

# 02

## Keberkesanan Aplikasi Wordwall Dalam PdP Imbuan

Sekolah Rendah Beacon



**Siti Maizurah Amzah**

siti\_maizurah\_amzah@schools.gov.sg



**Wahindah Suhari**

wahindah\_suhari@schools.gov.sg

### Abstrak

Kajian ini dijalankan untuk meninjau keberkesanan perisian Wordwall dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) imbuan 'me-', 'mem-' dan 'men-'. Praujian telah dilaksanakan untuk menguji kemahiran murid memahami dan menggunakan imbuan dengan betul. Sesi intervensi melibatkan pengajaran semula imbuan dengan menggabungkan Wordwall sebagai wahana gamifikasi bagi menambah nilai pengetahuan murid. Pascaujian dilaksanakan bagi meninjau keberkesanan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran imbuan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid telah memperoleh pencapaian yang lebih tinggi dalam ujian imbuan mereka. Wordwall ternyata dapat membantu mempertingkatkan pemahaman dan penggunaan imbuan murid dengan lebih baik.

Kata kunci: Wordwall, imbuan, gamifikasi

## Pengenalan

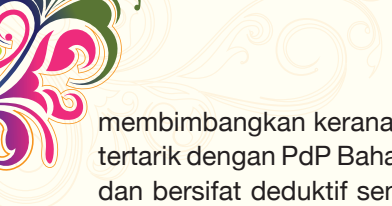
Menurut Abdullah Hassan (2004), pengimbuhan merupakan proses menggandingkan imbuhan pada kata dasar untuk membentuk kata terbitan. Terdapat empat jenis imbuhan iaitu awalan, akhiran, apitan dan sisipan yang digunakan untuk membentuk kata nama, kata kerja, kata adjektif dan kata tugas. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) subjek Bahasa Melayu di Singapura, imbuhan merupakan salah satu aspek tatabahasa yang amat penting. Hal ini disebabkan imbuhan merupakan aspek yang akan kekal relevan sepanjang kehidupan murid memandangkan ia dapat menyumbang kepada keberkesanan komunikasi dan pencapaian murid dalam peperiksaan. Justeru, murid perlu terlebih dahulu membina asas yang kukuh dalam menggunakan imbuhan awalan sebelum didedahkan kepada imbuhan apitan dan akhiran.

Lazimnya, PdP imbuhan yang dijalankan di sekolah lebih berpusatkan guru. Murid akan didedahkan secara eksplisit terhadap konsep, bentuk dan contoh penggunaan imbuhan yang ingin diajar. Kaedah pengajaran sebegini bersifat deduktif dan tidak menggalakkan penglibatan aktif murid. Hal ini ternyata menimbulkan masalah memandangkan penglibatan aktif murid dianggap kunci utama dalam memastikan keberkesanan PdP di dalam bilik darjah. Malahan, hal ini turut diberi penekanan sebagai salah satu aspek pengajaran dalam Amalan Pengajaran Singapura (STP).

Oleh yang demikian, kajian ini bertujuan untuk meneliti keberkesanan penerapan penggunaan Teknologi Komunikasi dan Maklumat (ICT) dalam PdP di bilik darjah. Dalam era globalisasi ini, penggunaan ICT dapat mempertingkatkan motivasi dan komitmen murid dalam mempelajari sesuatu topik (Ainun Rahmah, Zamri & Wan Maimunah, 2017). Justeru, perisian Wordwall, yakni sebuah wahana gamifikasi, telah diintegrasikan dalam PdP imbuhan bagi kajian ini. Wordwall merupakan satu perisian pembelajaran yang lebih berpusatkan murid. Melalui Wordwall, pelbagai aktiviti gamifikasi boleh dihasilkan guru demi menarik minat murid terhadap pembelajaran.

## Pernyataan Masalah

Kajian yang dijalankan didorong masalah yang dihadapi murid Darjah 2 dan Darjah 3 yang mudah hilang tumpuan semasa pembelajaran Bahasa Melayu. Penglibatan murid di dalam bilik darjah bagi kedua-dua peringkat ini agak



membimbangkan kerana berdasarkan pemantauan guru, murid didapati tidak tertarik dengan PdP Bahasa Melayu melalui pengajaran yang berpusatkan guru dan bersifat deduktif semata-mata. Guru turut mendapati bahawa murid kini tidak menunjukkan minat yang mendalam dalam mempelajari Bahasa Melayu.

Di samping itu, daya tumpuan murid di dalam bilik darjah semasa PdP Bahasa Melayu juga sangat terhad. Hal ini telah menjejaskan keupayaan murid untuk mengekalkan maklumat yang telah dipelajari dalam minda mereka, sekali gus menyebabkan murid mudah lupa apa yang telah dipelajari. Natijahnya, pencapaian murid dalam komponen imbuhan kurang menyerlah. Penelitian yang dijalankan oleh guru mendapati bahawa murid sering keliru akan penggunaan imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-'. Murid didapati menghadapi masalah untuk memadamkan imbuhan-imbuhan tersebut kepada kata dasar dengan tepat dan tidak dapat membezakan penggunaan antara ketiga-tiga awalan tersebut. Ketidakyakinan murid dalam aspek imbuhan ini turut menjejaskan tahap kemahiran mereka dalam penulisan karangan. Ramai murid memilih untuk tidak menggunakan imbuhan sepenuhnya dalam penulisan mereka. Hal yang sama turut diperhatikan dalam aktiviti bertutur. Ramai murid lebih cenderung menggugurkan imbuhan dan mengungkapkan kata dasar semata-mata.

Hakikatnya, dalam abad ke-21, murid lebih cenderung meluangkan masa dengan permainan digital. Bahkan, menurut Moyles (2005), PdP dalam pendidikan awal murid dapat menjadi lebih berkesan jika ia dilakukan melalui aktiviti bermain. Lantas, pengkaji ingin mengambil kesempatan untuk menggabungkan penggunaan ICT dalam PdP melalui wahana ini. Menurut Pisapa (1994), integrasi ICT dalam proses PdP merujuk kepada penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan wahana ini, pengkaji ingin meninjau sejauh manakah penggunaan teknologi dapat meningkatkan pencapaian murid Darjah 2 dan Darjah 3 terhadap PdP imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-'.

## TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan perisian Wordwall sebagai wahana dalam meningkatkan pencapaian dan minat murid terhadap PdP imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-'; dan

2. menilai keberkesanan perisian Wordwall sebagai instrumen penilaian guru terhadap pengajaran imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-'.

## KAJIAN LEPAS

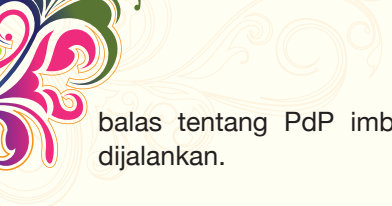
Menurut Lee dan Hammer (2011), ramai guru mendapati bahawa masalah utama yang murid hadapi di dalam bilik darjah merupakan kurangnya komitmen dan motivasi mereka dalam mempelajari Bahasa Melayu. Hakikatnya, guru merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi tahap motivasi murid (Loima dan Vibulphol, 2014). Hal ini menimbulkan keperluan bagi guru untuk memastikan PdP di dalam bilik darjah menepati profil murid peribumi yang telah banyak memacu perkembangan permainan digital.

Oleh yang demikian, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan sebagai salah satu pendekatan dan teknik pengajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat murid untuk belajar (Kiryakova, Angelova dan Yordanova, 2013). Hal ini turut dibincangkan oleh Muntean (2011), yang mendapati bahawa penggunaan gamifikasi atau aktiviti dan elemen permainan dalam pembelajaran dapat membantu murid untuk meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran, sekali gus menjadikan mereka lebih terangsang untuk menerima maklumat baharu yang dipelajari semasa pelajaran.

Sejajar dengan itu, Prensky (2001) turut menjelaskan fitur-fitur yang mendorong pembelajaran terdapat dalam permainan. Antara fitur-fitur yang terdapat dalam permainan merupakan matlamat atau objektif yang memberikan para pemain motivasi atau dorongan untuk meneruskan permainan. Keseronokan dan kepuasan, peluang bagi murid untuk melibatkan diri secara aktif dan meraih kemenangan, merupakan unsur lain yang dapat memberikan kebanggaan kepada murid. Maklum balas positif yang diberikan guru juga dapat memotivasi murid untuk terus terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.

## KAEDAH KAJIAN

Dapatan kajian yang bersifat kuantitatif, dikumpulkan menerusi praujian dan pascaujian bagi pengajaran imbuhan ini. Kelakuan dan pencapaian murid sepanjang PdP dicatat, dirakam dan kemudian dibincangkan. Selanjutnya, data juga dikumpulkan pada akhir pengajaran untuk mendapatkan maklum



balas tentang PdP imbuhan menggunakan perisian Wordwall yang telah dijalankan.

## Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 102 murid Darjah 2 dan Darjah 3 daripada pelbagai tahap kebolehan. Secara purata, kumpulan murid ini menghadapi masalah menggunakan imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-' dengan tepat dalam tugas pembelajaran mereka. Hal ini telah menjejaskan tahap kemahiran mereka dalam penulisan karangan. Murid sering melakukan kesilapan memadamkan imbuhan awalan 'me-', 'mem-', dan 'men-' yang tepat dengan kata dasar atau tidak menggunakan sebarang imbuhan awalan sepenuhnya dalam penulisan.

## Prosedur Kajian

Terdapat tiga peringkat utama yang telah dilaksanakan dalam kajian ini iaitu peringkat awal pengajaran, peringkat intervensi dan peringkat akhir pengajaran.

### 1. Peringkat Awal Pengajaran (Praujian)

Pada peringkat ini, para guru Darjah 2 dan Darjah 3 telah menggunakan tugas harian seperti lembaran kerja untuk mengenal pasti komponen bahasa yang lemah dalam kalangan murid. Praujian mengenai imbuhan awalan 'me-', 'mem-', dan 'men-' yang telah dikenal pasti sebagai komponen yang perlu diberikan lebih banyak tumpuan dilaksanakan. Keputusan yang diraih oleh murid bagi setiap imbuhan, yakni imbuhan 'me-', 'mem-', dan 'men-', dicatat secara berasingan supaya guru dapat memantau sebarang perubahan selepas intervensi dijalankan.

### 2. Peringkat Intervensi (dengan integrasi Wordwall)

Pada peringkat ini, guru menjalankan intervensi dengan melaksanakan pengajaran tentang imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-' dengan mengintegrasikan penggunaan perisian Wordwall. Selepas menjalankan pengajaran secara eksplisit, murid akan melakukan permainan di Wordwall untuk menguji pemahaman mereka. Sebanyak dua kitaran dijalankan pada peringkat ini. Bagi kitaran pertama, soalan-soalan yang diajukan di Wordwall bertahap lebih asas manakala bagi kitaran kedua pula, soalan-soalannya lebih mencabar. Setelah permainan Wordwall selesai, guru membincangkan jawapan bagi setiap soalan untuk meleraikan sebarang kekeliruan murid.

### 3. Peringkat Akhir Pengajaran (Pascaujian & Maklum Balas)

Pada peringkat ini, murid menduduki pascaujian untuk menilai tahap kemahiran mereka dalam ketiga-tiga imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-'. Setelah menjalani peringkat intervensi dengan integrasi perisian Wordwall, murid diminta mengisi borang maklum balas secara dalam talian. Borang maklum balas ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap minat murid terhadap PdP imbuhan menggunakan perisian Wordwall.

Amalan Pengajaran Singapura (STP) turut diterapkan dalam kajian ini. STP bertujuan membantu guru menjadi lebih yakin dan reflektif dalam pengajaran imbuhan yang lebih berkesan dengan meletakkan murid sebagai tumpuan dalam PdP. Keseronokan dalam proses pembelajaran setiap murid ini diharap dapat membantu mereka menggarap kemahiran menggunakan imbuhan 'me', 'mem-' dan 'men-' dengan lebih berkesan.

**Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura (STP)**

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	AP14: Merangsang Minat	AM1: Menggunakan Cerita dan Imejan Berdasarkan profil murid yang bersifat kinestetik dan cenderung dengan permainan digital, guru telah memilih beberapa jenis permainan menarik di Wordwall. Jenis-jenis permainan dan imejan yang menarik di Wordwall dapat merangsang minat murid serta menerapkan elemen daya saing antara mereka, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih seronok dan berkesan.
	AP20: Menggunakan Soalan Untuk Memperdalam Pembelajaran	AM7: Teknik Penyoalan Sokratik Guru mengajukan soalan yang bertahap sepanjang PdP untuk menilai tahap pemahaman murid. Teknik soalan Sokratik yang pelbagai dapat merangsang murid untuk berfikir secara kritis sebelum menjawab soalan guru.
Penilaian dan Maklum Balas	AP22: Memantau Pemahaman Dan Memberi Maklum Balas	AM 1: Maklum Balas dalam Bentuk Komen Sahaja Sepanjang PdP, murid diminta memberikan maklum balas mengenai jawapan yang telah diberikan rakan-rakan di Wordwall. Pada akhir pengajaran, murid juga diminta memberikan maklum balas ringkas dalam talian mengenai pengajaran.

Instrumen kajian yang digunakan adalah seperti berikut:

### 1. Praujian dan Pascaujian

Sebanyak 7 item soalan berbilang pilihan (MCQ) telah disediakan bagi kedua-dua ujian ini. Item 1 dan 2 adalah mengenai imbuhan awalan 'me-' manakala item 3, 4 dan 5 adalah mengenai imbuhan 'mem-'. Item 6 dan 7 pula adalah mengenai imbuhan 'men-'. Bagi kedua-dua ujian ini, set soalan yang diajukan kepada murid adalah sama demi memastikan kesahihan perbandingan data sebelum dan selepas pengajaran imbuhan dengan mengintegrasikan perisian Wordwall.

### 2. Perisian Wordwall

Perisian Wordwall digunakan sebagai alat untuk merangsang minat murid dalam pembelajaran imbuhan 'me', 'mem-' dan 'men-'. Murid Darjah 2 dan Darjah 3 diberikan kesempatan untuk berkongsi satu iPad secara berpasangan dan menjawab soalan-soalan dalam beberapa permainan Wordwall. Cara permainan yang seronok dan visual serta bunyi audio yang menarik meningkatkan pengalaman belajar sambil bermain.

Rajah 1: Pelibatan Murid Semasa Penggunaan Wordwall



## Rajah 2: Penggunaan Wordwall Dalam Pembelajaran



### 3. Mentimeter

Murid diminta mengisi borang tinjauan di Mentimeter pada akhir pembelajaran. Data kualitatif yang diperolehi melalui borang tinjauan tersebut dapat mencerminkan pengalaman murid semasa menjalani pembelajaran yang mengintegrasikan elemen gamifikasi tentang imbuhan 'me-', 'mem-' dan 'men-'.



## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

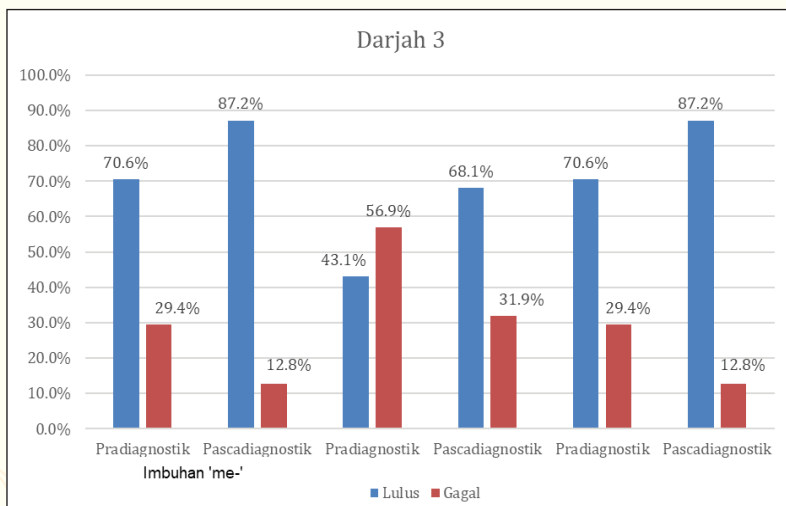
Data bagi kajian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis kuantitatif. Pertama, markah pradiagnostik dan pascadiagnostik diambil untuk meneliti sejauh mana pemahaman sebelum dan selepas aktiviti intervensi dijalankan. Kedua, maklum balas murid juga dilakukan pada sesi pascaujian.

Bagi Darjah 3, dapatan kajian menunjukkan peningkatan peratusan seperti berikut dalam kalangan murid bagi setiap imbuhan yang telah diajar secara eksplisit.

**Jadual 2: Peningkatan Peratusan Markah Murid Darjah 3**

Imbuhan	Peningkatan % yang lulus (Pradiagnostik → Pascadiagnostik)
'me-'	70.6% → 87.2% (16.6%)
'mem-'	43.1% → 68.1% (25%)
'men-'	70.6% → 87.2% (16.6%)

**Rajah 3: Pencapaian Mengikut Peratusan (Darjah 3)**

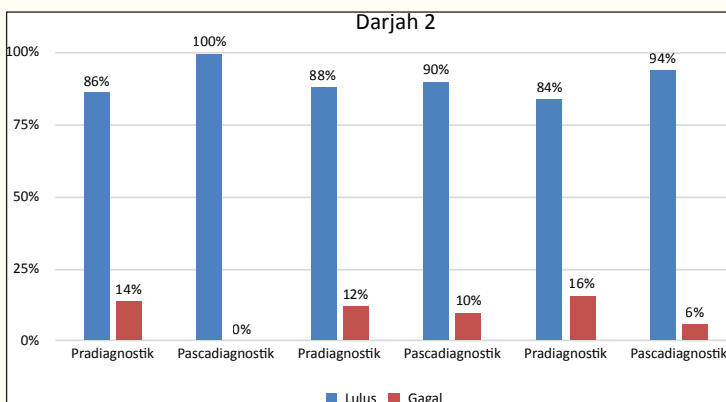


Bagi Darjah 2 pula, dapatan kajian menunjukkan peningkatan peratusan dalam kalangan murid seperti berikut:

**Jadual 3: Peningkatan Peratusan Markah Murid Darjah 2**

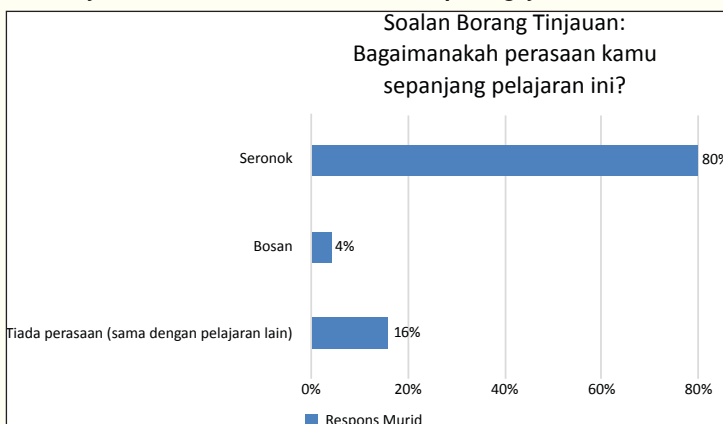
Imbuhan	Peningkatan % yang lulus Pradiagnostik → Pascadiagnostik)
'me-'	86% → 100 % (14%)
'mem-'	88% → 90% (2%)
'men-'	84% → 94% (10%)


**Rajah 4: Pencapaian Mengikut Peratusan (Darjah 2)**



Perbandingan dua peringkat ini diambil kira secara berasingan kerana soalan-soalan dan jumlah pendaya yang digunakan semasa pradiagnostik dan pascadiagnostik adalah berbeza mengikut kesesuaian peringkat.

**Rajah 5: Maklum Balas Murid Terhadap Pengajaran Imbuhan**





Rajah 5 menunjukkan respons murid terhadap pembelajaran imbuhan ‘me-’, ‘mem-’ dan ‘men-’ yang telah dikendalikan dengan penggunaan perisian Wordwall. Melalui Rajah 5, dapat dilihat bahawa hampir 80% murid mendapati pengajaran yang telah dijalankan seronok. Ini membuktikan bahawa pembelajaran berasaskan ICT bukan sahaja mampu meningkatkan tahap pencapaian murid malah dapat menarik minat mereka terhadap pembelajaran. Lantas, hal ini jelas membuktikan manfaat integrasi penggunaan ICT dan elemen gamifikasi ke dalam PdP Bahasa Melayu dalam jangka masa panjang.

## CADANGAN

Namun demikian, terdapat beberapa cabaran yang telah dihadapi semasa pengajaran imbuhan menggunakan aplikasi Wordwall yang dikendalikan di dalam kelas. Pertama, murid memerlukan masa untuk menyesuaikan diri dengan cara menggunakan aplikasi tersebut sebelum tugas dapat diselesaikan. Memandangkan murid masih di peringkat rendah, peruntukan masa harus diambil kira bagi mendedahkan murid kepada cara menggunakan aplikasi tersebut terlebih dahulu.

Selain itu, terdapat segelintir murid yang terlalu ghairah semasa bermain sehingga mereka tidak membaca soalan-soalan yang terdapat dalam permainan terlebih dahulu. Ini mengakibatkan mereka memilih jawapan yang salah kerana terlalu fokus dengan elemen permainan di Wordwall. Justeru, arahan dan langkah-langkah permainan perlu disenaraikan dengan jelas sebelum permainan bermula. Di samping itu, pengkaji juga harus sentiasa memantau murid sewaktu permainan dikendalikan untuk memastikan mereka meluangkan masa untuk membaca setiap soalan dan memilih jawapan yang tepat.

Penggunaan aplikasi Wordwall boleh diteroka dengan lebih mendalam bagi pelbagai aspek bahasa demi meningkatkan kemahiran murid dalam Bahasa Melayu.

## KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Wordwall berjaya membantu murid meningkatkan pemahaman dan keupayaan mereka dalam memahami fungsi dan penggunaan imbuhan ‘me-’, ‘mem-’ dan ‘men-’. Melalui

data yang diperoleh dalam prakajian, pengkaji dapati bahawa murid lebih giat dan berminat mengikuti pengajaran yang dijalankan dengan integrasi ICT berbanding dengan pengajaran yang bersifat tradisional. Penggunaan aplikasi ini secara lebih meluas, tentunya dapat meningkatkan keyakinan murid untuk menggunakan imbuhan dalam penulisan dan pertuturan mereka dengan lebih baik. Guru akan terus mengambil kira proses dan aspek pengajaran yang terdapat dalam STP semasa melakarkan PdP demi memastikan pendekatan yang digunakan sentiasa relevan, menyeronokkan dan berkesan bagi murid.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Nur Erliana Supanie
2. Nurhuda Mohamed

## RUJUKAN

Abdullah Hassan (2004). *Tatabahasa Bahasa Melayu (morfologi dan sintaksis)*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributions Sdn Bhd.

Ainun Rahmah Ibrahim, Zamri Mahamood dan Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad. (2017). Pembelajaran abad ke-21 dan pengaruhnya terhadap sikap, motivasi dan pencapaian Bahasa Melayu pelajar sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM*, 7(2), 77-88.


Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. 2013. *Gamification in Education*. Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. 2013. *Gamification in Education*.

Moyles, J. (2005). *Teaching students with learning problems*. UK:Prentice Hall.

Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. In Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL (Vol. 1, pp. 323-329)

Pisapa, L. (1994). *Integrating technology into teaching and learning*. Singapore: Prentice Hall

Prensky, M. (2008). *Digital Game-Based Learning*. New York:Paragon House



Lee, J. J. J. & Hammer, J. 2011. Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2), 1Đ5 Loima, J., & Vibulphol, J. (2014). Internal interest or external performing? A Qualitative study on motivation and learning of 9th graders in Thailand basic education. *Journal of Education and Learning*, 3(3), 194-203. <http://dx.doi.org/10.5539/jel.v3n3p194>