

استخدام اللعب موبايل ليجند (Mobile Legend) كالوسائل التعليمية في مهارة

القراءة العربية

إقبال فتح عز الدين

جامعة مالانج الحكومية

Iqbal.fth.izzudin@gmail.com

الملخص: تعد مهارة القراءة لدى النصوص العربية من أهم مهارات لغوية يجب تعلمها طلاب اللغة العربية، مما يؤدي تاليا إلى ضرورة استخدام الوسائل التعليمية خلال تعليم هذه المهارة. و لكن استخدام الوسائل التعليمية التي لا تجاوز عما بين دفتي الكتاب يؤدي إلى سامة الطلاب وعدم رغبتهم في التعلم وبالتالي يعرقل هذا الاستخدام تطور مهارة القراءة نفسها. في هذا العصر الحديث ، حيث أصبحت التكنولوجيا ضرورة للجميع سيما للطلاب ، أصبحت التكنولوجيا بما فيها من تطوراتها جزء لا يتجزء ليومية الطلاب. ومن ضمن ميزات هذ التطويرات هي الألعاب عبر الإنترنت. Mobile Legend كأشهر لعبة الجوال عبر الإنترنت التي يتم تنزيلها في playstore مائة مليون مرة مما يجعلها لعبة مأنوسة في بيئة الطلاب و محبوبة للغاية لهم. استهدفت كتابة هذه المقالة إلى حل تلك المشكلة من السامة و انحطاط الرغبة في التعلم بعرض الوسائل التعليمية البديلة في تعليم مهارة القراءة باستخدام اللعب موبايل ليجند (Mobile Legend) كالوسائل التعليمية مستكملا ببيان كفية استخدامها في تعليم مهارة القراءة العربية.

Abstract: The reading skill of Arabic texts is one of the most important language skills that students of the Arabic language must learn, leading to the need to use educational aids while teaching this skill. However, educational aids that do not exceed what is between the two covers of the book lead to students' boredom and unwillingness to learn. Thus this use impedes the development of the reading skill itself. In this modern era, where technology has become a necessity for everyone, especially for students, technology, including its developments, has become an integral part of students' daily lives. Among the features of these developments are online games. Mobile Legend is the most popular online mobile game

downloaded in the play store a hundred million times, making it an amicable game in the student environment. The aim of writing this article was to solve this problem of boredom and the deterioration of the desire to learn by presenting alternative teaching aids in teaching reading skill using Mobile Legend as teaching aids, complemented by an explanation of how to use them in teaching Arabic reading skill.

Abstrak: Kemampuan membaca teks berbahasa Arab merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dipelajari oleh setiap pembelajar bahasa Arab. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran kemampuan membaca teks berbahasa Arab pun menjadi sebuah keniscayaan. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran yang hanya terpaku pada teks di dalam buku membuat para pembelajar menjadi bosan dan kehilangan gairah, serta pada akhirnya menghambat perkembangan kemampuan itu sendiri. Di era modern ini, dimana teknologi menjadi kebutuhan semua orang termasuk para pelajar, teknologi dan fitur-fitur perkembangannya menjadi kawan akrab para pelajar. Salah satu fitur perkembangan teknologi tersebut adalah *game online*. *Mobile Legend* menjadi *game online mobile* nomer satu paling banyak diunduh di playstore, menjadikannya sebagai *game* yang banyak digemari dan digandrungi para pelajar. Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap potensi *Mobile legend* sebagai alternatif media pembelajaran dalam pengajaran kemampuan membaca bahasa Arab beserta penjelasan tata cara penggunaan game tersebut sebagai media pembelajaran dalam pengajaran kemampuan membaca teks bahasa Arab.

الكلمات الرئيسية : موبايل ليجند (Mobile Legend), مهارة القراءة
العربية, الوسائل التعليمية.

المقدمة

إن تعليم اللغة العربية كان و لم يزل يتطور مع مرور الزمان و تطور الوسائل إعلامية كانت أم اتصالية. و من ضمن نتيجة تطور الوسائل الإعلامية إحداث الإنترنت الذي استخدمه الإنسان في كل مجال الحياة بداية من مجال الاتصال و مروراً بمجال الإجتماع و نهاية إلى مجال التسلية (Hakim & Raj, 2017). علاوة على ذلك فإن الإنترنت قد أخذ دوره في تأثير مجال التعليم كما أنه قد أثر مجالات غيره من الحياة الإنسانية.

مهارة القراءة العربية هي من أهم مهارات اللغة بل تكون كباب يدخل به الطالب خزينة العلوم و المعارف المكتوبة باللغة العربية و هي من أول المهارات اللغوية تعلمها المبتدئ في علم اللغة العربية (Dahlia, 2013). و لكن رغم أهميتها و مسيس حاجة الطلاب إليها كانت همة و اعتناء الطلاب لدى هذه المهارة قليلة في الغاية, و يأمّ أصل هذه المشكلة إلى قلة المدافع و معزل الوسائل التعليمية عن الجذابة (Mabruroh & Anisa Isnaini, 2020).

و عرض العلماء الحل في هذه المشكلة و هو استخدام اللعبة في وسائل تعليم اللغة العربية و بالأدق تعليم مهارة القراءة. إن اللعبة شيء جذاب يحبها معظم الطلاب و إنها مفيد لنقص الصعوبات التي يواجهها الطلاب و لتخفيف الإحباط لديهم (Moh & Shara, 2018).

اللعبة بما فيها من الإثارة و الراحة محتاجة إليها الناس للتسلية و الترويح عن النفس من الإحباط و تعب الأعمال. عرض (Beck & Wade, 2006) في مقالة (Sani, 2017), أن الناس مهما كان يعمل لعبة استجاب ذهنه بإعمال الإدراك إلى مستوى أعلى من العادة. فبدأ الناس يتخذ تطور تكنولوجي و إحداث الإنترنت أساسا ينبني عليه التكنولوجي للعبة على الإنترنت.

و من منضويات اللعبة على الإنترنت هو اللعب موبايل ليجند (Mobile Legend). يكون هذا اللعب على أساس الإنترنت يعني أنه لا بد للاعبه أن يتصل بالإنترنت ليتمكن لعبه. و هذا اللعب من نوع لعبة لعبها اللاعب المتعدد على أساس الإنترنت في ساحة المعركة ((Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) و تكون لعبة هذا اللعب في جهاز الجوال.

فمن الجدارة بمكان، أن استخدام اللعب Mobile Legend كأحد وسائل التعليم لمهارة القراءة العربية شيء غير مألوفة الاستعمال مع أنه لا تقل جذابة وإثارة من الألعاب العتيقة المشهورة في تعليم اللغة العربية، بل أصبحت هذه اللعبة في نظر الطلاب في هذا العصر الحالي أكثر شهارة و جذابة بمقارنة مع الألعاب العتيقة مما يجعل هذه اللعبة لائقة بأن تكون من إحدى الألعاب المستخدمة في تعليم اللغة العربية.

قد تم البحث في علاقة استخدام اللعبة مع ترقية كفاءة اللغة في مقالة كتبها Siane Herawati و أصحابها (2016) و كذلك تأثير اللعبة على الإنترنت في ترقية المهارة اللغوية تم بحثه في مقالة كتبها Eko Prastius و أصحابه (2020) و لكن في كلتا المقالة لم تبحثا في اللعب Mobile Legend بل يدور بحثهما فقط حول استخدام اللعبة في مجال تعليم اللغة على وجه العموم. أما البحث في استخدام اللعب موبايل ليجند (Mobile Legend) في مجال تعليم اللغة قد تمت كتابته بقلم Ria Seprina (2020) في المقالة التجريبية تحت العنوان " Using Mobile Legend Media in Procedure Text to Inccrase Students Writing Skills Among The Eleventh Graders at MAN 1 East Lampung", فقام هذا البحث بتدليل وجود أثر استخدام اللعب Mobile Legend في ترقية مهارة الكتابة. لكن هذه المقالة تتكلم فقط داخل دائرة مهارة الكتابة و في مجال اللغة الإنجليزية.

فبناء على الدراسات السابقة يرى الكاتب إمكان اللعب موبايل ليجن (Mobile Legend) بأن يكون أحد وسائل التعليم لمهارة القراءة العربية بما فيها من خصائص و مزايا لم تكن موجودة في غيرها من الألعاب . و استهدفت كتابة هذه المقالة لمعرفة

إمكان استخدام لعب mobile legend كأحد الوسائل التعليمية لمهارة القراءة في اللغة العربية.

مهارة القراءة

المهارة هي كفاءة أو قدرة في فعل شيء (Latuconsina and Susiawati, 2018). يقال الإنسان ماهر إذا كان قادرا في أن يعمل عملا لا بد من عمله. قال (Mujib & Rahmawati, 2013) أن القراءة هي نشطة نفسية تجري عبر نظر العينين لدى المقروؤ.

قال الفوزان (2011) في تعريف القراءة بأنها تحويل النظام اللغوي من الرموز المرئية إلى مدلولاتها. و تعد القراءة مصدرا أساسيا لتعليم اللغة العربية, و هي مهارة تحتاج إلى تدريبات خاصة متنوعة. إذا, مهارة القراءة هي كفاءة أو قدرة في فهم معاني المقروؤ لأن القارئ يسيحصل من خلال القراءة على معاني و معلومات النص المقروؤ. و تترتبت مهارة القراءة على رتبة ثالثة من أربع المهارات اللغوية على رتبة اكتسابية ..(Asrori & Ahsanudin, 2015)

تعد مهارة القراءة من ضمن المهارات التقبلية. دل هذا على أن الطالب الذي يدرس هذه المهارة عليه أن يقوم بمراقبة النص بداية, و مرورا بفهم معاني النص, و نهاية إلى ترسيب تلك المعاني في ذهنه (Rosyidi & Ni'mah, 2011). و في الحقيقة أن الهدف في مهارة القراءة لا ينحصر في فهم معاني النص, بل امتد إلى كفاءة الطالب في أن يشرح بلغته ما يفهمه من النص شفويا أم كتابيا. هذا الهدف في خط مع النظرية التي قالها Dalman (2014) أن القراءة هي عملية نفسية يفهم بها معلومات في النص. فالقراءة ليست تدور فقط حول نقل الرمز المكتوب (الأحرف) إلى الرمز الصوتي بل

استدعت عملية القراءة إلى فهم معاني النص المقروؤ ليحصل به تاليا على فهم معلومات النص.

إن مهارة القراءة من أهم المواد اللغوية. إذا تميز الطالب بهذه المهارة كان متميزا في جميع مستوى المواد, لأن القراءة عملية تشتمل على نمط فكري و تعديل و تحليل المشكلات (Latuconsina and Susiawati, 2018).

قال محمود كامل في (Rahman, 2018) أن القراءة في الحقيقة تشتمل إلى مجالين :

1. مجال تقني, و من ضمن هذا المجال حركة نفسية لدى الرموز المكتوبة أي معرفة الكلمات المكتوبة مع قدرة نطقها صحيحا.

2. مجال نفسي, و من ضمن هذا المجال فهم معاني كلمات النص مع قدرة تطبيقها, و تحليل فكرة الكاتب و تعيينها, ثم ربط هذه العناصر بخبرة تحصلها القارئ من خلال القراءة و اقتطاف الحكمة و المنفعة المضمونة في النص.

و يضيف Efendi (2012) إلى أن مهارة القراءة تكون في مجالين; 1) نقل الرموز المرئية إلى أشكال صوتية 2) فهم المعاني التي ضمنها تلك الرموز المرئية و الصوتية. ولعل الهدف الرئيسي لمهارة القراءة تكون في المجال الثاني, لأن القراءة لا تنحصر في نقل السطور إلى الأصوات بل نقل معاني السطور إلى الصدور. و هذا القطع لا يعني أن المجال الأول ليس له جدوى و منفعة, لأن المجال الثاني لا يبنى إلا على المجال الأول.

الوسائل التعليمية

الوسائل لغة في العربية من كلمة "وسيلة" أي كلّ ما يتحقّق بها غرض معيّن (Al-Maani, 2021). وعرّف بعض العلماء مصطلح الوسائل التعليمية, منها :

1. عرفها Wilbur Schram أن الوسائل هي التقنية في نقل المعلومات التي يمكن استخدامها للتعليم, وبالتالي تكون الوسائل التعليمية إذا امتداد اليد للمعلم
 2. نصت جمعية الاتصالات التربوية و التكنولوجيا (AECT) أن الوسائل هي كل ما يتسنى به أداء إرسال و إبلاغ الرسالة أو المعلومة
 3. قال Gagne أن الوسائل التعليمية هي عبارة عن شتى العناصر في بيئة الطلاب تدفعهم للتعلم.
- و نستنتج التحديدات من التعاريف المذكورة, و هي; أولاً) حد العلماء أن مصطلح الوسائل التعليمية فقط حول الإنسان, و العناصر, و التكنولوجيا, و الأدوات, و الأنشطة المصممة لأجل الدراسة. ثانياً) حد العلماء مصطلح الوسائل بأن المعلومات المضمونة موجهة عبر الأداة المحسوسة كما سبق ذكرها. ثالثاً) حد العلماء كون المعلومات المضمونة في الوسائل موجهة إلى الطلاب لأجل الدراسة.
- نضرب مثالا لكم لأجل الترسخ في الفهم: التلفاز الذي يضمن معلومات غير الدراسية لم يدخل في ضمن الوسائل التعليمية. إنما يدخل التلفاز في ضمن الوسائل التعليمية إن ضمن المعلومات الدراسية.
- من هذا المنطلق نفهم أن مفهوم الوسائل متعلق بكل ما يُستخدم لتوجيه المعلومة من المرسل إلى المرسل إليه. ففي المجال التعليمي, تكون الوسائل التعليمية كوسيلة تستخدم في التعلم و التعليم لتوجيه المعلومة من المعلم إلى الطلاب (Mahnun, 2012).

مما لا نعلم خلافاً، أن اللغة العربية – و من ضمنها مهارة القراءة من إحدى مواد دراسية تستدعي قدرة المدرس على إدارة الفصل. و بالأدق قدرة المدرس في استخدام الوسائل التعليمية التي تم من خلالها تكوين البيئة الدراسية الممتعة المثيرة، و بالتالي تدفع الطلاب في النشطة و فعالية المشاركة عند التعلم، فرديا كان أم فئويا. و كما قال مجيب و رحماواتي في Lukman و أصحابه (2017) إن تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التعليمية كان ممتعا في معزل عن السامة و الملل، و بالتالي ييسر الطلاب في فهم المواد.

إن عملية التعليم لوصولها إلى الفعالية و النجاح تحتاج إلى العناصر الداعمة التي لا تتم إلا بها من المنهاج الدراسي، وطريقة التعليم، و المواد الدراسية، و الوسائل التعليمية، و المراجعة (Latuconsina and Susiawati, 2018). و قال (Rosyidi & Ni'mah, 2011) إن استخدام الوسائل التعليمية بالفعالية و التنوع مما يؤدي إلى نمو الحماسة و الشغف في التعلم، و تمكن التفاعل الأكثر بين الطلاب و بيئتهم، و تيسير الطلاب في فهم المواد الدراسية، و مما يساعد الطلاب في تعلمهم الذاتي على حسب كفاءة و هوايتهم.

و لأجل تيسير الطلاب في إكساب مهارة القراءة العربية و لرد سآمتهم في التعلم استخدم المدرسون شتى الوسائل التعليمية الجذابة. و من الوسائل المشهور استخدامها في هذا المجال:

1. كتاب القصة باللغة العربية
2. النصوص العربية في الإنترنت
3. الألعاب الغوية

و طبعا, لكل هذه الوسائل مزايا و خصائص لا يساوي بعضها البعض. شرح يوسف هادي ميارسو أن أول ما يجب أن يلقى الضوء عليه عند اختيار الوسائل التعليمية الفعالة هو تمكّنها على قضاء حوائج الطلاب الدراسية, و خلابتها في نظرهم, و تناسبها بمميزات الطلاب التي من ضمنها الظروف المتعلقة بأعمارهم النمائية (Mahnun, 2012).

يمكن للمدرس ارتفاع نقطة التنشيط التي هي جزء لا يتجزء في الوسائل التعليمية لأجل خلاب ألباب الطلاب و لتكوين جو تعليمي يجانب الملل و السامة. و ليتسنى المدرس في تكوين هذا الجو عليه أن يستخدم وسائل جديدة لم تكن مخطورة في ذهن الطلاب. و إضافة أن تكون الوسائل ملفتة لانتباه الطلاب في اللون و التصميم مثلا, فكل ما ازدادت الوسائل خلابة لازداد التفات الطلاب و رغبتهم في التفاعل لدى السوائل.

ماهية موبايل ليجند (Mobile Legend)

أنشأ و صدر اللعب موبايل ليجند من الشركة الصينية مونتون (Moonton) في سنة 2016. و يعد هذا اللعب من نوعية لعب لعبها اللاعب المتعدد على أساس الإنترنت في ساحة المعركة (Multiplayers Online battle Arena) حيث يكون اللعب في ساحة المعركة بين الفئتين و لكل فئة خمسة لعبة. و كل لاعب في كلتا الفئتين يلعب دورا معيناً على حسب الإستراتيجية. و يتفرع من الأدوار التي يتسنى إلعابها ست أدوار, وهو الأول) المدرع (Tank) الثاني) المحارب (Fighter) الثالث) السفاح (Assasin) الرابع) الساحر (Mage) الخامس) الرامي (Marksman) و السادس) الداعم (Support), و في كل دور عديد من أبطال (Hero) تميز بعضها عن البعض بالمهارات

(*skills*) المختلفة و المتنوعة, فتجبر الفئة على اختيار أبطال و أدوار متناسبة على حسب الإستراتيجية ليغلب على فئة ثانية.

أقعد موبايل ليجند في أعلى مقعد كأشهر لعبة على أساس الإنترنت الذي بلغ عدد تحميله أكثر من مائة مرة في غوغال فلايستور (Google Playstore). مما يرفع شهرته و يكثر عدد لاعبه هو أن شرائط الجهاز الممكن إجراء هذه اللعبة فيه خفيفة و حجمها صغيرا بمقارنة مع اللعبات غيرها. مما يؤدي إلى إمكان إجرائها في أدنى الجهاز الممكن, و بالتالي يودئ إلى كثرة تحميل و سرعة نمو عدد لاعبيها (Handayani, 2018).

و كما هو معلوم لألعاب على أساس الإنترنت في ساحة المعركة أن الأبطال في موبايل ليجند إضافة إلى تنوع مهاراتها لهم السيرة والخلفية الذاتية المختلفة بعضهم البعض. و تجمعت هذه السير إلى تكوين القصة الجارية في عالم موبايل ليجند. فمثلا أن البطل (أ) هو عدو البطل (ب) فهذا العدوان له القصة التي تقص أسباب العداوة بينهما. و هذه الناحية مما يزيد لموبايل ليجند خلاصة و إمتاعا.

كيفية استخدام موبايل ليجند كالوسائل التعليمية في تعليم مهارة القراءة

بداية, لا نستخدم اللعب موبايل ليجند لتعليم القراءة بالكلية. فقط استخدامه محدد في سيرة الأبطال الذاتية. استهدف هذا الاستخدام إلى سلب نظر و رغبة الطلاب في ممارسة مادة القراءة و تنوع الوسائل التعليمية في هذه المادة مع مراعاة إكسابهم لدى فهم معاني النص المقروء أي سيرة أبطال هذا اللعب. و مرورا بأننا سنستخدم هذا اللعب على إعداد اللغة العربية. ولكن قبل بداية استخدامه

كالوسائل التعليمية علينا أن نبدل لغة اللعب أولاً إلى اللغة العربية الموجودة إختياراتها في قائمة الإعداد.

1. من شاشة القائمة الأولى, انقر شعار الترس في طرف يمين الشاشة الفوقية
 2. وبعد النقر سندخل في قائمة إعداد اللعب. و الآن انقر الجدول المكتوب بـ"English" في تحت الشاشة اليسرى.
 3. و قدام الشاشة الآن قائمة اللغات المهيأة لهذا اللعب, و بعد تمرير الشاشة قليلا انقر جدول اللغة العربية في يمين القائمة. و بعد فترة سيعيد اللعب تشغيل نفسه لإعداد اللغة الجديدة.
- و لأجل الوصول إلى لوحة السيرة الذاتية لأبطال اللعب على المدرس متابعة الصورة و البيانات الآتية:

1. من شاشة القائمة الأولى, انقر في جدول الأبطال في يسر الشاشة التحتية.
 2. و بعد الدخول في جدول الأبطال, إلينا الآن قائمة الأبطال مترتبا حسب أدوارهم.
- ففي يمين الشاشة قائمة أدوار الأبطال, بداية من الكل ففيه قائمة الأبطال على وجه العموم, و مرورا تحته بالمدرع ففيه قائمة الأبطال الذين يلعبون دورا مدرعا (*Tank*) و هلم جرى. و التالي علينا أن نختار أي بطل نريد بيان معلوماته من المهارات و الحالات (*status*) والسيرة الذاتية و غيرها. فمثلا نريد البيانات للبطل سيبر (وهو البطل الثالث في أعلى الصف) فيتم إختيارها بنقر صورته الموجودة.

3. و بعد تمام اختيار البطل ستجد شخصيته متحركة قدام الشاشة. و لوصول إلى سيرته الذاتية علينا أن ننقر صورة في يسر الشاشة التحتية مكتوبة أسفلها قصة أو ما دل عليها داخل الدائرة السفراء.
4. فهنا هدفا الرئيسي وهو لوحة سيرة الأبطال الذاتية. يذكر فيها قصة تتعلق بالبطل من نشأته و موطنه و أسباب عداوته على عدوه و دوره في عالم موبايل ليجند. و إذا أردنا اختيار بطل غير سيبر علينا الإعادة إلى اللوحة الثانية المذكورة من قبل و نختار بطلا آخر جانب سيبر و نكرر الخطوات.
- في التالي جدول بالترتيب في كيفية استخدام اللعب موبايل ليجند كالوسائل التعليمية في تعليم مهارة القراءة.

الأنشطة	الوسيلة	الخطوة	الهدف	الرقم
تحميل اللعب و تشغيله	الهاتف المحمول اتصال الشبكة	تحميل اللعب في غوغل فلايستور	إجهاز اللعب في هواتف الطلاب المحمولة	1
تشغيل اللعب	الهاتف	بعد تمام التحميل	تشغيل اللعب و	2

اختيار سيرة الأبطال	المحمول اتصال الشبكة موبايل ليجند	اللعب, يقوم الطلاب بتشغيل اللعب في هواتفهم و يختارون سيرة الأبطال على ما شاؤوا	اختيار الطلاب الأبطال	
قراءة السيرة الذاتية و تصفية المفردات	الهاتف المحمول اتصال الشبكة الكراسة و القلم موبايل ليجند	يقوم الطلاب بقراءة السيرة الذاتية قراءة سريعة و يكتبون المفردات التي لم يعرفوها في السيرة	التصفية بين المفردات التي يعرفها الطلاب و المفردات التي لم يعرفوها في السيرة الذاتية	3
البحث عن معاني المفردات	الهاتف المحمول اتصال الشبكة موبايل ليجند و/أو	يقوم الطلاب بالبحث عن مفردات لم يعرفوها في القاموس تقليديا كان أم إلكترونيا	إكساب الطلاب على فهم معاني جميع المفردات في السيرة الذاتية	4

	القاموس			
التحليل النحوي لدى نص السيرة الذاتية	الهاتف المحمول اتصال الشبكة موبايل ليجند الكراسة و القلم	يقوم الطلاب قبل قراءة نص السيرة الجهرية بالتحليل النحوي لدى تراكيب الجمل المذكورة في السيرة و تعيين علامات إعرابها. و تمكنهم كتابة التراكيب الجديدة في كراساتهم	معرفة الطلاب مواقع تراكيب الجمل وإعرابها في السيرة مع تمكنهم في تعيين علامات إعرابها	5
قراءة جهرية في صدر الفصل	الهاتف المحمول اتصال الشبكة موبايل ليجند	يقوم الطلاب بقراءة نص السيرة الذاتية جهرية في صدر الفصل مع مراعاة مخارج الألفاظ و علامات إعرابها الصحيحة	قدرة الطلاب على قراءة نص السيرة الذاتية قراءة صحيحة وممارسة النطق الألفاظ في النص على مخارجها الصحيحة	6
الوظيفة	الهاتف	يعطى الطلاب واجبا	ممارسة الطلاب على	7

المنزلية	المحمول	منزليا عن تكوين عدة	تكوين الجمل
	اتصال	الجمل باستخدام	بالتراكيب والمفردات
	الشبكة	التراكيب و المفردات	الجديدة الموجودة
	موبايل ليجند	الجديدة الحصيلة	داخل نص السيرة
	الكراسة و	خلال قراءة و	الذاتية
	القلم	تحليلهم لدى النص	

الخلاصة

الاستنتاج من هذه الكتيبة أن من الممكن استخدام اللعب موبايل ليجند كإحدى الوسائل التعليمية في تعليم مهارة القراءة نظرا لشهرته و مكانته في نظر الطلاب كما أن فيه خلاصة وإثارة تسلب رغبة الطلاب في دراسة هذه المادة المهمة التي هذه النقط من أسباب لياقة استخدام وسائل تعليمية ما. و إضافة إلى ذلك أن استخدام هذا اللعب كإحدى الوسائل التعليمية في تعليم مهارة القراءة يزيد تنوعا في نوعية الوسائل التعليمية الممكن استخدامها في هذا العصر الحالي.

المراجع

Al-Fauzan, A. R. bin I. (2011) *Idha'at li mu'allim al-Lughah al-'Arabiyah li ghair an-Nathiqin biha*. Riyadh: al-'Arabiyah li al-Jami'.

Al-Maani (2021). Available at: <https://www.almaany.com/ar/dict/ar->

تعريف و معنى وسيلة في معجم المعاني الجامع - معجم عربي
أية وسيلة أو أداة يمكن بواسطتها إيصال، غاية معينة إلى أذهان A-، وسيلة إعلان 3%&text=عربي
الجمهور.

- Asrori, I. & M. A. (2015) *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Dahlia, S. (2013) 'Urgensi Metode Qiroah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di PTAI', *Arabia*, 5(1), p. 20.
- Dalman (2014) *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Efendi, A. . (2012) *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hakim, M. L., Akhyar and Asrowi (2017) 'PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB', *Imla*, 2(2), pp. 157–162.
- Herawati, S., Suharto, M. and Cholifah, M. (2016) 'Penerapan Metode Bermain Game Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Pada Mata Kuliah Speaking 2', *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), p. 905. doi: 10.21067/jip.v6i2.1346.
- Inami, Moh; Shara, P. Z. (2018) 'وسيلة اللعبة اللغوية "Square Broken (و"سنو (Balling Snow) في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القراءة)' *AL Bayan*, 2, p. 225.
- Kho, E. P. R. J. C. J. (2020) 'Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris', *Computer Based Information System Journal*, 02, pp. 29–36.
- Latuconsina, S. N. and Susiawati (2018) 'Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab', *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 3(2), p. 145. doi: 10.24865/ajas.v3i2.99.
- Mabruroh; Anisa Isnaini (2020) 'IMPLEMENTASI KITAB "SULLAMUN NAHWIYAH" UNTUK MENINGKATKAN MAHAROTUL QIROAHDI MADRASAH IBTIDAIYAH DINIYAH PUTRI KELAS VI B MIFTAHUL ULUM KEBUN BARU', *Thatbiiqiya*, 1(1), pp. 15–31. Available at: <https://ejournal.staimu.ac.id/index.php/Tathbiiqiya/article/view/62/24>.
- Mahnun, N. (2012) 'Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)', *an-Nida'*, 37(1), pp. 27–35.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2013) *Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

- Nurina Hakim, S. and Alyu Raj, A. (2017) 'PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja', *Jurnal UNISSULA*, 978-602-22(2), pp. 280-284. Available at: jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/download/2200/1662.
- Rahayu, R. S. (2020) *Using Mobile Legend Media in Procedure Text to Increase Students Writing Skills Among The Eleventh Graders at MAN 1 East Lampung*.
- Rahman, R. A. (2018) 'KEMAHIRAN QIRA'AH DAN KONSIDERASI STRATEGI PEMBELAJARAN (Telaah kritis atas tahapan-tahapan pembelajar bahasa Arab)', *Lisanan Arabiya*, II(1), pp. 97-120.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. A. (2011) *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Sani, D. A. (2017) *Efektifitas Aturan Main untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile*.