

ROLEPLAY SEBAGAI AKTIVITI BAHASA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

(Roleplay as an Activity in Teaching and Learning Arabic Language)

*Mohd Fahimi Zakaria¹, Mohd Adi Amzar Muhammad Nawawi²

Submitted: 26-Oct-2024
Accepted: 10-Dec-2024
Revised: 12-Dec-2024
Published: 28-Dec-2024

¹Akademi Pengajian Bahasa,
Universiti Teknologi MARA,
40450 Shah Alam, Selangor, Malaysia.

How to cite:

Zakaria, M. F., & Muhammad Nawawi, M. A. A. (2024). Roleplay sebagai aktiviti bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa arab: Roleplay as an activity in teaching and learning arabic language. *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education*, 8(2), 110-119. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v8i2.244>

²Fakulti Pengajian Bahasa Utama,
Universiti Sains Islam Malaysia,
71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

*Corresponding author's email: mfahimi@uitm.edu.my

This article is licensed under a CC Attribution 4.0

Abstrak

Roleplay merupakan aktiviti bahasa yang mampu membantu meningkatkan kefahaman pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Arab di pelbagai peringkat pendidikan sama ada pendidikan rendah, menengah dan tinggi. Aktiviti bahasa seperti Roleplay sesuai bagi pelajar yang bermula dari peringkat asas dan tiada latar belakang pendidikan bahasa kerana melalui Roleplay, pelajar akan diasah dengan kemahiran bertutur (speaking skill) yang merupakan kemahiran bahasa yang penting. Seterusnya Roleplay dapat membantu pelajar untuk bertutur dalam bahasa Arab dengan menggunakan perkataan dan ayat yang mudah serta mampu berkomunikasi dengan rakan dalam bahasa Arab asas. Kajian ini dijalankan ke atas 72 responden yang mengikuti kursus Bahasa Arab Asas I (TAC401) sebagai bahasa ketiga dari dua fakulti di Universiti Teknologi MARA (UiTM) pada sesi pengajian semester Mac 2024. Dapatan kajian menunjukkan terdapat faktor tertentu yang menjadi pendorong kepada pelajar dalam PdP sehingga dapat meningkatkan kemampuan bertutur dalam bahasa Arab melalui aktiviti Roleplay di samping beberapa kriteria lain yang menjadi penilaian dalam PdP bahasa Arab bagi kursus TAC401 di UiTM. Meskipun hanya 18 responden yang pernah mengambil subjek Bahasa Arab Tinggi Ketika peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) dan peringkat Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM), namun lebih 50 responden masih menunjukkan penguasaan bahasa Arab pada tahap baik yang dapat dilihat melalui aktiviti Roleplay semasa sesi PdP.

Kata kunci: Roleplay, Aktiviti Bahasa, Pengajaran dan Pembelajaran, Bahasa Arab

Abstract

Roleplay is a language activity that can help improve students' understanding in the teaching and learning process (PdP) of the Arabic language at various levels of education, whether primary, secondary or higher education. Language activities such as Roleplay are suitable for students who start from the basic level and do not have background in language education because through Roleplay, students will be honed with speaking skills which is an important language skill. Next Roleplay can help students to speak in Arabic by using simple words and sentences and be able to communicate with friends in basic Arabic. This study was conducted on 72 respondents who followed the Basic Arabic I course (TAC401) as a third language from two faculties at Universiti Teknologi MARA (UiTM) in the study session of the March 2024 semester. The findings of the study show that there are certain factors that motivate students in PdP so as to be able to improve speaking ability in Arabic through Roleplay activities in addition to several other criteria that are evaluated in the Arabic PdP for the TAC401 course at UiTM. Although only 18

respondents had ever taken the Higher Arabic subject at the Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) level and at the Sijil Pelajaran Malaysia (STAM) level, more than 50 respondents still showed a good command of Arabic which can be seen through Roleplay activities during the PdP session.

Keywords: Roleplay, Language Activity, Teaching and Learning, Arabi

1.0 PENGENALAN

Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) merupakan aspek teras dalam dunia pendidikan sama ada pendidikan peringkat rendah, menengah mahupun tinggi. PdP merupakan proses pelajar memahami sesuatu ilmu dan pengalaman yang sentiasa berlaku tanpa had masa dan tempat, namun proses belajar memerlukan metode tertentu untuk memastikan ia lebih cepat dan berkesan. Kaedah yang dimaksudkan ini ialah aktiviti yang digunakan sewaktu sesi PdP bersama guru di dalam kelas supaya dapat menggalakkan sesi PdP dalam situasi yang menyeronokkan dan ia sekaligus dapat meningkatkan daya fikir dan kreativiti antara pelajar dengan guru.

Fokus kajian ini ialah PdP bahasa Arab sebagai bahasa ketiga melalui aktiviti bahasa yang menyeronokkan. Aktiviti bahasa Arab merupakan panduan praktikal untuk guru untuk merencanakan proses PdP bahasa Arab dalam kalangan pelajar (Che Radiah & Norhayuza, 2016). Antara aktiviti yang dicadangkan ialah aktiviti Roleplay, iaitu guru memanggil dua orang pelajar tampil ke hadapan dan meminta mereka melakonkan aksi tertentu dengan bertutur seperti pertanyaan, pemberitahuan atau arahan. Aktiviti bahasa seperti Roleplay ini dapat membina kosa kata mudah dan ayat pendek dengan lebih berkesan.

Sementara kursus Bahasa Arab yang ditawarkan khususnya di institut pengajian tinggi hari ini merupakan salah satu kursus bahasa ketiga yang menekankan aspek komunikasi dalam pembelajaran bahasa yang dapat dilihat melalui aktiviti Roleplay berpandukan tema-tema asas yang terdapat di dalam silibus pengajian. Menurut kajian Mohd Fahimi dan Mohd Adi Amzar (2020) bahawa lebih 50% pelajar minat bahasa ketiga kerana ingin belajar sesuatu yang baharu seperti bahasa Arab yang berbeza dengan bahasa ibunda dan bahasa kedua. Pembelajaran bahasa memerlukan komunikasi sekurang-kurangnya antara dua pihak, bahkan bahasa Arab secara khusus mempunyai sistem tulisan, perkataan dan sebutan yang tersendiri menjadikan komunikasi sebagai aspek penting bagi mencapai objektif pembelajaran di dalam kelas.

Kajian ini akan memperkenalkan pelaksanaan Roleplay sebagai aktiviti PdP kursus bahasa Arab yang ditawarkan melalui beberapa kriteria pembelajaran terpilih sebagai garis panduan pelaksanaan aktiviti ini. Seterusnya, dapatlah difahami bahawa aktiviti Roleplay antara permainan bahasa Arab yang mampu mengasah kemampuan komunikasi dalam diri pelajar dan akan membantu minat pelajar terhadap bahasa Arab (Mohd Fahimi et al., 2022). Seharusnya proses pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan melalui aktiviti yang bersifat aktif seperti Roleplay untuk menggalakkan suasana pembelajaran yang menarik. Azri dan Ahmad Rozelan (2016) menggariskan 10 aspek keberkesanan komunikasi dalam pembelajaran antaranya termasuk saluran komunikasi yang betul seperti saluran aktiviti di dalam kelas yang dapat memberi peluang kepada pelajar untuk bertutur, bertanya dan berbincang melalui aktiviti.

Data kajian ini diperolehi melalui soal selidik ke atas 72 responden di Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam yang mengambil kursus Bahasa Arab Asas I (TAC401) dari dua fakulti yang mengambil bahasa Arab sebagai bahasa ketiga bagi sesi pengajian semester Mac 2024 – Julai 2024. Pemilihan kursus peringkat asas ini kerana pada tahap ini pelajar perlu menjalankan satu tugasan (assignment) iaitu

Roleplay yang akan menilai tahap penguasaan kemahiran bertutur dalam bahasa Arab dengan menggunakan perkataan yang mudah dan ayat yang pendek. Selain itu, tugas ini menyumbang nilai markah yang tinggi iaitu 40 markah (40%) yang akan memberi kesan yang signifikan kepada gred yang diperolehi pada akhir sesi pengajian. Asmah (2015) menegaskan bahawa kajian berbentuk soal selidik ini penting untuk melihat reaksi responden terhadap satu fenomena yang berlaku sebagai dapatan penting dalam penyelidikan.

2.0 PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI UiTM

UiTM melalui Akademi Pengajian Bahasa (APB) menawarkan program bahasa Arab di peringkat Diploma (LG121) bagi memberi peluang kepada mereka yang bekerja atau berkeluarga untuk menyambung pengajian secara santai pada hujung minggu. Begitu juga program peringkat Sarjana Muda (LG242) sejak tahun 2016, seterusnya program Sarjana (LG750) mode penyelidikan dan Doktor Falsafah (LG950) dengan bidang pengkhususan bahasa Arab (APB, 2024). Sementara kursus bahasa Arab sebagai bahasa ketiga (TAC) pula ditawarkan di semua pusat pengajian yang merangkumi tiga peringkat iaitu Bahasa Arab Asas I (TAC401), Bahasa Arab Asas II (TAC451) dan Bahasa Arab Asas III (TAC501).

Kursus bahasa Arab melalui Akta 555 (Jabatan Pendidikan Tinggi, 2024) memperuntukkan penawaran bahasa Arab sebagai bahasa ketiga di Institut Pengajian Tinggi (IPT) kepada pelajar dari semua pusat pengajian iaitu fakulti, akademi dan kolej. Semua IPTA menawarkan kursus bahasa Arab manakala beberapa IPTS juga turut menawarkannya khusus IPTS berstatus Government Linked Universities (GLU) dan Government State iaitu IPTS yang menjadi milik penuh kerajaan negeri. Penawaran program bahasa Arab pula dapat dirujuk melalui Agensi Kelayakan Malaysia (MQA 2024) bahawa semua program pengajian mesti mendapat kelayakan daftar bagi membolehkan sesebuah IPT itu menjalankan aktiviti pengajaran, penilaian, peperiksaan dan penganugerahan pengajian.

Mohd Fahimi (2021) mendapati beberapa Universiti Awam (UA) dan swasta (US) yang menawarkan program bahasa Arab peringkat Sarjana Muda sahaja antaranya Universiti Malaya (UM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Universiti Putra Malaysia (UPM), Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM), Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Teknologi MARA (UiTM) dan yang terbaharu Universiti Malaysia Kelantan (UMK) manakala IPTS pula antaranya Universiti Islam Antarabangsa Selangor (UIS, Selangor), Universiti Islam Antarabangsa Sultan Abdul Halim Muadzam Shah (UniSHAMS, Kedah), Universiti Sultan Azlan Shah (USAS, Perak), Universiti Melaka (UNIMEL, Melaka), Kolej Universiti Islam Perlis (KUIPs, Perlis).

Walaubagaimanapun, kajian ini hanya membincangkan tentang pembelajaran kursus bahasa Arab sebagai bahasa ketiga dari aspek komunikasi yang dilaksanakan melalui aktiviti pembelajaran tertentu. Pembelajaran kursus bahasa Arab di UiTM menekankan aspek komunikasi yang dinilai dalam pembentangan tugas yang berbentuk Roleplay berdasarkan kriteria penilaian yang digariskan. Pelajar UiTM perlu menguasai asas-asas komunikasi dalam pembelajaran bahasa Arab sesuai dengan objektif pembinaan modul kursus yang antaranya menyebut *demonstrate basic interpersonal skills while interacting using simple Arabic sentences and phrases* (UiTM, 2014).

Kajian ini melihat bahawa suasana PdP bahasa Arab di UiTM berada tahap yang baik berikutan tenaga pengajar yang ramai, berpengalaman dan memiliki kelayakan akademik dalam bidang bahasa Arab. Selain itu, modul PdP yang disediakan oleh tenaga pengajar sendiri yang merangkumi ketiga-tiga peringkat

kursus bahasa Arab yang disusun mengikut kesesuaian peringkat PdP iaitu perkataan mudah (TAC401), ayat pendek (TAC451) dan gabungan kata (TAC501). Penilaian kursus PdP bahasa Arab di UiTM dijalankan sepenuhnya berdasarkan tugas di dalam kuliah sahaja iaitu Tugas 1 (Ujian Mendengar), Tugas 2 (Ujian Bertulis) dan Tugas 3 (Roleplay) yang masing-masing menyumbang sebanyak 30% (Ujian Mendengar), 30% (Ujian Bertulis) dan 40% (Roleplay).

3.0 AKTIVITI BAHASA ARAB MELALUI ROLEPLAY

Tiga peringkat kursus ini memberi pendedahan komunikasi asas melalui tugas Roleplay pada akhir sesi pengajian yang akan menilai tahap penguasaan komunikasi asas dalam bahasa Arab ketika pembentangan kumpulan. Kajian ke atas 72 responden dijalankan ketika pembentangan tugas (Roleplay) berdasarkan beberapa kriteria (rubric) yang ditetapkan, seterusnya penilaian dilakukan secara individu. Aktiviti PdP bahasa Arab seperti Roleplay ini dapat membantu penguasaan asas bahasa Arab dalam kalangan responden khususnya dapat dilihat seawal kursus peringkat pertama iaitu Bahasa Arab Asas I (TAC401).

Roleplay merupakan dua perkataan yang berasal daripada bahasa Inggeris iaitu role dan play secara literal bermaksud peranan dan main (Advance English Dictionary, 2011), manakala Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP, 2021) pula menerima istilah Roleplay dalam dunia sosial dengan menterjemahnya sebagai permainan main peranan. Ia juga dikenali lakonan dalam bahasa Melayu secara umum atau aktiviti permainan karakter yang memberi peluang kepada pelajar untuk memainkan watak-watak yang diminati melalui pembentangan secara berkumpulan. Aktiviti Roleplay antara permainan menarik ketika sesi PdP bahasa Arab selain dari aktiviti yang sedia ada di samping ia menjadi pendekatan pembelajaran yang lebih menarik pelajar kepada minat terhadap bahasa Arab khususnya dalam dunia pembelajaran abad ke-21 ini.

Objektif aktiviti Roleplay ini dalam PdP adalah supaya pelajar dapat mengasah kemampuan komunikasi melalui tahap kemahiran bertutur (speaking skill). Menurut Wilkinson dan Potts (2022) bahawa pelaksanaan Roleplay mesti melalui set arahan tugas yang lengkap dan jelas seperti arahan yang spesifik, skrip Roleplay, contoh aktiviti dan borang penilaian (rubric) bagi membolehkan aktiviti Roleplay dijalankan mengikut kaedah yang betul dan kemampuan komunikasi pelajar dapat dicapai seperti yang disasarkan. Kemampuan komunikasi melalui aktiviti permainan seperti ini dapat juga dilihat melalui penampilan persembahan pelajar secara bebas tanpa terikat dengan teks, bakat terpendam yang ditunjukkan dan suasana *almost real life* yang bakal dihadapi selepas tamat dunia belajar nanti.

Kajian membuktikan bahawa komunikasi merupakan aspek penting dalam amalan PdP bahasa ketiga dengan menggunakan kaedah pembelajaran yang sesuai seperti tugas lakonan (Roleplay), public speaking, choral speaking dan apa jua persembahan yang berbentuk komunikasi (Maliati, 2021). Sementara menurut Kok Seong (2019) pula, aspek komunikasi merupakan rangka rujukan (frame of references) dalam sesuatu bahasa yang dikaitkan dengan proses penghantaran maklumat antara dua pihak melibatkan sistem linguistik melalui bahasa dan pertuturan. Melalui kajian ini, penilaian aspek komunikasi adalah melalui aktiviti Roleplay yang menjadi tugas kursus Bahasa Arab Asas I (TAC401) di UiTM berpandukan satu set borang penilaian (rubric) yang mengandungi kriteria tertentu untuk mencapai tahap kemampuan komunikasi yang sewajarnya.

4.0 KRITERIA PENILAIAN ROLEPLAY

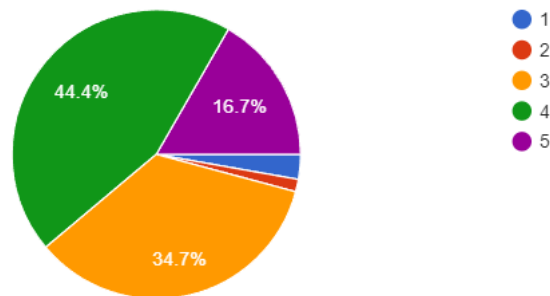
Kajian soal selidik ke atas 72 responden adalah untuk mendapatkan respon terhadap pencapaian tahap pembelajaran bahasa Arab di UiTM melalui lima kriteria yang dinilai iaitu (1) ketepatan sebutan perkataan, (2) penggunaan intonasi dan nada, (3) tahap kelancaran komunikasi, (4) keyakinan dalam persembahan dan (5) interaksi dua hala. Butiran 72 responden kajian yang mengikuti kursus TAC401 Bahasa Arab Asas I pada sesi pengajian semester Mac 2024 – Julai 2024 adalah seperti berikut:

Jadual 1. Butiran Responden

| No. | Kod Kumpulan | Pusat Pengajian | Jumlah |
|-----|--------------|------------------------------|--------|
| 1 | ADT1AA | Kolej Pengajian Seni Kreatif | 40 |
| 2 | AST1AE | Fakulti Sains Gunaan | 32 |

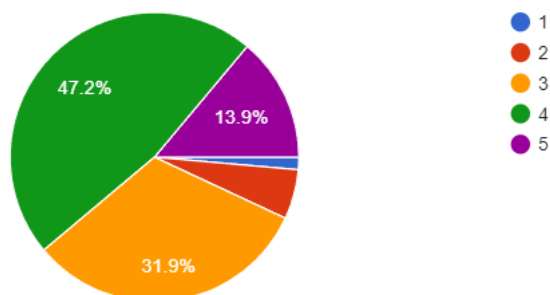
Semua responden diminta untuk memberi maklum balas pencapaian PdP kursus TAC401 melalui aktiviti Roleplay berpandukan lima kriteria yang dinyatakan ini menggunakan aplikasi Google Form. Setiap kriteria disediakan lima tahap penguasaan mengikut urutan nombor, iaitu 1: sangat lemah, 2: lemah, 3: memuaskan, 4: baik dan 5: sangat baik, seterusnya maklum balas tersebut perlu diserahkan mengikut masa yang ditetapkan. Hasil kajian ini telah diperolehi dan direkod melalui peratusan (%) responden seperti berikut:

4.1 Ketepatan Sebutan Bahasa



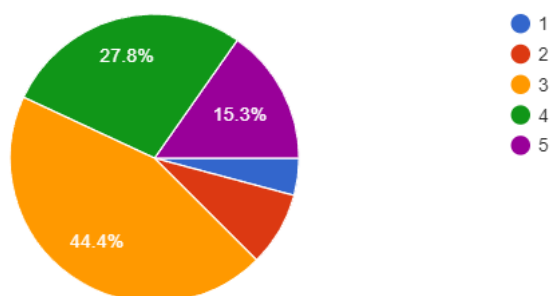
Carta 1 Peratusan (%) Ketepatan Sebutan

4.2 Penggunaan Intonasi



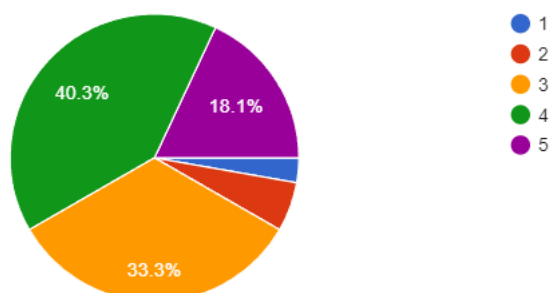
Carta 2 Peratusan (%) Penggunaan Intonasi

4.3 Tahap Kelancaran Komunikasi



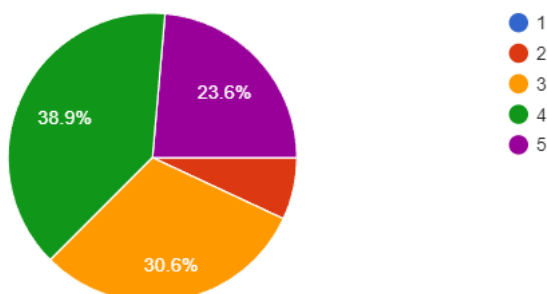
Carta 3 Peratusan (%) Tahap Kelancaran

4.4 Keyakinan dalam Persembahan



Carta 4 Peratusan (%) Keyakinan

4.5 Interaksi Dua Hala



Carta 5 Peratusan (%) Interaksi Dua Hala

5.0 ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Kajian ini seterusnya menganalisis secara terperinci rumusan dapatan kajian terhadap PdP Bahasa Arab Asas I (TAC401) melalui aktiviti Roleplay yang dijalankan. Analisis ini dibahaskan berdasarkan jadual yang direkodkan seperti berikut:

5.1 Ketepatan Sebutan Perkataan

Jadual 2. Analisis Ketepatan

| No. | Tahap | Peratusan | Responden |
|-----|--------------|-----------|-----------|
| 1 | Paling lemah | 2.8% | 2 |
| 2 | Lemah | 1.4% | 1 |
| 3 | Memuaskan | 34.7% | 25 |
| 4 | Baik | 44.4% | 32 |
| 5 | Paling baik | 16.7% | 12 |

Jadual 2 menunjukkan bahawa majoriti responden mampu mencapai tahap yang baik iaitu 32 responden boleh menyebut perkataan dan ayat bahasa Arab dengan baik, bahkan 12 responden berjaya mencapai tahap paling baik menjadi seramai 44 responden mempunyai tahap penguasaan komunikasi yang membanggakan. Sebaliknya hanya seorang (1) responden sahaja yang mengalami masalah lemah dan dua (2) responden yang berada pada tahap paling lemah. Analisis kriteria pertama ini mendapati bahawa majoriti peratusan (61.1%) responden yang mencapai objektif penguasaan komunikasi melalui aktiviti Roleplay sementara 34.7% (25) pula berada pada tahap yang memuaskan. Sementara jumlah responden yang lemah dan sangat lemah paling rendah dan tidak menjejaskan dapatan keseluruhan kajian.

5.2 Penggunaan Intonasi

Jadual 3. Analisis Intonasi

| No. | Tahap | Peratusan | Responden |
|-----|--------------|-----------|-----------|
| 1 | Paling lemah | 1.4% | 1 |
| 2 | Lemah | 5.6% | 4 |
| 3 | Memuaskan | 31.9% | 23 |
| 4 | Baik | 47.2% | 34 |
| 5 | Paling baik | 13.9% | 10 |

Menerusi Jadual 3 pula, hasil dapatan sekali lagi membuktikan majoriti responden (44) mencapai objektif penguasaan komunikasi pada tahap yang meyakinkan iaitu tahap paling baik (10) dan baik (34) dalam penggunaan intonasi bahasa Arab dengan betul, namun 23 responden yang berada pada tahap memuaskan harus diberi perhatian dalam usaha ke arah penambahbaikan aktiviti PdP bahasa Arab agar mereka dapat menggunakan intonasi dengan betul sekurang-kurangnya pada tahap yang baik. Analisis ini juga mendapati bahawa majoriti responden berjaya menguasai aspek komunikasi bahasa Arab melalui kriteria ini dalam aktiviti Roleplay, sementara hanya 4 responden sahaja yang berada pada tahap lemah dan seorang (1) responden pada tahap sangat lemah sekali lagi menjadikan jumlah ini tidak memberi kesan terhadap hasil analisis ini berikutan impaknya hanya 7% sahaja.

5.3 Tahap Kelancaran Komunikasi

Jadual 4. Analisis Kelancaran

| No. | Tahap | Peratusan | Responden |
|-----|--------------|-----------|-----------|
| 1 | Paling lemah | 4.2% | 3 |
| 2 | Lemah | 8.3% | 6 |
| 3 | Memuaskan | 44.4% | 32 |
| 4 | Baik | 27.8% | 20 |
| 5 | Paling baik | 15.3% | 11 |

Menerusi analisis kelancaran komunikasi bahasa Arab, Jadual 4 merekodkan 31 (43.1%) responden yang lancar dalam komunikasi pada tahap sangat baik (11) dan baik (20) manakala 32 responden yang memuaskan perlu diberi perhatian kerana jumlah ini boleh dianggap tinggi bahkan lebih tinggi daripada responden tahap paling baik (11) dan tahap baik (20). Namun analisis ketiga ini juga masih berjaya menunjukkan responden pada tahap lemah dan paling lemah kekal sangat rendah iaitu hanya 9 (12.5%) sahaja, justeru dapatan analisis ini dianggap masih dapat mengekalkan penguasaan aspek komunikasi pelajar pada jumlah responden yang tinggi dengan mengambil kira dua tahap iaitu paling baik dan baik.

5.4 Keyakinan dalam Persembahan

Jadual 5. Analisis keyakinan

| No. | Tahap | Peratusan | Responden |
|-----|--------------|-----------|-----------|
| 1 | Paling lemah | 2.8% | 2 |
| 2 | Lemah | 5.6% | 4 |
| 3 | Memuaskan | 33.3% | 24 |
| 4 | Baik | 40.3% | 29 |
| 5 | Paling baik | 18.1% | 13 |

Seterusnya data analisis keyakinan pada Jadual 5 mencatatkan jumlah kriteria keyakinan yang masih tinggi iaitu hanya 42 responden tahap paling baik (13) dan baik (29) berbanding 30 responden pada tahap yang lain. Analisis ini mengekalkan rekod responden tahap lemah dan paling lemah pada bilangan yang rendah (6) menjadikan jumlah ini sangat kecil iaitu hanya 8.4% sahaja yang tidak memberi impak yang ketara terhadap dapatan analisis. Data ini juga menunjukkan 24 responden tahap memuaskan yang dianggap tahap pertengahan yang boleh difahami bahawa analisis keyakinan dalam persembahan berada pada tahap yang sederhana untuk dikuasai. Hal ini kerana keyakinan merupakan kekuatan dalaman dan ia perlu diasahkan dengan usaha yang tinggi serta kesungguhan yang konsisten khususnya dalam penguasaan aspek komunikasi melalui Roleplay (Wilkinson & Potts, 2022).

5.5 Interaksi Dua Hala

Jadual 6. Analisis interaksi

| No. | Tahap | Peratusan | Responden |
|-----|--------------|-----------|-----------|
| 1 | Paling lemah | 0% | 0 |
| 2 | Lemah | 8% | 5 |
| 3 | Memuaskan | 34% | 22 |
| 4 | Baik | 43% | 28 |
| 5 | Paling baik | 15% | 17 |

Akhir sekali, Jadual 6 memperlihatkan ketiadaan responden tahap paling lemah manakala majoriti responden mencapai tahap interaksi dua hala yang tinggi iaitu paling baik (17) dan baik (28). Sementara hanya 5 (8%) responden tahap lemah dianggap jumlah yang kecil dan tidak memberi kesan terhadap dapatan analisis. Menurut Che Radiah dan Norhayuza (2016), interaksi dua hala ini lebih mudah disebabkan ia melibatkan sekurang-kurangnya dua pelajar yang saling memberi respon antara satu sama lain seperti pertanyaan, arahan atau temubual.

Jadual 7. Tahap Penguasaan Bahasa Arab Asas I

| Kriteria | Jumlah responden | | |
|-----------------------|------------------|---------------|--------------|
| | Tinggi (5,4) | Sederhana (3) | Rendah (2,1) |
| Ketepatan Sebutan | 44 | 25 | 3 |
| Penggunaan Intonasi | 44 | 23 | 5 |
| Kelancaran Komunikasi | 31 | 32 | 9 |
| Keyakinan Persembahan | 42 | 24 | 6 |
| Interaksi Dua Hala | 45 | 22 | 5 |

Analisis lima kriteria ini mendapati bahawa aspek komunikasi dalam PdP Bahasa Arab Asas I di UiTM berjaya dicapai melalui aktiviti Roleplay yang diperolehi daripada maklum balas soal selidik yang direkodkan sebelum ini. Tahap paling baik (5) dan baik (4) berjaya menjadi jumlah dominan bagi semua kriteria yang dinilai, maka hasil kajian ini membuktikan bahawa responden yang menguasai lima kriteria ini berada pada jumlah yang terbanyak. Jika kajian menjustifikasi lima tahap ini

sebagai tinggi (4,5), sederhana (3) dan rendah (2,1), maka dapatan kajian ini mencatatkan jumlah responden pada Jadual 7.

Dapatan keseluruhan kajian ini merekodkan majoriti responden mampu menguasai kesemua lima kriteria komunikasi kursus TAC401 yang ditetapkan pada tahap yang tinggi (paling baik dan baik), sementara sekitar 20 hingga 30 responden berada pada tahap sederhana (memuaskan) yang perlu diberi pendekatan terbaik untuk meningkatkan penguasaan mereka dalam komunikasi asas bahasa Arab sebelum mereka mengikuti kursus bahasa Arab tahap kedua (TAC451) dan ketiga (TAC501) yang lebih mencabar. Namun jumlah kurang 10 responden yang berada pada tahap rendah (lemah dan sangat lemah) tidak seharusnya diabaikan, tetapi pihak pensyarah wajar membantu mereka dengan metode PdP yang lebih sesuai dengan tahap mereka.

6.0 KESIMPULAN

Kajian ini dapat merusmuskan bahawa 72 responden yang mengikuti kursus Bahasa Arab Asas I (TAC401) mampu menguasai komunikasi asas dalam bahasa Arab pada tahap yang membanggakan berikutan pencapaian peratusan yang paling tinggi responden yang berada pada tahap yang paling baik dan baik. Pencapaian majoriti responden ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu seperti memiliki latar belakang Pendidikan bahasa Arab di peringkat sekolah, minat dengan kursus bahasa Arab sebagai bahasa al-Quran yang sangat dekat di hati responden yang beragama Islam dan juga suasana PdP yang menarik di UiTM dengan adanya ramai tenaga pengajar yang memiliki kelayakan pendidikan dalam bahasa Arab. Selain itu, kajian juga berpendapat bahawa faktor penawaran kursus bahasa Arab di semua pusat pengajian UiTM menjadikan kursus ini diminati oleh ramai pelajar berikutan majoriti pelajar UiTM adalah dalam kalangan bumiputera beragama Islam.

7.0 RUJUKAN

- Agensi Kelayakan Malaysia. (2022). Daftar Kelayakan Malaysia. [25 Oktober 2024]. <https://www2.mqa.gov.my/mqr/>
- Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA. Kemasukan ke Program Pengajian di APB. [25 Oktober 2024]. <https://apb.uitm.edu.my/>
- Amir Aris & Ahmad Rozelan Yunus. (2016). Komunikasi Berkesan. [25 Oktober 2024]. <https://www.researchgate.net/publication/308414649>
- Ashafizrol Ab. Hamid. (2018). Nota Perbualan bahasa Arab. Alor Setar: Alasfiyaa Sdn. Bhd.
- Asmah Omar. (2015). Kaedah Penyelidikan Bahasa di Lapangan (Edisi Kedua). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Che Radiah Mezah & Norhayuza Mohamad. (2016). 50 Permainan Bahasa Arab: Panduan Praktikal untuk Guru. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Dewan Bahasa dan Pustaka. (2021). Maklumat Kata. [25 Oktober 2024]. <https://prpm.dbp.gov.my/>
- Lilis Nurhatati. 2019. Polisi Bahasa Arab di Dunia Islam. [25 Oktober 2024] <https://www.researchgate.net/publication/337363681>
- Jabatan Pendidikan Tinggi. Akta 555. [25 Oktober 2024] <https://jpt.mohe.gov.my/portal/>
- Maliati Mohamad. (2021). Aplikasi Komunikasi dalam Pembelajaran Kursus Bahasa Melayu dalam Kalangan Pelajar Antarabangsa. Dlm. Pendidikan Pemangkin Peradaban Islam (89-98). Kajang: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.

- Mohd Fahimi Zakaria & Mohd Adi Amzar Muhammad Nawawi. (2020). Faktor Kecenderungan Minat Pelajar terhadap Subjek Bahasa Arab: Kajian di Management and Science University. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*. 4(4): 92-100.
- Mohd Fahimi Zakaria. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Berasaskan Sistem Jadual di Institut Pengajian Tinggi. Dlm. Pendidikan Pemangkin Peradaban Islam (109-120). Kajang: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- Mohd Fahimi Zakaria, Muhammad Asyraf Saifuddin & Muhammad Iqbal Samadi. (2022). Minat Pelajar terhadap Pembelajaran dalam Talian: Satu Kajian Deskriptif. *International Journal of Humanities, Philosophy and Language*. 5(18): 10-22.
- Muhammad Syaufi Dopi. (2019). Perkembangan bahasa Arab. [25 Oktober 2024]. <https://www.researchgate.net/publication/337948126>
- National University of Singapore. (2011). *Advanced English Dictionary*. London: Chambers Harrap Publishers Ltd.
- Teo Kok Seong. (2019). *Bahasa dan Masyarakat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Universiti Teknologi MARA. (2014). *Course Summary*. [25 Oktober 2024] <https://ufuture.uitm.edu.my/>
- Wilkinson. C & Potts. E. (2022). Role Play Activities in Small Programs: What, Why, Where and How. *Journal of Special Education Preparation*. 2(2): 6-17.