



Buletin

Rabiul Awal 1447H/September 2025

ACIS

Inspirasi Membina Ummah Madani

eISSN 2600-8289



Fungsi Penanda Wacana Bahasa Arab dan Kekerapan Penggunaannya dalam Skrip Roleplay

Oleh:

Mohd Islah bin Mohd Yusof,

Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Seremban
islah3483@uitm.edu.my

Mashitah binti Nordin,

Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Rembau
mashitahn@uitm.edu.my

Abstrak

Kajian ini meneliti kesedaran dan penggunaan penanda wacana bahasa Arab dalam skrip roleplay pelajar UiTM. Penanda wacana menyokong kohesi dan koherensi teks serta kelancaran interaksi lisan. Melalui analisis 30 skrip (102 pelajar) bagi kursus TAC401, TAC451 dan TAC501, kajian mengukur kekerapan dan fungsi penanda wacana berlandaskan kerangka Halliday & Hasan (1976) serta adaptasi tempatan (Muhammad Fauzi Jumangan, 1999). Dapatan menunjukkan variasi penggunaan merentas kategori Tambahan, Berlawanan, Sebab dan Masa, dengan beberapa bentuk dominan. Implikasi dibincang bagi memperkasa pengajaran menulis dan bertutur.

Latar Belakang

Penanda wacana ialah unsur linguistik yang merangkaikan idea antara klausa, ayat dan perenggan untuk mewujudkan pertautan (kohesi) dan kelancaran makna (koherensi). Dalam pengajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing, pendedahan sistematik terhadap jenis dan fungsi penanda wacana masih terhad dalam bahan rujukan. Kajian ini menilai penggunaan sebenar pelajar melalui skrip roleplay akademik.

Pernyataan Masalah

Pelajar kurang peka terhadap kewujudan dan fungsi penanda wacana; hal ini menjejaskan susunan idea, kejelasan makna dan kematangan wacana. Bahan nahu Arab jarang menghimpunkan topik ini secara khusus, menyukarkan penguasaan aplikasi dalam penulisan dan lisan akademik.

Objektif Kajian

- Mengenal pasti jenis penanda wacana bahasa Arab dalam skrip roleplay pelajar.
- Mengukur kekerapan penggunaannya mengikut kategori kerangka Halliday & Hasan.
- Menjelaskan fungsinya dalam menyokong kelancaran interaksi dan struktur skrip.

Kerangka Teori

Kerangka Kohesi Halliday & Hasan (1976) membahagikan penanda wacana kepada empat kategori: Tambahan (Additive), Berlawanan (Adversative), Sebab (Causal) dan Masa (Temporal). Rujukan tempatan (Muhammad Fauzi Jumangan, 1999) digunakan untuk penjenisan bentuk dalam konteks Arab–Melayu.

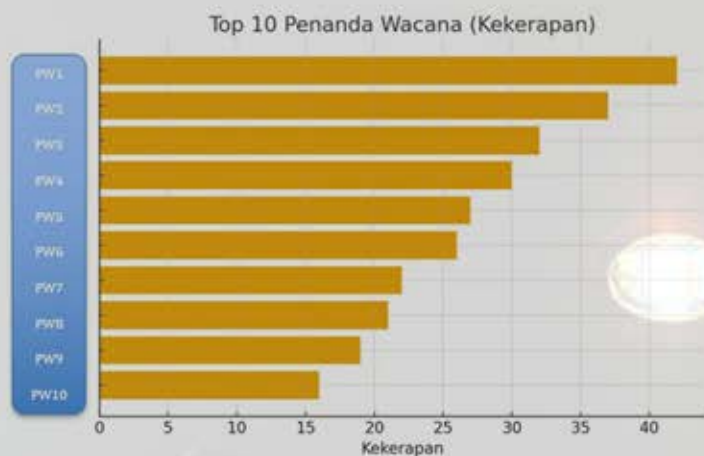
Metodologi

Reka bentuk kualitatif-deskriptif dengan sampel 30 skrip roleplay (3–4 pelajar/kumpulan; jumlah 102 pelajar) bagi TAC401/451/501 di UiTM Negeri Sembilan Kampus Seremban. Analisis kandungan dijalankan terhadap penggunaan penanda wacana dalam skrip dialog lakon peranan dengan memenuhi definisi kerangka. Ketepatan fungsi diukur menggunakan rubrik penilaian skrip dan pengkategorian adalah mematuhi definisi operasional empat kategori kohesi.

Dapatan

Sebanyak 495 kekerapan penggunaan penanda wacana yang dikenal pasti (67 bentuk). Jadual dan graf berikut hanya memaparkan 10 bentuk paling kerap.

Bentuk (Arab)	Makna (BM)	Kekerapan	Peratus
وغير ذلك (PW1)	Selain itu	42	8.5%
وبعد ذلك (PW2)	Selepas itu	37	7.5%
وأخيرا (PW3)	Akhirnya	32	6.5%
من جانب (PW4)	Dari sudut	30	6.1%
إن (PW5)	Bahawasanya	27	5.5%
وخلاصة القول (PW6)	Kesimpulan kata	26	5.3%
ولذلك (PW7)	Oleh sebab itu	22	4.4%
إن (PW8)	Sesungguhnya	21	4.2%
قد (PW9)	Sesungguhnya	19	3.8%
الآن (PW10)	Sekarang/kini	16	3.2%



Rajah 1. Graf bar Top 10 penanda wacana mengikut kekerapan.

Perbincangan

Pola kekerapan menunjukkan kecenderungan pelajar menambah maklumat dan mengatur kronologi, namun kurang menonjolkan justifikasi (sebab-akibat) dan kontras retorik. Ini menuntut latihan eksplisit dalam pemilihan penanda wacana Berlawanan dan Sebab bagi memperkukuh hujah.

Implikasi Pedagogi

Integrasikan modul penanda wacana dalam pengajaran menulis dan roleplay; sediakan senarai dwibahasa contoh autentik; latih perbezaan fungsi Tambahan/Berlawanan/Sebab/Masa; guna rubrik yang menjejak variasi dan ketepatan konteks; dorong refleksi sendiri melalui anotasi pada skrip.

Cadangan Kajian Lanjutan

Kembangkan korpus merentas fakulti; bandingkan data bertulis vs lisan; uji intervensi pedagogi berasaskan kesedaran penanda wacana; teliti hubungan penggunaan penanda wacana dengan markah persembahan/penulisan.

Kesimpulan

Penanda wacana ialah elemen/uslub fungsi Bahasa dalam pembinaan wacana roleplay. Dapatan memetakan kekuatan pada kategori (Tambahan dan Masa), dengan ruang penambahbaikan pada kategori (Berlawanan dan Sebab). Intervensi berasaskan kerangka kohesi dijangka meningkatkan mutu penulisan dan kelancaran pertuturan pelajar.

Rujukan

- Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.
- Muhammad Fauzi Jumingan. (1999). *Penanda wacana dalam terjemahan Arab–Melayu* (Tesis PhD).
- Awang Sariyan. (1991). *Penanda wacana dan kesepaduan karangan*.
- Asmah Haji Omar. (1980). *Nahu wacana*.