Speakers," *Creative Education* 10, no. 05 (2019): 972.

اللغوي. فالجديد من هذا البحث، هو استخراج القواعد الأسسية من خلال البحوث التجربية المتعلقة باللعب التربي أو ما يقال الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية.

منهج البحث

منهج هذا البحث على الدراسة المكتبية، للحصول على إثبات صحة القاعدة المتعلقة بالألعاب اللغوية بالخصوص في تعليم اللغة العربية. حيث يجب على الباحثين التعمق نحو البحوث المتعلقة بالألعاب اللغوية الهادفة إلى التنشيط والترغيب في علم اللغة العربية في عصرنا الحديث. حيث أن اليوم، يكثر من المدرسين في المواد اللغوية يستخدمون أنواع الألعاب للتدرج إلى إيصال المعلومات اللغوية، إما الأساليب والمفردات وغيرها من عدة القواعد اللغوية. وهذا نجد كيثرا من المدرسين لمادة اللغة الإنجليزية. فهل يتمكن تطبيق هذه الألعاب في اللغة العربية؟ وهل يتمكن اللعب المنهجي أن يدخل في المنهج الدراسي في عامة تعليم اللغة؟

إجابة لما طرح من السؤال، لقد حاول الباحثون التعمق نحو الدراسة السبقة المتشابهة خصائصها حيث يتمكن لنا التصور نحو الألعاب اللغوية المرجوة المثالية كالمعيار للمدرسين لمن أراد أن يستخدم هذه الطريقة التعليمية.[7] فأصبح طريقة تحليل البيانات أداة مهمة للحصول على الاستنباط الساري. فالتحليل المستخدمة في هذا

[7] Anoual El Kah and Abdelhak Lakhouaja, "Developing Effective Educative Games for Arabic Children Primarily Dyslexics," *Education and Information Technologies* 23, no. 6 (2018): 2911–30.

البحث نوع من التحليل النقدي[8] والموضوعي الهادفة إلى استدلال وجود القواعد[9] في الطرق المثالية لتعليم اللغة العربية، خصوصا في ما يتعلق بالألعاب اللغوية[10] الملائمة استخدامه.

أما البيانات التي تحتاج إلى تحليلها، يعني من الكتب أو المكتوبات العلمية كما هي المجلة العلمية الجامعية أو تقارير المتعلقة بالتجربة نحو البحوث في تعليم اللغة العربية. وهذا البحث أراد أن ينسجم بين القواعد في الألعاب اللغوة ماعدا تعليم العربية و تجارب الباحثين في تعليم العربية من خلال ألعاب اللغوية. ولقد وجد الباحث شتى البحوث، وأهم أنواعها: دليل السياح في تعليم اللغة[11]، الألعاب اللغوية ودورها[12]، والألعاب التربيوية.[13] فهذا البحث وجد أن في تلك البيانات قواعد يجب

[8] Dris Soulaimani, "Discourse Analysis and Pedagogical Reflections," *Routledge Handbook of Arabic Second Language Acquisition*, 2018, 126–28; Rawia Hayik and Naomi Weiner-Levy, "Prospective Arab Teachers' Emotions as Mirrors to Their Identities and Culture," *Teaching and Teacher Education* 85 (2019): 36–44; Alireza Bonyadi, "Discourse Analysis and Language Pedagogy: A Review," *Journal of Teacher Education for Sustainability* 21, no. 1 (2019): 128–36; Maha H Alsoraihi, "Bridging the Gap between Discourse Analysis and Language Classroom Practice.," *English Language Teaching* 12, no. 8 (2019): 79–88.

[9] Yeijin Yeom, Marcia Ann Miller, and Roberta Delp, "Constructing a Teaching Philosophy: Aligning Beliefs, Theories, and Practice," *Teaching and Learning in Nursing* 13, no. 3 (2018): 131–34.

[10] El Kah and Lakhouaja, "Developing Effective Educative Games for Arabic Children Primarily Dyslexics."

[11] Everhard Ditters, "Technologies for Arabic Language Teaching and Learning," in *Handbook for Arabic Language Teaching Professionals in the 21st Century*, ed. Kassem M. Wahba, Zeinab A. Taha, and Liz England (Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2006), 239–53; Bruce D. Homer, Charles Raffaele, and Hamadi Henderson, "Games as Playful Learning: Implications of Developmental Theory for Game- Based Learning," in *Handbook of Game-Based Learning*, ed. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer (London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019), 25–52; Bruce D. Homer, Charles Raffaele, and Hamadi Henderson, "Types of Engagement in Learning with Games," in *Handbook of Game-Based Learning*, ed. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer (London: Mit Press, 2020), 25–52.

[12] Al-Shuryarkiy Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah* (Arbud: Maktabatu Al-thalabah al-jami'iyyah, 2006), 29.

[13] Al-hilah Muhammad Mahmud, *Al-Hilah. Al-Al'ab Al-Tarbawiyyah Wa Taqniyati Intajiha Sikulujiyan Wa Ta'limiyyan Wa Ilmiyyan*, 7th ed. (Amman: Darul masirah linnasyri wa al-tauzi', 2013), 17; Vladimir Trajkovik et al., "Traditional Games in Elementary School: Relationships of Students Personality Traits, Motivation and Experience with Learning Outcomes," *PloS One* 13, no. 8 (2018); Simone Hausknecht, Carman Neustaedter, and David Kaufman, "Blurring the Lines of Age: Intergenerational Collaboration in Alternate Reality Games," in *Game-Based Learning Across the Lifespan: Cross-*

استخراجها لأجل بناء النظرية والتصر نحو الطريقة الماثلة في تعليم اللغة بوسيلة الألعاب اللغوية.

نتائج البحث

اللعب وتعليم اللغة

إن التعويد اللغوي هو خير وسيلة لإيصال المهارة اللغوية للناطقين بغيرها. لمثل هذه الأهمية، لقد قامت بعض المؤسسات بتعليم اللغة على شكل هذه القاعدة. كما أن تعليم اللغة الإنجليزية بالطريقة المباشرة المعروف بـ "Berlitz Method". مما يحتاج في الطريقة المباشرة، هي البيئة حيث أحاطت حول المتعلم بكل أنواعه. إما الحركات أو الصوت أو المنظر أو الأحوال التي تساعد إلى بلوغ أغراض التعليم المقررة.[14] فيتمكن اللعب اللغوي لتكون عاملا من عوامل وسائل نجاح التعليم اللغوي.

اللعب هو الحاله الخاصة للانسان لبحث الفرح والتمتع بوسيلة أنشطة اللعب وهدفه الوصول على المهارات الخاصة بالفرح. بذلك يرجي لكل طفل فرصة في إيجاد واكتشاف وإبداع وإظهار شعر الفرح والتمتع. كذلك أن للعب قيمة وخصائص لإعداد حياة الطفل اليومية. [15] وهكذا رأى محمد رجب فضل الله في اللعب.[16] أنواع اللعب

Generational and Age-Oriented Topics, ed. Margarida Romero et al. (Switzerland: Springer International Publishing, 2017), 47–62; Kim Sangkyun, *Gamification in Learning and Education* (Springer, 2018), 27.

[14] Cagri Tugrul Mart, 'The Direct-Method: A Good Start to Teach Oral Language', *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2013, <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v3-i11/330>; Muh Arif, 'Metode Direct Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Bahasa Dan Pengajarannya*, 2019; Umi Chabibatus Zahro, Sofri Rizka Amalia, and Nur Fadilah Amin, 'The Effectiveness of Direct Method in Arabic Language Learning', *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 12.1 (2020), 149–64.

[15] Mujib and Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* p. 25.

كثيرة جدا و يتعلق اللعب علاقة متينة مع الطفل من تفاعلهم مع البيئة، وتكوين الشخصية والسلوك، ولتعليم الطفل التفكيروكل شيء ما في حياته.[17] فقد تكون كبار السن يتعلم العربية بوسيلة اللعب المتشابه لمرحلة الصغار مع بعض التغير.[18]

ويروا مربي الأطفال أن اللعب هو الحاجة الإنسانية الذي ظهر على الفطرة الإنسانية. ولكل إنسان أراد أن يستقبل كل شيء في حياته بالفرح والسرور. فاللعب وسيلة لاحضار الفرح في نفسه إما في نفس الصغار أم في نفس الكبار. اللعب للطفل وسيلة مهمة لحفظ انفعاله وسيلة لنضج النفس، و لمعرفة الطفل عن أوسع هذه الدنيا الذي سيسيره فيما بعد.[19] فالمدارس الثاوية والعالية، أما المحاضرون في الجامعة، يمكن تطبيق اللعب اللغوي في محاضرتهم على سبيل تصميم المواد للتعليم. ويشمل هذه المواد على شتى المهارة، إما مهارة الاستماع أو الكلام أو الكتابة أو القراءة.[20]

ويشمل الألعاب اللغوية على كل لعب، حيث على شكل 1) المنطقي: إما الصورية (form) والمادية (matter) أي علمية التصوير من الخط والرسم وغيرها من الفنون اليدوية المكتوبة أو ما يدفع إلى بذل القوة الخيالية (imagination)، و2) الحركة الجسمية أي عملية تحرك الأجساد رياضة منتظمة كانت كالجمباز أو الرقص أو الجمع بيهما في

[16] Fadlullah Muhammad Rajib, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Liathfali Ma Qabla Al Madrasah* (Cairo: Darul Kutub, 2005), 11–12.

[17] Muhammad Mahmud, *Al-Hilah. Al-Al'ab Al-Tarbawiyyah Wa Taqniyati Intajiha Sikulujiyan Wa Ta'limiyyan Wa Ilmiyyan*, 11.

[18] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 17–22.

[19] Suo Yan Ju, Zalika Adam, and others, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *European Journal of Social Science Education and Research* 5, no. 1 (2018): 194–98.

[20] Sahrir and Yusri, "Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic."

اللعب الخارجي (outbond) وما أشبه ذلك من الحركة الجسمية، و 3) الألعاب المؤسس على التكنولوجيا إما الأدوات الإلكترونيكية أو الحاسبة: وهذا ما يستخدم كثيرا في هذا الزمن بشكل online game, adobe flash, power point, و غير ذلك.[21]

نظرة الإسلام عن اللعب

الإسلام دين الواقع والحياة يعامل البشر على أن لهم عواطف والطبيعة الإنسانية ويحتاج إلى فرح ومداعبة، فاهتمّ الإسلام إلى هذا الأمر بشرط أن تبقي على حدود شرعية ومصلحة إسلامية. كان النبي صلى الله عليه وسلم يحب السرور ويكره الحزن، ويستعيذه بالله من شره بقول: اللهم إني أعوذ بك من الهم والحزن". وقد لعب النبي في طفولته وأتاه جبريل وهو يلعب مع الصبيان، فأخذه وشق صدره (رواه الطبراني).[22]

وقد اشترط المسلمون شروط اللعب، منها: أن لا يجعل اللعب ديدانه في كل أوقاته، أن لا يهزل في موضوع الجد، أن لا يجعل من قدرتهم وأعراضهم محل مزاحه، أن لا يتخذ الكذب وسيلة للضحك واللعب.[23] والألعاب اللغوية ليست داخلة في الألعاب المحرمة المختلطة بالميسر والأنصاب وما يحق معناه. وهناك الألعاب الأخرى مكروهة كالشطرنج والنرد وما يشبههما. ومن أهم اللعب التى أقرها الإسلام: سباق

[21] Ditters, "Technologies for Arabic Language Teaching and Learning"; Scott J. Jones and Warren Greg, "What Is (and Is Not) a Learning Game?," in *Learning Games The Science and Art of Development*, ed. Scott J. Jones and Warren Greg (Switzerland: Springer International Publishing, 2017), 15–26; Homer, Raffaele, and Henderson, "Games as Playful Learning: Implications of Developmental Theory for Game- Based Learning," 25–28.

[22] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 23.

[23] Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab."

العدو و لعب السهام والحراب و لعبة الفرسية و لعبة الصيد وكما جاء في الآثار النبوية: كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللهِ فَهُوَ لَعِبٌ، لَا يَكُونُ أَرْبَعَةٌ: مُلَاعَبَةُ الرَّجُلِ امْرَأَتَهُ، وَتَأْدِيبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ، وَمَشْيُ الرَّجُلِ بَيْنَ الْغَرَضَيْنِ، وَتَعَلُّمُ الرَّجُلِ السَّبَّاحَةَ. وقد ظهر في هذا العصر الحديث، أن كل ألعاب تهدف إلى التربية تسمى التعلم المؤسس على اللعب أو ما اشتهر بـ "Game Based Learning".[24]

الألعاب اللغوية

مما لا شك أن الألعاب اللغوية داخلة في برنامج التعلم المؤسس على اللعب. قال الدكتور محمد على الصوريكي أن الألعاب اللغوية هي استراتيجية معينة في تعليم مهارات اللغية وتعلمها، وتكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة.ولها دور هام في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقيا يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.[25] قد كان تعلم اللغة عمل شاق حتى و الألعاب اللغوية تساعد كثير من الدارسين على مواصلة جهودهم في التعلم. تساعد الألعاب على المعلم في اختيار طريقا جذابة وتولد من ذلك رغبة الدارسين في المشاركة والإسهام.[26]

[24] Jan L. Plass et al., "Theoretical Foundations of Game- Based and Playful Learning," in *Handbook of Game- Based Learning*, ed. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer (London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019) p. 3-24.

[25] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 19.

[26] Hakim, Akhyar, and Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab."

و مما لا شك أن مصر القديم هم أول من عرف الكلام عن الألعاب المتنوعة كالألعاب الرياضية و الذهنية و ألعاب الأطفال و ألعاب الأكروبات. فاللعب اللغوي، قد عرف مكانته كاللعب الذهني.[27] أما عند نظريات علم النفس التربوي، كانت الألعاب اللغوي عامة قد تقسم حسب عقول التلاميذ، كما لا فرق بين هذا اللعب بغيرها من الألعاب الذهنية. فلتكن الألعاب التي تهدف إلى تربية التلاميذ أو تعليمهم مؤسسا على مناسبة قوة التلاميذ الجسمية أو العقلية أو الروحية.[28] لأن اللعب الجيد هو الذي يناسب طبقات التلاميذ. وأحيانا، تقاس هذه المناسبة بالنظر إلى سن التلاميذ أو دورها. فمن التلاميذ، من كان في دوره الصبيان أو الطفولة[29] أو المراهقة أو الشاب و الشيوخ.[30]

خصائص اللعبة الجيدة

كما سبق تقسيم اللعب باعتبار مناسبته للقوة العقلية و الجسمية والروحية، فنحن نقول بأن ليس هناك اللعب الجيد الوحيد. فاللعب الجيد هو الذي يناسب كل من أقسام التلاميذ المذكور: الصبيان و الطفولة و المراهقة و الشاب و الشيوخ. من الخصائص النظرية في الألعاب الجيدة يمكن أن تحيط الأمور الآتية: الرخاوة (flexibility) و التأثير الإيجابي (positive affect) و غير حرفية (nonliterality) و ذات باعثة الحماسة (intrinsic

[27] Hawwas Zuhi, *Al-Al'ab Wa Al-Tasliyah Wa Al-Tarkhiyah Inda Al-Mishra Al-Qadim* (Cairo: Maktabah al-Qiraah lil jami'ah, 2007), 23–25.

[28] Muhammad Mahmud, *Al-Hilah. Al-Al'ab Al-Tarbawiyyah Wa Taqniyati Intajiha Sikulujiyan Wa Ta'limiyyan Wa Ilmiyyan*, 142–45.

[29] Trajkovik et al., "Traditional Games in Elementary School: Relationships of Students Personality Traits, Motivation and Experience with Learning Outcomes."

[30] Damir Vusić, Andrija Bernik, and Robert Geček, "Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems," *Tehnički Glasnik* 12, no. 1 (2018): 11–17;

motivation).[31] فاللعب الجيد هو الذي بعث التأثير إلى التعليم المكثف أو التعلم وذلك ظهرت في الأمور الآتية: زيادة تعهد التلاميذ و حماستهم (student engagement and Increase motivation) و تعزيز الكفاءة والنتائج الآكاديمية (Enhance learning performance and academic achievement) و ترقية الاستذكار والحفظ (Improve recall and retention) و إيجاد التغذية الراجعة السريعة عند التعلم و غيره (Provide instant feedback on students' progress and activity) و تخفيز التغير السلكي (Catalyze behavioral changes) و تطوير مهارة التعاون (Promote collaboration skills) و يسمح للتلاميذ بمعرفة نتيجتهم (Allow students to check their progress).[32] رأى ناصف مصطفى أن اللعبة الجيدة تهدف إلى تنشيط تعاوني، أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية.[33] وهكذا رأى الصويركي في شروط الألعاب اللغوية الجيدة.[34]

أم عند مرغريت غردلير (Margaret E Gradler) أن اللعب التربي الجيد يستوفي الشروط الآتية: أن يكون اللعب رمزا دالا على العناصر التي يتعلمها التلاميذ، يشمل اللعب على النعاصر التربية الإدراكية (cognitive) و العاطفية (affective) و النفسية الحركية (psycho-motoric).[35]

Hausknecht, Neustaedter, and Kaufman, "Blurring the Lines of Age: Intergenerational Collaboration in Alternate Reality Games."

[31] Homer, Raffaele, and Henderson, "Types of Engagement in Learning with Games" p. 25-26.

[32] Sangkyun, *Gamification in Learning and Education* p. 4-5.

[33] Nashif Musthafa Abdi Al-Aziz, *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'limi Al-Lughah Al-Ajnabiyyah* (Riyāḍ: Darul Marikh lilnassyri, 1983), 18–19; William Rowland Lee, "Language-Teaching Games and Contests.," 1965, 3–4.

[34] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 20–21.

[35] Margaret E Gredler, "Games and Simulations and Their Relationships to Learning," *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* 2 (2004): 571–81.

وأن لا تنسى بأن اللعب الجيد سيأتي من تصميم وتخطيط دقيق وتجربة كثيرة. وهذا تعني بأهمية مراعاة جودة مواد اللعبية التي سيعطيه المعلم إلى تلاميذه. [36] وما يدخل في تصميم مواد اللعب هو النظم في اللعب نفسه. لأن اللعب التربوي يعتبر درسا لا يتجزء عن التفكير المنطقي والأغراض من التعليم خاصة كانت أو عامة. وبالنسبة من تطبيق الطريقة المباشرة (direct method) في اللعب، فيستلزم على معلمي كل اللعب اللغوي أن ينطق باللغة التي أراد تدريسها. فالمثال، أن المعلم يتفق مه تلاميذه في استخدام المصطلحات المألوفة عند اللعب.[37]

أهداف تعليم اللغة بالألعاب اللغوية ومزاياها ونقائصها

إن من أهداف الألعاب اللغوية كثيرة منها، يوجد المعاملة اللفظية (verbal) في تنفيذ الألعاب اللغوية يفتح باب الفرصة للمعلم لوجود البيئة التعليمية الجيدة. فالمعلم وسيلة في تنفيذ هذه اللعبة اللغوية. كذلك أن الألعاب اللغوية يرقي نشاطات وثقة نفس الدارسين، فلابد أن يكون هذه اللعبة اللغوية منهجا في التعليم. كذلك أن الألعاب اللغوية يحلل سآمة الدارسين عند التعلم. وممكن أن تكون الألعاب اللغوية آلة لتقييم العملية التعليمية.[38]

---

[36] Janna Jackson Kellinger, *A Guide to Designing Curricular Games: How to "Game" the System* (Switzerland: Springer International Publishing, 2017), 14–18; Fengfeng Ke et al., "Interdisciplinary Design of Game-Based Learning Platforms" (Springer, 2019), 75–80; Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 75–80.

[37] Al-Khuwalidah Ahmad Muhammad, *Al-Al'ab Min Ajli Al-Tafkir Wa Al-Ta'allum* (Amman: Darul Masiirah, 2007), 15, 19–21; Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (20 ;43–31 :(19Muhammad Ali Bakri, "Metode Langsung (Direct Method) Dalam Pengajaran Bahasa Arab," *Al-Maraji' Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2017): 1–24.

[38] Mujib and Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* p. 43.

وهذا يمكننا أن نرى أهداف تعليم اللغة بوسيلة الألعاب اللغوية من جهتين: الجهة التربوية والجهة السيكولوجية. بالنظر التربيي، فإن اللعب الهادف إلى التربية والتعليم فلا تخلو عن شروط اللعب الجيد. فيكون الهدف حول ما يأتي: أن اللعب هو من إحدى الوسائل الفطرية التربوية، وأن اللعب يعطي فرصة للمعلم لإدخال مختلف الدروس بشكل الإرهاصي (symbolic) الذي بوسيلته يمكن للمعلم تلخيص المواد الكثيرة باللغة السهلة العبارة، واللعب يمرن المعلم كيفية القيام بإشراف جيد؛ لأن بدونه لن ينجح اللعب.[39] أما نقائص هذه الألعاب اللغوية: لكثرة الدارسين يصعب المعلم في تنفيذ هذه اللعبة، يوسوس الفصول المجاور لأن تنفيذه أحيانا يجعل الضوضاء، لايمكن تنفيذها في جميع المواد الدراسية، أن الألعاب لايمكن أن تكون منهجا دراسيا إنما هو مجرد تنوع المادة فحسب.[40]

دور المعلم في تنظيم اللعب

المعلم شخص مهم في التعلم، ولا سيما إذا استخدم المعلم ألعابا في تعليمه، فدون المعلم لا فائدة اللعب.دور المعلم في تنطيم الوقت هو أن يمر بين المجموعات، يستمع وينصت ولا يتدخل بين المجموعات إلا إن يوجد الصعوبات فيه. وعلى المعلم أن يطوّع الألعاب حسب الظروف والبيئة وأساليب التعليم.[41] فبعد مسيرة الألعاب

[39] James C. Lester et al., "Instructional Support, Feedback, and Coaching in Game- Based Learning," in *Handbook of Game-Based Learning*, ed. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer (London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019), 209–37.

[40] Mujib and Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* p. 39.

[41] John-Paul A Ghobrial, "13 The Life and Hard Times of Solomon Negri: An Arabic Teacher in Early Modern Europe," in *The Teaching and Learning of Arabic in Early Modern Europe* (Brill, 2017), 310–31; Javier Gil-Flores, Javier Rodr\'\iguez-Santero, and Juan-Jesús Torres-Gordillo, "Factors That

سبجد الاقتراحات فيطور بعد ذلك. وكذلك على المعلمعند اختيار اللعب أن يراعي إلى التعبيرات اللغوية المدروسة وأشكال اللعبة[42]

العلاقة بين الألعاب والمهارات اللغوية: دور أنواع الوسائل التعليمية

الألعاب اللغوية ومهارة القراءة

بعض المشكلات من الدارسين في تعلم مهارة القراءة هي أن الدارسين يتعودون على القراءة من اليسار إلى اليمين أو من أعلى إلى أسفل، لأن هذه الطريقة طريقة في تعلم لغتهم الأم.[43] فيحتاج الدارسين إلى الألعاب اللغوية تحل هذه المشكلات حتي يدرك ويتدرب عن لغة يتعلم فيه.فممكن أن تحصر الألعاب المتعلق بالمهارة القراءة إلى: ألعاب التعرف على الحروف والكلمة والجملة، وألعاب التدريب على القراءة من اليمين إلى السيار، وألعاب التدريب على قراءة كلمة أو عبارة أو نص قصير، وألعاب التعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها، وألعاب التدريب على استيعاب مفردات أو عبارة قصيرة أو نص قصير.[44] لهذه المهارات اللغوية لابد أن تتيع أنجح الطرق وأكثر فعالية لتمكن مهارة القرائة في نفس الطالب، ومنها بطريقة اللعب. أهداف الألعاب اللغوية في مهالرة القراءة هي: القدرة على القراءة، التدريب الطالب على النطق السليم، التيسير

Explain the Use of ICT in Secondary-Education Classrooms: The Role of Teacher Characteristics and School Infrastructure," *Computers in Human Behavior* 68 (2017): 441–49.

[42] Al-Aziz, *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'limi Al-Lughah Al-Ajnabiyyah*, 36.

[43] El Kah and Lakhouaja, "Developing Effective Educative Games for Arabic Children Primarily Dyslexics."

[44] Al-Aziz, *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'limi Al-Lughah Al-Ajnabiyyah*, 32–33; Ismail Suardi Wekke, "Arabic Teaching and Learning: A Model from Indonesian Muslim Minority," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2015, https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.236; Baha Makhoul, "Moving beyond Phonological Awareness: The Role of Phonological Awareness Skills in Arabic Reading Development," *Journal of Psycholinguistic Research* 46, no. 2 (2017): 469–80.

على تعلم القراءة والكتابة، تنمية قدرة على تحليل وتشخيص الحروف والمقاطع، التنمية في روح العمل الجماعي الفعال والنشاط.[45]

الألعاب اللغوية ومهارة الكتابة

يتدرج تعلم الكتابة من حرف حرف ثم كلمة ثم جملة أو عبارات أو أوامر أو أمثال أو رسالة أو كتابة قصة وغير ذلك.[46] فأنواع الألعاب اللغوية في مهارة الكتابة: لعبة التصفيق للكلمة التى همزتها على حرف، تركيب كلمة مقاطعة، لعبة حل المربعات، لعبة أحاج والغاز، وما أشبه ذلك.[47] ففي عصرنا اليوم، قد يكون الوسائط المتنوعة مساعدة في تطبيق تعليم اللغة بوسيلة الألعاب، كفيديو والأفلام[48] والصور والحكايات الإنشائية[49] وغيرها.

[45] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 38; Saad Fathy Shawer, "Four Language Skills Performance, Academic Achievement, and Learning Strategy Use in Preservice Teacher Training Programs," *TESOL Journal* 7, no. 2 (2016): 262–303; Suci Ramadhanti Febriani and Anasruddin Anasruddin, "Technology For Four Skills Arabic In The Era Emergency Of Covid-19 In Indonesia," *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban* 4, no. 1 (2020): 1–11.

[46] Al-Aziz, *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'limi Al-Lughah Al-Ajnabiyyah*, 25–26.

[47] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 66–67.

[48] Tg Ainul Farha Tg Abdul Rahman, Abdul Rahman Chik, and Muhammad Sabri Sahrir, "The Use of Documentary Film Text in Developing Arabic Writing Skills: What the Experts Say," *LSP International Journal* 4, no. 2 (2017).

[49] Abdul Hafidz Zaid, Imam Bahroni, and Putri Retno Sari, "Implementation Of The Insya' Lesson To Improve The Writing Skills Of Students In The Senior High School," 2019; Mohammed Ali Alwaleedi, Robyn M Gillies, and M Obaidul Hamid, "Collaborative Writing in Arabic as a Second Language (ASL) Classrooms: A Mixed-Method Study," *Language, Culture and Curriculum* 32, no. 2 (2019): 157–72.

الألعاب اللغوية ومهارة الاستماع

أنواع الألعاب اللغوية في مهارة الاستماع، منها: لعبة تذكر ما سمعت، لعبة أحذف ما ليس له علاقة بالمعنى عام، وغير ذلك.[50] فتتصف الألعاب الجيدة لها هي التي تتميز بوضوح اللهجة والمخرج، حتى ولو وسيلة التعليم من الأدوات الإستمارية الحاسبية المعروفة استخدامها.[51] وطريقة أخرى، يعني باستخدام الأغنية المنتخبة و الأفلام و سماعة راديو و فيديو حتى يعلم من التلاميذ كفاءتهم في الاستماع.[52]

الألعاب اللغوية ومهارة الكلام

كل الدارسين سيجدون صعوبات فب نطق تعض الأصوات، مهما كان تطقهم جيدة. وتختلف أخطاء النطق ياختلاف لسان الدارسين. فلابد لكل معلم أن يدرك مشكلات الدارسين ويركز على حلوله. لابد أن تراعي الألعاب الأمور الآتية: يجب أن تجري بالنظام ولكن لا يستغرق وقتا طويلا، يجب أن تكون هذه اللعبة ذو معنى، يجب أن سبق علمهم في دراستهم.[53]

[50] Muhammad Ali Hasan, *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*, 70.

[51] Ahmad Zubaidi, "Development Of Maharah Al-Istima' Test Instrument For Electronic Based Arabic Student Using The Kahoot! Application," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2020): 61–77.

[52] Rahman, Chik, and Sahrir, "The Use of Documentary Film Text in Developing Arabic Writing Skills: What the Experts Say"; Elwin Walimatul Fara and M Alfin Khoirun Na'im, "Media Film Sebagai Media Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Kemahiran Menyimak," 2018; Rini Rini and Renti Yasmar, "Peningkatan Kompetensi Istima' Wa Takallum Melalui Media Film," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 155–78.

[53] Al-Aziz, *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'limi Al-Lughah Al-Ajnabiyyah*, 22.

الخلاصة

إن الألعاب في العملية التعليمية مهم ليكون وسيطة التعلم و التعليم. بشرط أن يخط منهجا ناجحا لاستخدام هذه الألعاب اللغوية ولا ننس دور المعلم أهم من كل شيء. يشمل الألعاب اللغوية على أشكال متنوعة، منه على الشكل المنطقي، الحركة الجسمية، وعلى الشكل التكنولوجيا. والألعاب اللغوية الجيدة لابد أن يناسب سن الدارس، ولابد أن يشجع الدارس، ولابد أن تكون جذابة وتجلب الممتعة والسرور. فلهذه الظواهر، نستنتج المعايير المنهجية في الألعاب اللغوية. فالمرجوّ ومن نقائص هذا البحث، أن يستخرج الباحثين اللاحقين تصنيفات الألعاب المنهجي اللائقة لكل السنة الدراسية.

الشكر والتنويه

أخيرا تقدم الباحثون جزيل الشكر ووفائق الاحترام إلى مكتب البحث العلمي وخدمة المجتمع لجامعة دار السلام كونتور و إلى وزارة البحث والتكنولوجيا والتعليم العالي لبلاد الإندونيسية على كل دعم واهتمام كامل لإجراء هذا البحث العلمي.

المراجع

Ahmad Muhammad, Al-Khuwalidah. *Al-Al'ab Min Ajli Al-Tafkir Wa Al-Ta'allum*. Amman: Darul Masiirah, 2007.

Al-Aziz, Nashif Musthafa Abdi. *Al-Al'ab Al-Lughowiyah Fi Ta'limi Al-Lughah Al-Ajnabiyyah*. Riyāḍ: Darul Marikh lilnassyri, 1983.

Ali, Jauhar. "Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning." *ALSINATUNA* 3, no. 2 (2018): 244–61.

Alsoraihi, Maha H. "Bridging the Gap between Discourse Analysis and Language Classroom Practice." *English Language Teaching* 12, no. 8 (2019): 79–88.

Alwaleedi, Mohammed Ali, Robyn M Gillies, and M Obaidul Hamid. "Collaborative Writing in Arabic as a Second Language (ASL) Classrooms: A Mixed-Method Study." *Language, Culture and Curriculum* 32, no. 2 (2019): 157–72.

Arif, Muh. "Metode Direct Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Bahasa Dan Pengajarannya*, 2019.

Arifin, Ahmad. "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Nabighoh* 19, no. 02 (2017): 302–18.

Bakri, Muhammad Ali. "Metode Langsung (Direct Method) Dalam Pengajaran Bahasa Arab." *Al-Maraji' Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2017): 1–24.

Bonyadi, Alireza. "Discourse Analysis and Language Pedagogy: A Review." *Journal of Teacher Education for Sustainability* 21, no. 1 (2019): 128–36.

Ditters, Everhard. "Technologies for Arabic Language Teaching and Learning." In *Handbook for Arabic Language Teaching Professionals in the 21st Century*, edited by Kassem M. Wahba, Zeinab A. Taha, and Liz England, 239–53. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.

Fara, Elwin Walimatul, and M Alfin Khoirun Na'im. "Media Film Sebagai Media Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Kemahiran Menyimak," 2018.

Febriani, Suci Ramadhanti, and Anasruddin Anasruddin. "Technology For Four Skills Arabic In The Era Emergency Of Covid-19 In Indonesia." *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban* 4, no. 1 (2020): 1–11.

Ghobrial, John-Paul A. "13 The Life and Hard Times of Solomon Negri: An Arabic Teacher in Early Modern Europe." In *The Teaching and Learning of Arabic in Early Modern Europe*, 310–31. Brill, 2017.

Gil-Flores, Javier, Javier Rodr\'\iguez-Santero, and Juan-Jesús Torres-Gordillo. "Factors That Explain the Use of ICT in Secondary-Education Classrooms: The Role of Teacher Characteristics and School Infrastructure." *Computers in Human Behavior* 68 (2017): 441–49.

Gredler, Margaret E. "Games and Simulations and Their Relationships to Learning." *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* 2 (2004): 571–81.

Hakim, Muhammad Luqman, Akhyar, and Asrowi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2017): 156–62.

Hamizul, M, and Nik Mohd Rahimi. "Design and Development of Arabic Online Games--a Conceptual Paper." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 174 (2015): 1428–33.

Hausknecht, Simone, Carman Neustaedter, and David Kaufman. "Blurring the Lines of Age: Intergenerational Collaboration in Alternate Reality Games." In *Game-Based Learning Across the Lifespan: Cross-Generational and Age-Oriented Topics*, edited by Margarida Romero, Kimberly Sawchuk, Josep Blat, Sergio Sayago, and Hubert Ouellet, 47–62. Switzerland: Springer International Publishing, 2017.

Hayik, Rawia, and Naomi Weiner-Levy. "Prospective Arab Teachers' Emotions as Mirrors to Their Identities and Culture." *Teaching and Teacher Education* 85 (2019): 36–44.

Homer, Bruce D., Charles Raffaele, and Hamadi Henderson. "Games as Playful Learning: Implications of Developmental Theory for Game- Based Learning." In *Handbook of Game-Based Learning*, edited by Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, 25–52. London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019.

———. "Types of Engagement in Learning with Games." In *Handbook of Game-Based Learning*, edited by Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, 25–52. London: Mit Press, 2020.

Jones, Scott J., and Warren Greg. "What Is (and Is Not) a Learning Game?" In *Learning Games The Science and Art of Development*, edited by Scott J. Jones and Warren Greg, 15–26. Switzerland: Springer International Publishing, 2017.

Ju, Suo Yan, Zalika Adam, and others. "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom." *European Journal of Social Science Education and Research* 5, no. 1 (2018): 194–98.

Kah, Anoual El, and Abdelhak Lakhouaja. "Developing Effective Educative Games for Arabic Children Primarily Dyslexics." *Education and Information Technologies* 23, no. 6 (2018): 2911–30.

Ke, Fengfeng, Valerie Shute, Kathleen M Clark, and Gordon Erlebacher. "Interdisciplinary Design of Game-Based Learning Platforms." Springer, 2019.

Kellinger, Janna Jackson. *A Guide to Designing Curricular Games: How to "Game" the System*. Switzerland: Springer International Publishing, 2017.

Kenali, Hamadallah Mohammad Salleh, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Hazlina Abdullah, Ashwaq Mohammad Salleh Kenali, and others. "The Effects of Language Games on Smartphones in Developing Arabic Speaking Skills among Non-Native Speakers." *Creative Education* 10, no. 05 (2019): 972.

Lee, William Rowland. "Language-Teaching Games and Contests.," 1965.

Lester, James C., Randall D. Spain, Jonathan P. Rowe, and Bradford W. Mott. "Instructional Support, Feedback, and Coaching in Game- Based Learning." In *Handbook of Game-Based Learning*, edited by Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, 209–37. London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019.

Makhoul, Baha. "Moving beyond Phonological Awareness: The Role of Phonological Awareness Skills in Arabic Reading Development." *Journal of Psycholinguistic*

Research 46, no. 2 (2017): 469–80.

Mart, Cagri Tugrul. "The Direct-Method: A Good Start to Teach Oral Language." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 3, no. 11 (2013): 182–84. https://doi.org/10.6007/ijarbss/v3-i11/330.

Mohssen Esseesy. "Arabic for Specific Purposes: Problems and Potentials." In *Handbook for Arabic Language Teaching Professionals in the 21st Century*, edited by Kassem M. Wahba, Liz England, and Zeinab A. Taha, 2nd ed., 185–98. New York: Routledge Taylor and Francis Group, 2018.

Muhammad Ali Hasan, Al-Shuryarkiy. *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharati Al-Lughoh Al-Arabiyyah*. Arbud: Maktabatu Al-thalabah al-jami'iyyah, 2006.

Muhammad Mahmud, Al-hilah. *Al-Hilah. Al-Al'ab Al-Tarbawiyyah Wa Taqniyati Intajiha Sikulujiyan Wa Ta'limiyyan Wa Ilmiyyan*. 7th ed. Amman: Darul masirah linnasyri wa al-tauzi', 2013.

Muhammad Rajib, Fadlullah. *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Liathfali Ma Qabla Al Madrasah*. Cairo: Darul Kutub, 2005.

Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press, 2011.

Muriyatmoko, Dihin, Faisal Reza Pradhana, and Zaenury Adhiim Musyafa'. "Durus Al-Lughah Gontory: Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Pemula Menggunakan Metode Langsung." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6, no. 1 (2019): 77–84.

Plass, Jan L., Bruce D. Homer, Richard E. Mayer, and Charles K. Kinzer. "Theoretical Foundations of Game- Based and Playful Learning." In *Handbook of Game- Based Learning*, edited by Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer. London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019.

Rahman, Tg Ainul Farha Tg Abdul, Abdul Rahman Chik, and Muhammad Sabri Sahrir. "The Use of Documentary Film Text in Developing Arabic Writing Skills: What the Experts Say." *LSP International Journal* 4, no. 2 (2017).

Rini, Rini, and Renti Yasmar. "Peningkatan Kompetensi Istima' Wa Takallum Melalui Media Film." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 155–78.

Sahrir, Muhammad Sabri, and Ghazali Yusri. "Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic." *GEMA Online Journal of Language Studies* 12, no. 3 (2012): 961–77.

Sangkyun, Kim. *Gamification in Learning and Education*. Springer, 2018.

Shawer, Saad Fathy. "Four Language Skills Performance, Academic Achievement, and Learning Strategy Use in Preservice Teacher Training Programs." *TESOL Journal* 7, no. 2 (2016): 262–303.

Soulaimani, Dris. "Discourse Analysis and Pedagogical Reflections." *Routledge Handbook of Arabic Second Language Acquisition*, 2018, 45–65.

Trajkovik, Vladimir, Toni Malinovski, Tatjana Vasileva-Stojanovska, and Marina Vasileva. "Traditional Games in Elementary School: Relationships of Students Personality Traits, Motivation and Experience with Learning Outcomes." *PloS One* 13, no. 8 (2018).

Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31–43.

Vusić, Damir, Andrija Bernik, and Robert Geček. "Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems." *Tehnički Glasnik* 12, no. 1 (2018): 11–17.

Wekke, Ismail Suardi. "Arabic Teaching and Learning: A Model from Indonesian Muslim Minority." *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2015. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.236.

Yeom, Yeijin, Marcia Ann Miller, and Roberta Delp. "Constructing a Teaching Philosophy: Aligning Beliefs, Theories, and Practice." *Teaching and Learning in Nursing* 13, no. 3 (2018): 131–34.

Zahro, Umi Chabibatus, Sofri Rizka Amalia, and Nur Fadilah Amin. "The Effectiveness of Direct Method in Arabic Language Learning." *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 1 (2020): 149–64.

Zaid, Abdul Hafidz, Imam Bahroni, and Putri Retno Sari. "Implementation Of The Insya' Lesson To Improve The Writing Skills Of Students In The Senior High School," 2019.

Zubaidi, Ahmad. "Development Of Maharah Al-Istima' Test Instrument For Electronic Based Arabic Student Using The Kahoot! Application." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2020): 61–77.

Zuhi, Hawwas. *Al-Al'ab Wa Al-Tasliyah Wa Al-Tarkhiyah Inda Al-Mishra Al-Qadim*. Cairo: Maktabah al-Qiraah lil jami'ah, 2007.