



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Negeri Sembilan

ACADEMY OF LANGUAGE STUDIES

Edition: 15/2025

APB REMBAU E-BULLETIN

EDITORIAL BOARD

PATRON

Prof. Dr. Yamin Yasin

COORDINATOR

Prof. Madya Dr Norwati Hj
Roslim

CHIEF EDITOR

Assoc. Prof. Dr. Soo Kum Yoke,
Carolyn

EDITORIAL COMMITTEE

Khairon Nisa Shafeei
Shahrul Muhazad Shahrudin
Nadiah Yahyauddin

e-ISSN: 2682-776X

Dari Bahasa ke *Chemistry* Pasukan: Idea Aktiviti *Team Building* untuk Persatuan Bahasa Pelajar

Ditulis oleh: Dr Syahirah Almuddin & Norshida Hashim

Dalam sesebuah persatuan bahasa, kekuatan utama bukan sahaja terletak pada penguasaan bahasa semata-mata, tetapi juga pada keutuhan ikatan antara ahlinya. Semangat berpasukan, komunikasi efektif, dan persefahaman yang baik menjadi tunjang kejayaan sesebuah persatuan dalam melaksanakan aktiviti dan mencapai objektif bersama. Justeru, aktiviti *team building* menjadi satu medium penting bagi memupuk *chemistry* sesama ahli, di samping mengasah kemahiran insaniah seperti kepimpinan, komunikasi, dan kreativiti.

Melalui pendekatan yang santai dan menyeronokkan, aktiviti *team building* mampu mencetuskan suasana harmoni serta merapatkan jurang antara ahli lama dan baharu. Lebih menarik, apabila aktiviti ini diolah dengan elemen bahasa, ia bukan sahaja memperkukuh pasukan tetapi turut menyemai minat dan kecintaan terhadap bahasa yang diperjuangkan. Artikel ini akan mengupas empat idea aktiviti *team building* yang sesuai dilaksanakan oleh persatuan bahasa sebagai langkah mengeratkan ukhuwah dan membina pasukan yang lebih

dinamik. Kajian Wan Sulaiman et. al (2012) menunjukkan bahawa aktiviti pembinaan pasukan (*team building*) telah berjaya membentuk sifat peribadi individu yang murni dan positif bagi memastikan tugas dilaksanakan dengan baik di dalam sesebuah organisasi. Berikut merupakan aktiviti yang boleh dilaksanakan:

Aktiviti 1: Mata Hati

Objektif:

1. Melatih peserta untuk mendengar arahan dengan baik.
2. Melatih peserta agar pantas untuk membuat keputusan.
3. Melatih peserta untuk mengingat arahan dalam bahasa sasaran dengan baik.

Metodologi:

Langkah 1: Setiap kumpulan perlu menghantar dua orang wakil untuk masuk ke bulatan.

Langkah 2: Setiap wakil kumpulan perlu menutup mata menggunakan kain.

Langkah 3: Ahli kumpulan lain yang berada di luar bulatan perlu memberi arahan kepada wakil kumpulan tadi menggunakan bahasa sasaran (Bahasa Inggeris/Bahasa Arab/Bahasa Mandarin) untuk mencari abjad. Arahan adalah berbentuk pergerakan

seperti ke kiri, ke kanan, ke depan dan ke belakang.

Langkah 4: Abjad ini diberikan kepada ahli kumpulan di luar bulatan untuk disusun dan mencantumkananya membentuk perkataan yang telah ditetapkan oleh pihak urusetia.

Langkah 5: Wakil kumpulan dan ahli kumpulan perlu bekerjasama untuk memastikan semua perkataan dapat dieja dengan tepat dan cepat.

Peralatan:

1. Keratan huruf abjad
2. Kain penutup mata
3. Tali untuk membentuk bulatan.
4. Senarai perkataan (dalam bahasa yang dipilih) yang perlu dieja.
5. Kertas warna untuk menandakan wakil kumpulan masing-masing.

Kumpulan Sasaran: Setiap pusingan permainan terdiri dari 10 hingga 12 orang peserta atau bergantung kepada bilangan kumpulan peserta secara keseluruhan.

Tempoh Aktiviti: 30 minit



Gambar 1. Aktiviti Mata Hati

Aktiviti 2: In Out

Objektif:

1. Melatih peserta untuk fokus dan memberi perhatian dengan arahan dan persekitaran.
2. Memperkukuhkan sikap berdikari dalam kalangan peserta.
3. Melatih peserta untuk mengingat kosa kata mengenai pergerakan yang dilakukan dan arahan dalam bahasa sasaran.

Metodologi:

Langkah 1: Semua peserta perlu berdiri membentuk bulatan yang besar.

Langkah 2: Seorang wakil urusetia akan berada di tengah untuk memberi arahan dan membuat pergerakan dan menyebutnya menggunakan bahasa sasaran.

Langkah 3: Setiap peserta perlu fokus kepada arahan dan mengikut arahan pergerakan yang telah dibuat oleh pihak urusetia.

Langkah 4: Pihak urusetia yang lain akan mengawasi peserta di luar bulatan bagi memastikan peserta dinilai secara adil.

Langkah 5: Mana-mana peserta yang tersilap langkah akan tersingkir daripada permainan.

Langkah 6: Pemenang ditentukan berdasarkan peserta terakhir yang kekal dan mewakili kumpulannya.

Peralatan:

1. Kertas warna untuk sebagai *tagging* kepada ahli kumpulan mengikut nombor kumpulan atau warna kumpulan.

Kumpulan Sasaran: Bergantung kepada bilangan peserta.

Aktiviti 3: Langkah Bijak

Objektif:

1. Membentuk semangat kerjasama dalam kalangan peserta.

2. Menggalakkan peserta untuk berfikir secara kreatif.
3. Melatih peserta untuk mengingat warna dalam bahasa sasaran dengan baik.

Metodologi:

Langkah 1: Setiap peserta akan menggunakan tali untuk mengikat belon di kedua-dua belah kaki masing-masing mengikut warna kumpulan.

Langkah 2: Peserta perlu memijak dan memecahkan belon pihak lawan di samping melindungi belon sendiri.

Langkah 3: Wakil setiap kumpulan yang telah terkeluar dari permainan akan memberi semangat kepada ahli kumpulan yang masih aktif dengan menyebut warna kumpulan yang perlu diserang.

Langkah 3: Pemenang akan ditentukan berdasarkan jumlah peserta yang tinggal dan masih mempunyai belon dan mewakili kumpulannya.

Peralatan:

1. Belon pelbagai warna
2. Tali

Kumpulan Sasaran: Semua peserta yang terlibat mewakili kumpulan masing-masing.

Tempoh aktiviti: 30 minit

Aktiviti 4: Volleybelon

Objektif:

1. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi antara ahli kumpulan
2. Menguji pengetahuan bahasa dalam suasana santai dan menyeronokkan.
3. Mewujudkan suasana kompetitif yang sihat sambil mempraktikkan bahasa secara aktif.

Metodologi:

1. Setiap kumpulan perlu menghantar empat orang wakil untuk memegang kain batik sebagai alat melambung dan menangkap belon berisi air.
2. Pihak lawan akan menangkap belon yang dilambung menggunakan kain batik.
3. Setiap kali belon berjaya ditangkap kumpulan penerima perlu menjawab soalan berkaitan bahasa sebelum melempar semula belon kepada pihak lawan. Soalan boleh meliputi aspek kosa kata, tatabahasa atau terjemahan. Bergantung kepada bahasa yang dipilih.
4. Jika kumpulan tersebut berjaya menjawab dengan betul dalam masa 10 saat, barulah mereka boleh melambung semula belon kepada

pihak lawan. Jika sebaliknya, pihak lawan akan mendapat satu mata tambahan secara automatik.

5. Permainan ini berlangsung dalam tiga perlawanan, dengan lima pusingan setiap perlawanan.
6. Kumpulan yang berjaya menjawab dengan baik dan menguasai permainan akan dikira sebagai pemenang.

Peralatan:

1. Kain batik
2. Belon berisi air
3. Gelanggang permainan yang sesuai

Kumpulan Sasaran: Empat orang wakil setiap pasukan.

Tempoh Aktiviti: 45 minit - 1 jam



Gambar 2. Aktiviti Volleybelon

Akhir kata, aktiviti-aktiviti ini tidak hanya menyeronokkan tetapi juga berkesan untuk memupuk hubungan yang lebih erat dan saling percaya antara ahli persatuan bagi menghasilkan suasana kerja berpasukan yang harmoni dan baik. Aktiviti seumpama ini juga menggalakkan kreativiti dan inovasi dalam merancang dan melaksanakan aktiviti persatuan serta melatih kemahiran kepimpinan untuk memastikan ahli persatuan lebih bersemangat dan bersedia mengambil tanggungjawab.

Rujukan:

Wan Sulaiman, W. I., & Mahbob, M. H. (2012). Analisis keberkesanan pembinaan pasukan (*team building*): Impak ke atas sumber daya manusia. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 28(2), 227–241.

Md Rashid, S. N., Jaafar, N. F., Hashim, N., Almuiddin, S., & Abdul Aziz, N. (2024). Students Development and Success in University: Insights From Pilah The Explorer Programme. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development*, 9(66), 319–327.