



## تطبيق اللعبتين "همس الفعل" و"العدّ والتصفيق" في

### SMP PLUS CORDOVA BANYUWANGI

Himatul Istiqomah<sup>1</sup> & Zia Haninatul Hidayah<sup>2</sup>

Universitas Negeri Malang

Email: <sup>1</sup>himastiq@gmail.com <sup>2</sup>zia.hanina03@gmail.com

#### **Abstract**

*One of the problems in teaching Arabic for teachers at school is the difficulty of organizing the classroom to motivate students. These affect the results of their learnings weakly. To resolve this problem, the types of learning media were made and applied. One of the ways to apply it is the Arabic language game. In this research, the researcher applies the games "Whisper of Verb" and "Counting and Applause" in SMP Plus Cordova Banyuwangi. This research uses the qualitative approach and field in the five classes of students in the 7th grade. The results of this research indicate that: 1) The game "Whisper of Verb" was applied to upgrade the skill of listening and memorizing the verbal vocabularies. The game "Counting and Applause" was applied to upgrade memorizing about the numerical vocabularies, cardinal and ordinal. 2) The game "Whisper of Verb" was applied in four to five parts. The game "Counting and Applause" was applied individually but together. 3) The two games "Whisper of Verb" and "Counting and Applause" made teaching the Arabic language effectively and learning it fun and not boring. 4) The two games helped to enlarge students' tendencies, social intelligence, and competitive enthusiasm.*

**Keywords:** Language Game, Whisper of Verb, Counting and Applause, SMP Plus Cordova Banyuwangi.

## المقدمة

كانت للمعلم عدّة الطرق لمساعدة الطلبة في تنمية كفاءاتهم. لكل المعلم الطرق المتنوعة لكل الجانب التطويري عند الطلبة. أحده هو الجانب المعرفي، الذي يتعلق بالكفاءة السمعية (*audiotory*) والبصرية (*visual*) واللمسية (*tactile*) والحركية (*kinesthetic*) والحساب (*arithmetic*) والهندسة (*geometry*) والكفاءة العلمية (*scientific*)<sup>1</sup>. هذا الجانب مهم جدا في استمرار حياة الإنسان ولا إلا الطلبة. لذا، يحتاج الطلبة إلى ما الذي يستطيع أن يعطي المثير الفعال لتنميته خاصة. وهي بشكل اللعبة<sup>2</sup>.

قد ذهب G.Gibbs أن اللعبة هي من الأنشطة يقوم بها الطلبة أن يساعدوا أو يتنافسوا بعضهم بعضا لتحقيق أهداف التعلم مع بعض الأحكام المعينة موضوعية<sup>3</sup>. وقال Tedjasaputra أن للعبة فوائد كبيرة لمساعدة تنمية الطلبة أي تطوير الجانب الجسدي<sup>4</sup> مثل الحركة الإجمالية والغرامة والجانب الاجتماعي

---

<sup>1</sup> Y. Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Uter, 2015). h. 5

<sup>2</sup> Sri Tatminingsih, "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): h. 185.

<sup>3</sup> Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Jurnal An Nabighoh* 19, no. 02 (2017): h. 307–8.

<sup>4</sup> Muhammad Hariplish, "توظيف الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 16, no. 1 (2014): h. 1.

والعاطفي وكذلك المعرفي<sup>5</sup>. ما عدا إلى ذلك، تؤدي اللعبة إلى تحقيق التربية الشخصية لدى الطلبة<sup>6</sup>.

كما قد قال الله تعالى في كتابه الكريم "اعلموا أن الحياة الدنيا لعب (الحديد: 20)<sup>7</sup>. فإن اللعبة جزء أساسي في الحياة. من جراء ذلك، جعلت اللعبة جزء مهم في مجال التربية<sup>8</sup> فيها عملية التعليم والتعلم. ومن هذه الحقيقة، نعتقد أننا نحتاج إلى استخدام اللعبة في تطبيق بعض الوسائل التعليمية. إن في أداء اللعبة سوف يشعر عاملها بالسهولة ولا بالصعوبة. وإذا يطبق التعليم مع اللعبة فسيسهل للطلبة في التعلم، لا سيما عن اللغة العربية كاللغة الأجنبية. وهي تسمى باللعبة اللغوية.

هناك كثير من البحوث العلمية عن اللعبة اللغوية التي تم تطبيقها في أداء تعليم اللغة الأجنبية عامة واللغة العربية خاصة. قد ذكرت أن اللعبة *Treasure Hunt* فعالة في تدريب مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة وكذلك في تزويد المفردات لدى الطلبة<sup>9</sup>. وذكرت أن التي تسمى بـ *Kotak Ajaib* لائقة كأداة المستخدمة في اللعبة اللغوية العربية في المدرسة الابتدائية وحيد هاشم يوكياكرتا<sup>10</sup>. وذكرت أن

<sup>5</sup> Citra Rusyda and Purwanto, 'Redesain Mainan Tradisional Anak-Anak', *Eduarts: Journal of Arts Education*, 5.1 (2016), 31–41 h. 32.

<sup>6</sup> Siti Anafiah and Ardian Arief, 'Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bahasa pada Siswa SD Kota Yogyakarta', *Jurnal UST*, 2017, 1–9 h. 2.

<sup>7</sup> Wisnu Manupraba, "TafsirQ.com," 2019, <https://tafsirq.com>.

<sup>8</sup> Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 9, no. 1 (2016): h. 24.

<sup>9</sup> Ulin Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 2 (2018): h. 256.

<sup>10</sup> Nailur Rahmawati, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta," *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 7, no. 1 (2018): h. 37.

اللغة اللغوية تساعد في نجاح عملية التعليم والتعلم للغة العربية<sup>11</sup>. وذكر أن تعليم اللغة العربية المؤسسة على البيئة واللغة فعالة في ترقية جودة قراءة القرآن وكتابته<sup>12</sup>.

وذكرت أن اللعبة اللغوية من الوسائل التعليمية الإبداعية لتدعيم تعليم اللغة العربية وتعلمها<sup>13</sup>. وذكرت أن اللعبة اللغوية فعالة لترقية مهارة القراءة لدى الطلبة في قسم اللغة العربية<sup>14</sup>. وذكرت أن اللعبة اللغوية فعالة لفهم معاني المفردات في تعليم اللغة العربية<sup>15</sup>. وذكرت أن اللعبة *My Happy Route* فعالة كالوسائل التعليمية عن المفردات وبها يحصل الطلبة على النتيجة المرتفعة في

---

<sup>11</sup> Hanan Sholeh and Mohammad Husin, "دراسات منهجية عن فعالية الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية"، *JALL: Journal of Arabic Linguistics and Literature* 1, no. 2 (2019): 43; Aisyam Mardliyyah and R Umi Baroroh, "Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): h. 64.

<sup>12</sup> Mappanyompa and Mustapa Ali, 'Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Lingkungan dan Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Al- Qur'an pada Mahasiswa Semester II Jurusan PGMI Fakultas Agama Islam (Fai) Universitas Muhammadiyah Mataram (UMM) Tahun Akademik 2015/2016', *Ibtida'iy Jurnal*, 3.1 (2018), 49–73 h. 49.

<sup>13</sup> Dedek Febrian et al., "Teknik Pengajaran Bahasa Arab Interaktif Di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor," *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (ACER-J)* 1, no. 1 (2017): h. 78.

<sup>14</sup> Sarah N Latuconsina, 'Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab', *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 3.2 (2018), 145–56 (p. 145).

<sup>15</sup> Aisah Hasmam and others, 'Amalan Strategi Pemahaman Makna Kosa Kata Bahasa Arab Berasaskan Konteks Penggunaan Dalam Pengajaran Guru Cemerlang Bahasa Arab', *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (Acer-J)*, 1.2 (2017), 53–66 h. 53.

الاختبار<sup>16</sup>. وذكر أن اللعبة اللغوية فعالة لأن تكون البديلة في تعليم اللغة العربية للأطفال<sup>17</sup>، أو الزيادة للحصيلة اللغوية لها.

إن كثرة البحوث السابقة تدل على أن اللعبة اللغوية مهمة في مجال التعليم للغة العربية. لذا، تقوم الباحثتان هنا بكتابة ما تطبّقه الباحثة الأولى أثناء تعليم اللغة العربية في SMP Plus Cordova Banyuwangi، منه اللعبة همس الفعل والعدّ والتصفيق.

لتطبّقن اللعبة همس مرارا في كثير المدارس. وتجد الباحثتان دلائلها في كثرة البحوث العلمية عنها خمس السنوات الأخيرة المكتوبة والمطبوعة والمنشورة خلال البحوث الجامعية ورسائل الماجستير وسائر المجلات، كما يلي.

1. *Efektivitas Permainan Katak Berbisik terhadap Kemampuan Menyimak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang*. هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة بادانج الحكومية، سنة 2017<sup>18</sup>.

2. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Mendengar Siswa Kelas X di MA*. هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة تادولاكو، بالو، سنة 2019<sup>19</sup>.

---

<sup>16</sup> Nurul Isnaini and Nurul Huda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route', *Al Mi'yar*, 3.1 (2020), 1–14 h. 1

<sup>17</sup> Ali Mufti and Azam Fathoni, "Permainan Edukatif Sebagai Alternatif Pengajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini," in *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa: Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab Di Indonesia*, vol. 2 (Malang: UM Press, 2018), h. 69.

<sup>18</sup> Dwi Lupita Sari, "Efektivitas Permainan Katak Berbisik Terhadap Kemampuan Menyimak Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang" (Universitas Negeri Padang, 2017).

*Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun ( Quasi Eksperimen pada kelas IV SDN Bekasi Jaya II)* .3

هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا، سنة 2015<sup>20</sup>.

*Pengaruh Stimulasi Permainan Terhadap Perilaku Prosocial Anak Kelompok B di TK Al Hidayah Talok dan TK Al Hidayah Sumberdiren Kecamatan Garum Kabupaten Blitar* .4

أغونغ الإسلامية الحكومية، سنة 2018<sup>21</sup>.

تأثير استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل إلى مهارة استماع التلاميذ في اللغة العربية دراسة شبه تجريبية في الفصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية الأولى باندونج. هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة بنديكان إندونيسيا، سنة 2016<sup>22</sup>.

---

<sup>19</sup> SILVANA YUNITA, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Mendengar Siswa Kelas X Di MA Nurul Falah Palu Dengan Menerapkan Tehnik Game Berbisik" (Universitas Tadulako, Palu, 2019).

<sup>20</sup> Amalia Fauziah, "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun ( Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II)" (Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015).

<sup>21</sup> Nurul Khususna, "Pengaruh Stimulasi Permainan Terhadap Perilaku Prosocial Anak Kelompok B Di TK Al Hidayah Talok Dan TK Al Hidayah Sumberdiren Kecamatan Garum Kabupaten Blitar" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2018).

<sup>22</sup> Nadya Andriyanti, "تأثير استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل إلى مهارة استماع التلاميذ في اللغة العربية" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2016).

6. *Permainan Kuda Bisik untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun* .  
*Cakrawala* مجلة البحث المطبوع في سنة 2019<sup>23</sup>.  
*Dini* جامعة بنديدكان إندونيسيا، سنة 2019<sup>23</sup>.
7. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bisik Berantai terhadap Penguasaan Mufrodad Siswa Kelas VIII MTs Daarul Ulya Metro Tahun Pelajaran 2019/2020* .  
*Pelajaran 2019/2020* . هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة مترو الإسلامية الحكومية، سنة 2019<sup>24</sup>.
8. *Permainan Bisik Berantai pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa SMKN 3 Bandarlampung* .  
*PRANALA* مجلة البحث المطبوع في سنة 2019<sup>25</sup>.  
*جامعة لامبونغ، سنة 2019<sup>25</sup>*.
9. *Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi "Al-Adawaat al-Madrasiyah" Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018* .  
*2017/2018* . هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة واليسونغو الإسلامية الحكومية سمارانغ، سنة 2019<sup>26</sup>.

---

<sup>23</sup> Baiq Shofa Ilhami, Baiq Febri Hijriatul Fitri, and Sandy Ramdhani, "PERMAINAN KUDA BISIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMBENDAHARAAN KOSAKATA ANAK USIA 5-6," *Cakrawala Dini; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2019): h. 101–8.

<sup>24</sup> Mey Lutfi Muallifah, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bisik Berantai Terhadap Penguasaan Mufrodad Siswa Kelas VIII MTs Daarul Ulya Metro Tahun Pelajaran 2019/2020" (IAIN Metro, 2019).

<sup>25</sup> Maulida Putri, Mulyanto Widodo, and Endang Ikhtiarti, "Permainan Bisik Berantai Pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa SMKN 3 Bandarlampung," *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Perancis* 2, no. 1 (2019): h. 1–14.

<sup>26</sup> Risqiyatul Khasanah, "Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi الادوات المدرسية Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018" (UIN Walisongo Semarang, 2019).

10. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Permainan Bahasa Bisikan Berantai pada Pembelajaran Tematik: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek*. هذا البحث الجامعي المطبوع في جامعة غونونغ جاتي الإسلامية الحكومية باندونغ، سنة 2018<sup>27</sup>.  
ولتطبّقن اللعبة العدّ مرارا في كثير المدارس. وتجد الباحثتان دلائلها أيضا في كثرة البحوث العلمية عنها خمس السنوات الأخيرة المكتوبة والمطبوعة والمنشورة خلال البحوث الجامعية ورسائل الماجستير وسائر المجلات، كما يلي.
1. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru*. هذا البحث المطبوع في مجلة *Obsesi* لجامعة باهلاوان توانكو تامبوسائي، رياؤو، سنة 2016<sup>28</sup>.
2. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*. هذا البحث المطبوع في مجلة *Universum*، سنة 2016<sup>29</sup>.
3. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*. هذا البحث المطبوع في *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* لجامعة مالانج المحمدية، سنة 2015<sup>30</sup>.

---

<sup>27</sup> Rabbaniah Anna Rahim, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Permainan Bahasa Bisikan Berantai Pada Pembelajaran Tematik: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018).

<sup>28</sup> Joni, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu," *Obsesi: Jurnal PAUD Tambusai* 2, no. 1 (2016): 1-10.

<sup>29</sup> Rosa Imani Khan and Ninik Yuliani, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng," *Universum* 10, no. 1 (2016): h. 65-71, <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>.

<sup>30</sup> Prima Nataliya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar," *Ilmiah*



4. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya*. *Obsesi: Jurnal PAUD Tambusai* 2, no. 1 (2016): h. 90–99. *Obsesi* 2016, سنة 2016, رباؤو، سنة 2016.<sup>31</sup>
5. *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*. *Teladan; Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2017): h. 2–20. *Teladan* 2017, سنة 2017.<sup>32</sup>
6. *Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*. *Educhild* 4, no. 1 (2015): h. 56–63. *Educhild* 2015, سنة 2015.<sup>33</sup>
7. *Pengembangan Game Berhitung dengan Menggunakan Visual Basic 6.0 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di SD Negeri Okut*. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* 2, no. 1 (2017): h. 60–67. *Educative* 2017, سنة 2017.<sup>34</sup>
8. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto*

---

*Psikologi Terapan* 03, no. 02 (2015): 343–58, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>.

<sup>31</sup> Astuti, “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbi Jaya,” *Obsesi: Jurnal PAUD Tambusai* 2, no. 1 (2016): h. 90–99.

<sup>32</sup> Himmatul Fariyah, “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka,” *Teladan; Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2017): h. 2–20.

<sup>33</sup> Ria Novianti, “Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Educhild* 4, no. 1 (2015): h. 56–63.

<sup>34</sup> Joko Kuswanto, “Pengembangan Game Berhitung Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SD Negeri Okut,” *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* 2, no. 1 (2017): h. 60–67.

*Tangah Padang*. هذا البحث المطبوع في مجلة *PAUD Lectura* لجامعة لانجانغ كونيغ، سنة 2017<sup>35</sup>.

9. *Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung Melalui Media Puzzle pada Anak*. هذا البحث المطبوع في مجلة *PAUDIA*، سنة 2016<sup>36</sup>.

10. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung*. هذا البحث المطبوع في مجلة *Obsesi* لجامعة باهلاوان توانكو تامبوسائي، رياؤو، سنة 2019<sup>37</sup>.

لا تجد الباحثان في عشرة البحوث الأولى لعبة الهمس المستخدمة في المفردات الفعلية خاصة. ولا تجد أيضا في عشرة البحوث التالية لعبة العدّ المشتركة بلعبة التصفيق. كي ترجو الباحثان أن هذه الكتابة نافعة لسائر معلمي اللغة العربية المحتاجة إلى إبداع الوسائل التعليمية، لا سيما عن لعبة الهمس والعدّ وعن المفردات الفعلية والعددية. بل وحتى يمكن أن يطورهما سائر المعلمين حسب حاجاتهم في تعليم المفردات العربية.

---

<sup>35</sup> Nova Oktriyani, "8. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): h. 83–96.

<sup>36</sup> Fajar Cahyadi and Mega Insyani Hernita, "Peningkatan Keaktifan Dan Kemampuan Berhitung Melalui Media Puzzle Pada Anak," *PAUDIA; Jurnal Penelitian Dalam Bidang PAUD* 5, no. 1 (2016): 92–105, <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>.

<sup>37</sup> Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung," *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 283–93, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.

## منهج البحث

يستخدم هذا البحث المدخل الكيفي أي الدراسة التي لا تستخدم على البيانات الإحصائية الكمية لكنها تستخدم على البيانات النوعية التي تقوم بالمنهج التحليلي<sup>38</sup>. وهذا هو البحث الميداني الذي تعمله الباحثتان في خمسة الفصول من الطلبة في الصف السابع SMP Plus Cordova Banyuwangi. وتعمله أيضا مع الطلبة المعينة كالموضوعات البحثية مباشرة واقعيا<sup>39</sup>.

تطبّق كل اللعبة مرة داخل كل الفصل بعد إقامة التعليم عن المادة المتعلقة بها. تطبّق اللعبة همس الفعل بعد إقامة التعليم عن الأفعال. يعمل هذا التعليم في النصف الدراسي الشفعي في الدرس السابع تحت الموضوع "من يوميات الأسرة". وتطبّق اللعبة العدّ والتصفيق بعد إقامة التعليم عن العدد في فرع الموضوع "الأرقام". يعمل هذا التعليم في النصف الدراسي الشفعي في الدرس الخامس تحت الموضوع "العنوان".

---

<sup>38</sup> Ibn Yamina Wahed, "تحليل البيانات الكيفية في البحوث الميدانية "استعمال الجينوغرام في تفسير ظاهرة الطلاق"، نموذجا" (جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم, 2017), 13.

<sup>39</sup> Kheder Ali and Najla Ireeq, "The Reality Use of Printed Learning Resources and Its Role in Serving the Scientific Research from the View Point of the Postgraduate Students-A Field Study at Tishreen University," *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Arts and Humanities Series* 40, no. 1 (2018): h. 297-320.

## اللعبة اللغوية

إن المصطلح اللعبة اللغوية تتكون من كلمتين اللعبة واللغوية. فاللعبة هي الدراسة النموذجية للتعاون أو الصراع بين عدة الأطراف<sup>40</sup>. أما اللغوية أصلها من كلمة اللغة التي تزيدها ياء النسبة، وهي بمعنى النسب للمصطلح المسناد إليها. تسمى اللعبة اللغة بـ "language game" في المصطلح الإنجليزي. وهي معروفة بنظرية Wittgenstein<sup>41</sup>. قال الديلمي والوثلي أنها النشاط الممارس بدون القهر التي تعتمد على التخيل وتؤدي إلى الفرح والسرور<sup>42</sup>. وقال عثمان في كتابه أن اللعبة التربوية والتدريبية هي أحد أهم الوسائل التعليمية لغرس السلوك المطلوبة<sup>43</sup>. ورأى ناصف مصطفى أن المصطلح اللعبة اللغوية لها وسيع المجال في الأنشطة الفصلية. وهي تعطي المعلمين وسيلة ممتعة ومشوقة في تدريب على عناصر اللغة وتوقير الحوافز في تنمية المهارات اللغوية المتنوعة<sup>44</sup>. وهي من الوسائل التعليمية ومن الأنشطة المهمة في التعليم الاتصالي<sup>45</sup>. لأنها تطبق مبادئ النماذج

---

<sup>40</sup> Ahmad Sleiman Ahmad, Tammam Haidar, and Maissa Kasseir, "Selection of Suitable Strategy for Expanding a Power System Network Using Game Theory," *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Engineering and Sciences Series* 34, no. 5 (2012): 164.

<sup>41</sup> Ole Bjerg and Thomas Presskorn-Thygesen, "Conspiracy Theory: Truth Claim or Language Game?," *Theory, Culture and Society* 34, no. 1 (2017): h. 137.

<sup>42</sup> Toha Ali Husain Dalimi and Saad Abdulkarim Waili, *اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية* (Oman-Jordan, 2009), 275.

<sup>43</sup> Otsman Hamoudl Hadlr, *اللعبة التربوية* (Kwait: Syirkah el-Ibda wa el-Fikr, 2016), h. 12.

<sup>44</sup> Nashif Mustofa Abdulaziz, *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية* (Riyadh: Dar el-Muarrikh, 1983), 12.

<sup>45</sup> Abdurrahman Ibrahim Fauzan, *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها* (Riyadh: Fihrisah Maktabah el-Malik el-Wathaniyah, 2011), h. 130.

.<sup>46</sup>(*Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*) PAIKEM

إذان، اللعبة اللغوية هي نشاط الذي يمارسها المعلم في محاولة ترقية فهم اللغة كهدف التعليم اللغوي.

من فوائد تطبيق اللعبة اللغوية جيدا في تعليم اللغة العربية هي: إعطاء المثيرة كي يرغب الطلبة في التعلم مهلا فمهلا<sup>47</sup>؛ إزالة الجدية المعوّقة على عملية التعلم؛ تخفيف التوتر في بيئة التعلم؛ دعوة المشاركة بين الطلبة؛ ترقية عملية التعليم ونتيجته؛ بناء الإبداع الذاتي.<sup>48</sup> وما إلى ذلك تفيد أيضا باكتساب الخبرة الغالية، والممارسة من العمليات العقلية، والتدريب على استخدام الحواس<sup>49</sup>.

إن اللعبة اللغوية تتكون على الأشكال المتنوعة. كانت عدة اللعبة الخاصة لترقية المهارات اللغوية العربية الأربعة كلها. أما من أنواع اللعبة لترقية مهارة الاستماع هي: *Treasure Hunt*<sup>50</sup>، الأسرار المتسلسل، الأمر بشرط، من المتحدث؟، كيف أذهب؟<sup>51</sup>، وغير ذلك. وأما لترقية مهارة الكلام هي: الثعابين والسلالم (Ular Tangga)<sup>52</sup>، Mim-Mem<sup>53</sup>، *Treasure Hunt*<sup>54</sup>، تكلم بالأسئلة، ماذا تفعل؟، ماذا

<sup>46</sup> Umi Hanifah, 'Penerapan Model Paikem dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Ilmu Tarbiyah 'At-Tajdid'*, 5.2 (2016), 301–30 h. 309.

<sup>47</sup> Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, 'Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Shaut Al-'Arabiyah*, 7.1 (2019), 31–43 h. 35).

<sup>48</sup> Uliyah and Isnawati, 36.

<sup>49</sup> Najwa Fauzi Sholeh and Marwa Nashr Hassan, "أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية", *IUGJEPS* 26, no. 1 (2018): 341.

<sup>50</sup> Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

<sup>51</sup> Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," h. 313.

<sup>52</sup> Nurlaila and Ade Rahman, 'Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Pondok Pesantren Darul Hikmah Soncolela Kota Bima', *Al-Af'idah*, II.1 (2018), h. 52–68.

تقول؟<sup>55</sup>، وغير ذلك. وأما لترقية مهارة القراءة هي: *Arabic Ludo*<sup>56</sup>، *Treasure Hunt*<sup>57</sup>، اختبر معلوماتك، قطعة من القصة، المتضادات، تخرج الكلمات الغريبة<sup>58</sup>، وغير ذلك. وأما لترقية مهارة الكتابة هي: *Treasure Hunt*<sup>59</sup>، *Pair Checks*<sup>60</sup>، الكلمة المتقاطعة، هل تعرف؟، تركيب الجملة<sup>61</sup>، وغير ذلك. وأما لترقية حفظ المفردات هي: شجرة ذكية (Pohon Pintar)<sup>62</sup>، Kotak Ajaib<sup>63</sup>، E-KTP (Elektronik Kartu Pintar)<sup>64</sup>، *My Happy Route*<sup>65</sup>، *Multimedia SaF*<sup>66</sup>، *Treasure Hunt*<sup>67</sup>، وغير ذلك.

---

<sup>53</sup> Muhammad Iqbal, 'Penggunaan Metode Mim-Mem Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1.2 (2018), h. 113.

<sup>54</sup> Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

<sup>55</sup> Nuraini, "استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية"، *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 17, no. 1 (2015): h. 77–78.

<sup>56</sup> Badriyah Widi Andari and M. Alfin KhoirunNa'im, "Pengembangan Permainan Interaktif Arabic Ludo Untuk Meningkatkan Kemahiran Qira'ah Siswa Madrasah Ibtidaiyah," in *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa: Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* (Malang: UM Press, 2019), h. 272–82.

<sup>57</sup> Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

<sup>58</sup> Nur Syimah, "الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم)"، *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 16, no. 2 (2014): h. 9.

<sup>59</sup> Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

<sup>60</sup> Indah Sri Rahayu, Nurhidayati, and Laily Maziyah, "Penerapan Pair Checks Dengan Permainan Kemampuan Menulis Deskriptif Arab Siswa MTsN 2 Kota Malang," in *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa*, vol. III (Malang: UM Press, 2019), h. 310–23.

<sup>61</sup> Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," h. 314.

<sup>62</sup> Sri Wahyuningsih, 'Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media Permainan Pohon Pintar', *Al-Af'idah*, II.1 (2018), h. 18–32.

<sup>63</sup> Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

<sup>64</sup> Akhriani and others, 'Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Budaya Makassar dengan E-KTP (Elektronik Kartu Pintar)', *Ash-Shahabah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4.2 (2018), h. 209–16.

<sup>65</sup> Isnaini and Huda, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE."

<sup>66</sup> Muhammad bin Mohammed Khalid Nazir and others, 'The Development of Smart Al-Fatihah Game Multimedia Software/Pembangunan Perisian Multimedia Permainan Smart Al-

## اللعبة الأولى: همس الفعل

إن همس الفعل أصله تكْيُف لعبة الهمس المتسلسل. وهي اللعبة التي يتم تنفيذها بين التلاميذ في المجموعة عن طريق همس الرسائل من أعضاء المجموعة الأولى إلى الأخيرة بسرعة وبدقة<sup>68</sup>. ثم تذكر أعضاء المجموعة الأخيرة الرسالة التي تصل إليها وضيحا بليغا<sup>69</sup>. ما عدا ذكرها، يمكن أن تكتبها أيضًا على السبورة بالطبشورة أم بالقلم للسبورة.

هذه اللعبة فعالة جدًا في ترقية مهارة الاستماع<sup>70</sup>، وفي تدريب الذكاء اللفظي والعاطفة الاجتماعية لدى الطلبة<sup>71</sup>. أو يقال أن هذه اللعبة تستطيع أن تعطي الطلبة الخبرة الاجتماعية الغالية عند همس الرسائل إلى أعضاء مجموعتهم<sup>72</sup>.

---

Fatihah', *Journal of Fatwa Management and Research*|*Jurnal Pengurusan Dan Penyelidikan Fatwa*, 18.1 (2019), h. 564–79.

<sup>67</sup> Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

<sup>68</sup> Yapalis Krian and Wardatul Jannah, "Keefektifan Teknik Permainan Bisik Berantai Dalam Pembelajaran Menyimak Konsentratif Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X SMK," *Jurnal Mandarin Unesa* 1, no. 3 (2018): h. 3.

<sup>69</sup> Meryn Putria Mahardhika Sakti and Erny Roesminingsih, "Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A Di TK Santhi Puri Sidoarjo," *Jurnal PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017): h. 2.

<sup>70</sup> Eka Utari Handayani and Nurul Huda, "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima Dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): h. 4.

<sup>71</sup> Lydia Ersta Hastuti, Eko Widhi dan K, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai," *Jurnal Audi* 2, no. 2 (2018): h. 93.

<sup>72</sup> Putri, Widodo, and Ikhtiarti, "Permainan Bisik Berantai Pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa SMKN 3 Bandarlampung," h. 3.

كما يذكر في اسمها، إن اللعبة همس الفعل التي تطبق في SMP Plus Cordova، تحتوي الرسالة من الأفعال المعينة التي يعدها المعلم. كانت الخطوات في هذه اللعبة كالتالية.

1. يعدّ المعلم عدة الأوراق التي تكتب في كل منها بضع الأفعال. ما فيه إلا الأفعال المعينة المختارة بتخصصها. وهي الأفعال التي تتكون من الأخراف الهجائية المتماثلة في أواخرها. المثال:

يمزح، يمنح، يمسح، يسمح، يشرح، يفرح، يفتح
يمنع، يركع، يبلع، يقطع، يسمع، يجمع، يشجع
يأكل، يأمل، يعمل، يقول، يغسل، يجعل، يقبل
يلعب، يغضب، يضرب، يكتب، يركب، يحسب، يشرب
يمكر، يشكر، يأمر، يستر، ينصر، ينشر، ينظر

2. يقسم المعلم جميع الطلبة إلى 3 حتى 4 مجموعات (أو بحسب على عدد الطلبة في الفصل).
3. يصطف جميع الطلبة أمام السبورة وفقاً لتقسيم المجموعة.
4. يشرح المعلم قواعد اللعبة ويهتم بها جميع الطلبة باهتمام كبير.
5. يحمل جميع أعضاء المجموعة الأمامية قلم السبورة. ويأخذ جميع أعضاء المجموعة الخلفية ورقة فيها الأفعال من يد المعلم.



6. بعد أن يعدّ الجميع حتى الثلاثة، يمنح لجميع الأعضاء الحاملون الورقة دقيقة واحدة لقراءة الرسالة أي الأفعال المكتوبة على الورقة فحفظها. ثم يعيدها إلى المعلم مباشرة.
  7. يبدأ جميع حاملي الورقة همس الرسالة إلى أعضاء مجموعتهم متبادلاً ترتيباً حتى الأعضاء الأمامية أثناء 5-10 دقائق (وفقاً للقواعد المتفق عليها).
  8. يكتب جميع أعضاء المجموعة الأمامية الرسالة التي تصل إليهم على السبورة.
  9. ينتقل جميع أعضاء المجموعة الأمامية إلى الخلفية فيكون آخذي الورقة من يد المعلم. هذا مستمر حتى جميع الأعضاء في كل المجموعة لهم دور كأخذي الورقة وكذلك كحاملي قلم السبورة والكاتبين عليها.
  10. بعد انتهاء الدورة للجميع، تقرأ كل المجموعة الرسالة المكتوبة على السبورة معاً، بل تتبادل مع المجموعات الأخرى.
  11. يصحح المعلم نتائج الجهود لكل المجموعة موضوعية.
  12. يحدد المعلم النتيجة لكل المجموعة ويوزع المكافآت على ما يتفق عليه.
- من بين تحقيق الأهداف في تطبيق اللعبة همس الفعل على الطلبة في خمسة الفصول في الصف السابع SMP Plus Cordova كالتالية.

1. زيادة الحفز والحب في تعلم اللغة العربية.
2. ممارسة مهارة اللغة العربية الاستماعية خاصة وكذلك المهارات اللغوية الثلاثة الأخرى زيادة في آن واحد.

3. ممارسة لتأهيل المفردات الفعلية بدأ من البسيطة.
4. تقديم التقييم المثيرة لتعلم اللغة العربية.
5. تذوب حالة التعلم داخل الفصل.
6. ترقية التركيز والذكاء والعاطفة الاجتماعية وكذلك روح التنافسي التعاوني.

### اللعبة الثانية: العدّ والتصفيق

إن العدّ والتصفيق أصله شكل مزيج من العد والتصفيق. كانت في SMP Plus Cordova، تطبق هذه اللعبة عند تعليم اللغة العربية عن العدد. إما العدد الأصلي مثل واحد، اثنان، ثلاثة، وبعدها وإما العدد الترتيبي مثل الأول، الثاني، الثالث، وفوقها<sup>73</sup>. وإضافة إلى استخدام هذه اللعبة كأسلوب التقييم التعليمي، يمكن أيضاً استخدامها هذه اللعبة ككسر الجليد (Ice Breaking)<sup>74</sup>. وهو الأنشطة التي فيها المجاهدة والمحاولة لبناء الحالة اللاململة.

كانت الخطوات في اللعبة العدّ والتصفيق كالتالية.

1. يدعو المعلم جميع الطلبة للوقوف في مواقفهم.
2. يشرح المعلم قواعد اللعبة ويهتم بها جميع الطلبة باهتمام كبير.

---

<sup>73</sup> Yuli Haryati and Ismartoyo, 'Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Scaffolding Melalui Permainan di TK B Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan', *JKPM*, 3.2 (2016), 54–68 (p. 59).

<sup>74</sup> Pu Cui et al., "Ice Breaking by a Collapsing Bubble," *Journal of Fluid Mechanics* 841 (2018): 287–309.

يجب على جميع الطلبة التركيز على ترتيب العدد التي سينال إليه. لأن في الرقم "ثلاثة" أو "الثالث" ومضاعفاته، يحرم على الطلبة ذكر اسم الرقم، ولكن يجب عليهم أن يستبدله بالتصفيق مرة واحدة.  
المثال:

واحد، إثنان، prok، أربعة، خمسة، prok، سبعة، ثمانية، prok، إلخ.
عشرة، عشرون، prok، أربعون، خمسون، prok، سبعون، ثمانون، prok، إلخ.
مئة، مئتان، prok، أربعمئة، خمسمئة، prok، سبعمئة، ثمانمئة، prok، إلخ.
ألف، ألفان، prok، أربعة آلاف، خمسة آلاف، prok، سبعة آلاف، ثمانية آلاف، prok، إلخ.
الأول، الثاني، prok، الرابع، الخامس، prok، السابع، الثامن، prok، إلخ.

3. يبدأ الطالب الذي يشير إليه المعلم أن يعدّ من الرقم الأول من العدد الأصلي أو الترتيبي، وفقاً للاتفاق. ثم يتبعه الطالب الذي يقف إلى يمينه وما إلى ذلك كمثل مشي الشعبان المتعرج.

لكل الطالب الذي يفشل في التركيز حتى يخطأ في ذكر ترتيب الرقم أو ينسى أن لا يصفق في الرقم "ثلاثة" أو مضاعفاتها، فيكون ساقطاً من اللعبة ويجب عليه أن يقوم أمام السبورة.

تستمر اللعبة حتى ينجو الطالب الواحد الباقي. وهو الفائز وله الهدية المعينة. بينما بالنسبة لجميع الطلبة الذين ساقطون أثناء اللعبة، فلهم العقاب أي الغناء معاً.

من بين تحقيق الأهداف في تطبيق اللعبة العَدّ والتصفيق على الطلبة في

خمسة الفصول في الصف السابع SMP Plus Cordova كالتالية.

1. زيادة الحفز والحب في تعلم اللغة العربية.
2. ممارسة مهارة اللغة العربية الاستماعية.
3. ممارسة لتأهيل المفردات العددية بدأ من البسيطة.
4. تقديم التقييم المثيرة لتعلم اللغة العربية.
5. تذوب حالة التعلم داخل الفصل.
6. ترقية التركيز والذكاء وكذلك روح التنافسي.

## الخاتمة

إن همس الفعل والعد والتصفيق من أنواع اللعبة اللغوية المطبقة في SMP Plus Cordova Banyuwangi. فالأولى مطورة من لعبة الهمس العامة والثانية من لعبة العدّ العامة أيضا. والأولى مطبقة لترقية حفظ المفردات الفعلية خاصة والثانية للمفردات العددية. والأولى مطبقة في المجموعة أربعة حتى خمسة فراق، والثانية بالفردية لكن جماعة. تجعل اللعبتين همس الفعل والعدّ والتصفيق تعليم اللغة العربية فعالية وتعلمها ممتعة ولا مملة.

رغم ذلك، لم تبحث الباحثتان عنهما كميا لدلالة فعاليتهما صديقا. من جراء ذلك، فمن الممكن أن يطبق المعلمين الآخرين على هاتين اللعبتين في مدارسهم ويبدل على فعاليتهما. ولو كانت همس الفعل والعدّ والتصفيق لعبة بسيطة ولكن فوائدهما عديدة.

## المراجع :

- Abdulaziz, Nashif Mustofa. *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية*. Riyadh: Dar el-Muarrikh, 1983.
- Ahmad, Ahmad Sleiman, Tammam Haidar, and Maissa Kasseir. "Selection of Suitable Strategy for Expanding a Power System Network Using Game Theory." *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Engineering and Sciences Series* 34, no. 5 (2012): 161-76.
- Akhriani, Asmara, Hikmah, and Agussalim. "PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB DAN BUDAYA MAKASSAR DENGAN E-KTP (ELEKTRONIK KARTU PINTAR)." *Ash-Shahabah: JURNAL PENDIDIKAN DAN STUDI ISLAM* 4, no. 2 (2018): 209-16.
- Ali, Kheder, and Najla Ireeq. "The Reality Use of Printed Learning Resources

- and Its Role in Serving the Scientific Research from the View Point of the Postgraduate Students-A Field Study at Tishreen University." *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Arts and Humanities Series* 40, no. 1 (2018): 297–320.
- Anafiah, Siti, and Ardian Arief. "PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN BAHASA PADA SISWA SD KOTA YOGYAKARTA." *Jurnal UST*, 2017, 1–9.
- Andari, Badriyah Widi, and M. Alfin KhoirunNa'im. "Pengembangan Permainan Interaktif Arabic Ludo Untuk Meningkatkan Kemahiran Qira'ah Siswa Madrasah Ibtidaiyah." In *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa: Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 272–82. Malang: UM Press, 2019.
- Andriyanti, Nadya. "تأثير استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل إلى مهارة استماع التلاميذ في اللغة العربية دراسة شبه تجريبية في الفصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية الأولى باندونج." Universitas Pendidikan Indonesia, 2016.
- Arifin, Ahmad. "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Jurnal An Nabighoh* 19, no. 02 (2017): 302–18.
- Astuti. "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulai Payung Kecamatan Rumbi Jaya." *Obsesi: Jurnal PAUD Tambusai* 2, no. 1 (2016): 90–99.
- Bjerg, Ole, and Thomas Presskorn-Thygesen. "Conspiracy Theory: Truth Claim or Language Game?" *Theory, Culture and Society* 34, no. 1 (2017): 137–59.
- Cahyadi, Fajar, and Mega Insyani Hernita. "Peningkatan Keaktifan Dan Kemampuan Berhitung Melalui Media Puzzle Pada Anak." *PAUDIA; Jurnal Penelitian Dalam Bidang PAUD* 5, no. 1 (2016): 92–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>.
- Cui, Pu, A-man Zhang, Shiping Wang, and Boo Cheong Khoo. "Ice Breaking by a Collapsing Bubble." *Journal of Fluid Mechanics* 841 (2018): 287–309.
- Dalimi, Toha Ali Husain, and Saad Abdulkarim Waili. *اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية*. Oman-Jordan, 2009.
- Farihah, Himmatul. "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka." *Teladan; Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2017): 2–20.
- Fauzan, Abdurrahman Ibrahim. *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. Riyadh: Fihriyah Maktabah el-Malik el-Wathaniyah, 2011.
- Fauziah, Amalia. "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun ( Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II)." Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif

- Hidayatullah Jakarta, 2015.
- Febrian, Dedek, Maimun Aqsha Lubis, Irma Martiny Md Yasim, and Nur Syamira Abdul Wahab. "Teknik Pengajaran Bahasa Arab Interaktif Di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor." *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (ACER-J)* 1, no. 1 (2017): 78–93.
- Hadlr, Otsman Hamoudl. *اللعبة التربوية*. Kuwait: Syirkah el-Ibda wa el-Fikr, 2016.
- Handayani, Eka Utari, and Nurul Huda. "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima Dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 1–12.
- Hanifah, Umi. "PENERAPAN MODEL PAIKEM Dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA Dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"* 5, no. 2 (2016): 301–30.
- Hariplish, Muhammad. "توظيف الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ بالمدرسة الابتدائية." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 16, no. 1 (2014): 1–15.
- Haryati, Yuli, and Ismartoyo. "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Scaffolding Melalui Permainan Di TK B Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan." *JKPM* 3, no. 2 (2016): 54–68.
- Hasmam, Aisah, Nik Mohd Rahimi Nik Yusuf, Maimun Aqsha Lubis, and Aisyah Sjahrony. "Amalan Strategi Pemahaman Makna Kosa Kata Bahasa Arab Berasaskan Konteks Penggunaan Dalam Pengajaran Guru Cemerlang Bahasa Arab." *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (Acer-J)* 1, no. 2 (2017): 53–66. <http://spaj.ukm.my/acerj/index.php/acer-j/article/view/27>.
- Hastuti, Eko Widhi dan K, Lydia Ersta. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai." *Jurnal Audi* 2, no. 2 (2018): 91–97.
- Holis, Ade. "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 9, no. 1 (2016): 23–37.
- Ilhami, Baiq Shofa, Baiq Febri Hijriatul Fitri, and Sandy Ramdhani. "PERMAINAN KUDA BISIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMBENDAHARAAN KOSAKATA ANAK USIA 5-6." *Cakrawala Dini; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2019): 101–8.
- Iqbal, Muhammad. "Penggunaan Metode Mim-Mem Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaan* 1, no. 2 (2018): 113. <https://doi.org/10.35931/am.v1i2.48>.

- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE." *Al Mi'yar* 3, no. 1 (2020): 1–14.
- Joni. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu." *Obsesi: Jurnal PAUD Tambusai* 2, no. 1 (2016): 1–10.
- Katibi, Mohammed Ezzat A., and Lina Latif Zayoud. "The Effect of Language Games in Increasing the Language Knowledge for Kindergartens ' Children " Experimental Study for Kindergartens ' Children between ( 4-5 ) Years in Damascus City ". " *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Arts and Humanities Series* 32, no. 3 (2010): 195–214.
- Khan, Rosa Imani, and Ninik Yuliani. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng." *Universum* 10, no. 1 (2016): 65–71. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>.
- Khasanah, Risqiyatul. "Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi الادوات المدرسية Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018." UIN Walisongo Semarang, 2019.
- Khusna, Nurul. "Pengaruh Stimulasi Permainan Terhadap Perilaku Prosocial Anak Kelompok B Di TK Al Hidayah Talok Dan TK Al Hidayah Sumberdiren Kecamatan Garum Kabupaten Blitar." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2018.
- Krian, Yapalis, and Wardatul Jannah. "Keefektifan Teknik Permainan Bisik Berantai Dalam Pembelajaran Menyimak Konsentratif Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X SMK." *Jurnal Mandarin Unesa* 1, no. 3 (2018): 1–8.
- Kuswanto, Joko. "Pengembangan Game Berhitung Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SD Negeri Okut." *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* 2, no. 1 (2017): 60–67.
- Latuconsina, Sarah N. "Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (2018): 145–56. <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99>.
- Malapata, Elisa, and Lanny Wijayaningsih. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung." *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 283–93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.
- Manupraba, Wisnu. "TafsirQ.com," 2019. <https://tafsirq.com>.



- Mappanyompa, and Mustapa Ali. "URGENSI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS LINGKUNGAN DAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATAN KUALITAS BACA TULIS AL- QUR'AN PADA MAHASISWA SEMESTER II JURUAN PGMI FAKULTAS AGAMA ISLAM (FAI) UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM (UMM) TAHUN AKADEMIK 2015/2016." *Ibtida'iy Jurnal* 3, no. 1 (2018): 49–73.
- Mardliyyah, Aisyam, and R Umi Baroroh. "Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): 64–76.
- Muallifah, Mey Lutfi. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bisik Berantai Terhadap Penguasaan Mufrodad Siswa Kelas VIII MTs Daarul Ulya Metro Tahun Pelajaran 2019/2020." IAIN Metro, 2019.
- Mufti, Ali, and Azam Fathoni. "Permainan Edukatif Sebagai Alternatif Pengajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini." In *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa: Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab Di Indonesia*, 2:69–77. Malang: UM Press, 2018.
- Nataliya, Prima. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar." *Ilmiah Psikologi Terapan* 03, no. 02 (2015): 343–58. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>.
- Nazir, Muhammad bin Mohammed Khalid, Hafiza Ab Hamidi, Mohd Firdaus Khalid, Mohammad Ashri Abu Hassan, and Muhammad B. Daoh. "THE DEVELOPMENT OF SMART AL-FATIHAH GAME MULTIMEDIA SOFTWARE/Pembangunan Perisian Multimedia Permainan Smart Al-Fatihah." *Journal of Fatwa Management and Research/Jurnal Pengurusan Dan Penyelidikan Fatwa* 18, no. 1 (2019): 564–79.
- Nova Oktriyani. "8. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 83–96.
- Novianti, Ria. "Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Educhild* 4, no. 1 (2015): 56–63.
- Nuha, Ulin. "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 2 (2018): 256–77.
- Nur Syimah. "الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم)." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 16, no. 2

- (2014): 1–14.
- Nuraini. "استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 17, no. 1 (2015): 71–88.
- Nurani, Y. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Uter, 2015.
- Nurlaila, and Ade Rahman. "PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA PONDOK PESANTREN DARUL HIKMAH SONCOLELA KOTA BIMA." *Al-Afidah* II, no. 1 (2018): 52–68.
- Putri, Maulida, Mulyanto Widodo, and Endang Ikhtiarti. "Permainan Bisik Berantai Pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa SMKN 3 Bandarlampung." *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Perancis* 2, no. 1 (2019): 1–14.
- Rahayu, Indah Sri, Nurhidayati, and Laily Maziyah. "Penerapan Pair Checks Dengan Permainan Kemampuan Menulis Deskriptif Arab Siswa MTsN 2 Kota Malang." In *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa*, III:310–23. Malang: UM Press, 2019.
- Rahim, Rabbaniah Anna. "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Permainan Bahasa Bisikan Berantai Pada Pembelajaran Tematik: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018.
- Rahmawati, Nailur. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta." *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 7, no. 1 (2018): 37–44.
- Rusyda, Citra, and Purwanto. "REDESAIN MAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK." *Eduarts: Journal of Arts Education* 5, no. 1 (2016): 31–41.
- Sakti, Meryn Putria Mahardhika, and Erny Roesminingsih. "Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A Di TK Santhi Puri Sidoarjo." *Jurnal PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017): 1–4.
- Sari, Dwi Lupita. "Efektivitas Permainan Katak Berbisik Terhadap Kemampuan Menyimak Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang." Universitas Negeri Padang, 2017.
- Sholeh, Hanan, and Mohammad Husin. "دراسات منهجية عن فعالية الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية وتعليمها: عرض وتقديم." *JALL: Journal of Arabic Linguistics and Literature* 1, no. 2 (2019): 43–56.
- Sholeh, Najwa Fauzi, and Marwa Nashr Hassan. "أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية." *IUGJEPS* 26, no. 1 (2018): 330–54.
- Tatminingsih, Sri. "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui

- Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183–90.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. “METODE PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *Shaut Al-'Arabiyah* 7, no. 1 (2019): 31–43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Wahed, Ibn Yamina. “تحليل البيانات الكيفية في البحوث الميدانية ”استعمال الجينوغرام في تفسير ظاهره الطلاق نموذجاً.” *جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم*, 2017.
- Wahyuningsih, Sri. “PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN POHON PINTAR.” *Al-Af'idah* II, no. 1 (2018): 18–32.
- YUNITA, SILVANA. “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Mendengar Siswa Kelas X Di MA Nurul Falah Palu Dengan Menerapkan Tehnik Game Berbisik.” Universitas Tadulako, Palu, 2019.

