

*Pembelajaran Kosakata Melalui Papan Permainan***Ellianie Sahrom**

ellianie_sahrom@moe.edu.sg

Nur Hidayu Mas'od

nur_hidayu_masod@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Angsana

Abstrak

Murid-murid Darjah 1 didapati mempunyai masalah mengenal pasti kosakata disebabkan ada di antara mereka yang masih belum mahir membaca atau mengenal huruf. Selain itu, sebahagian dari murid juga kurang pasti makna kosakata tersebut kerana penguasaan Bahasa Melayu agak lemah. Objektif kajian ini adalah untuk menangani masalah tersebut dengan menilai sejauh mana keberkesanan sebuah pembelajaran berdasarkan papan permainan boleh membantu murid mengenal pasti dan memperkaya kosakata. Pakej Permainan Bahasa berupa papan permainan, kad-kad bergambar serta lembaran kerja yang bertahap digunakan dalam kajian ini. Kajian ini hanya melibatkan 20 murid serta 84 kosakata sepanjang 2 penggal. Praujian telah dilaksanakan untuk membandingkan markah dengan pascaujian. Berdasarkan dapatan kajian, kemahiran murid dalam mengenal pasti dan memahami kosakata telah dapat ditingkatkan setelah menggunakan Pakej Permainan Bahasa. Murid dapat mengaplikasi kosakata yang telah dipelajari melalui permainan itu dalam bentuk ayat secara lisan dan penulisan. Selain itu, kajian ini dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi murid semasa bermain dalam kumpulan.

Kata Kunci: pembelajaran, kosakata, papan permainan



PENGENALAN

Keupayaan mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata baharu adalah penting untuk kejayaan seorang murid. Murid yang dapat mengenal pasti dan mengaplikasi pengetahuan terhadap kosa kata baharu boleh memahami teks dan maklumat baru dengan lebih baik. (Nagy dan Townsend, 2012). Guru akur bahawa penguasaan kosa kata yang baik pada peringkat Darjah 1 dan Darjah 2 dapat merapatkan sebarang jurang masalah pembelajaran yang bakal timbul apabila murid di peringkat Darjah 3 dan seterusnya.

Para penyelidik mendapati bahawa kanak-kanak yang memasuki alam persekolahan dengan perbendaharaan kata yang lemah sering mengalami kesukaran dalam pembelajaran untuk membaca. Para penyelidik juga melaporkan bahawa jumlah perbendaharaan kata awal kanak-kanak berhubungkait dengan pencapaian akademik kanak-kanak pada masa hadapan (Walker et al., 1994). Tambahan pula, perbendaharaan kata memainkan peranan yang penting dan merupakan salah satu elemen yang menghubungkan empat kemahiran; bertutur, mendengar, membaca dan menulis (ThanhHuyen dan Thi Thu Nga, 2003). Menurut (Rohani dan Pourgharib, 2013), pelajar yang mempelajari bahasa asing kerap lupa atau salah guna perkataan baru. Perkara ini disebabkan oleh faktor-faktor berikut:

1. Tidak dapat mengingat kosa kata yang dipelajari
2. Tidak didedahkan pada kosa kata yang dipelajari
3. Tidak dapat mengaitkan kosa kata yang dipelajari dengan pengalaman
4. hidup.

Oleh itu, amat penting bagi guru memilih strategi yang sesuai untuk merancang serta melaksanakan pengajaran kosa kata yang berkesan dari peringkat awal lagi. Menurut Luu Thrung Tuan (2012), ramai pakar metodologi pengajaran bahasa bersetuju bahawa permainan bahasa merupakan cara yang baik untuk mempelajari perbendaharaan kata. Permainan bahasa telah terbukti mempunyai kelebihan dan keberkesanan dalam pembelajaran perbendaharaan kata dalam pelbagai cara. Tambahan pula, Pakej Permainan Bahasa yang direka diiringi dengan kad-kad bergambar yang visual dan menarik agar murid-murid dapat mengaitkan gambar yang dicetak di kad



tersebut dengan kosa kata yang dipelajari. Dengan ini, kajian yang dijalankan memfokuskan tentang keberkesanan penggunaan Pakej Papan Permainan dalam membantu murid mengenal pasti serta memahami kosa kata.

PERNYATAAN MASALAH

Pembelajaran kosa kata selalunya diajar secara eksplisit melalui penggunaan buku teks serta buku aktiviti. Kosa kata yang didedahkan kepada murid amat luas dan pelbagai dengan harapan agar kosa kata murid lebih kaya. Namun tiada sistem penilaian yang sumatif mahupun formatif telah dijalankan untuk menilai sejauh mana murid mampu mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata tersebut. Melalui pemantauan seharian, guru mendapati biarpun murid didedahkan kepada kosa kata yang pelbagai dan mempunyai pengetahuan asas tentang kosa kata itu, mereka belum pasti boleh mengeja serta mengaplikasikan kosa kata itu dengan sesuai. Faktor yang mungkin menyebabkan kesukaran mengenal pasti dan mengeja kosa kata adalah akibat pendedahan kosa kata yang terhad semasa pembelajaran di dalam kelas. Maka pendedahan yang lebih kerap dan menyeluruh harus diamalkan semasa pembelajaran di dalam kelas agar murid lebih pantas mengecam serta yakin mengaplikasi kosa kata tersebut secara sendiri.

Berdasarkan tinjauan yang dijalankan pada awal tahun, ramai murid didapati lebih cenderung pada aktiviti yang kinestetik dan visual. Walaupun buku teks dan buku aktiviti lengkap dengan gambar yang berwarna-warni dan menarik, murid tidak banyak peluang melibatkan diri dalam aktiviti kinestetik. Oleh demikian, satu cara untuk menangani masalah kesukaran mengenal pasti serta mengeja kosa kata, guru bersepakat untuk menggunakan kaedah pembelajaran *Sight Words* yang telah diintegrasikan dalam Pakej Permainan Bahasa itu. Murid-murid didedahkan kepada 80 kosa kata yang telah disenaraikan oleh guru-guru. 84 kosa kata ini merupakan kosa kata yang diperoleh dari Buku Teks Mekar dan diterapkan dalam kad-kad bergambar agar pendedahan kosa kata itu berlaku berulang kali semasa pembelajaran berkonsepkan permainan bahasa dijalankan sepanjang tahun. Melalui permainan bahasa ini, guru juga dapat menilai kebolehan murid mengenal pasti dan mengaplikasi kosa kata yang dipelajari melalui pemantauan ketika murid bermain dengan rakan-rakan mereka, penilaian pasca permainan secara lisan atau penulisan dan penilaian



pascaujian pada akhir penggal.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. mengukur keberkesanan struktur Pakej Permainan Bahasa dalam meningkatkan kebolehan murid mengenal pasti serta mengaplikasi 84 kosa kata yang telah disenaraikan sebagai *Sight Words*; dan
2. menilai keberkesanan bahan penilaian, iaitu 84 kosa kata sebagai *Sight Words*.

KAJIAN LEPAS

Menurut Hammer (1991) struktur bahasa umpama rangka dan tulang belakang sebuah bahasa, kosa kata pula umpama organ serta isi yang merupakan asas sebuah bahasa itu. Oleh itu, pengajaran serta pembelajaran kosa kata merupakan satu perkara yang tidak boleh dipandang remeh kerana impak terhadap pencapaian dan prestasi akademik pada peringkat awal akan ada kaitan dengan peringkat seterusnya.

Menurut Donahue (2015) bermain adalah cara kanak-kanak melibatkan diri dengan persekitaran masing-masing untuk belajar melalui penerokaan dan eksperimentasi. Ia adalah salah satu pengalaman yang paling penting bagi kanak-kanak untuk menggalakkan pembangunan dan pembelajaran mereka bukan sahaja secara akademik tetapi secara holistik juga. Permainan adalah salah satu aktiviti yang bukan sahaja baik malah dapat melibatkan pelibatan aktif murid. Murid perlu didedahkan dengan kosa kata berulang-ulang kali. Banyak kajian yang telah dikaji oleh Carlo et al (2007) dan Townsend dan Collins (2009). Mereka menggunakan strategi pembelajaran dengan murid diperkenalkan 5 hingga 12 perkataan baharu setiap minggu. Tambahan pula, menurut Schmitt (2000), jumlah pendedahan kosa kata berkaitan dengan keupayaan mengecam dan mengenal pasti kosa kata. Menurut mereka lagi, murid memerlukan sekurang-kurangnya 5 hingga 16 pendedahan kepada satu perkataan yang baharu sebelum mereka boleh mengenal pasti, mengeja, memahami serta mengaplikasikan kosa kata itu dengan tepat. Oleh itu,



penerapan permainan dalam pembelajaran setiap minggu dapat membantu murid untuk mempelajari kosa kata tersebut dalam persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan.

Menurut Gairns dan Redman (1986) terdapat tiga teknik yang digunakan dalam pembelajaran perbendaharaan kosa kata. Teknik pertama adalah teknik visual termasuk aktiviti '*mime*' atau '*charades*', penggunaan kad imbasan, kad gambar dan lukisan di papan putih. Kedua adalah teknik lisan termasuk aktiviti menerangkan situasi, menerangkan kata seerti dan menerangkan kata berlawanan. Yang terakhir adalah terjemahan bahasa Inggeris kepada bahasa Ibunda. Ia dianggap cara yang cepat, mudah, dan berkesan untuk menerangkan makna kosa kata. Teknik- yang lain juga juga termasuklah cara menunjukkan makna perkataan secara visual atau lukisan, menunjukkan makna perkataan dalam konteks dengan menggunakan kata seerti dan kata berlawanan dan yang akhir terjemahan bahasa. Beliau menambah bahawa gabungan teknik boleh dilaksanakan agar pemahaman murid terhadap kosa kata tersebut lebih berkesan. (Doff, 1988).

Lebih penting lagi, guru jabatan sekolah ini ingin menitikberatkan pelibatan guru dalam pembelajaran berdasarkan permainan ini. Bagi menjayakan kaedah bermain sambil belajar, guru-guru juga aktif melibatkan diri dalam memastikan penilaian dan pemantauan dijalankan bagi setiap pelajaran. Menurut Kennedy dan Stonehouse (2012) dengan adanya pelibatan orang dewasa, mereka boleh memerhatikan tingkah laku kanak-kanak agar dapat mengenal pasti kekuatan, kebolehan dan minat kanak-kanak itu. Oleh demikian, lebih mudah bagi mereka untuk membimbing kanak-kanak itu. Selain itu, orang dewasa mempunyai peranan yang penting dalam membangunkan pemahaman kanak-kanak terutamanya dalam konsep literasi, numerasi dan sains. Apabila seorang dewasa terlibat dalam pembelajaran kanak-kanak, mereka dapat melanjutkan tahap pembelajaran dan pemahaman kanak-kanak.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, jelas menunjukkan penerapan permainan sebagai satu wadah untuk membantu murid mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata yang dipelajari disebabkan struktur permainan yang berkonsepkan latihan tubi dengan persekitaran yang menyeronokkan.



KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 20 orang murid Darjah 1 dari satu kelas yang sama. Seramai 20% daripada murid mempunyai masalah mengecam dua atau lebih suku kata perkataan.

Seramai 80% murid boleh mengecam perkataan yang mengandungi dua atau lebih suku kata. Manakala seramai 60% murid tidak boleh memadankan sekurang-kurangnya 16 kata seerti serta 16 kata berlawan dengan tepat. Selain itu, seramai 60% murid boleh mengaplikasi perkataan secara lisan namun hanya 50% murid boleh mengaplikasi perkataan itu secara penulisan.

Instrumen Kajian

Papan bahasa yang berwarna-warni dimainkan seperti permainan *monopoly* merangsang minat murid untuk bermain sambil belajar. Kad-kad dicetak dengan kosa kata dan ilustrasi yang menarik. Dadu dan gundu berwarna digunakan juga di dalam permainan agar murid-murid belajar untuk bermain secara bergilir-gilir. Permainan akan tamat sekiranya ada seseorang yang sampai ke garisan penamat.

Bahan-bahan penilaian yang digunakan termasuklah lembaran kerja yang mengikut tahap murid. Ini bertujuan agar murid dapat mengaplikasikan perkataan yang dipelajari ke dalam lembaran kerja berdasarkan tahap masing-masing. Praujian dan Pascaujian secara bertulis dan dan lisan diterapkan sebagai instrumen kajian.

Prosedur Kajian

Lapan puluh empat kosa kata telah disenarikan oleh guru-guru dan digunakan di dalam kajian sepanjang dua penggal. Kosa kata ini dipetik daripada buku teks Mekar pada tahun 2012.

Sebelum penggunaan Pakej Permainan Bahasa dijalankan, dua praujian



telah dijalankan. Setiap murid diberikan lembaran kerja untuk memantau sama ada mereka boleh memadankan kosa kata kepada kata seerti, kata berlawanan ataupun kata kerja yang sesuai. Objektif ujian ini dijalankan untuk melihat jika murid-murid sudah pun ada pengetahuan asas tentang senarai kosa kata itu. Ujian ini dijalankan pada minggu 5 dan 6 Penggal pertama sekolah.

Bagi praujian kedua, guru menjalankan ujian berkonsepkan lisan di mana murid dikehendaki membaca 84 kosa kata itu tanpa bantuan guru. Ujian ini dijalankan dengan tujuan untuk mengenal pasti murid yang sudah fasih membaca dengan murid yang memerlukan bantuan membaca. Selain itu, guru juga menyuruh murid menerangkan kosa kata tersebut dengan membina ayat secara lisan. Dengan adanya maklumat ini, guru boleh memastikan yang kumpulan-kumpulan di dalam kelas mempunyai ahli kumpulan Tahap 1, 2 mahupun 3. Permainan akan lebih berkesan sekiranya murid-murid yang lemah dibantu oleh murid yang berkebolehan. Ujian ini dijalankan pada minggu 7 hingga 9 penggal pertama sekolah.

Setiap ahli kumpulan dilantik untuk menjalankan tugas semasa permainan pada setiap minggu. Pada akhir tahun, setiap murid telah pun memikul tanggungjawab sebagai:

1. *Dealer* - murid yang akan memastikan kad-kad disusun dan diberikan kepada ahli kumpulan mengikut peraturan permainan
2. *Noise Controller* - murid yang akan memastikan kumpulan senantiasanya bermain tanpa membuat bising
3. Pengadil – murid yang akan memegang kad jawapan. Sekiranya kumpulan musykil tentang jawapan kosa kata tersebut, pengadil akan melihat jawapan di kad dan memberitahu jawapan sebenar
4. Pencatat- murid yang akan mencatat kosa kata ataupun ayat-ayat sekiranya ada aktiviti lanjutan
5. Pembentang - murid yang akan mewakili kumpulan untuk membuat pembentangan sekiranya ada aktiviti lanjutan

Pelajaran yang dijalankan dalam jangka masa dua penggal itu melibatkan murid dalam aktiviti-aktiviti berpandukan guru dan juga berpusatkan murid.



Permainan Pertama

Sebelum murid menggunakan Papan Bahasa secara keseluruhan, murid Darjah 1 didedahkan kepada 84 kosa kata *secara* bertahap-tahap melalui permainan seperti Padankan Saya, permainan berkonsep *Uno* dan *Snap*. Tujuan permainan ini dijalankan agar murid dapat mengingat dan mengekalkan perkataan yang telah dipelajari dalam ingatan.

Bagi permainan Padankan Saya, murid dikehendaki menyusun kad-kad tersebut dengan memastikan gambar-gambar di kad jelas kelihatan. Murid dikehendaki memilih satu kad bergambar dan kemudian mencari pasangan kepada kad itu. Sekiranya permainan minggu itu berdasarkan kata berlawanan, murid dikehendaki mencari jawapan kata berlawanan bagi kosa kata yang dipilih. Setiap ahli kumpulan akan bergilir-gilir memilih kad dan jawapan. Setelah itu, murid akan diingatkan untuk membaca kosa kata yang terdapat di kad itu supaya ahli kumpulan yang lain juga dapat mengecam dan mengenal pasti kosa kata tersebut.

Permainan Kedua

Setelah permainan pertama selesai, murid-murid akan beralih pada permainan kedua pula, iaitu Permainan *Uno*. Murid yang diberi tugas sebagai *dealer* akan secara rambang akan memberikan setiap ahli kumpulannya sekurang-kurangnya 7 kad bergambar. Murid akan memegang serta melihat kad-kad mereka sahaja. Apabila setiap ahli kumpulan sudah sedia untuk mulakan permainan, seorang ahli kumpulan akan meletakkan satu kad bergambar di atas meja. Ahli kumpulan yang lain harus memikirkan jawapan bagi kad itu. Sekiranya mereka ada jawapan bagi kosa kata tersebut, mereka haruslah letakkan kad mereka di atas kad yang pertama itu. Kemudian, ahli kumpulan yang lain boleh sambung permainan itu dengan meletakkan kad bergambar mereka pula. Sebagai pengukuhan, murid dikehendaki membaca kosa kata yang dicetak di kad setiap kali mereka meletakkan kad di meja. Murid yang tidak boleh membaca akan dibantu oleh rakan-rakan yang lain.



Permainan Ketiga

Setelah permainan kedua selesai, murid- akan beralih pada permainan yang terakhir iaitu Permainan *Snap*. Sama seperti Permainan *Uno*, murid yang diberi tugas sebagai *dealer* akan memberikan setiap ahli kumpulannya sekurang-kurangnya 7 kad bergambar. Namun, murid tidak boleh melihat bahagian kad yang telah dicetak gambar. Apabila setiap ahli kumpulan sudah sedia, murid akan bergilir-gilir meletakkan kad mereka di meja sambil membaca kosa kata tersebut. Murid akan menyebut “*Snap!*” apabila dua kad merupakan kata seerti dan kata berlawanan.

Pengajaran Bahasa Diintegrasikan dalam Permainan

Bagi pengajaran Kata Kerja, murid harus padankan Kad Merah bagi kata kerja dengan Kad Hijau ialah gambar. Murid yang dilantik sebagai pengadil akan memastikan jawapan yang diujarkan ahli kumpulan mereka tepat. Selain itu, murid diajar untuk bermain *Charades* serta *Hangman*. Mereka harus melakonkan gaya aksi yang terdapat di kad bergambar itu. Sekiranya ahli kumpulan mereka tidak boleh meneka apa yang dilakonkan, murid menggunakan papan putih mini mereka untuk bermain *Hangman*.

Permainan Papan Bahasa ini telah diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa. Struktur pembelajaran bahasa juga terbahagi kepada tiga bahagian. Pada bahagian pertama pelajaran, murid didedahkan kepada kosa kata melalui permainan yang akan dijalankan di dalam kelas. Masa yang diperuntukkan untuk bermain papan bahasa ini adalah 25 minit. Pada bahagian kedua, masa diberikan kepada aktiviti berpandukan guru. Guru akan mengambil masa untuk menyingkap semula kosa kata yang telah dipelajari semasa masa bermain tadi. Guru akan menulis 10 kosa kata yang menjadi fokus pada minggu itu lalu menerangkan kosa kata itu melalui penggunaan bina ayat secara lisan dan penulisan. Masa yang diperuntukkan untuk aktiviti ini lazimnya 20 minit.

Pada bahagian ketiga, guru akan hanya memfokuskan pada kemahiran lisan atau kemahiran penulisan. Sekiranya fokus minggu itu adalah tentang kemahiran penulisan, masa 20 minit akan diberikan kepada aktiviti berpusatkan



murid di mana murid akan diberikan lembaran kerja untuk menguji sama ada mereka boleh mengecam dan mengeja kosa kata yang dipelajari tanpa bantuan. Guru akan membacakan penerangan bagi kosa kata tersebut dan murid akan meneka jawapan bagi kosa kata tersebut lalu tulis di lembaran kerja mereka. Lembaran kerja kedua pula, murid akan membaca ayat yang berbeza lalu memilih kosa kata yang paling tepat dari senarai Kata Bantu. Murid-murid tahap 3 akan diberikan satu set bergambar itu agar mereka boleh mencari jawapan yang sesuai dan menggunakan kad itu untuk membantu mereka mengeja kosa kata tersebut.

Sekiranya fokus minggu itu adalah tentang kemahiran lisan, masa 20 minit selepas bermain akan diberikan kepada setiap kumpulan untuk mencatatkan kosa kata yang telah dipelajari di kertas sebak. Kemudian, setiap kumpulan akan membincang bagaimana mereka akan mengaplikasikan kosa kata itu dengan membina ayat secara lisan. Setiap ahli kumpulan akan menerangkan tentang dua kosa kata yang terdapat dari senarai pelajaran hari itu. 25 minit seterusnya akan diberikan kepada aktiviti berpandukan guru. Pada masa ini, guru akan memantau kebolehan murid mengaplikasikan kosa kata tersebut dengan sesuai. Maklum balas akan diberikan kepada murid secara lisan dan dicatatkan di kertas sebagai rekod.

Pada akhir Penggal Kedua, pascaujian dijalankan sekali lagi untuk menilai kemajuan murid-murid dalam mengecam, mengenal pasti serta mengaplikasi 84 kosa kata yang telah disenaraikan pada awal tahun.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan dalam mengecam, mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata melalui penulisan mahupun lisan. Sila rujuk pada Jadual 1, Jadual 2 dan Jadual 3 bagi perbandingan markah yang diperolehi murid semasa praujian dan pascaujian.



Jadual 1: Kata Seerti (Kad Biru)

Aras	Praujian (Bacaan)		Pascaujian (Bacaan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	30	0	30	60
2	>24	50	>24	20
3	>16	30	>16	10
4	>8	20	>8	10

Aras	Praujian (Aplikasi secara pepadanan gambar)		Pascaujian (Aplikasi secara pepadanan gambar)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	30	0	30	55
2	>24	45	>24	10
3	>16	30	>16	30
4	>8	25	>8	5

Aras	Praujian (Aplikasi secara lisan)		Pascaujian (Aplikasi secara lisan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	30	0	30	65
2	>24	55	>24	25
3	>16	25	>16	10
4	>8	20	>8	0



Jadual 2: Kata Berlawan (Kad Jingga)

Aras	Prajian (Bacaan)		Pascaujian (Bacaan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	32	5	32	65
2	>24	55	>24	25
3	>16	20	>16	0
4	>8	20	>8	10

Aras	Prajian (Aplikasi secara pepadanan gambar)		Pascaujian (Aplikasi secara pepadanan gambar)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	32	0	32	65
2	>24	65	>24	20
3	>16	25	>16	5
4	>8	10	>8	10

Aras	Prajian (Aplikasi secara lisan)		Pascaujian (Aplikasi secara lisan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	32	0	32	70
2	>24	60	>24	20
3	>16	25	>16	10
4	>8	15	>8	0



Jadual 3: Kata Kerja (Kad Hijau dan Kad Merah)

Aras	Praujian (Bacaan)		Pascaujian (Bacaan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	24	5	24	65
2	>20	55	>20	25
3	>12	20	>12	0
4	>6	20	>6	10

Aras	Praujian (Aplikasi secara lisan)		Pascaujian (Aplikasi secara lisan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	24	0	24	70
2	>20	60	>20	20
3	>12	25	>12	10
4	>6	15	>6	0

Aras	Praujian (Aplikasi secara penulisan)		Pascaujian (Aplikasi secara penulisan)	
	Jumlah Perkataan	%	Jumlah Perkataan	%
1	24	0	24	70
2	>20	60	>20	20
3	>12	25	>12	10
4	>6	15	>6	0

Berdasarkan perbandingan markah praujian serta pascaujian yang dipaparkan di Jadual 1, 2 dan 3 jelas kelihatan Pakej Permainan Bahasa ini telah menunjukkan kesan yang positif dan berkesan terhadap perkembangan kemahiran mengecam, mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata yang telah disenaraikan sebagai *Sight Words*. Murid-murid memberi respons yang positif terhadap pembelajaran yang berkonsepkan permainan. Pencapaian murid menunjukkan peningkatan biarpun terdapat 10% murid, iaitu 2 orang murid yang masih belum mengecapi tahap kecemerlangan yang guru inginkan.



Pemerhatian yang menarik tentang kajian ini adalah guru dapati bahawa biarpun ada murid yang masih tidak boleh mengecam dan mengaplikasi kosa kata melalui penulisan atau bacaan, murid yang sama boleh mengecam, mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata yang sama secara lisan. Biarpun pada asalnya, objektif guru adalah untuk memastikan murid-murid boleh mengecam, mengenal pasti dan mengaplikasi kosa kata secara penulisan dan lisan, guru akhirnya berpendapat bahawa kebolehan untuk mengecam, mengenal pasti serta mengaplikasi kosa kata secara penulisan atau lisan sudah merupakan pencapaian yang baik bagi murid-murid tersebut. Guru-guru akur bahawa bukan semua murid mempunyai tahap pembelajaran yang sama.

Berdasarkan pemerhatian mingguan guru pula, murid didapati menunjukkan sikap dan nilai yang positif semasa bermain permainan ini bersama rakan-rakan mereka. Guru memastikan murid berkongsi tentang perkara-perkara yang disenangi atau tidak disenangi ketika pelajaran itu berlaku. Perkara-perkara ini dimanfaatkan gurudigunakan sebagai agar perkara yang disenangi akan dicontohi murid yang lain dan perkara yang kurang baik tidak lagi berterusan untuk minggu-minggu seterusnya.

CABARAN

Antara cabaran yang dihadapi oleh guru semasa menjalankan kajian ini ialah masa yang diambil untuk melakukan praujian dan pascaujian telah memakan 5 minggu secara keseluruhan. Salah satu langkah untuk mengurangkan masa menjalankan aktiviti praujian dan pascaujian adalah untuk menggunakan portal *McOnline* untuk merekodkan bacaan murid. Murid boleh merakamkan bacaan mereka melalui portal ini dan kemudian guru boleh menyemak sama ada mereka telah menyebut dan membaca 84 kosa kata itu dengan tepat. Murid boleh melakukan ujian bacaan ini secara serentak agar masa yang diambil untuk melaksanakan ujian ini dapat disingkatkan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, objektif kajian ini telah berjaya dicapai. Kajian yang dijalankan dapat menilai keberkesanan Pakej Permainan Bahasa ini sebagai alat tambahan untuk membantu murid mengecam, mengenal pasti serta



mengaplikasi kosa kata yang telah disenaraikan sebagai “*Sight Words*”. Dengan menggunakan strategi bermain sambil belajar serta strategi menggunakan “*Sight Words*”, pengajaran kosa kata menjadi lebih seronok biarpun kosa kata yang dipelajari merupakan kosa kata yang sama hampir setiap minggu. Oleh kerana permainan dijalankan setiap minggu, murid semakin bijak menjalankan tanggungjawab dan memainkan peranan sebagai seorang ahli kumpulan.

Kebritchi (2010) menimbulkan kebimbangan para pendidik akan membuat kesimpulan bahawa mereka tidak perlu lagi mengajar mahupun mengadakan masa bimbingan guru dan sebaliknya boleh bergantung kepada permainan dan menggunakannya sebagai pengganti pengajaran dan bukan sebagai bahan tambahan.

Maka projek ini memberikan guru jabatan sekolah kesedaran bahawa penting untuk menggunakan Pakej Permainan Bahasa ini sebagai alat pengajaran tambahan untuk mencapai matlamat yang ingin diraih oleh jabatan. Selain itu, guru juga akur bahawa pelibatan guru secara aktif merupakan faktor utama yang akan membuat sesuatu permainan itu benar-benar berkesan. Pelibatan aktif guru termasuklah:

1. Masa yang diambil oleh guru untuk memantau murid ketika bermain Permainan Bahasa dan kemudian memberikan maklum balas kepada murid tentang jawapan yang telah diujarkan oleh murid pada saat aktiviti permainan berlangsung.
2. Masa yang diambil oleh guru untuk menjalankan aktiviti lanjutan agar boleh menilai kebolehan murid mengecam, mengenal pasti serta mengaplikasikan kosa kata yang telah dipelajari.
3. Arahan dan peraturan yang telah ditetapkan dan dipastikan dipatuhi oleh murid sepanjang permainan dan pengajaran.
4. Modifikasi pada bahan-bahan penilaian mengikut tahap murid yang berbeza.

Meskipun Pakej Permainan Bahasa ini hanya pada awalnya dibina sebagai bahan tambahan untuk mengukuhkan penguasaan bahasa Melayu murid, guru bersetuju bahawa kaedah bermain sambil belajar mampu menarik minat murid terhadap pengajaran Bahasa Melayu dan memberi murid banyak peluang



untuk berinteraksi bersama rakan sedarjah. Maka murid-murid bukan sahaja meraih manfaat dari segi akademik malah meraih peluang untuk memupuk kemahiran yang lebih holistik.

RUJUKAN

- Anne Kennedy dan Anne Stonehouse (2012). *6 Integrated Teaching and Learning Approaches*, State of Victoria Department of Education and Early Childhood Development <http://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/practiceguide6.PDF>
- Jill M. Boettcher (2013). *English Language Learners and Academic Vocabulary*. Saint Paul, Minnesota Hamline University.
- Karen A. Milczynski (2012). *Literature Review: Effectiveness of Gaming in the Classroom*, Michigan State University.
- Kebritchi M. (2010). Factors affecting teachers' adoption of educational computer games: A case study. *British Journal of Educational Technology*, 41, 256-270
- Sugarman, Tammy dan Leach Guy *Play to Win! Using Games in Library Instruction to Enhance Student Learning* (2005). University Library Faculty Publications. Paper 38, http://scholarworks.gsu.edu/univ_lib_facpub/38.
- Tuan, Luu Trong (2012). *Vocabulary Recollection through Games: Theory and Practice in Language Studies*, Academy Publisher.

