Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan
Terakreditasi Kemenristekdikti No. 85/M/KPT/2020
Vol 19 No 2 Agustus 2021

LANGUAGE GAMES ON STUDENTS TO UPGRADE ARABIC VOCABULARY PROFICIENCY

Mohamad Mishbahuddin[1], Zia Haninatul Hidayah[2]
Sekolah Tinggi Agama Islam Al Yasini Pasuruan[1], Universitas Negeri Malang[2]
Misbah.pba.alyasini@gmail.com[1] zia.hanina03@gmail.com[2]

ABSTRACT

Among the various problems in learning Arabic at the school is the difficulty in creating an atmosphere of learning Arabic by teachers how to motivate students to learn Arabic. This condition is of course impact on learning Arabic held in class, especially when traced how the learning outcomes that will be generated. In connection with the problem, so in this paper put forward an alternative learning are expected to be more motivating to students in learning Arabic, which is through the use of various games in learning Arabic. With increasing student motivation to learn Arabic subjects, it is expected that ongoing learning will be more qualified. One reason for using of games in learning process is will adding to recreational game and also has a charge of education. With the game, someone will feel compelled to engage and overcome difficulties and solve problem.

Keywords: Language, games, vocabulary.

المستخلص :

من بين المشاكل المختلفة في تعلم اللغة العربية في المدرسة صعوبة خلق جو من تعلم اللغة العربية من قبل المعلمين كيفيه تحفيز الطلاب علي تعلم اللغة العربية. هذا الشرط هو بطبيعة الحال تاثير علي تعلم اللغة العربية التي عقدت في الصف، وخاصه عندما تتبع كيفيه نتائج التعلم التي سيتم توليدها. وفيما يتعلق بهذه المشكلة، فانه من المتوقع في هذه الورقة ان يكون التعلم البديل أكثر تحفيزا للطلبة في تعلم اللغة العربية، وهو من خلال استخدام ألعاب المختلفة في تعلم اللغة العربية. مع زيادة الدافع الطلابي لتعلم المواضيع العربية، من المتوقع ان التعلم المستمر سيكون أكثر تاهيلا. وهناك سبب واحد لاستخدام ألعاب في عمليه التعلم أضافه إلى لعبه الترفيهية ولها أيضا تهمه التعليم. مع اللعبة، شخص ما سوف يشعر مضطرا للانخراط والتغلب علي الصعوبات وحل المشكلة

الكلمات الرئيسة : اللغة، الألعاب اللغوية، المفردات.

المقدمة

اللعبة هي جزء مهم جدا من الحياة إنسان. في الحياة اليومية، يمكن العثور عليها بسهولة حقيقة أن الجميع، رجالا ونساء، ناضجون والأطفال، يحبون اللعبة، كلنا الألعاب ذات الطبيعة المحلية والوطنية والعالمية. سبب كل هذا بسبب في الأساس، كل إنسان سعيد باللعبة.

وفقا لألعاب G.Gibs اللغوية، فهي أنشطة يقوم بها الطلاب الذين يساعدون أو يتنافسون مع بعضهم البعض لتحقيق أهداف التعلم مع بعض الأحكام معين.(Ahmad Arifin.٢٠١٧، ص : ٣٠٨)

قال Jhonshon في Tedjasaputra (٢٠٠١:١٥) أن اللعبة ليست مجرد القيام به من أجل المتعة، ولكن هناك هدف يجب تحقيقه، وهو الإنجاز معين. الدليل الأكثر واقعية على هذا البيان هو استخدامه أساليب اللعب في التعليم قبل المدرسي، مثل التعليم في PAUD، لعب المجموعات، وكذلك رياض الأطفال. في هذا التعليم ما قبل المدرسة، بالإضافة إلى ذلك الحصول على الفرح والإثارة من اللعبة هم القيام به، فإنها تكتسب أيضا عددا من تجارب التعلم.

نعتقد من هذه الحقيقة، نحتاج لاستخدام اللعبة في إحدى وسائل التعليم. في اللعبة، سوف يشعر شخص ما المشاركة ودعا للتغلب عليها الصعوبات وحل المشكلات. الأهم من ذلك، في لعبة، شخص ما سوف تحصل على المتعة. هذا يدل على أن اللعية مهمة في التعليم، الطلاب يستطيع أن يتعلم باللعبة أو يلعب بالتعلم. و باللعبة أسبح الطلاب مشجعا في التعلم.

خاصة في تعليم اللغة، أن المهارات اللغوية للمتعلم اللغوي ستكون أكثر يتم الحصول على الكثير من خلال عملية التعلم التي تستمر بشكل طبيعي. طريقة واحدة لحالة دروس اللغة مريحة وغير الرسمية هي من خلال استخدام الألعاب اللغوية. و في تعليم اللغة، قبل أن نتعلم اللغات، يجب أن نتقن مفردات اللغة نفسها. المفردات هي واحدة من أهم العناصر في اللغات بما في ذلك العربية، إلى جانب قواعد قواعد اللغة كعلم النحو، الصرف، و علم الأصوات.

وفقا Ahmad Djanan Asifuddin، فإن تعلم المفردات هو عملية إيصال المواد التعلم في شكل كلمات أو مفردات كعنصر في تعلم اللغة العربية. تعلم المفردات قدرة على إتقان المفردات، وترجمته، وقدرته استخدامه في المبلغ الصحيح (الجملة). هذا لا يعني فقط حفظ المفردات بدون تعرف

كيفية استخدامها في التواصل الحقيقي. حتى في الممارسة العملية بعد يفهم الطلاب المفردات ثم يتم تعليمهم لاستخدامها في الكلام و كتابة. (Kholilullah. ٢٠١٢. ص : ١٨)

بناء على الملاحظات التي أبداها الباحثون، فإن إتقان مفردات اللغة العربية (المفردات) ليس هو فعال. عدم وجود مؤشرات تتعلق بإتقان مفردات الطلاب التي تتطور على النحو الأمثل والتي تشمل إتقان المفردات الإنتاجية (الكتابة الناطقة) والمفردات السلبية (الاستماع إلى القراءة).

يتمثل أحد أشكال الابتكار التي يمكن للمعلمين القيام بها في شكل استخدام وسائط تعليمية ممتعة ووفقا لأهداف التعلم المراد تحقيقها. وسائل التعلم هي كل الأشياء التي يمكن أن تنقل الرسائل، ويمكن أن تحفز الأفكار والمشاعر، ورغبات الطلاب لتشجيع إنشاء عمليات التعلم في الطلاب. بشكل عام، تتمثل فوائد وسائط التعلم في تسهيل التفاعل بين المعلمين والطلاب بحيث تكون أنشطة التعلم أكثر فاعلية وكفاءة، وتصبح عملية التعلم أكثر وضوحا وإثارة للاهتمام.

أوضح Djiwandono كذلك أن إتقان المفردات تم تقسيمه إلى قسمين، وهما إتقان المفردات الإنتاجية والإيجابية (١٩٩٦: ٤٣) حيث تم استخدام إتقان المفردات الإنتاجية (التعبيرية) لغرض التحدث والكتابة، في حين تم استخدام إتقان المفردات الاستنتاجية الحاجة إلى الاستماع والقراءة. . (Fajriatun. ٢٠١٥. ص : ١٠٨)

بناء على الوصف أعلاه، يمكن أن نستنتج أن إتقان المفردات العربية (المفردات) هي قدرة الفرد على استخدام المفردات المملوكة للتواصل والتعبير عن الأفكار مع بيئتهم شفهيا وكتابيا والتي تتسم بتطور المهارات اللغوية الأساسية، وهي الاستماع والكتابة والتحدث والقراءة استخدم اللغة العربية.

ومن هنا أن مشكلة هذا البحث هو مالمراد بألعاب اللغوي؟ ما الألعاب اللغوي على الطلاب لترقية إتقان المفردات للغة العربية؟. وأهداف هذا البحث هو لمعرفة عن الألعاب اللغوي وامعرفة عن الألعاب اللغوي على الطلاب لترقية إتقان المفردات للغة العربية.

الألعاب اللغوية

مفهوم الألهاب اللغوية

ويعرف مصطلح لعبه اللغة باللغة الانجليزيه المعروفة باسم "languagge game"، هو نشاط سباق في فهم اللغة التي تم القيام بها بعض المتعلمين لتحقيق هدف التعلم. وأما في الإصطلاحي

هي لعبه اللغة هي وسيله لتعلم اللغة من خلال اللعبة. ألعاب اللغة ليست نشاطا إضافيا لابتهاج وحده، ولكن يمكن تصنيف اللعبة في التدريس والتعلم تهدف إلى إعطاء الطلاب الفرصة لتطبيق المهارات اللغوية التي تم المستفاده. ألعاب اللغة هي الانشطه المصممة في التدريس، وتتصل بمحتوي موضوع مباشر أو غير مباشر.

وعند عثمان في كتابه أن الألعاب التربوية و التدريبية هي أحد أخم من وسائل نقل واستعاب الألعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوبة، ويعيير الإتجاهات والسبب في ذلك هو تمييزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى. (عثمان .٢٠٠٧، ص: ١٢)

عند ناصف مصطفى يستحجم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدراس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب علي عناصر اللغة، و توقير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العلميات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، و تتيح للطلاب نوعا من الإختيار للغة التي يستحدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبة في الأقل.(ناصف مصطفى. ١٩٨٣. ص : ١٢).

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ماقال ج. جيبس G. Gibs في تعريفها " إنها نشاط يتم بين الدارسين – متعاونين أو متناقسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة". .(ناصف مصطفى. ١٩٨٣. ص : ١٢).

وتهدف ألعاب اللغوية إلى اكتساب المهارات اللغوية الممتعة والتدريبية (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة والأدب) وعناصر اللغة (المفردات والقواعد). إذا كانت لعبه تثير المتعة، ولكن لا يكتسب اي مهارات اللغة أو عناصر معينه، ثم اللعبة لا تشمل ألعاب اللغة. وعلي العكس من ذلك، إذا كان النشاط يهدف إلى ممارسه المهارات اللغوية أو عناصر محدده، ولكن لا يوجد عنصر من المتعة، ثم لا يسمي هذا النشاط لعبه اللغة. وهكذا، يمكن ان يسمي نشاط لعبه اللغة إذا كان نشاط يحتوي علي عناصر ممتعه وممارسه المهارات.

لممارسه المهارات في مجال محو الاميه يمكن القيام به باستخدام مجموعه متنوعة من ألعاب اللغوية. ألعاب اللغوية لها غرض مزدوج، وهي (١) لكسب الاثاره، (٢) لممارسه بعض المهارات في مجال محو الاميه. إذا كان هناك نوع من اللعبة التي تثير الاثاره ولكن يتم تدريب المهارات اللغوية، ثم

اللعبة ليست مصنفه كلعبه اللغة. وبالعكس من ذلك، علي الرغم من ان هناك مهارات اللغة التي يتم تدريبها ولكن لا تسبب الاثاره، ثم يمكن ان يسمي النشاط أيضا لعبه اللغة. وينبغي ان يكون نوع ألعاب اللغوية المختارة والمقدمة وفقا لمهارات التدريب. لذلك، يجب ان تكون كل لعبه اللغة المنفذة قادره علي دعم تحقيق الأهداف التعليمية. ليس فقط ألعاب اللغوية يمكن ان تنمي الشعور بالتضامن والروح الرياضية والإبداع والثقة.

ويمكن تجميع ألعاب اللغوية نفسها وفقا للمهارات اللغوية التي سيتم تحقيقها في عمليه التعلم، وهي الاستماع والتحدث والكتابة. هذا النوع من اللعبة يمكن أيضا ان يكون مزيجا من قدرات اثنين أو أكثر، مثل الاستماع والتحدث ألعاب، والحديث وألعاب الكتابة، وهلم جرا. ولكن البعض الآخر مجموعه اللعبة وفقا للغة التي سيتم تدريب جزء في تلك اللعبة، علي سبيل المثال ألعاب لممارسه النحو، والمفردات، وهيكل، و. الخ.

أهمية الألعاب اللغوية

وقال ناصف مصطفى في كتابه أن الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومسائدتها، والتحفف من رتابة الدروس وجفافها. وتوفر كثير من الألعاب مجالا واسعا في التدريب، مثلها في ذلك مثل التدريبات المعروفة، كما أن يعضها لا يحقق شيئا يذمر.(ناصف مصطفى. ١٩٨٣. ص : ٩).

بعض الأفكار الكامنة وراء الحاجة إلى استخدام اللعبة في عمليه التعلم كما أعرب عنها Hidayah وTatang في Asrori هي علي النحو التالي:

١. اللعبة قادره علي القضاء علي الملل.

٢. اللعبة يعطي تحديا لحل المشاكل في جو بهيجه.

٣. اللعبة تثير روح العمل، فضلا عن المنافسة الصحية ؛

٤. اللعبة تساعد الطلاب الذين هم بطيئه في التعلم وانخفاض الدراسات تخفيف.

٥. اللعبة تشجع المعلمين لتكون دائما خلاقه.

وفيما يتعلق باستخدام ألعاب في التعلم، هناك عدد من الأسباب لاستخدام اللعبة في تعلم اللغة عند McCallum في Asrori (٢٠٠٣. ص: ٣-٤) وتشمل بعض هذه الأسباب ما يلي:

١. اللعبة يمكن ان تركز الطلاب علي جانب واحد من اللغة، نمط الجملة، أو مجموعه محدده من الكلمات

٢. .يمكن تمكين اللعبة كتعزيز (تعزيز)، واستعراض، وتعزيز

٣. مطالبه الشركة بنفس المشاركة من جميع الطلاب

٤. يمكن تكييف اللعبة لظروف الطالب الفردية .

٥. اللعبة تساهم في خلق مناخ المنافسة الصحية ويفتح الفرصة لاستخدام اللغة المستهدفة (في هذه الورقة المشار اليها باسم العربية) بشكل طبيعي في حاله استرخاء .

٦. يمكن استخدام اللعبة في مجموعه متنوعة من الحالات التعليمية والمهارات اللغوية المختلفة

٧. اللعبة يوفر ردود الفعل في أقرب وقت ممكن للمعلم

٨. اللعبة يمكن ان تزيد من مشاركه الطلاب علي أكمل وجه.

المتخصصة في تعلم اللغة، ومبدا التعلم اثناء اللعب واللعب اثناء التعلم كما هو موضح أعلاه يتماشى مع نظرية تعلم اللغة، سواء اللغة الاولي (اللسان الام) واللغة الثانية، ان قدره اللغة سيكتسب متعلمي اللغات المزيد من خلال عمليه تعلم مستمرة بشكل طبيعي. طريقه واحده لتكييف صف اللغة المريحة وغير الرسمية من خلال استخدام ألعاب اللغوية.

أنواع الألعاب اللغوية

فيما يتعلق بأنواع ألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها لتعلم الأطفال أو البالغين وفقا لمهارات اللغة التي سيتم تدريسها علي النحو التالي :

١. الألعاب اللغوية لمهارات الاستماع

عند Efendi في Amiroh (٢٠٠٩ : ١٢٩) الإستماع هو أحد اشكال المهارة اللغوية التي تستخدم القدرة الحسية السمعية كحامل لها. في المراحل المبكرة، يكون الهدف من مهارات الاستماع هو ان يتمكن الطلاب من تحديد الأصوات العربية بالضبط.

ومن المهم جدا ممارسه هذه المقدمة لان النظام الصوتي العربي لديه العديد من الاختلافات بين اللغات الاندونيسيه والاقليميه التي اعترف بها الطلاب. واستنادا إلى هذه الحقيقة، يجب علي المعلم إيلاء اهتمام خاص للأصوات مماثله، فضلا عن الحروف التي هي أجنبيه تماما للطلاب. الألعاب الذي يستحدمها لمهارات الاستماع هي :

أ. الاسرار المتسل *(bisik berantai)*

ب. العمر بالشرط *(perintah bersyarat)*

ج. من المتحدث *(Siapa yang berbicara)*

د. كيف يذهب *(Bagaimana kita Pergi)*

٢. الألعاب اللغوية لمهارات االكلام

مهارات كلام هي واحده من أنواع المهارات اللغوية التي تريد تحقيقها في تعلم اللغة الحديثة بما في ذلك العربية. والحديث هو الوسيلة الرئيسية لتعزيز التفاهم المتبادل والتواصل المتبادل باستخدام اللغة كوسيلة لها.

تعلم الكلام مهاراته في فئة اللغة لديها جانب الاتصال في اتجاهين، بين المتكلم والمستمع في الاتجاه المتبادل. ولذلك، يمكن القول ان ممارسه مهارات التحدث (كلام) يجب ان تستند أولا إلى مهارات الاستماع، والقدرة علي النطق، وإتقان المفردات والعبارات النسبية التي تمكن الطلاب من ان يكونوا التواصل مع نواياه أو أفكاره أو أفكاره. الألعاب الذي يستحدمها لمهارات الكلام هي :

أ. صفي الصورة *(mendeskripsikan gambar)*

ب. ماذا الأعمال *(Apa yang saya lakukan)*

ج. فكرة دون الكلام *(Pantomin)*

د. هل تعريف السباب؟ *(Apakah kau tau sebabnya)*

هـ. العاشرة السؤالا *(10 Langah pertanyaan untuk 1 jawaban)*

٣. الألعاب اللغوية لمهارات القراءة

مهارات القراءة لها جانبان. أولا، تغيير الشارة المكتوبة إلى شارة صوتيه، وثانيا، يلتقط الوضع بأكمله يرمز إلى الشعارات والأصوات المكتوبة (Efendi، ٢٠٠٩:١٥٦). يكمن جوهر تعلم مهارات القراءة في الجانب الثاني. ومع ذلك، فان هذا لا يعني ان المهارة في الجانب الأول تصبح تافه، والعكس تماما، والمهارة في الجانب الأول هو أساس الجانب الثاني. شيء واحد لفهم، بشكل عام، والهدف النهائي من تعلم مهارات القراءة هو للطلاب للحصول علي مهارات القراءة وفهم النصوص العربية، وليس فقط النص الذي تم تعلمه، ولكن أيضا النصوص وجدت في الحياة الحقيقية.

الألعاب الذي يستحدمها لمهارات القراءة هي :

أ. الإختبار معلوماتك *(Uji pengetahuan)*

ب. الأوراق الممزقة (Sobekan cerita)

ت. المضدة (Antonim)

ث. تخريج الكلمة الغربية (Mengeluarkan kata asing)

ج. الصحيح والخطاء (Benar dan salah)

٤. الألعاب اللغوية لمهارات كتابة

كما هو الشان مع مهارة القراءة، فان مهارات الكتابة لها أيضا جانبان، ولكن في سياق مختلف. الجانب الأول في مهارات الكتابة هو مهارة تشكيل الحروف وإتقان الإملاء، في حين ان الجانب الثاني هو مهارة التعبير عن الأفكار والمشاعر من خلال الكتابة (Efendi، ٢٠٠٩:١٧٠). وينبغي أيضا ان تتكيف ممارسه مهارات الكتابة (كيابه) مع هذين الجانبين، الذي يبدا بتدريب مهارات الطلاب في تشكيل الحروف العربية، ومواصله تدريب مهارات الطلاب في التعبير عن أفكارهم عن طريق الكتابة، مع المراحل المنطقية.

والألعاب الذي يستحدمها لمهارات الكتابة هي :

أ. الكلمة القطعة (Teka-teki silang)

ب. ترتيب الجملة (Mengurutkan kalimat)

ج. السؤال والجواب (Tanya Jawab)

د. إجعل الرسالة في الجملة (Membuat kalimat dalam pesan)

الألعاب اللغوية لترقية إتقان المفردات للغة العربية

وينبغي ان تتحقق حقا ان الغرض من تعلم المفردات هو تطوير اهتمام الطلاب في الكلمات. الطلاب الذين يريدون ان يعرفوا قراءتها كبيره، بالتاكيد سوف تثري بسهوله مفرداته وتصبح أكثر سهوله التمييز والتفكير المنطقي. وفيما يلي بعض ألعاب اللغوية التي يمكن ان تحسن اتقان المفردات على الطلاب.

١. اللعبة تحمين الكلمة (teka-teki silang)

الغرض: تدريب الطلاب علي فهم الرسائل اللفظية البسيطة. الاجراء والخطوات اللعبة كمايلي:

١. المعلم اعداد عدد من الغاز والاجوبه.

٢. المعلمين الاستماع إلى واحده من الغاز تاكا التي تم اعدادها، سواء باستخدام الاشرطه وشفويا.

٣. للطلاب الذين يعرفون الجواب هو طلب لتقدير اليد ورفع الجواب.

٤. بعد المعلم اللغز الأول غير الاجابه علي الاستماع إلى اللغز التالي وهلم جرا اللعبة القيام به.

٥. إذا في وتيره معينه لا يجد الطالب الجواب، يمكن للمعلم إظهار الجواب والمضي قدما مباشره إلى اللغز التالي

٢. فرز الكائنات (Mengurai benda)

الغرض: ممارسه مهارات الطلاب في القراءة وفهم المعني من خلال مطابقه الكلمات والأوصاف. الاجراء والخطوات اللعبة كمايلي:

١. اعداد المعلمين بطاقات حول الكائنات (يمكن ان يكون اسم كائن الشخص أو مهنه)، ثم مشاركه البطاقة مع الطالب.

٢. يكتب المعلم بعض الجمل علي اللوحة حول وصف أو شرح للكلمات التي تم اعدادها في البطاقة.

٣. المعلم يسال أحد الطلاب لقراءه البطاقة التي عقدها

٤. يأمر المعلم طالبا آخر لقراءه الوصف علي السبورة التي تتطابق مع الكلمة التي قراها للتو صديقه.

٥. إذا كان الطالب المعين لا يستطيع، يمكن نقل مهمة القراءة إلى طالب آخر.

٦. إذا كانت الاجابه صحيحه، فان المعلم يطرح مهمة لإنشاء وصف آخر أو أضافه وصف للكلمة التي يتم مناقشتها.

الخاتمة

الألعاب اللغوية هو نشاط سباق في فهم اللغة التي تم القيام بها بعض المتعلمين لتحقيق هدف التعلم. وأما في الإصطلاحي هي لعبه اللغة هي وسيله لتعلم اللغة من خلال اللعبة. ألعاب اللغة ليست نشاطا إضافيا لابتهاج وحده، ولكن يمكن تصنيف اللعبة في التدريس والتعلم تهدف إلى إعطاء الطلاب الفرصة لتطبيق المهارات اللغوية التي تم المستفاده. ألعاب اللغة هي الانشطه المصممة في التدريس، وتتصل بمحتوي موضوع مباشر أو غير مباشر.

واحده من الطرق التي يمكن للمعلمين تحسين اهتمامهم والدافع لتعلم اللغة العربية هو الاستفادة من مجموعه واسعه من ألعاب اللغوية. يتم تجميع هذا النوع من اللعبة اللغوية في أربعه أجزاء وفقا للجوانب الاربعه للتعلم العربي، وهي لعبه اللغة لدعم تعلم مهارات الاستماع، لعبه الفه لدعم تعلم مهارات الكلام، لعبه الفه لدعم تعلم مهارات القراءة، ولعبه الفه لدعم مهارات التعلم الكتابة.

المراجع :

عثمان حمود الخضر. الألعاب التربوية. كويت : شركة الإبداع والفكري لنشر والتوزيع.

كين بينمور. ٢٠١٦. نظرية الألعاب. الموقع الألكترنيك : هندوي

ناصف مصطفي عبج العزيز. ١٩٨٣. الأفاي اللغوية في التعليم اللغة الأجنبية. الرياض : دار المريخ النشر.

Arifin. Ahmad. 2017. Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. Jurnal An Nabighoh; Vol.19 No. 02.

Empit. Khotimah. 2010. Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. Jurnal Pendidikan Universitas Garut Hotimah Vol. 04; No. 01.

Dehaan. Jhonathan, dkk. 2010. The Effect Of Interactivity With A Music Video Game On Second Language Vocabulary Recall. Language Learning & Technology.Volume 14, Number 2.

Fajriah . Zahratun. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. Jurnal Pendidikan Usia Dini; Volume 9 Edisi 1.

I.S.P Nation. 2011. Learning Vocabulary In Another Language. Cambridge : Cambridge University Press.

Jhon.read. 2000. *Assesing Vocabulary*. New york. Cambridge University Press.

Khalilullah. 2012. *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat).* Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1

Marina V. Sturikova, dkk. 2016. Formation of Future Specialists' Communicative Competence in Language Disciplines Through Modeling in Game of Professional Situations. Rusia : International Journal Of Environmental & Science Education. Vol. 11, No. 15.

Shulhan Khairy Muhammad, dkk. 2016. Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika. Vol. II No.2