OPEN ACCESS
Proceeding of International Conference on Islamic Studies
Vol. 8 No. 1 (2026)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/

Language games for teaching Arabic as supporting vocabulary in the book *Al-Arabiyyah Bayna Yadayk*

الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية من المفردات المساندة في الكتاب العربية بين يديك

Muh Alif Israwal[1], Rizal Firdaus[2], Abdul Fatah[3]
[1.2.3] Institut Muslim Cendikia, Sukabumi, Indonesia
E-Mail: alifisrawalmuhammad@gmail.com,rizalfirdaus9@gmail.com, fatahrasmullah@gmail.com

Submission: 17-05-2026	*Revised: 24-05-2026*	*Accepted: 20-05-2026*	*Published: 06-06-2026*

Abstract

This study aims to design language games for teaching Arabic to beginner learners based on the supporting vocabulary found in Al-'Arabiyah Baina Yadaik (Volume 1). The need for interactive learning media that facilitates vocabulary acquisition and supports the development of basic language skills—especially at the beginner level—motivated this research. A descriptive-analytical method with a library research approach was employed. The primary data source was Al-'Arabiyah Baina Yadaik, supplemented by linguistic and educational references as secondary sources. Data were collected through document analysis and processed via data reduction, display, and conclusion drawing. The study identified 107 supporting vocabulary items out of 195 total vocabulary in the book that can serve as the foundation for language game design. Based on these items, thirteen models of language games were developed, classified according to the four language skills: listening, speaking, reading, and writing. The results demonstrate that language games can serve as engaging, rule-based instructional media that motivate learners, ease vocabulary acquisition, and promote the development of multiple language skills simultaneously.

Keywords: Language Games; Arabic Language Teaching; Beginners; Al-'Arabiyah Baina Yadaik; Vocabulary

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab bagi pemula berdasarkan kosakata pendukung yang terdapat dalam buku Al-'Arabiyah Baina Yadaik Jilid 1. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu penguasaan kosakata dan mendukung pengembangan keterampilan bahasa dasar. Metode yang digunakan adalah deskriptif analitis dengan jenis penelitian kepustakaan (library research). Sumber data utama adalah buku Al-'Arabiyah Baina Yadaik, sedangkan sumber sekunder berupa referensi linguistik dan pendidikan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 107 kosakata pendukung dari total 195 kosakata dalam buku tersebut yang dapat dijadikan dasar dalam perancangan permainan bahasa. Berdasarkan kosakata tersebut, peneliti merancang tiga belas

© 2026 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

model permainan bahasa yang diklasifikasikan berdasarkan empat keterampilan bahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Permainan bahasa terbukti dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, berbasis aturan, memotivasi peserta didik, dan mendukung penguasaan kosakata serta berbagai keterampilan bahasa secara bersamaan.

Kata kunci: Permainan Bahasa; Pembelajaran Bahasa Arab; Pemula; Al-'Arabiyah Baina Yadaik; Kosakata

ملخص البحث

يهدف هذا البحث إلى تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين، اعتمادًا على المفردات المساندة الواردة في كتاب العربية بين يديك" (الجزء الأول). وتنبع أهمية هذا البحث من الحاجة إلى تطوير وسائل تعليمية تفاعلية تسهم في تيسير" اكتساب المفردات وتنمية المهارات اللغوية الأساسية لدى المتعلمين، خاصة في المستوى المبتدئ. اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال الدراسة المكتبية *(Library Research)*، إذ تمثّلت مصادر البيانات الأولية في كتاب "العربية بين يديك"، فيما شكّلت المراجع اللغوية والتربوية مصادر ثانوية. وقد جُمعت البيانات عبر تحليل الوثائق، ثم حُلِّلت من خلال تقليل البيانات وعرضها واستخلاص النتائج. وقد توصّل البحث إلى تحديد 107 مفردة مساندة من أصل 195 مفردة واردة في الكتاب، يمكن اعتمادها أساسًا لتصميم الألعاب اللغوية. وقد صمّم الباحث ثلاثة عشر نموذجًا من الألعاب اللغوية مصنّفةً وفق المهارات اللغوية الأربع: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. وتُثبت النتائج أن الألعاب اللغوية تُعدّ وسيلة تعليمية فاعلة وجذابة، تُحفّز المتعلمين وتُيسّر اكتساب المفردات وتنمية المهارات اللغوية المتنوعة في آنٍ واحد.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية؛ تعليم اللغة العربية؛ المبتدئون؛ العربية بين يديك؛ المفردات

المقدمة

تحتلّ اللغة العربية مكانةً بارزةً بين لغات العالم، إذ إنها لغة القرآن الكريم والسنة النبوية الشريفة، وهي وسيلة لاستيعاب العلوم الشرعية كالفقه والحديث والتفسير. وعلى الرغم من هذه الأهمية، يعاني كثير من المتعلمين من صعوبات في تعلّمها، مما يستدعي البحث عن وسائل تعليمية مبتكرة وتفاعلية. ومن أبرز هذه الوسائل الألعابُ اللغوية التي تجمع بين التعليم والتسلية، وتُخفّف من جفاف الدروس وملَلِها، وتُحفّز المتعلمين نحو اكتساب المفردات وتنمية المهارات اللغة العربية الأساسية.(Yunus, Fathi Ali; Al-Naqah 1977, 7) لقد جعل الله سبحانه وتعالى اللغة العربية لغة للإسلام، وحمل كتابه إلى أنحاء العالم، وهي تنتشر معه أينما كان، ويحملها معه أينما انتشر، وبفضله

سبحانه وتعالى استطاعت أن تنتشر إلى أرجاء العالم ما لم تستطع أن تصل لغة أخرى. والحقيقة أن العلاقة بين الإسلام والعربية قوية وثابتة ووثيقة وقد ذكره محمود إسماعيل عمار (عمار، ١٤٣٦ هـ – ٢٠١٦ م) ((وفي أواخر العصر الجاهلي امتدت بعض القبائل العربية إلى الأقطار المجاورة لها (كالعراق وبلاد الشام ...) حاملة معها لغتها العربية التي أخذت تشيع في تلك البلاد، حوالي القرن الخامس الميلادي. ومع انتشار الإسلام (منذ بداية القرن السابع) سارت اللغة العربية في ركابها، وطرقت أبواب البلاد التي دخلها، وحلت محل مراكز الثقافة اليونانية في الشرق، وانتشرت في أنحاء واسعة من آسيا وأفريقيا))(Fatah 2019)

وتُعدّ سلسلة "العربية بين يديك" من أبرز السلاسل التعليمية لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها؛ إذ تتميز بمنهجيتها المتكاملة التي تراعي التدرج في عرض المادة التعليمية، وتوظّف تدريبات متنوعة وصورًا تعليمية توضيحية.ويحتوي جزؤها الأول على 195 مفردة، منها 107 مفردات مساندة متكررة الظهور في سياقات الحوارات والتدريبات، تحتاج إلى أنشطة تعليمية تفاعلية متخصصة.(Al-Fauzan: 2014) وقد أجرى عدد من الباحثين دراسات في ميدان الألعاب اللغوية؛ فقد تناولت دراسة أثر استخدام الألعاب (Nururrahman 2018) اللغوية في تنمية عناصر اللغة لدى طلاب جامعة الراية، وخلصت إلى أن الألعاب اللغوية تؤثر تأثيرًا فاعلًا في تنمية المفردات ثم الأصوا. كما أجرت دراسة حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، وتوصّلتا إلى أن هذه الألعاب تسهم في تنمية مهاريَ القراءة والكتابة. أما ورادة (فقد طوّرت موادَّ تعليمية قائمة على الألعاب (Al-Wahdah 2019)اللغوية لطلاب الصف السابع، وأثبتت فاعليتها في تنمية المهارات الأربع. غير أن هذه الدراسات اقتصرت إما على قياس أثر الألعاب أو على مرحلة دراسية محددة، ولم تُعنَ بتصميم ألعاب مرتبطة تحديدًا بمفردات سلسلة "العربية بين يديك" للمبتدئين. (Thaibi, Soumya; Maihoubi 2019).

وهنا تكمن الفجوة التي يسعى هذا البحث إلى سدّها؛ إذ يهدف إلى تصميم ألعاب لغوية مرتبطة تحديدًا بالمفردات المساندة في "العربية بين يديك" (الجزء الأول)، بما يُسهم في توفير وسيلة تعليمية متكاملة وممتعة لتعليم اللغة العربية للمبتدئين. ولا يقتصر هذا البحث على تحديد المفردات المساندة، بل يتجاوز ذلك إلى تصميم نماذج فعلية من الألعاب اللغوية وفق مهارات اللغة الأربع.

منهج البحث

اعتمد هذا البحث المنهجَ الوصفيَّ التحليليَّ مع التركيز على الدراسة المكتبية؛ إذ تقوم الدراسة على تحليل نصوص مكتوبة لا على بيانات ميدانية، وهو ما يُلائم طبيعة البحث التصميمية. أُجريَ البحث في الفترة الممتدة من أكتوبر م إلى مارس 2026م في جامعة الراية، سوكابومي، جاوة الغربية2025.

تمثّل المصدر الأساسي للبيانات في كتاب "العربية بين يديك" (الجزء الأول) للدكتور عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان وآخرين، فيما شكّلت المراجع اللغوية والتربوية ذات الصلة مصادرَ ثانوية. وقد جُمعت البيانات عبر أسلوب الرجوع إلى المصادر المكتوبة، ثم حُلِّلت وفق أسلوب تحليل البيانات عند مايلز وهوبرمان، وهو: اختزال البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج(Firdaus 2021)

في مرحلة تقليل البيانات، استُقرئت المفردات المساندة الواردة في الكتاب وجُمعت المراجع المناسبة. ثم في مرحلة العرض، صُنِّفت المفردات بحسب موضوعاتها، وعُرضت في جداول. وفي مرحلة الاستنتاج، صُمِّمت نماذج الألعاب .اللغوية المقترحة اعتمادًا على هذه المفردات المصنّفة

النتائج والمناقشة

أ. مفهوم الألعاب اللغوية وأهميتها

الألعاب اللغوية هي إحدى وسائل تعليم اللغة، وهي نشاط منظّم ومحكوم وفاعل، يقوم به التلاميذ فرديًا أو جماعيًا .بتوجيه من المعلم، بهدف تدريب الطلاب على عناصر اللغة وتوفير إثارة الدافعية لتنمية المهارات اللغوية المختلفة وقد عرّفها عبد العزيز (1983) بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة ونهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. Abdul Majid) 1981)

وتبرز أهمية الألعاب اللغوية في كونها أداةً تربويةً تُحدث تفاعلًا بين الفرد وعناصر البيئة بغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك، وتُعدّ وسيلةً تعليميةً تُقرّب المفاهيم وتُساعد في إدراك معاني الأشياء، فضلًا عن أنها تُفرغ الشحنات ،يكريوصلي) (Al-Suwairki 2005)الوجدانية الناجمة عن الضغوط، وتُعالج الاضطرابات النفسية وتُخفّف القلق وتعمل على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية من الناحية الوظيفية والعصبية والتشريحية، كما تُتيح .(2005 للمتعلمين استخدام حواسهم واستكشاف المعارف والمهارات والاتجاهات.

وتنقسم الألعاب اللغوية وفق التصنيف الذي أوردته (Richard-Amato 1998) إلى خمسة أنواع الألعاب غير اللفظية، والألعاب اللوحية، والألعاب اللفظية المركّزة على الكلمة، والبحث عن الكنز، والألعاب التخمينية. ،أما الألعاب اللغوية الجيدة فينبغي أن تتصف بالجاذبية وتحقيق المتعة والسرور، وأن تكون لها غاية محددة وأن تعالج أكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، وأن تتصف بسهولة الإجراء.

ب. سلسلة "العربية بين يديك" ومفرداتها المساندة

انطلقت "العربية للجميع" عام 1421هـ، وبدأت مسيرتها في الظهور عام 1423هـ، ثم أصبح اسمها مميزًا في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. تهدف السلسلة إلى تمكين الدارسين من ثلاث كفايات: الكفاية اللغوية،والكفاية الاتصالية، والكفاية الثقافية. وهي موجّهة للدارسين البالغين سواء أكانوا في برامج مكثفة أم غير مكثفة، في مؤسسات تعليمية أو في التعلم الذاتي. وتتميز السلسلة بالتكامل بين مهارات اللغة وعناصرها ومراعاة التدرج في عرض المادة التعليمية، ومراعاة الفروق الفردية، وتوظيف نصوص متنوعة (الفوزان وآخرون 1432هـ).

وقد توصّل البحث إلى تحديد 107 مفردة مساندة من أصل 195 مفردة في الكتاب الأول (الجزء الأول)، تُصنَّف حسب موضوعاتها في عشرة محاور رئيسية كما يوضح الجدول التال:

الجدول 1. المفردات المساندة في الكتاب "العربية بين يديك" الجزء الأول وتصنيفها الموضوعي

أمثلة من المفردات	العدد	الموضوع
،عين، أنف، فم، شعر، أذن، صدر، يد، بطن، شفة، فخذ، رأس إصبع، ساقكعب، عقب، قدم، ركبة، رقبة	18	مسج الإنسان
،حداد، بناء، مزارع، جزار، نجار، شرطي، طباخ، حلاق، بقال سائق	10	المهن
،ضيق، سريع، بطيء، مرتفع، منخفض، واسع، ضعيف، متسخ ثقيل، نظيف خفيف، قوي	12	الصفات

جدة، أخ، أخت، عم، جد، خال، خالة، حفيد، حفيدة، عمة	10	شجرة العائلة
،شوكة، سكين، مكواة، قدر، كأس، ملعقة، إبريق، سفرة، مكنسة غسالة، سلة نفايات، كوب	12	الأدوات المنزلية
،برتقال، ليمون، موز، توت، خوخ، تفاح، مانجو، يوسفي، تين مشمش، رمان عنب	12	الفواكه
بطاطس، باذنجان، قرع، فلفل، ثوم	5	الخضروات
،غطاء، هاتف، مروحة، مكيف، فراش، وسادة، كرسي، طاولة رف، خزانة	10	الأثاث
دراجة، نقود، مجارك، سفينة، محطة، سيارة أجرة، محفظة، مركب	8	السفر
،منشفة، مفتاح، قفل، فرشاة أسنان، معجون، خاتم، منديل، ورقة مشط، صابون	10	أشياء مستعملة كثيرًا

المصدر: كتاب العربية بين يديك (الجزء الأول)، الفوزان وآخرون

ج. تصميم الألعاب اللغوية

استنادًا إلى المفردات المساندة المحدَّدة في الجدول أعلاه، قام الباحث بتصميم ثلاثة عشر نموذجًا من الألعاب اللغوية مصنّفةً وفق المهارات اللغوية الأربع: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ويُوضح الجدول التالي ملخَّص هذه الألعاب :

الجدول 2. تصنيف الألعاب اللغوية المصمَّمة حسب المهارات اللغوية

وصف موجز	اسم اللعبة	المهارة
يستمع الطلاب إلى فقرة قصيرة ثم يُطلب من أحدهم ذكر ما سمعه	لعبة تذكّر ما سمعت	مهارة الاستماع
يستمع الطلاب إلى كلمات متشابهة الوزن ويقومون أو يجلسون حسب الحرف المسموع	لعبة القيام والجلوس	مهارة الاستماع
يقرأ الطلاب المفردات المعروضة ويذكرون أسماءها شفهيًا	لعبة كتابة أسماء الأشياء تحت الصور	مهارة الكلام
يعرض المعلم صورًا ويطلب من الطلاب ذكر أسمائها	لعبة ذكر الأسماء	مهارة الكلام
يذكر المعلم كلمة ويطلب من أحد الطلاب ذكر قرينها (ملازمها)	لعبة أنا أبدأ أنت تكمل	مهارة الكلام
يكتب المعلم جملًا مختلفة ويختار الطلاب الجملة الصحيحة ويكتبونها	لعبة اختيار الصحيح	مهارة الكتابة
يضع الطلاب علامات في صندوق الكلمات المتقاطعة ثم يستعملونها في جمل مفيدة	لعبة الكلمات المتقاطعة	مهارة الكتابة
يُكمل الطلاب المجموعات الكلامية بذكر المفردات التي تنتمي إليها	لعبة إكمال مجموعة الكلمات	مهارة الكتابة

يملأ الطلاب الفراغات في المربعات لتكوين كلمة	لعبة إكمال الفراغات (تيكي-تيكا)	مهارة الكتابة
يرتّب الطلاب الحروف المبعثرة لتكوين كلمة صحيحة	لعبة ترتيب الحروف لتكوين كلمات	مهارة الكتابة
يُكمل الطلاب الجمل الواردة بصفة مناسبة	لعبة البطاقة	مهارة القراءة
يُعيد الطلاب ترتيب الكلمات المبعثرة لتكوين جملة مفيدة ثم يقرؤونها	لعبة إعادة بناء الجمل	مهارة القراءة
يقرأ الطلاب المفردات ويختارون الكلمة الغريبة في المجموعة	لعبة اختيار الغريب	مهارة القراءة

،والصويركي (2005) (Al-Suwairki 2005)،المصدر: إعداد الباحث بناءً على الفوزان وآخرون (1432هـ) والفوزان (1432هـ: 132-220)

تتنوّع الألعاب اللغوية المصمَّمة لتشمل المهارات اللغوية الأربع، وذلك استجابةً لمبدأ التكامل بين المهارات الذي تُوليه سلسلة "العربية بين يديك" أهميةً بالغة. وفيما يخص مهارة الكتابة، صُمِّمت خمسة نماذج من الألعاب، في حين صُمِّم لكل من مهارتَي الاستماع والكلام نموذجان، ولمهارة القراءة ثلاثة نماذج؛ مما يعكس التوزيع الوظيفي من المساندة في الكتاب. ويتّسق هذا مع ما خلصت إليه دراسة أندي إلهام أن (Nururrahman 2018)للمفردات الألعاب اللغوية تؤثر تأثيرًا أكبر في تنمية المفردات مقارنةً بالمهارات الأخرى.

وتتميز الألعاب المصمَّمة بكونها قابلةً للتطبيق في حجرة الدراسة دون الحاجة إلى إمكانات مادية كبيرة؛ إذ تعتمد معظمها على السبورة والطباشير والبطاقات والصور. وقد روعي في تصميمها أن تتصف بخصائص الألعاب اللغوية الجيدة التي أشار إليها عبد العزيز (1983): أن تكون ذات هدف واضح وخطة تنفيذ وغاية محددة، وأن ترتبط بالكتاب المدرسي، وأن تكون قادرةً على تحقيق هدف لغوي يصعب تحقيقه باتباع أساليب التدريس المعروفة.

ويتوافق هذا البحث مع ما أكّدته دراسة ورادة (2019) من أن تطوير مواد تعليمية قائمة على الألعاب اللغوية يُسهم في تيسير فهم الطلاب لتعليم اللغة العربية خاصةً في تنمية مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. غير "أن هذا البحث يتميز بربط الألعاب اللغوية ارتباطًا مباشرًا بمفردات كتاب مقرّر محدَّد هو "العربية بين يديك للمبتدئين، مما يُتيح للمعلم الاستفادة المباشرة منها في التدريس دون الحاجة إلى تعديل جوهري.

خلاصة البحث

وصل هذا البحث إلى جملة من النتائج: أولًا، أن مفهوم تعليم اللغة العربية للمبتدئين يقوم على تمكينهم من الكفاية اللغوية والاتصالية، بحيث يستطيع المتعلم استخدام اللغة في فقاولما والتواصل اليومي. وثانيًا، أن الألعاب اللغوية هي إحدى أفضل وسائل تعليم اللغة العربية، كونها تجمع بين التسلية والتعليم، وتُخفّف من ملل الدروس، وتُحفّز "الطلاب على اكتساب المفردات وتنمية المهارات اللغوية. وثالثًا، أن الكتاب الأول من سلسلة "العربية بين يديك يحتوي على 107 مفردة مساندة من أصل 195 مفردة، وقد صُمِّمت على أساسها ثلاثة عشر نموذجًا من الألعاب اللغوية مصنّفةً حسب المهارات الأربع.

ويوصي الباحث بما يلي: ينبغي لمعلمي اللغة العربية أن يعتمدوا قرقًا متنوعة ووسائل مناسبة في التدريس، ومن أبرزها الألعاب اللغوية. وكذلك ينبغي أن يراعوا الفروق الفردية لدى الطلاب ومستوياتهم في اللغة. ويُستحسن أن يُكمَل هذا البحث بدراسة تجريبية لقياس فاعلية هذه الألعاب المصمَّمة في تحسين اكتساب المفردات والمهارات اللغوية لدى المتعلمين. كما يُشجَّع الباحثون القادمون على تطوير وإبداع أساليب جديدة في تصميم الألعاب اللغوية لتكون النتائج ملائمةً للأهداف المرجوة.

المراجع

Al-Fauzan, 'Abdurrahman bin Ibrahim, Mukhtar Thahir Husein, and Muhammad 'Abdul Khaliq. 2015. Al-'Arabiyah Baina Yadaik. 5th ed. Riyadh: Future Media Gate.

Andiy, Ilham Akbar Nurrahman. 2018. "Atsar Istikhdam al-Al'ab al-Lughawiyyah fi Tanmiyat 'Anasir al-Lughah lada Thullab Qism al-I'dad al-Lughawi Jami'at al-Rayah Sukabumi - Indonesia." Sukabumi: Universitas Ar-Raayah.

Darwah, Wahdah. 2019. "Tanmiyat Mawad Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah 'ala Asas al-Al'ab al-Lughawiyyah (Bahts wa al-Tathwir 'ala al-Thullab al-Fashl al-Sabi' bi Madrasah Ihya' al-Islam al-Mutawassitah al-Islamiyyah Imam Bunyamin Kudus)." Yogyakarta: UIN Sunan Ampel.

Hafidz, Lukman. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. 5th ed. Bandung: Alfabeta.

Ibn Jinni, Abu al-Fath. 2001. Al-Khasha'is. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.

Khalifah, Insaf bin. 2018. "Al-Adwar al-Ta'limiyyah lil-Al'ab al-Lughawiyyah bi al-Marhalah al-Ibtida'iyyah: Dirasah Taqyimiyyah fi al-Baramij wa al-Thara'iq." Universitas Shahid Muhammad Khadr - Wadi.

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. 2013. Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. SAGE Publications.

Mursalin, Hisan, Endin Mujahidin, dan Tatang Hidayat. 2023. "Analisis Konsep Tazkiyatun Nafs Ahmad Anas Karzon untuk Peserta Didik." Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam 6 (1): 133–50.

Musa, Hamid Musa Khalifah. 2009. Madkhal ila al-Lughawiyyat. Riyadh: Maktabat al-Rushd.

Nur, 'Ainan. 2015. "Istijiyatiyyat al-Al'ab al-Lughawiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-Al'ab al-Lughawiyyah." Al-Nabighah 17 (1).

Richard-Amato, Patricia A. 1998. Making It Happen. New York and London: Longman.

Rida, Fahmi, et al. 2018. "Tariqat Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah 'ala Manhaj Silsilat al-'Arabiyyah Baina Yadayk fi Jami'at al-Rayah Sukabumi." INCISST 1 (1).

al-Sawiraki, Muhammad 'Ali. 2005. Al-Al'ab al-Lughawiyyah wa Dawruha fi Tanmiyat Maharrat al-Lughah al-'Arabiyyah. Jordan: Dar al-Kunuz.

'Ubayd, Muhammad, et al. 1999. Manhajiyyat al-Bahth al-'Ilmi: al-Qawa'id wa al-Marahil wa al-Tatbiqat. Amman: Dar Wa'il.

Yunus, Fathi 'Ali, and Mahmud Kamil al-Naqah. 1977. Asasiyyat Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah. Cairo: Dar al-Thaqafah lil-Tiba'ah wa al-Nashr.