



Buletin

Rabiul Akhir 1447H/Oktober 2025

ACIS

Masjid Jantung Komuniti Muslim

eISSN 2600-8289



9 772600 828001

Ekspo Pameran Bahasa Sebagai Platform Pelestarian Praktikal Bahasa: Keberkesanan dan Penglibatan Pelajar

Oleh:

**Mohd Islah bin Mohd Yusof¹, Mashitah binti Nordin²,
Kamaruzaman bin Zali @ Ghazali³,
Angeline Ranjethamoney R. Vijayarajoo⁴.**

¹Pensyarah, Akademik Pengajian Bahasa (APB), UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Seremban.

²Pensyarah, Akademik Pengajian Bahasa (APB), UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Rembau.

³Pensyarah, Akademik Pengajian Bahasa (APB), UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Seremban.

⁴Prof. Madya Dr., Akademik Pengajian Bahasa (APB), UiTM Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Seremban.

Pengenalan

Artikel ini meneliti tahap penglibatan pelajar dan keberkesanan Ekspo Pameran Bahasa yang diadakan sempena Minggu Bahasa 2025 di UiTM Negeri Sembilan Kampus Seremban. Kajian berbentuk tinjauan deskriptif dijalankan dengan instrumen soal selidik dan temu bual ringkas. Hasil awal menunjukkan tahap penglibatan pelajar berada pada skala tinggi, manakala keberkesanan pameran diukur melalui peningkatan motivasi, kesedaran budaya bahasa, serta kemahiran insaniah. Kajian ini menyimpulkan bahawa penganjuran pameran bahasa mampu memperkukuh minat pelajar dalam pembelajaran bahasa melalui pengalaman tidak formal yang interaktif.

Pameran bahasa sering dijadikan aktiviti sokongan dalam Minggu Bahasa di institusi pendidikan tinggi sebagai medium memperkenalkan kepelbagaian bahasa, budaya, dan inovasi pengajaran. UiTM Negeri Sembilan Kampus Seremban telah menganjurkan Ekspo Pameran Bahasa 2025 yang melibatkan penyertaan pelajar, pensyarah, dan komuniti setempat. Antara aktiviti-aktiviti yang terlibat adalah Khat 'Arabi, Kuiz Arab, Kaligrafi Mandarin / Cina, *what's in the box?*, Guess the song and the singer, Action Game, Kiosk Jualan Pelajar dan lain-lain. Aktiviti ini bertujuan meningkatkan penguasaan bahasa melalui pendekatan tidak formal, sekali gus menyemai minat, motivasi, serta keterampilan komunikasi pelajar.

Pernyataan Masalah

Walaupun pameran bahasa dianjurkan saban tahun, tahap penglibatan dan keberkesanannya jarang dinilai secara sistematik. Banyak pelajar hadir sebagai pengunjung pasif tanpa mendapat impak maksimum terhadap kemahiran berbahasa. Maka, perlu ada penilaian berstruktur tentang sejauh mana ekspo ini meningkatkan kesedaran, motivasi,

dan keterampilan pelajar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa ketiga di UiTM.

Objektif Kajian

1. Mengenal pasti tahap penglibatan pelajar dalam Ekspo Pameran Bahasa 2025.
2. Menilai keberkesanan ekspo terhadap motivasi dan kesedaran pelajar tentang kepelbagaian bahasa.
3. Mencadangkan strategi penambahbaikan aktiviti pameran bahasa di masa hadapan.

Kajian ini menggunakan reka bentuk tinjauan deskriptif.

Seramai 120 pelajar UiTM Kampus Seremban dipilih secara rawak mudah sebagai responden.

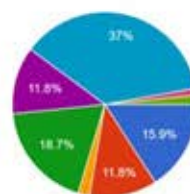
1. Instrumen: Soal selidik skala Likert 5 mata, dan temu bual ringkas 10 peserta pameran.
2. Analisis: Statistik deskriptif (min, sisihan piawai) dan analisis tema kualitatif (motivasi, kesedaran budaya, manfaat insaniah).

Dapatan Kajian

Hasil awal menunjukkan:

1. Tahap penglibatan: 85% responden menyatakan mereka "aktif" dalam aktiviti interaktif (role-play, permainan bahasa, kuiz digital).
2. Keberkesanan: 78% menyatakan ekspo meningkatkan motivasi belajar bahasa, manakala 72% lebih peka kepada kepelbagaian budaya bahasa.
3. Manfaat lain: pelajar melaporkan peningkatan keyakinan komunikasi, kemahiran kerja berpasukan, dan kreativiti.

Nama / Jenis Aktiviti
246 responses



Penglibatan pelajar berbeza mengikut aktiviti. Aktiviti paling popular ialah Guess the Song and the Singer (37%) dan Action Game (37%), menunjukkan kecenderungan terhadap aktiviti hiburan interaktif. Guess What's in the Box? (18.7%) berada di tahap sederhana, manakala Khat 'Arabi (15.9%) dan Kuiz Arab (11.8%) mendapat sambutan sederhana rendah. Aktiviti lain seperti Kaligrafi Mandarin (2%), Kiosk Jualan (1.2%), dan lain-lain (1.6%) mencatat penglibatan minimum.

Perbincangan

Dapatan ini menunjukkan bahawa pameran bahasa berfungsi sebagai medium pembelajaran tidak formal yang berkesan. Ia seiring dengan teori pembelajaran berasaskan pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan interaksi sosial dan aktiviti autentik. Walau bagaimanapun, penganjuran akan lebih berimpak jika disertai rubrik penilaian jelas, integrasi teknologi interaktif, serta penglibatan lebih besar daripada komuniti luar kampus.

Data menunjukkan pelajar lebih tertarik kepada aktiviti interaktif dan menyeronokkan, berbanding aktiviti akademik atau budaya. Hal ini selaras dengan teori motivasi yang menekankan peranan keseronokan dalam meningkatkan penglibatan. Walau bagaimanapun, aktiviti ilmiah dan budaya masih penting kerana menyumbang kepada nilai akademik serta pendedahan lintas budaya. Justeru, penganjur perlu mengekalkan keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran agar objektif Minggu Bahasa tercapai.

Tahap minat murid dalam penggunaan permainan bahasa adalah sangat memberangsangkan
242 responses



Tahap minat murid dalam penggunaan permainan bahasa didapati sangat memberangsangkan kerana aktiviti berbentuk interaktif dan menyeronokkan ini mampu mengurangkan kebimbangan semasa belajar bahasa serta meningkatkan motivasi untuk terlibat secara aktif. Permainan bahasa seperti kuiz, teka-teki, dan *role-play* memberi ruang kepada murid untuk mengaplikasikan kosa kata serta struktur bahasa dalam konteks yang lebih autentik dan bermakna. Dapatan ini menyokong pandangan Dörnyei (2001) bahawa keseronokan mampu merangsang penglibatan, di samping selari dengan konsep *experiential learning* Kolb (1984) yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Secara keseluruhannya, permainan bahasa terbukti bukan sekadar hiburan, malah strategi pedagogi berkesan untuk meningkatkan kemahiran komunikasi, keyakinan diri, dan minat berterusan dalam pembelajaran bahasa.

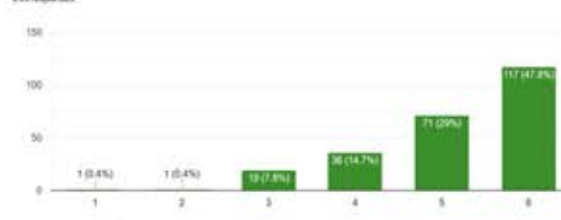
Permainan Bahasa dapat meningkatkan minat untuk belajar dalam kelas
246 responses



Bermain permainan bahasa dapat meningkatkan tumpuan dan fokus murid sewaktu sesi pembelajaran kerana aktiviti ini melibatkan elemen persaingan sihat, interaksi sosial, dan penyelesaian masalah yang menuntut perhatian berterusan. Situasi pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan ini mampu mengekalkan konsentrasi murid lebih lama berbanding kaedah konvensional yang pasif. Kajian motivasi oleh Deci & Ryan (2000) melalui teori *Self-Determination* menjelaskan bahawa murid lebih fokus apabila aktiviti memenuhi keperluan psikologi asas seperti keseronokan, autonomi, dan rasa kompeten. Oleh itu,

permainan bahasa bukan sahaja berfungsi sebagai strategi hiburan, tetapi juga sebagai kaedah pedagogi berkesan untuk meningkatkan fokus, penguasaan bahasa, dan keberhasilan pembelajaran dalam kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam bahasa menjadikan subjek Bahasa Asing sangat mudah
245 responses



Sangat mudah bagi pelajar untuk menjadi mahir dalam sesuatu topik pembelajaran apabila strategi pengajaran yang digunakan bersifat interaktif, bermakna, dan sejajar dengan gaya pembelajaran mereka. Teori *Mastery Learning* (Bloom, 1968) menegaskan bahawa dengan bimbingan berstruktur, latihan berulang, serta maklum balas berterusan, kebanyakan pelajar berpotensi menguasai topik dengan baik. Selain itu, motivasi intrinsik yang tinggi juga mempercepat proses penguasaan kerana pelajar lebih fokus dan bersedia menghadapi cabaran (Deci & Ryan, 2000). Oleh itu, apabila pendekatan pengajaran disokong dengan aktiviti yang menyeronokkan seperti permainan, tugasan autentik, dan pembelajaran kolaboratif, penguasaan sesuatu topik menjadi lebih mudah, cepat, dan berkesan.

Kesimpulan

Ekspo Pameran Bahasa 2025 berjaya meningkatkan penglibatan dan memberi kesan positif terhadap motivasi pelajar UiTM Kampus Seremban. Pameran sebegini wajar diteruskan dengan penambahbaikan yang menekankan aspek keterlibatan aktif, kreativiti, dan integrasi digital agar keberkesanannya lebih optimum.

Rujukan

- Bloom, B. S. (1968). Learning for mastery. *Evaluation Comment*, 1(2), 1–12.
- 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 University Press.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. Edward Arnold.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Noels, K. A. (2003). Learning Spanish as a second language: Learners' orientations and perceptions of their teachers' communication style. *Language Learning*, 53(S1), 97–136.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and practice* (4th ed.). Pearson Higher Ed.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27.