

تنمية مهارة القراءة لدي الطلاب باستخدام لعبة “فلاش” (بحث تطويري في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الفلاح الاسلامية السنية)

Hakam Majid Abdillah

IAI Al-Falah As-Sunniyyah Kencong Jember
(hakam@gmail.com)

Abstract

This research is based on the students weakness ability in reading Arabic text. It could be happened because learning activities and techniques tend to be tedious. So they need a new way to make lesson not make them bored. The purpose of this study is to describe the implementation of learning and increasing the ability of students to understand the Arabic texts through the use of the language game “Flash” at IAI Al-Falah As-Sunniyyah Kencong Jember. The researcher use R&D approach to apply this study. The results of this study are: First, the students can play the game “Flash” in developing their reading skill ability. Second, the teacher can reach the learning goal easily. Third, the flash game can develop the students reading skills effectively.

Keywords: reading skill development, game, flash

تمهيد

ومن المعروف أن اللغة العربية لها أربع مهارات، وهي مهارة الإستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة. مهارة القراءة ليست بأمر سهل ولا بنطق الأحرف أو الكلمات فحسب وإنما هذه المهارة تتطلبنا أن نبذل أفكارنا بجهد لفهم المعلومات في نص القراءة وأما المراد بالقراءة كما نقله الباحث من كتاب رشدي احمد طعيمة فإنها أساس عملية ذهنية تأملية و ينبغي أن يحتوى على كل أنماط التفكير و التقويم والحكم و التحليل و التعليل وحل المشكلات.

ومهارة القراءة هي فهم المقروء ولكن فهم المقروء هو مشكلة أيضا. لأن كثيرا من الطلاب يستطيعون القراءة بل لا يفهمون المعنى. ولا سيما اذا المقروء مشكل. وكانت ثلاثة عناصر التي تهتم وتنتشر في درس القراءة يعنى الكلمة والجمله والفقرة، لأنهم يعضون المقروء معا. وعندها الهدف هو تنمية فهم المقروء والطلاقة فيه، فقد أصبح من واجب المعلم أن يستعجل طلبة في الوصول إلى هذا الهدف. لأن الطلاقة في القراءة تكتسب في تمهل، ومن خلال التدريب المستمر عليها.

كثير من الطلاب أن لديهم الإنطباع بأن تعليم اللغة العربية أصعب من اللغات الاجنبية الأخرى. صعوبات التعليم ويمكن أيضا أن يكون الطلاب ضعفاء العقل أو بسبب قلة الإهتمام وعدم وجود جهد. أو مشكلات الطلاب في قبول تقديم المعلم في توفير تعليمية مادة اللغة العربية، ليس لهم رغبة في تعلمها لأن المعلم يشرح المادة بطريقة التقليدية أو الخطابة، أو عدم الوسائل التعليمية التي يتوسل بها المعلم للوصول إلى الغاية المنشودة، كلهم هي سبب من أسباب الملل والتعب والتشاؤم.

ويريد الباحث أن تطوير اللعبة للوصول الى الغاية المرجوة. ومن الوسيلة التعليمية هي الوسيلة فعالة، تستخدمها المعلم ليكون الطلاب عماليا ولتسهيل إلقاء المواد التعليمية حتى لا يشعر الطلاب بالملل.

تطوير هذه الوسيلة على أساس أن تعلم بطريقة أفضل فاشترك الطلاب اشتراكا إيجابيا ومسرورا ومشوقا بحرية دون فرض أو إرغام. يساعد اللعبة " فلاش " الطلاب على التعلم الذاتي في زمان ومكان غير معين. إذن، يمكن تحدث تغييرات إيجابية مرغوبة تربويا واجتماعيا في سلوك الطلاب وتفكيرهم ووجدانهم.

ويقصد الباحث في تطويره أن يصمم وسيلة ترتبط بالمواد التعليمية في الكتب المقررة للتلاميذ بوسيلة اللعبة " فلاش " حتى تكون الدراسة أكثر جاذبية، وتنمية مهارة القراءة لدي الطلاب في تعلم اللغة العربية. لأن الوسيلة الجيدة ثيراهتمام الطلاب وتشوقهم إلى متابعة الدرس. وبالتالي يرجي من ذلك أن يتحسن فهم الطلاب في مادة اللغة العربية. وبالتالي يرجي من ذلك أن يتحسن فهم الطلاب في مهارة القراءة.

تعريف الوسيلة التعليمية

فالوسائل التعليمية هي كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعلم والتعليم ، وتوضيح المعاني والأفكار ، أو التدريب على المهارات ، أو تعويد الطالب على العادات الصالحة ، أو تنمية الاتجاهات ، وغرس القيم المرغوب فيها ، دون أن يعتمد المعلم أساساً على الألفاظ والرموز والأرقام .

والوسيلة التعليمية يؤدي إلى تعديل السلوك وتكوين الإتجاهات الجديدة كما تعزز عملية الدافعية في عملية التعلم. فضلاً عن كل ذلك فإن الوسائل التعليمية تساعد الدارسين على زيادة قدراتهم التأملية وقدراتهم على الملاحظة.

مفهوم اللعبة

يُستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصلية، لت زويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضاً توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعاً من الاختيار للغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو مراقبته في الأقل.

وقال عبد الوهاب أن لعبة اللغة هي وسيلة جديدة التي ينفع في تعليم اللغة العربية، وهي تؤثر إلى مهارة اللغة لأن تعليم اللغة الأجنبي يحتاج إلى حالة مسرورة. وفي هذا الحال يستطيع أن يحفر قوة الطالب في تعليم اللغة، لأن الطالب عندهم روح السباق.

تعليم اللغة يحتاج إلى اجتهاد سعي، وهذا السعي يجعل العادة الجديدة لدى الطالب ليحصل العادة الحسنة يجب على المدرس أن يدرب باستمراراً، وهذه العملية تسأم الطالب، فلذلك، اللعبة اللغة هي وسيلة جديدة التي تساعد الطالب لنيل الغرض المريد.

ولعبة في لغة الأندونيسي من كلمة "main" يعنى العمل ليفرح القلب (يعمل بالآت مسرورة أو دون الوسيلة). وفي قاموس اللغة الأندونيسية الكبيرة، قال بورواد رمنطا أن لعبة هي:

- الآلات اللّعب
- المعرض أو المشهد
- الزّينة
- العمل الذي يعمل دون اجتهاد

أما سوبارنو يقول أن لعبة هي عملية لنيل بعض من مهارات اللغة بسرور. فتح المجب و نيل الرحماوات يشرحان أن لعبة هي ظهرة الحاجة العلمي في نفس الأشخاص. كل الناس عنده الغريزة لنيل السرور والإقتناع والنعمة والرغبة وسرور الحياة، لأن الصفة الظاهريّة في لإنسان يعنى سيسلي نفسه حتى وفاته.

ولعبة هي الحال حينما الناس يبحث السرور أو الإقتناع من لعب، ولعبة هي العمل الذي يغرض لنيل النشاط المعين بطريقة تفرح الناس، وأما لعبة اللغة هي طريقة تعليم اللغة بلعبة وهي العمل المدبّر في التعليم وفيه العلاقة بدرس مباشرة أو اعتنافا. والمعنى الكامل أن لعبة اللغة هي عملية فيها التعاون والمزاحمة بين الطالب لغرض المعين بنظم المعين أيضا.

أما منافع اللعبة كثيرة، منها:

كما قال عبد الوهاب:

١. سمّد المزاحمة

٢. حتّ على الطالب ليشاهدون ويتبعون اللّعب

٣. حتّ على نفسهم ليتقدّمون بأحسن ما يمكن

٤. علّم للتعاون في العمل أو في نيل الإنتصار.

وكما قال فتح المجيب :

١. أن يزيح الإجهاد الذي يعوق التعلم والتعليم

٢. قان يضيع ضغط في بيئة اللغة

٣. أن يرتفع تعلم وتعليم

٤. أن يبني ابكاري النفس
٥. أن يبلغ الغرض بعدم الإعتراف
٦. أن يحصل معنى تعلم بالخبرة
٧. أن يركّز الطالب كطالب في التعليم.

تعريف مهارة القراءة

و القراءة عامل أساسي في بناء الشخصية و صقلها، فهي تزود القارئ بالمعارف و الخبرات التي قد لا يستطيع أن يكتسبها مباشرة إلا من خلال القراءة، كما أنها هي أداة الطالب في تحصيل علومه الدراسية، فمن لا يقرأ جيداً لا يحصل جيداً.

و القراءة هي النافذة للدارس الأجنبي التي من خلالها يستطيع أن يطل و يرى الثقافة الإسلامية و العربية، و من ثم فإن القراءة تكاد تكون هي الوسيلة الأولى لإشباع رغبات و فهم الدارس الأجنبي الذي يتطلع إلى فكر العرب و تراثهم.

و غالباً ما يكون الدافع وراء القراءة الآتي :

١. التزود بالحقائق و المعارف عن موضوع ما.
٢. إشباع حاجة نفسية لدى القارئ، كأن يجد في القراءة متعة أو تسلية.
٣. القراءة للقضاء على وقت الفراغ.
٤. القراءة من أجل تنمية الثروة اللغوية أو من أجل التدريب على السرعة في القراءة.
٥. القراءة من أجل تنمية الحس و التدوق الأدبي.
٦. القراءة من أجل النقد و التحليل.
٧. القراءة من أجل إيجاد حلول للمشكلات بطريقة علمية سليمة.

ولا شك أن القدرة على قراءة اللغة الأجنبية هي أهم أهداف تعلم اللغات في العالم العربي، حيث لن تتاح فرصة للاستماع أو الحديث إلا للترنر اليسير، أما الغالبية العظمى من المتعلمين

فإن مهارة القراءة ضرورية لقراءة المراجع و الكتب العلمية والاطلاع على التراث الفكري و الحضاري للعالم الخارجي. وكذلك يكون نفس الهدف للناطقين بغير اللغة العربية.

و تعليم القراءة يكون بعد تعليم مهارتي الاستماع و الحديث (الكلام) ، و إن كان بعض التربويين يرى أن تعليمها يأتي بعد مهارة الاستماع ، وبنى كتابه على هذا.

لكل فرع من فروع اللغة العربية أهداف عامة وأهداف خاصة، فالأهداف العامة تعمّ الفرع كله من جهة فائدته للمتعلم، وتربيته مهارة أساسية لديه، أو تنميته ملكة أو قدرة معينة. أما الأهداف أُلخّصة فيدركها المعلم من الموضوع كل درس على حدة، ويعمل على تحقيقها من خلال خطوات الدرس المتنوعة

أما يستهدف تعليم القراءة في المرحلة الثانوية :

١. أن تنمو قدرة الطالب على القراءة، وسرعته فيها، وفهمه للمقروء فهما واسعا، وتمييزه بين الأفكار الجوهرية والعرضية فيه، وتكوينه للاحكم عليه، وارتفاعه به في حياته العملية.

٢. أن تنمو فكرة التلميذ على تتبع ما يسمعه، وفهمه فهما صحيحا واسعا، ونقده، والانتفاع به في حياته عملية.

٣. أن تنمو ميل التلميذ إلى القراءة وشغفه بها، وتذوقه لما يقرؤه بحيث يدفعه ذلك إلى الاتصال بما يلائمه من الكتب والمطبوعات، وبخاصة في أوقات الفراغ وأن يقدر على انتقاء المادة الصالحة للقراءة.

٤. أن تزداد قدرة التلميذ على البحث والقضى المسائل، واستخدام المراجع، والانتفاع بالمكتبة والفهارس.

٥. أن تزداد قدرة التلميذ على الأداء الممثل للمعنى في القراءة الجهرية.

ينبغي عند اختيار مواد القراءة بالعربية في برنامج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى مراعاة الشروط الآتية:

١. أن تكون باللغة العربية الفصحى. أي لا تحتوى على كلمات من لهجة خاصة أو عامية

عربية معينة.

٢. أن تلاثم اهتمامات الدارسين وميولهم وأعمارهم. فلا نقدم للكبار نصا يمكن أن يقدم للأطفال فيشعرون بالمهانة واستصغار تفكيرهم.

٣. أن يبني لدي الطالب قيمة أخلاقية معينة أو يعرفهم بنمط ثقافي إسلامي معين دون أن يتعارض مع قيم الطالب أو يمتحن ثقافتهم. اللهم إلا في الحالات التي تتعارض فيها هذه القيم مع الثقافة الإسلامية.

٤. أن يتدرج النص بالطالب من حيث كم المفردات والتراكيب ونوعها. فيبدأ بما درسه شفهيا. وما يستطيعون استعماله في مواقف الاتصال. ثم ينتقل بهم إلى ما هو جديد. المهم في الأمر ألا يحتوى النص على المفردات الصعبة جدا وتستغرق جهد الدارس في معرفة معناها. وتضيق عليه لذة تحصيل المعرفة من الصفحة المطبوعة.

منهجية البحث

قام الباحث بالمدخل التطويري. وأما نوعه البحث التطويري في مجال التربية وهى طريقة بحثية مستخدمة للتطوير أو حصول والتصديق على المنتج التعليمي المعين. لذلك غرض أساسي من هذا المنهج تطوير منتج ما لترقية عملية التعليم أو التعلم ليس اختبار النظرية. فيحتاج الباحث إلى المدخل الكيفي والكمي، واستخدام المدخل الكيفي لوصف كيف خطوات تطوير مادة مهارة القراءة باستخدام لعبة "فلاش" لتنمية مهارة القراءة في المستوى الثالث قسم تعليم اللغة العربية. وكذلك أن هذا البحث يستخدم المدخل الكمي أيضا، وهو لقياس فعالية مادة القراءة باستخدام لعبة "فلاش".

مجتمع هذا البحث وعينته هو جميع الطلاب في المستوى الثالث قسم تعليم اللغة العربية جامعة الفلاح السنية للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨ م، وأما عينته هم من الطلاب في المستوى الثالث قسم تعليم اللغة العربية جامعة الفلاح السنية وقد اختار الباحث هذا الفصل لأن الطلاب التي تريد أن تتعلم اللغة العربية ولكن ليس الوسائل لتعلم الذاتي. و لذلك يحتاج اهتماما كبيرا حتى أن يكون الطلاب يحبون اللغة العربية ويستطيعون اللغة

العربية سهلا. فطريقة أخذ العينة في هذا البحث هو العينة القصدية الطبقة (Purposive Sampling) في هذا الفصل كالتجريبي.

استخدم الباحث تحليل العرض لتقديم بيانات التي تشير تكرار استجابة موضوع التجريب على الإنتاج. تحليل البيانات باستخدام رموزا للعرض لمعرفة صحة الإنتاج المطور. كانت البيانات التي تجمع من الإستبانات بيانات كمية سنعرف كيف يكون نتيجة استخدام لعبة " فلاش " في تعليم مهارة القراءة لطلاب في المستوى الثالث قسم تعليم اللغة العربية جامعة الفلاح السنية برموز من اريكونطا (١٩٩٦ : ٢٤٤) الآتي.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diharapkan} \times 100 \%}{\text{Skor yang diobservasi}}$$

كيفية تصميم لعبة "فلاش" لتنمية مهارة القراءة.

هذه المرحلة الأولى لاثبات برنامج الحاسوب المستخدم، ومواد القراءة المجهزة. وقام الباحث بملاحظة الكتاب الدراسي المستخدم في هذه الجامعة باعتماد على المنهج kkn. ولم يوجد في هذه الجامعة بالكتاب الخاص المناسب بحاجات الطالب، لذلك ، اختار الباحث مواد القراءة المناسبة بالمنهج التي تتكون في الكتاب الدراسي.

وبعد تحديد المواد، اختار الباحث البرنامج المناسب لهذه اللعبة، بملاحظة الكتب ما تتعلق بالبرامج الحاسوبية. ثم قرر برنامج أدوات لينة أدوب فلاش ٨ لتصميم اللعبة، بل يمكن على مصمم استخدام أدوات لينة Macromedia. فلاش ٨ واختار الباحث هذا البرنامج لأنه أكثر تشويقا و سهولة الإجراء، ويمكن المزج بين الكلمة والصورة والصوت في برنامج واحد. وهذا البرنامج يستطيع ان يستخدم في android hp.

تصميم الخطة اعتمادا لتطوير اللعبة التي تتكون من المقدمة التي تشتمل على بيانات اللعبة وفيها تحديد الأهداف ومؤشرات التعلم وخطة التعلم والمراجع ومشاركات العمل. وبالتالي، محتوى المواد الذين يشتملوا على نصوص القراءة الأفعال والتدريبات والتقويم.



- المفردات
- ترتيب الكلمة
- السؤال المتعددة
- خطة اللعبة
- مواد القراءة
- صحيح و الخطأ

رسم بياني ١: الخطة المبدئية

وأهدف التعلم بعد استخدام اللعبة هو يستطيع الطالب أن يقرأ القراءة صحيحا و أن يفهم الطالب عن النص المقرؤ في المواد المجهزة ، أما مؤشراتها هي:

(١) ترتيب الكلمات المناسبة بالجملة المجهزة.

(٢) قراءة صحيح.

(٣) فهم النص المقرؤ في المواد المجهزة.

(٤) تحليل الأفكار الرئيسية

تصميم الطراز المبدئي prototype

(١) أعدّ الباحث المواد والتدريبات والتقويم التي تتكون من المفردات داخل المنهج الدراسي وتزيد بالمفردات التي تهتم الطالب التحصل عليها من القواميس و الكتب المتعلقة بالبحث.

(٢) بحث الباحث الصور الطبيعية المرشدة إلى معنى المفردات في الشبكة الدولية.

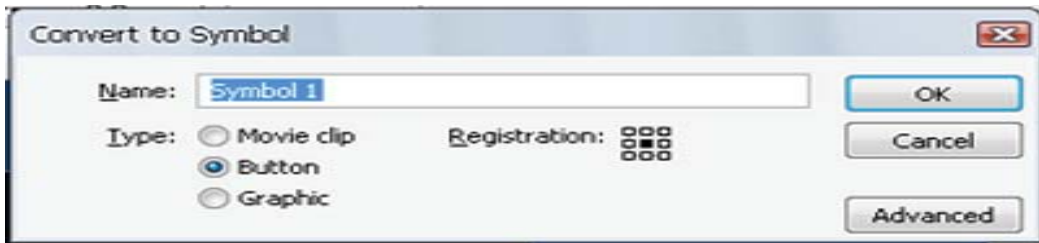
(٣) كتب الباحث المفردات المعدة في برنامج الكتابة (Microsoft word) كاملا بالصور لكل منها، إما الكلمات المتصلة و المنفصلة.

(٤) حمل الباحث أصوات الكلمات المعدة في google translate

(٥) تصمّم الباحث باستخدام أدوات لينة adobe فلاش ٨ ولكن لا تشتمل أدوات لينة adobe فلاش ٨ على أدوات الكتابة العربية، لذلك لا بد تغيير حروف الكلمات لتكون صورة و تفريق لكل كلمة مناسبة بالصورة، ثم يكتب الباحث بلينة Flaraby.

(٦) وصل الباحث إلى المرحلة الأخيرة هي ترتيب كل كلمات إلى اللعبة اللغوية. صياغة اللعبة باستخدام أدوات لينة Adobe فلاش ٨، وهي أدوات مشتركة بين أداء التنشيط (Animation) و المبرمج وضع كل تنشيط بالترتيب ما سمي بإطار (Frame) و مجموعة من إطارات كانت Scene إجراء برنامج اللعبة المصممة باستخدام لغة الكمبيوتر Action script ٢,٠

(٧) رسل الباحث كل البيانات المصممة في المرحلة التالية إلى المكتبة library وهي مكان خزينة بيانات في أدوات لينة ادوب فلاش ٨ ، ثم تصنيف البيانات إلى الموضوعات بسهولة بحثها. إذا تم الإرسال، فالعميلة التالية هي القيام بالتصميم design المستخدم. التصميم تشمل من الألوان الأولى، والصورة المزينة، والأصوات المتابعة و العقد button المستخدمة. و العقدة من أهم أجزاء التصميم، لأنها تواصل بين كل إطار frame و scene و للتنشيط فلاش ثلاث behaviour هي العقدة (button) و الشريط السينمائي (Movie clip) و فن رسم البياني (graphic). إذن، قبل تصميم الصورة المعينة، ينبغي على المصمم اختيار أحد من behaviour المثل:



الصورة ١ مثال : behavior

لكل من behaviour وظائف خاصة. تستخدم الشريط السينمائي (movie clip) للتنشيط المتحرك، والعقدة (button) ملاح مستكشف (navigator) لملاحظة الشريط السينمائي (movie clip) وأما فن رسم البياني (graphic) صورة ساكنة للزينة ويمكن إشتراكها بالتنشيط. ومن أهم أجزاء الشريط السينمائي (movie clip) لملاحظة إجراء السينمائي هي action script .

٨) حفظ الباحث المنتج في عدد من البنية (format) ، هي : jpeg و swf, exe, mov, png ، أما هذه اللعبة محفوظة با swf. لأنه يستخدم في android.

(أ) تكوّن الباحث هذه الوسيلة في شكل البنية swf وجرى عملية هذه الوسيلة التعليمية ببرنامج الحاسوب أو Android smartphone.

تطبيقات الألعاب على الهواتف الذكية (smartphone)

١) تحميل برنامج swf player من playstore.



٢) تثبيت ذلك البرنامج في الهواتف الذكية.



٣) نسخ ملف اللعبة من الحاسوب إلى الهواتف.

٤) ابحث ملف اللعبة في المجلد في برنامج swf player.

٥) اضغط مرتين ثم تلعب اللعبة من البداية الى النهاية.

(أ) تطبيقات الألعاب على الحاسوب.

١) اضغط ملف اللعبة مرتين ثم تلعب اللعبة يبدأ من شاشة الصفحة الرئيسية.



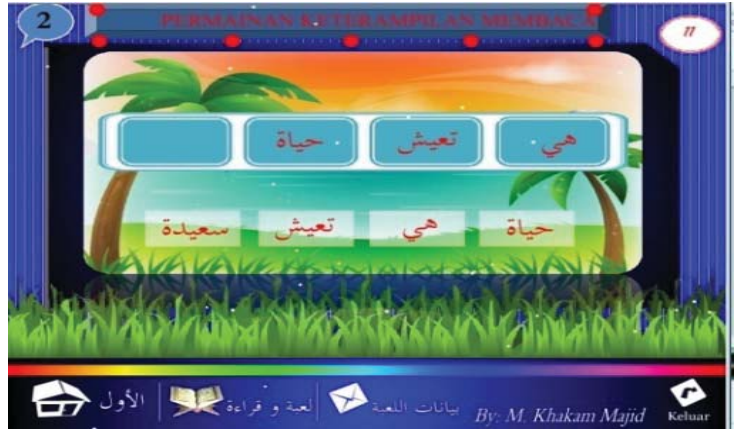
٢) اختيار العقدة "لعبة وقراءة"



٣) تعلم المفردات وتزويجها بالمعنى المناسب



٤) ترتيب الكلمات الى الجملة من مستوى ١-١٠.



٥) اقرء نص القراءة ثم اكمل الجملة من مستوى ١١-١٣ .



٦) جواب السؤال صحيح أو خطأ.



خلاصة

من النتيجة الإستبانة المحصولة، نعرف أن مستور الماجستير هو مدرس في جامعة الفلاح السنوية يعطى النتيجة لهذا البرنامج بالنسبة المئوية ٨٥,٧٢ أو في درجة جيد وتدل تلك النتيجة أن هذا البرنامج أو المنتج صلاحية من ناحية تصميم التعليم والتعلم.

من النتيجة الإستبانة المحصولة، نعرف أن محمد الشرفي، هو يعطى النتيجة لهذا البرنامج بالنسبة المئوية ٩٤,٦٥ أو في درجة جيد جدا وتدل تلك النتيجة أن هذا البرنامج أو المنتج صلاحية من ناحية تصميم التعليم والتعلم

الجودة المنتج من استجابة المدرس بالنسبة المئوية ٩٠٪ أو في درجة جيد. تدل تلك النتيجة على الرأي الإيجابي من المدرس عن هذه اللعبة.

وبعد أن يقدم الباحث الإستبانة إلى الطالب والمدرس يتحقق الباحث بأن أكثر الطالب يحب هذا اللعبة، ويشجعهم في التعلم الذاتي عن مهارة القراءة، ويرقي رغبتهم في عملية تعلم مهارة القراءة. وحصلت النتيجة المئوية عن قبول الطالب لهذا البرنامج التعليمي إلى ٩٦,٦٢٪. وهذا بمعنى أن آراء الطالب عن هذا البرنامج التعليمي جيد جدا. وحصلت النتيجة المئوية عن قبول المدرس لهذا البرنامج التعليمي إلى ٩٠٪. وهذا بمعنى أن آراء المدرس عن هذا البرنامج التعليمي جيد جدا.

اعتمادا على نتائج الإختبار القبلي والبعدي في مجموعة التجريبية والضابطة، ثم يدخلها الباحث إلى الإختبار t-test باستخدام SPSS Statistic ١٨ ، فتخلصها على نتيجتين، وهما: قد اتضع من الجدول independent sampel T test، درجة الأهمية من تلك البيانات فهي ٥.٠٦. أو أكثر من ٥.٠٠٥. لذلك H٠ مردود. الخلاصة منها بأن المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبية غير متساو أو خلاف (H١).

ومعدال الإختبار القبلي هي ٥٧، ومعدال الإختبار البعدي هي ٧٥. وتدل تلك النتيجة على أن الإختبار البعدي أنجح من الإختبار القبلي.

اعتمادا على النتيجة قد فرق ظاهريين نتيجة من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. أو بعبارة أخرى أن استخدام اللعبة فلاش فعالية في تنمية مهارة القراءة.

المراجع العربية

- رشدي أحمد طعيمة. ١٩٩٨. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، مناهجه وأساليبه. منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، إيسيكو الرباط .
- صلاح عبد المجيد العربي ، تعلم اللغات الحية وتعليمها، القاهرة: مكتبة لبنان، بدون التاريخ.
- عبد الرحمن كدوك ٢٠٠٠. تكنولوجيا التعليم. الرياض: المفردات،
- فتحي على يونس و محمد عبد الرؤف الشيخ . ٢٠٠٣. المرجع في تعليم اللغة العربية للأجانب، القاهرة: مكتبة وهبة .
- ناصر عبدالله الغالى و عبدالحميد عبدالله . ١٩٩١. أساس إعداد الكتب لتعليمية لغير الناطقين بالعربية. الرياض: دارالغالى .
- ناصر مصطفى عبد العزيز. ١٩٨٣. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، الرياض: دار المريخ للنشر، .

المراجع الأجنبية

- Abdul Hamid dan Bisri Musthofa. 2012. **Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab**, Malang: UIN-Malang Press
- Abdul Wahab Rosyadi. 2005. **Media Pembelajaran Bahasa Arab**, Malang: Misykat,
- Ahmad Fuad Efendi. 2009. **Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab**, Malang: Misykat,
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2011. **Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab**, Jogjakarta: Diva Press
- Syaiful Musthofa. 2011. **Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif**, Malang: UIN-Malang Press
- Suharsimi Arikunto. 1996. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek**. Jakarta: PT. Rineka Cipta.