

Peningkatan Kemahiran Bahasa Arab melalui Modul Permainan Bahasa

Kod Projek: UKM-PTS-077-2010

¹*Al Muslim Mustapa @ Ab Rahim (Ketua Projek)*, ²*Ahmad Abdul Rahman*,
¹*Faizol Azham Mohamed*, ¹*Khairuzaman Kadir*, ¹*Khazri Osman* & ¹*Zainuddin Ismail*

¹Unit Bahasa Arab, Fakulti Pengajian Islam

Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor

²Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Universiti Malaysia Kelantan
Pengkalan Chepa, 16100 Kota Bharu, Kelantan

Pengenalan / Pernyataan Masalah

Pembelajaran bahasa Arab di UKM terutama FPI telah berlaku dalam suasana yang hambar, bersifat satu hala, bosan dan membebakan. Ini kerana strategi yang digunakan masih bersifat content-based dan berorientasikan tradisional, fakta dan menerima. Sekaligus menyalahi sifat bahasa yang merupakan kemahiran (skill-based), memerlukan tumpuan dan kerja keras. Kajian ini bertujuan menukar strategi pembelajaran kepada suatu yang menarik dan menuntut penyertaan dari pelajar tanpa mengabaikan CO dan PO yang ditetapkan oleh Universiti. Strategi permainan bahasa dipilih kerana sifatnya yang merangsang interaksi verbal, digemari secara semulajadi dan mampu mengekalkan rangsangan dan minda dengan lebih lama. Sebuah modul berasaskan perkara ini akan dibentuk, meraikan CO dan PO Fakulti dan Universiti; melalui kajian rintis dan diuji keberkesannya berdasarkan pemerhatian, ujian dan soal selidik pelajar. Kajian ini, melalui modul dan hasilnya; akan membawa dimensi baru dalam pembelajaran bahasa Arab di UKM dan sesuai digunakan sebagai aktiviti utama pembelajaran atau sampingan. Ia juga berguna untuk digunakan dalam aktiviti Out-Door dan Ko-Kurikulum

Objektif Kajian

1. Memperkenalkan strategi baru pembelajaran bahasa yang berkesan untuk bahasa Arab di UKM secara umumnya dan FPI khususnya.
2. Mengenal pasti tahap peningkatan kemahiran bahasa Arab berasaskan modul permainan bahasa.
3. Membentuk modul pembelajaran bahasa Arab berasaskan permainan bahasa.

Metode Kajian

Kajian ini menggunakan metode deskriptif di samping penelitian kepustakaan. Ia menggabungkan dua metode penyelidikan; kualitatif dan kuantitatif. Kajian kualitatif meliputi metode deskriptif dan analisis dokumen, manakala kajian kuantitatif pula menggunakan kaedah eksperimental (Kerlinger 1973). Kaedah ini dijalankan terhadap

beberapa kumpulan eksperimental. Kumpulan-kumpulan ini diajar teknik kemahiran bahasa Arab berasaskan modul permainan bahasa. Pengumpulan data menggunakan dua teknik, iaitu pemerhatian dan catatan lapangan terhadap kumpulan yang dikaji.

ULASAN KEPUSTAKAAN

Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua dengan cara lama membosankan sekaligus mengganggu tumpuan dan motivasi pelajar (Schultz, 1988). Oleh itu, usaha mengubah cara dan suasana ke arah yang lebih baik adalah perlu. Permainan bahasa adalah salah satu strategi yang amat berkesan. Ini kerana ia secara semulajadi mengandungi elemen keseronokan dan diminati. Jill Hadfield (1990) mendefinisikan permainan sebagai an activity with rules, a goal and an element of fun. Selain keseronokan, permainan bahasa juga dikenalpasti sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kecekapan berbahasa seorang pelajar (Richard-Amato, 1996). Ini kerana motivasi pelajar akan meningkat tinggi dan mereka berusaha lebih keras dalam permainan berbanding aktiviti lain (Avedon, 1971). Permainan juga memberi peluang kepada pelajar menggunakan bahasa yang mereka pelajari tanpa rasa tertekan (Uberman, 1998). Justeru, permainan bahasa wajar dimasukkan dalam silibus pengajaran bahasa sebagai salah satu aktivitinya (Hadfield, 1990).

Tokoh yang banyak membincangkan peranan bermain dalam pendidikan ialah Froebel (dalam Mohd. Zohir Ahmad et al. 2007). Menurutnya, aktiviti bermain dapat mengembangkan banyak kemahiran belajar dalam kalangan pelajar. Di peringkat rendah, kanak-kanak perlu bermain bagi meningkatkan kemahiran psikomotor dan kemahiran sosial seperti interaksi dan komunikasi dan juga kemahiran-kemahiran berbahasa. Di peringkat tinggi, pelajar-pelajar juga perlu bermain bagi meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif yang dapat membantu dalam penyelesaian masalah. Sudah tentulah permainan untuk kanak-kanak adalah berbeza daripada pelajar yang lebih matang. Bagi peringkat rendah, aktiviti permainan yang melibatkan penggunaan jasmani adalah sesuai tetapi bagi peringkat tinggi, guru-guru perlu merancang aktiviti-aktiviti permainan yang lebih menekankan latihan minda (Mohd. Zohir Ahmad et al. 2007). Hal ini dijelaskan oleh KPM seperti yang berikut:

“Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain diberi 3 penekanan khusus dalam proses P&P kerana bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semula jadi” (Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan, KPM, 2003).

PENCAPAIAN PROJEK (*OUTPUT*)

Penerbitan (Makalah dalam Prosiding)

1. Al Muslim Mustapa dan Zainuddin Ismail. 2010. Penguasaan Asas Pembentukan Perkataan Bahasa Arab Melalui Aktiviti ‘Dengar-Pantau’ (*Tasmi*). *Prosiding Kongres Pengajaran Dan Pembelajaran UKM 2010*.
2. Ahmad Abd Rahman, Zamri Arifin, Mohd Shukari Hamzah, Moktar Hussain, Al Muslim Mustapa, Md Zaki Mat, Khairuzzaman Kadir & Khazri Osman. 2011. *‘Ard namadhij li al-baramij al-hasubiyah al-mustakhdamah fi ta’lim wa ta’allum Maharat al-Muhadathah wa al-Khatabah*. al-Mu’tamar al-Dawli li Ta’lim al-Lughat al-‘Arabiyah 2011 di BFSU Beijing, China.

Persidangan/Bengkel

1. Kongres Pengajaran Dan Pembelajaran UKM 2010. 13-15 Disember 2010. Hotel Everly, Tanjung Keling, Melaka.
2. Seminar Antarabangsa Pengajaran Bahasa Arab 2011(SAPBA). 5-7 Disember 2011. Beijing Foreign Studies University, China.

Lain-lain

1. Satu Set Modul Permainan Bahasa *Sorof* Bahasa Arab.
2. Satu Set Modul Permainan Bahasa Arab Serbaguna Bahasa Arab.

PERBELANJAAN

:: LAPORAN PERBELANJAAN MENGIKUT V SERIES

Kod Penyelidikan : UKM-PTS-077-2010
 Kod Peruntukan : 14-23-01-077

Vote	Keterangan	Agihan	Tambah	Kurang	Viremen	Peruntukan	Terlaras	Komitmen	Belanja	Baki
V00000	Miscellaneous	10,000.00	0	0	0	10,000.00	0	0	10,000.00	
V21000	Travel & Transportation	0	0	0	0	0	0	1,000.00	-1,000.00	
V26000	Research Materials & supplies	0	0	0	0	0	0	4,490.37	-4,490.37	
V29000	Special Services	0	0	0	0	0	0	409.5	-409.5	
Jumlah	Keseluruhan	10,000.00	0	0	0	10,000.00	0	5,899.87	4,100.13	

RUJUKAN

- Avedon, M.E. & B.S.Brian. 1971. *Learning Through Games. The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.
- Hadfield, J. 1990. *An Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English. Intermediate Communication Games*. Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.
- Richard-Amato, P. A. 1996. *Making it happen*. New York: Addison-Wesley Publishing Group.
- Schultz, M. and A. Fisher. 1988. *Interacting in the Language Classroom. Games for All Reasons*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Uberman, A. 1998. The Use Of Games: For Vocabulary Presentation And Revision. *English Teaching Forum* 36 (1): 20. Diperoleh 1 April 2011 daripada <http://eca.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.html>.
- Mohd. Zohir Ahmad, Rohizani Yaakub & Shahabuddin Hashim. 2007. *Pedagogi: Strategi dan teknik mengajar dengan berkesan*. Kuala Lumpur: PTS Professional.

Lampiran A





