



Buletin

Jamadilawal 1447H/November 2025

ACIS

Makna Universiti bagi Warganya

eISSN 2600-8289



Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Penulisan Skrip Role-Play Bagi Meningkatkan Kemahiran Bertutur Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar UiTM Kampus Seremban



Oleh:

Mohd Islah bin Mohd Yusof

Pensyarah, Akademi Pengajian Bahasa (APB), UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Seremban

Abstrak

Kajian ini meneliti potensi penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam penulisan skrip role-play sebagai strategi meningkatkan kemahiran bertutur bahasa Arab dalam kalangan pelajar UiTM Kampus Seremban. AI berupaya menyediakan skrip interaktif, autentik, dan sesuai tahap pelajar, sekali gus menyokong latihan komunikasi yang lebih realistik. Reka bentuk kajian ini berbentuk kuasi-eksperimen dan tinjauan persepsi. Dapatan dijangka menunjukkan peningkatan dari segi kelancaran, kosa kata, dan penggunaan penanda wacana dalam kalangan pelajar yang menggunakan skrip AI berbanding kaedah tradisional. Kajian ini mencadangkan model pengajaran hibrid yang menggabungkan bimbingan pensyarah dan teknologi AI bagi meningkatkan keberkesanan pengajaran bahasa Arab.

Kata kunci: kecerdasan buatan, role-play, bahasa Arab, kemahiran bertutur, UiTM.

Pengenalan

Bahasa Arab sebagai bahasa ketiga di UiTM memainkan peranan penting dalam melahirkan graduan yang kompeten dalam komunikasi pelbagai bahasa. Namun, kemahiran bertutur sering menjadi cabaran utama kerana pelajar menghadapi kekangan kosa kata, struktur ayat kaku, dan kurang keyakinan diri. Kaedah tradisional yang berasaskan syarahan dan hafalan skrip kurang berkesan dalam memupuk kelancaran lisan. Seiring perkembangan teknologi pendidikan, kecerdasan buatan (AI) muncul sebagai alternatif baharu untuk menyokong pembelajaran bahasa. AI boleh menghasilkan skrip role-play autentik dan kontekstual, justeru membantu pelajar berlatih komunikasi secara lebih interaktif.

Penyataan Masalah

Pengajaran bahasa Arab di UiTM Kampus Seremban masih menekankan kaedah konvensional berteraskan buku teks. Segelintir pelajar menghadapi kesukaran menyediakan skrip role-play yang sesuai dengan tahap dan keperluan mereka. Sementara itu, pelajar pula cenderung menghafal skrip tanpa menguasai penanda wacana, kosa kata tinggi dan

strategi komunikasi berkesan. Situasi ini menjejaskan keberkesanan latihan bertutur. AI mampu menjana skrip berdasarkan tahap kecekapan pelajar, menyediakan kosa kata bertema, dan menawarkan variasi situasi. Justeru, penggunaan AI berpotensi meningkatkan motivasi, kelancaran, dan interaksi autentik tetapi dengan bimbingan pensyarah mengajar dan mengikut rubrik serta silibus yang dipelajari.

Objektif Kajian

1. Menganalisis keberkesanan penggunaan skrip role-play yang dijana AI dalam meningkatkan kemahiran bertutur bahasa Arab.
2. Mengenal pasti persepsi pelajar UiTM Kampus Seremban terhadap integrasi AI dalam pembelajaran bahasa.
3. Mencadangkan model PdP hibrid yang menggabungkan AI dengan bimbingan pensyarah.

Metodologi

Kajian ini menggabungkan reka bentuk kuasi-eksperimen dan kaedah tinjauan. Seramai 60 pelajar tahap asas Bahasa Arab dipilih melalui pensampelan bertujuan. Kumpulan eksperimen menggunakan skrip role-play yang dijana AI, manakala kumpulan kawalan menggunakan skrip tradisional. Instrumen kajian terdiri daripada:

1. Rubrik penilaian lisan/roleplay presentation (sebutan, intonasi, kelancaran, keyakinan dan interaksi), manakala skrip (kandungan/tatabahasa, kreativiti dan keberkesanan kerja). Elemen Bahasa yang lain sekiranya ada masih dinilai mengikut kesesuaian konteks seperti (penggunaan penanda wacana, uslub Bahasa, frasa dialog harian dan lain-lain).
2. Soal selidik skala Likert (motivasi, persepsi keberkesanan, kebolehpasaran bahan).
3. Perbincangan kumpulan berfokus (FGD) untuk mendalami pengalaman pelajar.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensi (ujian-t), manakala data kualitatif dianalisis secara tematik.



Dapatan Kajian

Pelajar kumpulan eksperimen dijangka menunjukkan prestasi lebih baik berbanding kumpulan kawalan. Mereka berupaya menghasilkan ayat yang lebih lancar, menggunakan kosa kata yang relevan, dan mengaplikasikan penanda wacana dalam perbualan. Persepsi pelajar terhadap AI juga dijangka positif kerana teknologi ini memudahkan pencarian idea dan menyediakan variasi situasi autentik. Walau bagaimanapun, isu keterbatasan capaian internet dan kebolehan menggunakan aplikasi AI turut dikenal pasti sebagai cabaran.

Perbincangan

Hasil kajian ini dijangka menyokong teori motivasi bahasa Gardner (1985) dan konsep task-based learning (Ellis, 2003) yang menekankan penguasaan bahasa melalui tugas bermakna. Integrasi AI dalam penulisan skrip role-play bukan sahaja meningkatkan kecekapan bertutur, malah menyemai keyakinan pelajar melalui latihan komunikasi realistik. Namun, AI tidak boleh menggantikan peranan pensyarah sepenuhnya. Pensyarah masih perlu menyediakan

scaffolding kosa kata, membimbing sebutan, dan memberi maklum balas berdasarkan rubrik. Model PdP hibrid yang dicadangkan merangkumi empat fasa: (i) penghasilan skrip oleh AI, (ii) bimbingan kosa kata dan penanda wacana, (iii) pelaksanaan role-play, dan (iv) maklum balas formatif.

Rujukan

- Bai, B., & Wang, J. (2023). Artificial intelligence in language education: Affordances and challenges. *Computer Assisted Language Learning*, 36(7), 1205–1225.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2003). *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Gardner, R. C. (1985). *Social Psychology and Second Language Learning*. London: Edward Arnold.
- Noels, K. A. (2003). Learning Spanish as a second language: Learners' orientations and perceptions of their teachers' communication style. *Language Learning*, 53, 97–136.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Practice*. Pearson Higher Ed.
- Zawacki-Richter, O., et al. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27.