

MAIN ORGANISER:



OFFICIAL COLLABORATORS:



الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا
INTERNATIONAL ISLAMIC UNIVERSITY MALAYSIA
جامعة المعرفة والقيم
Garden of Knowledge and Virtue

IKULLIYAH
EDUCATION



THE INTERNATIONAL COMPETITION ON SUSTAINABLE EDUCATION



20TH AUGUST 2025

TRANSFORMING EDUCATION, DRIVING INNOVATION AND
ADVANCING LIFELONG LEARNING FOR EMPOWERED WORLD

e-MANUAL INTERAKTIF BAHASA ARAB: BANGUN PASUKAN, BINA BAHASA

Syahirah Almuddin*, Norshida Hashim, Mashitah Nordin, Nurulnabilah Abdul Aziz &
Kamaruzaman Zali

Universiti Teknologi MARA, Cawangan Negeri Sembilan, Kuala Pilah*

syahirah12@uitm.edu.my*

ABSTRAK

Projek inovasi ini mengetengahkan pembangunan e-Manual Interaktif Aktiviti Bahasa Arab yang dibangunkan melalui platform digital Padlet, sebagai satu inisiatif kreatif dan kontemporari dalam usaha memperkukuh semangat berpasukan serta memperkasakan penguasaan bahasa Arab dalam kalangan ahli persatuan bahasa. Pendekatan yang digunakan berteraskan pembelajaran santai, menyeronokkan dan interaktif melalui konsep game-based learning, sekali gus menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik dan relevan kepada generasi pelajar masa kini. E-manual ini menghimpunkan empat aktiviti utama yang dirancang secara sistematik dengan objektif membina dan mengukuhkan kemahiran insaniah seperti komunikasi berkesan, kepimpinan, kreativiti, fokus serta semangat kerja berpasukan. Setiap aktiviti telah disusun agar peserta dapat berinteraksi dalam bahasa sasaran, iaitu bahasa Arab, secara aktif melalui tugas berkumpulan, arahan dalam bahasa sasaran, serta elemen cabaran dan kerjasama. Penggunaan Padlet sebagai medium utama membolehkan penyampaian bahan dalam bentuk visual dan interaktif seperti panduan aktiviti, video demonstrasi, gambar interaksi peserta, ruangan maklum balas dan refleksi pelajar. Ciri mesra pengguna Padlet turut membolehkan akses yang mudah dan fleksibel oleh fasilitator dan peserta dari pelbagai peranti. Secara keseluruhannya, inovasi ini bukan sahaja menyemarakkan minat terhadap bahasa Arab, malah mewujudkan satu bentuk latihan sosial dan bahasa yang holistik dan inklusif terhadap keperluan pembelajaran abad ke-21. Ia berpotensi untuk menjadi model rujukan dalam penganjuran aktiviti berimpak tinggi oleh persatuan bahasa secara berstruktur dan berkesan.

Kata kunci: Team building; Permainan bahasa Arab; E-manual interaktif; Kemahiran insaniah

PENGENALAN

Program persatuan di universiti, khususnya kelab dan aktiviti luar kelas, berperanan penting dalam perkembangan holistik pelajar melalui pembangunan kemahiran kepimpinan, komunikasi, jaringan sosial dan persediaan kerjaya (Johnson & Schall, 2022; Md Rashid et al., 2024). Kajian terdahulu menunjukkan penglibatan aktif dalam persatuan meningkatkan keyakinan diri, kecekapan komunikasi dan kerja berpasukan (Adams & Lee, 2022; Edwards & Muir, 2023; Thompson & Green, 2022).

Dalam konteks pengajaran bahasa Arab di IPT, pendekatan konvensional masih kurang menekankan elemen interaktif, pengalaman sebenar dan kemahiran insaniah. Aktiviti persatuan berteraskan bahasa juga kekurangan modul latihan yang menyeronokkan serta menyokong pembelajaran secara kontekstual. Justeru, kajian ini membangunkan **e-Manual Interaktif Aktiviti Bahasa Arab** menggunakan Padlet, yang menggabungkan *game-based learning*, kemahiran insaniah dan penguasaan bahasa Arab melalui aktiviti dinamik khusus untuk ahli persatuan bahasa.

Manual ini menggunakan bahasa Arab sebagai medium utama, selari dengan prinsip PAK-21 yang menekankan komunikasi, kolaborasi, kreativiti dan pemikiran kritikal. Aktiviti permainan direka untuk mengasah kemahiran qira'ah, kitabah, istima' dan kalam, dengan fokus pada mendengar dan bertutur. Penggunaan gamifikasi, seperti Model MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), membantu menjadikan pembelajaran lebih sistematik, menyeronokkan dan berkesan (Ramlan et al., 2018).

METODOLOGI KAJIAN

Pembentukan dan penyusunan e-manual ini menggunakan pendekatan **Model Reka Bentuk Instruksional ADDIE** yang mencakupi fasa-fasa analisis (Analysis), reka bentuk (Design), pembangunan (Development), pelaksanaan (Implementation) dan penilaian (Evaluation) (Chang L. & Mohamad Jafre, 2024). Model ADDIE ialah model reka bentuk yang berperanan sebagai garis panduan dalam rangka pembinaan perisian dan bahan pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan keperluan. Pendekatan ini dipilih kerana kesesuaiannya dalam menghasilkan modul latihan yang berstruktur dan mudah untuk diadaptasi sekaligus menghasilkan penyampaian pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Kajian ini juga menggunakan kaedah tinjauan bagi mendapatkan maklum balas aktiviti permainan yang dijalankan. Instrumen kajian yang digunakan ialah borang soal selidik yang dibangunkan melalui *google form*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif menggunakan peratusan.

2.1 Analisis Keperluan

Dapatan awal diperoleh melalui tinjauan dalam kalangan ahli Persatuan Bahasa Arab Universiti Teknologi Mara (UiTM) Cawangan Negeri Sembilan Kampus Kuala Pilah mengenai keperluan latihan berkumpulan yang menyeronokkan, interaktif dan berkonsepkan bahasa. Hasil yang diperolehi menunjukkan bahawa sebahagian besar pelajar lebih gemar aktiviti di luar kelas yang tidak bersifat peperiksaan (pentaksiran) dan serius namun masih menyokong penggunaan bahasa secara praktikal.

2.2 Reka Bentuk & Pembangunan

Berdasarkan analisis tersebut, empat aktiviti utama dirancang:

Jadual 1.: Aktiviti permainan yang dirancang

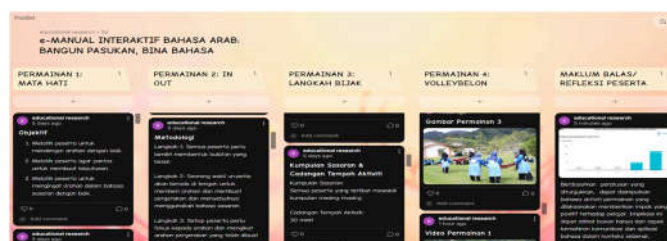
Bil.	Nama Aktiviti	Penerangan
1.	Mata Hati	Aktiviti ini bertujuan untuk melatih kemahiran mendengar arahan dan membina perkataan dalam bahasa Arab yang disusun menggunakan huruf-huruf yang diperolehi oleh pelajar.
2.	In Out	Aktiviti ini melatih pelajar fokus dan cekap untuk melakukan pergerakan berdasarkan arahan yang menggunakan kosa kata daripada kategori kata arah dalam bahasa Arab.
3.	Langkah Bijak	Aktiviti fizikal menggunakan belon yang berwarna-warni untuk menyerang kumpulan lawan, sambil mempraktikkan kosa kata warna dalam bahasa Arab.
4.	Volleybelon	Aktiviti permainan belon berisi air yang menggabungkan aktiviti soal jawab secara umum berkaitan kosa kata, tatabahasa dan terjemahan dalam bahasa Arab secara berkumpulan dalam suasana kompetitif, menarik dan menghiburkan.

Kajian ini telah memilih empat aktiviti permainan. Setiap aktiviti permainan boleh diubah suai mengikut tema, tahap (asas, pertengahan, lanjutan), serta keperluan pelajar. Aktiviti perlu merangkumi empat kemahiran bahasa Arab iaitu membaca (qira'ah), bertutur (kalām), menulis (kitābah) dan mendengar (istimā'). Selain menguasai bahasa, aktiviti ini juga menerapkan kemahiran insaniah seperti kepimpinan, kerja berpasukan, kreativiti, pengurusan masa dan komunikasi. Panduan pelaksanaan disediakan dalam bentuk teks dan video di Padlet, dengan ruangan refleksi serta hasil kerja untuk interaksi peserta dan fasilitator.

2.3 Pelaksanaan

Semua aktiviti permainan dilaksanakan dalam satu program *team building* oleh Persatuan Bahasa Arab UiTM Cawangan Negeri Sembilan Kampus Kuala Pilah yang melibatkan seramai 40 peserta dan 2 orang fasilitator merangkap penasihat persatuan bahasa. Program tersebut telah dinamakan sebagai *PBA Bonding Bliss*. Para peserta telah dibahagikan kepada beberapa kumpulan kecil dan melaksanakan empat aktiviti permainan tersebut secara bergilir. Fasilitator berperanan sebagai pemudah cara dan

menjadi penilai refleksi pelajar. Pautan ke e-Manual:<https://padlet.com/eduresn9/e-manual-interaktif-bahasa-arab-bangun-pasukan-bina-bahasa-xveh01owlongip49>



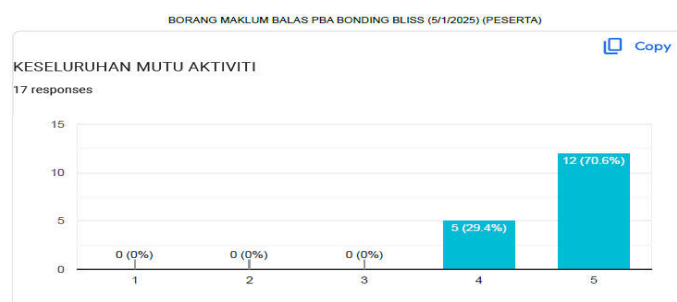
Rajah 1.: e-Manual Interaktif Bahasa Arab: Bangun Pasukan, Bina Bahasa

2.4 Penilaian

Fasa terakhir ialah penilaian untuk memastikan keberkesanan aktiviti permainan dalam pembelajaran bahasa Arab melalui refleksi peserta dan pemerhatian fasilitator. Penilaian dilaksanakan secara formatif pada setiap fasa ADDIE (termasuk analisis keperluan pelajar dan reka bentuk aktiviti berasaskan bahasa Arab) serta secara sumatif melalui borang maklum balas selepas pelaksanaan. Hasil penilaian digunakan bagi penambahbaikan dan maklum balas kepada pengguna.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Hasil daripada borang maklum balas yang telah diberikan kepada pelajar yang menyertai aktiviti permainan ini menunjukkan dapatan yang positif. Berikut merupakan perbincangan hasil data yang telah diperolehi.



Rajah 2.: Maklum balas keseluruhan aktiviti permainan

Rajah 2 menunjukkan skala likert yang digunakan adalah 5 mata penilaian melibatkan sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), sederhana setuju (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Berdasarkan rajah tersebut, semua pelajar memberikan respon yang positif melibatkan respon sederhana setuju, setuju, dan sangat setuju. Perincian maklum balas pelajar terhadap keberkesanan aktiviti permainan ini dapat dilihat dalam Jadual 2 berikut:

Jadual 2.: Soalan maklum balas peserta

No.	SOALAN MAKLUM BALAS	Sederhana Setuju	Setuju	Sangat Setuju
S1.	Saya boleh mengenal pasti dan menganalisis masalah dalam situasi kompleks, serta membuat penilaian yang berjustifikasi.	5.9%	35.3%	58.8%
S2.	Saya berkebolehan mengembangkan kemahiran berfikir seperti menjelaskan, menganalisis dan menilai perbincangan.	-	41.2%	58.8%
S3.	Saya berkebolehan menyampaikan idea dengan jelas, berkesan dan yakin, secara lisan dan bertulis.	5.9%	29.4%	64.7%
S4.	Saya berkebolehan mengamalkan kemahiran mendengar yang aktif dan memberi maklum balas.	-	29.4%	70.6%
S5.	Saya berkebolehan membuat pembentangan secara jelas dengan penuh keyakinan dan bersesuaian dengan tahap pendengar.	5.9%	35.3%	58.8%
S6.	Saya berkebolehan membina hubungan baik, berinteraksi dengan orang lain dan bekerja secara efektif bersama mereka untuk mencapai objektif yang sama.	-	23.5%	76.5%
S7.	Saya berkebolehan memahami dan mengambil peranan bersilih ganti antara ketua kumpulan dan ahli kumpulan.	5.9%	29.4%	64.7%
S8.	Saya berkebolehan memahami kesan ekonomi, alam sekitar dan sosiobudaya dalam amalan profesional.	-	41.2%	58.8%
S9.	Saya berkebolehan menganalisis dan membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah berkaitan etika.	-	35.3%	64.7%
S10.	Saya berkebolehan mencari dan mengurus maklumat yang relevan daripada pelbagai sumber.	-	41.2%	58.8%
S11.	Saya berpengetahuan tentang teori asas kepimpinan.	-	29.4%	70.6%
S12.	Saya berkebolehan untuk memimpin projek.	5.9%	41.2%	52.9%

Berdasarkan peratusan yang ditunjukkan dalam Jadual 2, dapat disimpulkan bahawa aktiviti permainan yang dilaksanakan memberikan impak yang positif terhadap pelajar. Implikasi ini dapat dilihat bukan hanya dari aspek kemahiran komunikasi dan aplikasi bahasa dalam konteks sebenar, malah dari aspek kemahiran berfikir secara kritis, pembangunan kemahiran insaniah, kemahiran kepimpinan dan

kerjasama kumpulan serta elemen keseronokan dan persaingan yang sihat dalam proses pembelajaran bahasa.

KESIMPULAN

e-Manual Interaktif ini terbukti sebagai salah satu inovasi yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa dengan kemahiran insaniah melalui pendekatan santai, kolaboratif dan kontekstual. Gabungan aktiviti permainan secara fizikal dan elemen bahasa dalam platform digital mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran lebih mesra pelajar, menyeronokkan dan efektif. Ia bukan sahaja boleh mengukuhkan penguasaan bahasa Arab dalam kalangan pelajar, tetapi juga membina pasukan persatuan bahasa yang lebih kuat dan bersatu hati. Kekuatan e-manual ini terletak pada kebolehannya untuk diadaptasi dan diubah mengikut pelbagai bahasa, konteks, tema dan tahap penguasaan pelajar. Ia sesuai digunakan dan diaplikasikan oleh pensyarah, guru, fasilitator, organisasi atau pelajar untuk pelbagai tujuan seperti aktiviti pengukuhan dan penguasaan bahasa atau program seperti induksi dan latihan kepimpinan. Projek ini berpotensi untuk dikembangkan ke peringkat yang lebih luas sebagai salah satu model modul intervensi bahasa Arab, rujukan kepada tenaga pengajar bahasa Arab, digunakan sebagai bahan modul bagi program CSR di sekolah rendah dan menengah atau dijadikan sebahagian daripada pengisian ko-kurikulum pelajar bahasa Arab.

RUJUKAN

- Adams, K., & Lee, M. (2022). Enhancing communication skills through leadership roles in student organizations. *Journal of Leadership Education*, 21(2), 142-159.
- Careemdeen, J. D. . (2023). Gender-Based disparities in student involvement in extracurricular activities: a n i n-d e p t h e x a m i n a t i o n a n d s t r a t e g i e s f o r i n c l u s i v i t y . *KALAM International Research Journal* 16(2), 298-304. .
- Chang, L. & Mohamad Jafre Bin Zainol Abidin. (2024). Instructional Design of Classroom Instructional Skills Based on the ADDIE Model. *Technium Social Sciences Journal*, 55(1), 167–178. <https://doi.org/10.47577/tssj.v55i1.10676>
- Edwards, J., & Muir, T. (2023). Leadership development through student associations: A longitudinal study. *Leadership & Organization Development Journal*, 44(1), 88-103.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Johnson, M., & Schall, T. (2022). The impact of student leadership roles on personal and professional development. *Journal of College Student Development*, 63(1), 56-71.
- 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.

- Ramlan, S.R., Zainuddin, G., Mohamed Masrop, N. A., Abdul Manaf, M.F. & Sahrir, M.S. (2018). *Gamifikasi untuk pembelajaran bahasa: Satu tinjauan literatur sistematik*. Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam, 7-8 November 2018.
- Thompson, A., & Green, M. (2022). The impact of student associations on mental well-being: A longitudinal study. *Higher Education Research and Development*, 41(5), 678-693.