

**PERMAINAN BAHASA
SEBAGAI SATU PENDEKATAN ALTERNATIF
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU**

Djohan Abdul Rahman
Sekolah Menengah Bishan Park

Siti Hazlilah Jumali
Sekolah Rendah Canberra

Khairunisak Hussain
Muhammad Hafiz Md Said
Sekolah Menengah Marsiling

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Melayu perlu diajar dengan menggunakan pedagogi yang berbeza supaya ia kekal menarik dan tidak membosankan. Namun, jika terdapat penguasaan bahasa para pelajar yang terbatas, hal ini berkemungkinan akan menjejaskan kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas. Justeru, kaedah yang lebih menarik sebaiknya diperkenalkan supaya para pelajar lebih berminat dan bermotivasi untuk mempelajari Bahasa Melayu dan sekali gus memperkasakan kemampuan mereka untuk berbahasa Melayu. Lantas, kajian ini meneliti kaedah *Permainan sebagai Satu Pendekatan Alternatif (PSDA)*. Penggunaan 3 jenis permainan bahasa; iaitu *Wira Kata*, *Piramida* dan *Kita Tengok Siapa Kena* menjadi fokus kajian ini. Kaedah ini jelas berjaya menarik minat para pelajar untuk mendalami dan menggunakan Bahasa Melayu dengan berkesan. Proses pengamatan dan penjanaan idea yang begitu menyerlah dalam kalangan pelajar juga membuktikan keberkesanan kajian yang memberi penekanan dan penumpuan pada pemikiran kreatif dan kritikal. Di samping itu, penerapan elemen-elemen SEL sebagai penambah nilai kepada pelajar juga diserapkan.

Pengenalan

Kaitan antara permainan dengan kehidupan sememangnya tidak boleh dipisahkan. Permainan seringkali dijadikan wadah yang membolehkan gaya hidup seseorang itu menjadi tidak mendatar. Justeru, dalam mengharungi alaf yang serba canggih, minat semula jadi seseorang itu boleh dijadikan sebagai pemangkin untuk memenuhi objektif pembelajaran di dalam bilik darjah.

Demi memenuhi matlamat ini, inovasi-inovasi baharu telah diperkenalkan, pendekatan silam dinilai semula dan dikemas kini, dan kaedah pengajaran baharu dicuba dan dikaji. Maka proses pengajaran dan pembelajaran harus sentiasa bersifat dinamik untuk memenuhi keperluan serta kehendak semasa. Dengan penekanan yang menitikberatkan tumpuan kepada penilaian bercorak formatif, 'Permainan sebagai Satu Pendekatan Alternatif (PSDA)' dapat diguna pakai untuk mencapai matlamat ini.

Dengan menggunakan pendekatan sebegini, guru dan pelajar dapat menggembeng tenaga dalam melaksanakan matlamat pembelajaran dengan menggunakan kaedah yang tidak rutin. Sinergi yang terhasil melalui kaedah ini berupaya menghasilkan sesuatu yang tidak akan mampu diperolehi sekiranya pembelajaran dilakukan hanya di dalam bilik darjah sahaja.

Tujuan Kajian

Secara syumul, kajian ini bermatlamat untuk mengetengahkan serta berkongsi keberkesanan penerapan PSDA dalam pengajaran Bahasa Melayu. Kajian ini juga telah diterapkan ke dalam tiga suasana kelas yang berbeza: peringkat sekolah rendah, peringkat sekolah menengah (Aliran Normal) dan peringkat sekolah menengah (Aliran Ekspres).

Matlamat khusus kajian ini pula terbahagi kepada tiga. Kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh manakah PSDA:

1. dapat memenuhi keperluan mempersiapkan pelajar dengan kemahiran abad ke-2;
2. berjaya mencapai matlamat pembelajaran yang diinginkan dengan memberi penekanan pada pemikiran kreatif dan kritikal, di samping penerapan elemen-elemen SEL;
3. mampu memenuhi citarasa pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu; dan
4. memperkasakan kemahiran berbahasa pelajar.

Matlamat pertama kajian ini adalah untuk melihat sama ada PSDA dapat memastikan pelajar menggunakan kemahiran serta pengetahuan asas yang diperlukan demi penakatan dalam era globalisasi. Penerapan ICT dalam PSDA juga mampu meluaskan lagi skop penggunaan teknologi.

Matlamat kedua kajian ini adalah untuk melihat sama ada kaedah ini dapat memastikan pelajar berjaya menyerap topik yang ingin disampaikan dengan menggunakan pendekatan yang berbeza berbanding dengan yang lazim dilakukan di dalam kelas. Melalui kajian yang dijalankan dalam tiga suasana yang berbeza, para pengkaji juga ingin melihat kemahiran yang manakah yang sesuai diterapkan, berdasarkan kepada profil pelajar. Komponen SEL yang menampakkan kerjasama dalam sebuah kumpulan serta penerimaan pendapat luar juga dapat dilihat melalui pengaplikasian PSDA.

Pada akhir aktiviti PSDA ini, satu sesi maklum balas akan diadakan, yang ditujukan kepada kumpulan sasaran pelajar yang terlibat. Dengan sesi ini, matlamat ketiga, para pengkaji ingin mengetahui sejauh manakah kaedah ini telah

memberikan manfaat dan kesan pembelajarannya terhadap pelajar, yang akhirnya akan menyumbang kepada kepuasan menuntut ilmu itu sendiri.

Permasalahan Kajian

Kemodenan dan kecanggihan teknologi senantiasa berkembang. Dalam kehidupan seharian, profil pelajar dewasa ini tidak lagi terangsang dengan kaedah yang hanya merujuk pada pembacaan dan memuntahkan semula maklumat. Para guru juga menghadapi pelbagai cabaran untuk mencakupi kerencaman kemahiran baharu dek keterbatasan waktu.

Oleh yang sedemikian, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala ini adalah dengan menggunakan PSDA; yang mampu mengatasi masalah-masalah yang mungkin bakal dihadapi.

Dengan perancangan yang tersusun dan rapi, para guru dapat melaksanakan kaedah ini. Ia amat berkesan untuk dijadikan penilaian formatif, yang mana guru boleh menilai kemampuan serta pemahaman pelajar, dan boleh dijadikan sebagai kayu ukur untuk kelas-kelas yang seterusnya.

Kajian Lepas

Menurut Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer dan Tim Rudd (2007), prestasi para pelajar (selepas sesebuah permainan) menjadi semakin baik, lebih-lebih lagi selepas bermain secara berkumpulan.

Kajian yang dijalankan oleh Ipsos MORI pada (2006) pula menampakkan trend bahawa 62% daripada golongan pelajar berpendapat bahawa sesi permainan (dalam pelajaran) lebih memberikan motivasi. Sementara satu lagi kajian oleh Ipsos MORI pada (2005) mengatakan bahawa 59% daripada

golongan guru pula akan menggunakan permainan dalam pengajaran mereka.

Menurut Nicholas Corder,

“Games add a competitive element to your class. ... dividing a class into smaller groups that then form ‘teams’ is the safest way of introducing competition. It doesn’t put any individual on the spot; it increases teamwork and generally makes for a fun level of competition.”

(Corder, Nicholas: 52)

Rahmatina (2001) pula telah melakukan satu kajian yang khusus yang bertajuk ‘Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar’. Kajian yang dilakukan di Indonesia ini mendapati bahawa dalam sesebuah permainan, kreativiti golongan pelajar akan digunakan dengan sepenuhnya. Katanya lagi, fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, ia juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativiti dan perkembangan fizikal golongan pelajar.

Sehubungan itu, PSDA juga membantu menerapkan disiplin dengan menunggu giliran mahupun mentaati peraturan.

Menurut Jones (2002), dari segi kecenderungan terhadap pembelajaran pula, golongan ini (pelajar) suka kepada kerja berkumpulan, kegiatan yang memberi pengalaman, kerja berstruktur dan penggunaan teknologi yang meluas. Daya kekuatan mereka termasuk membuat pelbagai kerja dalam satu masa, tugas yang berorientasikan matlamat, sikap positif dan juga berusaha sama.

Apabila kita mengenali serta memahami profil pelajar kita, maka corak pendekatan yang digunakan wajarlah berbeza dengan apa yang pernah digunakan ketika kita sendiri menjadi

pelajar suatu masa dahulu. Kini, matlamat utama dalam setiap proses pembelajaran adalah untuk mempersiapkan pelajar dengan kemahiran-kemahiran yang relevan pada abad ke-21.

Menurut UNESCO dalam Laporan Suruhanjaya Antarabangsa untuk Pendidikan Abad Ke-21, (*Report Of The International Commission On Education For The Twenty First Century*), pendidikan yang berterusan sepanjang hayat harus berasaskan empat tunggak, iaitu:

- '*Learning to know*' (belajar untuk tahu)
- '*Learning to do*' (belajar untuk buat)
- '*Learning to live together*' (belajar untuk hidup bersama)
- '*Learning to be*' (belajar untuk menjadi).

Kemahiran-kemahiran ini diharapkan dapat membentuk insan yang mempunyai ciri-ciri keupayaan untuk menghadapi masa depan dengan lebih berkeyakinan. Ciri-ciri ini termasuklah:

- i. Pekerja yang berwibawa dan sendiri
- ii. Berbilang bahasa
- iii. Berfikiran kritikal
- iv. Penjalin perhubungan
- v. Komunikator yang berkesan
- vi. Pelajar sepanjang hayat yang sihat
- vii. Pemahaman tinggi dalam sains
- viii. Pengkaji yang mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi
- ix. Pembaca yang cekap
- x. Warga negara yang celik kewangan
- xi. Pemikir yang kreatif/inovatif
- xii. Pengguna yang celik media
- xiii. Warga negara berpengetahuan global
- xiv. Pengguna teknologi yang mahir
- xv. Penyelesai masalah yang efektif
- xvi. Penyumbang kerja berkumpulan
- xvii. Pakar yang berkemahiran

Permainan Sebagai Satu Pendekatan Alternatif (PSDA)

PSDA merupakan satu pendekatan yang memberi tumpuan kepada kajian dalam bentuk keberkesanan permainan yang dijalankan di dalam ruang lingkup pembelajaran. Ia merupakan satu pendekatan alternatif yang dijalankan secara terancang. Pendekatan ini menekankan pembelajaran latih tubi yang diaplikasikan melalui permainan. Pengajaran dan pembelajaran sebegini boleh dilakukan secara individu atau berkumpulan, mengikut kebijaksanaan guru dalam mengendalikan permainan itu.

Keunggulan Penerapan PSDA

Pelbagai manfaat yang akan diraih dalam melaksanakan PSDA. Antaranya termasuklah:

1. Menggalakkan pemikiran kreatif dan penggunaan bahasa secara spontan.
2. Berpusat kepada pelajar.
3. Membolehkan cara pembelajaran yang pelbagai.
4. Melibatkan kesemua anggota kelas.
5. Membantu menyatupadukan anggota kelas
6. Guru bertindak selaku pemudah cara, sejajar dengan aliran TLLM.
7. Melibatkan pelbagai mod komunikasi
8. Menggalakkan persaingan sihat.
9. Memerlukan persiapan yang minimal setelah permainan benar-benar difahami.
10. Melalui permainan, para pelajar akan mencuba dan menemui perkara-perkara baru.
11. Golongan pelajar akan melatih tubi pengetahuan serta pemahaman dalam sesebuah topik pelajaran.
12. Memupuk kaedah pembelajaran sendiri dalam kalangan pelajar.

Keberkesanan PSDA

Menurut Tyson (2000), permainan yang dijalankan akan menjadi lebih berkesan sekiranya:

1. Permainan itu bukan sekadar satu sesi suka ria. Ia harus mencapai matlamat pengajaran yang wujud ketika mereka permainan tersebut.
2. Permainan harus melibatkan persaingan yang sihat.
3. Permainan tersebut perlu menarik minat kesemua pelajar.
4. Permainan harus menampakkan penggunaan bahasa itu sendiri.
5. Permainan harus memberi peluang untuk golongan pelajar mempelajari dan mempraktikkan komponen-komponen bahasa yang diketengahkan.

Isu-isu Penting yang Bersangkutan Dengan PSDA

Penggunaan PSDA ini, sama ada secara meluas atau dalam keadaan yang terhad dapat mendedahkan pelajar kepada kemahiran-kemahiran yang ingin dipelajari golongan pelajar. Bergantung pada peringkat dan kebolehan pelajar, guru dapat memilih kemahiran-kemahiran tertentu dalam PSDA yang dikendalikan.

Antara perkara penting yang perlu diberi perhatian dalam menjalankan PSDA termasuklah:

- Mewujudkan komunikasi positif dan perhubungan kolaboratif dalam kalangan pelajar yang mempunyai kemampuan yang pelbagai. Ketika membahagi-bahagikan pelajar kepada kumpulan masing-masing, profil setiap anggota boleh direncamkan mengikut hemat guru. Guru harus mengambil kira profil pelajar ketika mengelompokkan mereka ke dalam kumpulan masing-masing.

- Menarik minat dan memotivasikan pelajar yang kurang menumpukan perhatian dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pastikan adanya 'bantuan' tekanan rakan sebaya supaya pelajar yang kurang bermotivasi akan 'tertekan' untuk membuktikan kewujudan mereka dalam kumpulan tersebut diperlukan. Dengan ini, tugas yang telah diberikan akan dilaksanakan dengan sebaiknya.
- Memberi pertolongan kepada pelajar secara minimal. Guru sebagai pemudah cara akan memberikan saranan atau jalan keluar kepada masalah-masalah yang dihadapi oleh setiap kumpulan hanya sekiranya mereka menghadapi jalan buntu. Para pelajar digalakkan untuk berfikir secara kreatif dan juga secara kolektif.
- Menggalakkan kebertanggungjawaban dan menyemai disiplin. Guru harus memastikan peraturan diberitahu dan dipersetujui sebelum bermulanya permainan. Para pelajar diberi tanggungjawab sepenuhnya terhadap pembentukan strategi untuk menghasilkan yang terbaik dalam permainan tersebut. Dengan ini, mereka dilatih untuk memikirkan natijah yang akan berlaku sekiranya sesuatu langkah diambil.
- Setiap permainan harus memenuhi keperluan pelajar yang mempunyai tahap pembelajaran dan gaya pembelajaran yang berbeza. Golongan pelajar seringkali mempunyai tahap kecerdasan yang pelbagai, sekali gus memerlukan pendekatan yang berbeza dalam proses pembelajaran. Oleh yang sedemikian, guru mungkin dapat mempertimbangkan untuk memberi lebih banyak waktu kepada kumpulan pelajar yang difikir memerlukan bantuan tambahan.

Kaedah Kajian

Secara ringkasnya, guru dapat menggunakan strategi yang diperturunkan di bawah ini untuk mengendalikan PSDA. Penyesuaian semula boleh dilakukan untuk menepati matlamat

dan kebolehan para pelajar. Seandainya semua proses ini telah dapat dilaksanakan dengan baik, maka untuk tahap selanjutnya guru akan kurang menghadapi masalah.

Bagi Permainan yang Sudah Sedia Ada

- Memastikan segala alat sampingan yang diperlukan berfungsi dengan baik (komputer, alat pembesar suara dan sebagainya).
- Peraturan dalam permainan harus ditentukan dan dipersetujui ramai.
- Permainan harus mudah difahami dan tidak terlalu kompleks.
- Guru bertindak selaku pemudah cara yang fleksibel. Guru harus ingat bahawa tahap keseronokan pelajar juga penting untuk memastikan keberkesanan aktiviti dan kejayaan mencapai matlamat pembelajaran.
- Kata-kata negatif dan meremehkan kemampuan individu tidak boleh diterima.
- Sediakan satu pusingan contoh sebelum memulakan permainan supaya semua pelajar yang terlibat benar-benar memahami apa yang perlu mereka lakukan dalam permainan itu.

Bagi Permainan yang Ingin Direka

Secara ringkasnya, segala yang tertera di atas perlu ada dalam subtajuk ini, dengan tambahan yang berikut:

- Guru boleh melibatkan pelajar untuk menyumbang idea tentang penghasilan permainan.
- Rancangkan masa yang cukup untuk sesi perbincangan, perekaan dan penghasilan permainan secara amali.
- Bersedia untuk membuat perubahan minit terakhir demi kelancaran permainan.
- Bagi pelajar peringkat kebolehan tinggi, guru boleh mengaplikasikan peraturan semasa (*house rules*). Guru tidak perlu mengikut 100 peratus akan peraturan yang ditentukan

pada awalnya dan bersifat tidak fleksibel supaya kreativiti pelajar dapat dirangsang selanjutnya. Namun, kaedah sebegini perlu dipersetujui ramai sebelum permainan bermula.

Permainan Wira Kata (Kaedah Kajian - Sekolah Rendah Canberra)

Untuk peringkat sekolah rendah, permainan bahasa yang digunakan ialah 'Wira Kata'. Permainan kad ini diilhamkan dari permainan kad yang sedia ada bernama 'Taboo'. Namun, peraturan permainan telah diubah suai untuk memastikan kekeliruan tidak timbul. Perkataan atau frasa yang tercatat di bahagian bawah kad berfungsi sebagai bantuan, bukan larangan. Matlamat aktiviti ini adalah untuk memperkayakan kosa kata murid terutamanya dalam golongan kata nama.

Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan akan bertarung dengan kumpulan lain yang mempunyai tahap keupayaan yang serupa. Murid yang perlu menerangkan perkataan yang diberikan perlu menggunakan kepintaran mereka dan pengetahuan sedia ada untuk memastikan anggota kumpulannya dapat meneka perkataan tersebut. Objektif permainan ini adalah untuk menjadi kumpulan yang berjaya mengumpulkan paling banyak mata dengan meneka seberapa banyak perkataan yang mungkin. Melalui kaedah ini, pelajar dirangsang dari segi kemahiran berfikir secara kritikal dan kreatif.

Subjek Kajian

Kumpulan murid yang terlibat ialah pelajar darjah empat. Jumlah murid ialah 28 orang. Mereka mengambil Bahasa Melayu sebagai bahasa ibunda dan mempunyai penguasaan bahasa yang sederhana. Kelas telah dibahagikan kepada beberapa kumpulan, dan setiap kumpulan mempunyai tiga hingga empat anggota.

Setiap anggota kumpulan akan mengambil giliran untuk menerangkan perkataan yang diberikan. Wira / Wirawati tersebut boleh menggunakan perkataan / frasa yang tercatat sebagai bantuan atau menggunakan kosa kata mereka sendiri.

Setiap kumpulan perlu melantik beberapa wakil untuk menjalankan tugas semasa kumpulan lawan sedang bermain. Antara tugas tersebut adalah:

- Penjaga masa
- Penulis markah / mata
- Peneliti gaya

Setelah semua anggota melalui satu pusingan, markah akan dikira dan kumpulan yang berjaya mendapat markah tertinggi merupakan pemenang. Murid kemudian digalakkan menulis kata nama dan penerangannya dalam buku rampaian bahasa supaya mereka dapat mengukuhkan penguasaan mereka terhadap kata nama yang telah didedahkan kepada mereka.

Instrumen Kajian

Guru telah menerangkan kepada pelajar akan peraturan mengenai permainan Wira Kata. Syarat-syarat permainan dan peraturan aktiviti termasuklah:

- Setiap murid yang menerangkan perkataan yang diberikan (wira/wirawati) tidak menggayakan perkataan tersebut atau mengeluarkan sebarang kesan bunyi
- Wira/wirawati tidak boleh memberi pembayang dengan menggunakan cara “bunyi seperti” atau menggunakan singkatan/abreviasi seperti ‘TV’ untuk ‘televisyen’ dan sebagainya
- Setiap wira diberi masa dua minit untuk menerangkan seberapa banyak perkataan yang mungkin

- Setiap kad yang dilangkah atau syarat yang dilanggar akan menyebabkan kumpulan lawan menerima satu mata
- Anggota kumpulan wira/wirawati tidak dibenarkan melihat kad tekaan
- Murid digalakkan melibatkan diri secara aktif supaya mereka dapat menyumbangkan kepada kumpulan masing-masing dalam usaha mengumpul mata
- Murid diingatkan supaya memastikan tahap bunyi tidak terlalu bising dan dilarang memekik
- Murid perlu mengingati sekurang-kurangnya lima perkataan
- Setiap kumpulan yang memenangi permainan pada hari itu akan diberi hadiah supaya dapat merangsang kumpulan yang tewas agar berusaha untuk menang pada lain kali

Prosedur Kajian

Guru akan memberi murid lembaran kerja yang mengandungi kata-kata nama yang perlu murid kuasai. Lembaran ini merupakan ujian diagnostik untuk mengenal pasti kemahiran dan penguasaan mereka.

Sebagai langkah pertama, permainan 'Wira Kata' ini dimainkan dengan menggunakan perkataan/frasa yang tercatat di kad sebagai bantuan. Setiap murid perlu meneka perkataan yang tercatat di bahagian atas setiap kad. Langkah pertama ini telah dijalankan dalam lima belas hingga dua puluh minit setiap hari selama tiga hingga empat hari.

Setelah melalui permainan ini beberapa kali, set kedua akan diberikan sebagai langkah kedua. Set kedua ini tidak mengandungi sebarang perkataan/frasa bantuan. Murid perlu menerangkan perkataan yang perlu diteka dengan menggunakan perkataan/frasa sendiri. Langkah kedua ini menggalakkan murid untuk berfikir dan menggunakan pengalaman lalu dalam mencari perkataan/frasa yang sesuai

untuk menerangkan perkataan yang diberi. Sekali lagi, setiap murid perlu meneka setiap perkataan yang diberikan. Langkah kedua ini juga dijalankan dalam jangka masa yang serupa dengan langkah satu.

Seterusnya, murid-murid diberikan lembaran kerja yang baharu yang mengandungi kata-kata nama yang terdapat dalam ujian diagnostik dan permainan 'Wira Kata'. Lembaran kerja ini berfungsi sebagai penilaian peningkatan dalam kemahiran dan penguasaan murid mengenai kata nama yang telah didedahkan.

Pada akhir aktiviti ini, guru akan meminta semua pelajar mengisi borang maklum balas untuk menilai beberapa perkara, antaranya:

- sejauh manakah permainan ini telah memperkayakan kosa kata mereka
- apakah kemahiran yang telah mereka pelajari/terapkan semasa melalui permainan ini
- apakah yang mereka suka tentang permainan ini
- apakah yang mereka kurang suka tentang permainan ini
- apakah perubahan yang boleh dilakukan untuk memperbaiki permainan ini

Permainan Piramida (Kaedah Kajian - Sekolah Menengah Marsiling)

Untuk peringkat sekolah menengah aliran Normal Teknikal, PSDA yang diterapkan lebih menjurus kepada usaha untuk memperkayakan kosa kata para pelajar.

Guru akan membahagikan para pelajar kepada beberapa kumpulan, mengikut kebijaksanaan guru. Cabaran utama yang diberikan kepada mereka adalah untuk mendapat seberapa banyak markah dalam tempoh waktu yang ditetapkan.

Pelajar diberi kebebasan untuk menamakan kumpulan serta memilih wakil kumpulan. Pelajar juga diberikan kebebasan untuk mengatur strategi dalam pemilihan giliran untuk bermain.

Subjek Kajian

Kumpulan pelajar yang terlibat ialah 17 pelajar menengah 2 Normal Teknikal. Mereka mengambil Bahasa Melayu sebagai bahasa ibunda dan mempunyai penguasaan bahasa yang kurang baik. Kelas telah dibahagikan kepada empat kumpulan, dan setiap kumpulan mempunyai empat atau lima anggota.

Setiap kumpulan diminta melakukan beberapa perkara ketika PSDA dijalankan. Mereka perlu:

- memilih nama kumpulan;
- memilih wakil kumpulan;
- menentukan aturan giliran sebelum bermula permainan;
- hanya wakil kumpulan yang mempunyai 'suara' untuk membuat pilihan; dan
- Setiap kumpulan perlu menjumlahkan markah setelah selesainya setiap giliran pelajar.

Pada akhir pusingan, kumpulan yang mendapat markah yang tertinggi akan dikira menang. Para pelajar digalakkan menulis perkataan serta makna perkataan yang baru dipelajari. Senarai perkataan itu kemudian akan dimasukkan ke dalam fail.

Instrumen Kajian

Guru telah menerangkan kepada pelajar akan peraturan serta pengetahuan asas mengenai permainan tersebut. Antara perkara yang diutarakan termasuklah:

- memastikan setiap pelajar mematuhi syarat permainan.

- menggalakkan penglibatan aktif setiap anggota dalam usaha mengumpul mata.
- memastikan tahap bunyi dalam permainan kekal berada dalam tahap yang terkawal.
- memastikan setiap pelajar setidaknya-tidaknya mempelajari lima perkataan baharu.
- memastikan kumpulan yang memenangi permainan pada hari itu mendapat sesuatu. Ini boleh berfungsi sebagai pemangkin untuk kumpulan yang tidak berjaya melakukan yang lebih baik sekiranya permainan ini dijalankan buat kali yang kedua.

Prosedur Kajian

Guru telah memberikan penerangan ringkas tentang permainan yang bakal dijalankan. Setelah ditentukan anggota-anggota bagi setiap kumpulan, permainan dijalankan. Setiap kumpulan digalakkan menyumbangkan idea dalam usaha untuk membantu kumpulan masing-masing mendapat markah dalam setiap pusingan.

Guru akan meminta semua pelajar mengisi borang maklum balas untuk menilai beberapa perkara, antaranya:

- sejauh manakah PSDA telah mendatangkan manfaat kepada mereka
- apakah kemahiran yang telah mereka pelajari/terapkan semasa PSDA dijalankan
- apakah yang mereka suka pendekatan ini
- apakah yang mereka kurang suka tentang pendekatan ini
- bagaimanakah pendekatan ini dapat diperbaiki

Permainan Kita Tengok Siapa Kena! (Kaedah Kajian - Sekolah Menengah Bishan Park)

Untuk peringkat sekolah menengah aliran ekspres, guru telah membuka lebih banyak ruang untuk para pelajar

menyumbang saranan secara kreatif dan kritikal. Para pelajar telah dibahagi-bahagikan kepada beberapa kumpulan. Setelah guru memberi penerangan asas, para pelajar yang perlu melakarkan permainan. Guru bertindak selaku pembimbing dan pemudah cara sahaja.

Tujuan guru berbuat demikian adalah untuk memberikan kebebasan dalam menentukan konsep serta corak permainan yang ingin dihasilkan. Cabaran utama yang diberikan kepada mereka adalah untuk menghasilkan permainan yang unik dan menyentuh seberapa banyak topik bahasa yang diajar untuk peringkat menengah tiga. Antara topik yang diterapkan termasuklah peribahasa, perbezaan 'dari' dan 'daripada', 'baru' dan 'baharu', 'di' sebagai kata sendi dan 'di-' sebagai imbuhan, dan sebagainya.

Subjek Kajian

Kumpulan pelajar yang terlibat ialah pelajar Menengah 3E. Jumlah pelajar ialah 19 pelajar. Mereka terdiri daripada pelajar yang memiliki tahap kemahiran yang pelbagai. Kelas ini telah dibahagikan kepada 4 kumpulan. Guru memastikan yang setiap kumpulan tidak ditakluki oleh pelajar-pelajar yang mempunyai tahap kemahiran yang serupa.

Setiap kumpulan telah diberi masa selama 2 minggu untuk menyiapkan permainan masing-masing. Dalam pada masa itu, mereka juga didedahkan dengan konsep permainan 'The Mad Magazine Game'. Ini bertujuan untuk meluaskan lagi skop pemikiran mereka supaya mereka mampu berfikir di luar lingkungan biasa lantas dapat menghasilkan sesuatu yang lebih menarik.

Guru telah membenarkan mereka meminta bantuan atau pandangan jika diperlukan. Guru juga telah memberikan beberapa saranan dan cara terbaik untuk melaksanakan

tugas ini. Pelajar diingatkan bahawa guru hanya memberi saranan sahaja. Kata akhir harus dibuat oleh pelajar sendiri.

Instrumen Kajian

Guru telah menerangkan kepada pelajar akan perkara yang perlu ada dalam melaksanakan permainan ciptaan mereka. Perkara-perkara ini termasuk:

- Senarai peribahasa yang diterima – tahap Menengah Tiga sahaja.
- Terdapat topik-topik bahasa yang disertakan.
- Memuatkan kesilapan bahasa yang sering dilakukan pelajar.
- Memasukkan elemen lelucon supaya permainan mampu mengekalkan matlamat asas sesebuah permainan – sesuatu yang menghiburkan lagi menyeronokkan.
- Menghasilkan corak dan/motif lukisan yang membuat pengamatan visual lebih menarik.

Prosedur Kajian

Guru telah memberikan taklimat ringkas akan konsep permainan yang perlu dilakar murid. Secara dasarnya, permainan memiliki konsep yang serupa dengan '*Monopoly*' dan '*The Mad Magazine Game*'. Para pelajar digalakkan menyumbangkan idea supaya permainan yang dihasilkan setiap kumpulan menjadi lebih menarik.

Setelah dua minggu, setiap kumpulan membuat perbentangan untuk mengetengahkan konsep serta corak permainan masing-masing. Guru akan berbincang dan membuat penilaian bersama pelajar. Dengan persetujuan ramai, keempat-empat permainan akan digabung untuk menjadi satu permainan yang lebih menyeluruh.

Guru juga akan memastikan kad-kad dalam golongan 'Cuba Teka' dan 'Sabotaj' mempunyai elemen-elemen lucu, serta menerapkan isu-isu yang merangsang perkembangan kognitif.

Apabila konsep serta struktur akhir telah dipersetujui ramai, guru memastikan setiap pelajar terlibat dalam menghasilkan permainan itu. Guru juga akan membantu menyiapkan perkara-perkara yang ada diluar jangkauan kemampuan pelajar.

Apabila semuanya sudah berjaya disiapkan, setiap pelajar akan kembali kepada kumpulan masing-masing dan akan bermain secara berkumpulan. Setelah 30 minit, permainan akan dihentikan. Kumpulan yang mengumpul markah yang tertinggi akan dinobat sebagai pemenang. Guru akan memberikan ganjaran kepada para pemenang. Ini boleh dijadikan pemangkin kepada mereka yang tidak berjaya untuk melakukan yang lebih baik sekiranya permainan ini dijalankan buat yang kedua kalinya.

Guru akan meminta semua pelajar mengisi borang maklum balas untuk menilai beberapa perkara, antaranya:

- sejauh manakah PSDA telah mendatangkan manfaat kepada mereka
- apakah kemahiran yang telah mereka pelajari/terapkan semasa PSDA dijalankan
- apakah yang mereka suka pendekatan ini
- apakah yang mereka kurang suka tentang pendekatan ini
- bagaimanakah pendekatan ini dapat diperbaiki

Dapatan Kajian

Secara keseluruhan, guru-guru pemantau berpendapat bahawa para pelajar berasa teruja untuk melakukan yang terbaik. Keghairahan mereka amat memberangsangkan.

Mereka berasa lebih berminat untuk bertutur dalam Bahasa Melayu dan terlibat dengan lebih aktif dalam mempelajari Bahasa Melayu secara tidak langsung. Mereka juga ingin mengatasi kumpulan lain untuk dilihat sebagai kumpulan yang kreatif dan berkebolehan. Mereka sering datang kepada guru untuk meminta pandangan dan nasihat akan idea yang ingin dilaksanakan. Mereka amat kaya dengan sumber dan idea, dan ini jelas kelihatan setelah diberi peluang untuk melibatkan diri dalam PSDA ini. Perkembangan murid yang dilihat sejauh ini amat positif.

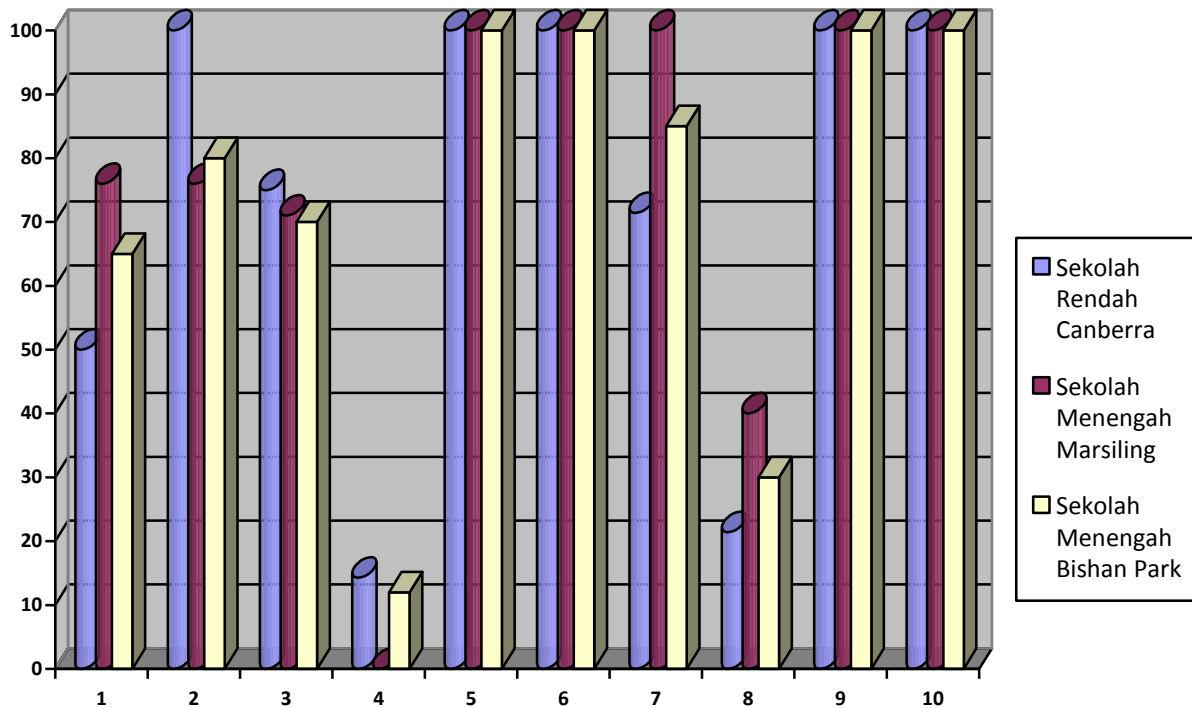
Pembelajaran didapati berjalan dengan lancar kerana semua murid harus terlibat dalam setiap permainan yang dijalankan. Guru-guru pemantau juga menyatakan bahawa pembelajaran secara bekerjasama wujud dan murid tertumpu pada tugas yang perlu diselesaikan dalam masa yang ditentukan. Setiap murid juga didapati menjalankan peranan yang mereka pegang lantas membuat pembelajaran lebih menyeronokkan dan lantas lebih berkesan.

Di akhir keseluruhan aktiviti PSDA ini, para pelajar telah diberikan borang maklum balas supaya guru dapat memantau keberkesanan pendekatan alternatif ini. Soalan-soalan yang diajukan adalah:

1. Adakah kelas bahasa Melayu anda membosankan?
2. Adakah permainan bahasa ini menarik?
3. Adakah masa untuk permainan bahasa mencukupi?
4. Pernahkah anda bermain permainan bahasa Melayu?
5. Adakah anda mempelajari kosa kata baharu melalui permainan bahasa ini?
6. Adakah anda mendapat ilmu baharu melalui permainan bahasa ini?
7. Adakah anda menggunakan daya kreativiti anda dalam permainan bahasa ini?
8. Adakah anda menggunakan daya inovatif anda dalam permainan bahasa ini?

9. Adakah anda perlu bekerjasama dalam permainan bahasa ini?
10. Adakah anda mempelajari nilai-nilai baik dalam permainan bahasa ini?

Rajah 1: Tinjauan / Maklum Balas Pasca-permainan



Berdasarkan kajian ringkas ini, secara purata terdapat 64% pelajar yang merasakan kelas bahasa Melayu membosankan. Jumlah ini menunjukkan bahawa perlu ada keterlibatan pelajar dalam pembelajaran bahasa supaya pembelajaran bahasa itu akan menjadi lebih menarik. Ini terbukti bahawa berdasarkan maklum balas daripada para pelajar, sejumlah 85% yang mengatakan bahasa PSDA ini menarik kerana ada keterlibatan pelajar secara langsung dalam pembelajaran bahasa. Bersangkutan dengan perkara ini, para pelajar diminta memberi maklum balas tentang masa yang dirasakan mencukupi atau pun tidak. Seramai 72% merasakan bahawa masa untuk permainan ini tidak mencukupi. Ini membuktikan bahawa mereka mahukan lebih masa kerana mereka teruja untuk melaksanakan permainan ini.

Para pelajar juga akur bahawa disamping berseronok melaksanakan aktiviti permainan ini, mereka juga mempelajari ilmu, peribahasa dan kosa kata baharu. Kesemua 100% pelajar bersetuju bahawa mereka mendapat ilmu dan mempelajari kosa kata/peribahasa baharu menerusi permainan bahasa ini. Namun begitu, hanya 86% pelajar merasakan bahawa mereka menggunakan daya kreativiti manakala secara purata, hanya 30% pelajar pula merasakan mereka menggunakan daya inovatif mereka dalam permainan ini.

Berdasarkan kajian ringkas ini juga didapati bahawa pendedahan para pelajar terhadap permainan bahasa Melayu amat kurang sekali. Hanya 8.7% para pelajar dari ketiga-tiga buah sekolah yang pernah terdedah dengan permainan bahasa seperti ini. Dalam hal ini, para pelajar diberikan penjelasan tentang perbezaan antara permainan tradisional dan permainan bahasa yang melibatkan pembelajaran bahasa itu sendiri.

Selain daripada pembelajaran bahasa, para pelajar juga mempelajari tentang nilai-nilai positif. Guru pula dapat menerapkan (SEL) Pembelajaran Emosi dan Sosial menerusi kaedah PSDA ini. Kesemua 100% pelajar bersetuju yang mereka dapat mempelajari nilai-nilai yang positif melalui aktiviti permainan bahasa ini.

Kesimpulan

Para pelajar lebih akur bahawa pembelajaran bahasa tidak hanya tertakluk dengan menelaah buku sahaja. Mereka kini sedar bahawa pembelajaran bahasa boleh juga digarap menerusi permainan bahasa seperti dalam kaedah PSDA ini. Secara keseluruhan, ramai pelajar yang bersetuju bahawa mereka telah mempelajari ilmu baharu melalui kaedah ini.

Secara tuntas, para pelajar sekolah rendah dan menengah dapat mempelajari bahasa Melayu secara kreatif

dan inovatif dengan menggunakan kaedah Permainan sebagai Satu Pendekatan Alternatif (PSDA) ini dengan efektif. Keterlibatan para pelajar dalam permainan bahasa seperti Wira Kata, Piramida dan Tengok Siapa yang Kena ini sungguh terserlah di mana mereka diberikan tugas untuk melaksanakan permainan ini secara pembelajaran sendiri. Mereka berdikari dan mengelolakan kelas melalui pemberian tugas yang telah ditetapkan oleh guru masing-masing. Guru hanya bertugas sebagai pemudah cara dan pemantau dalam kelas untuk mengawal keadaan sekiranya para pelajar tidak dapat mengawal keghairahan mereka sewaktu bermain permainan bahasa ini.

Nilai-nilai positif juga dapat dipamerkan melalui penggunaan kaedah pembelajaran sendiri ini pada dua peringkat persekolahan ini. Para pelajar belajar untuk lebih berdikari dan bertanggungjawab melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru seperti tugas pengira masa, penrekod markah dan pengacara permainan. Selain itu, para pelajar juga belajar untuk berdisiplin di dalam kelas melalui peraturan-peraturan permainan yang telah ditetapkan.

Rujukan

Corder, Nicholas. (2008). *Learning to Teach Adults: An Introduction*. London dan New York: Routledge.

Hewitt, Des. (2008). *Understanding Effective Learning*. Berkshire: Open University Press.

Ipsos MORI (2006). Ipsos MORO Survey in Nov 2005 and Feb –May 2006. Dipetik daripada http://linked.eun.org/cldocument_library/get_file?p-l_id=17303&folderID=16936&name_DLFE-306.pdf

Jones C. (2002). Is There a Policy for Networked Learning? In Banks, Godyear, Viven and Mc Connell, David eds Networked Learning (2002) A Research Based Conference on E-Learning in Higher Institutions and Lifelong Learning: Pedagogy of the Third International Conference on Networked Learning. Lancaster: Lancaster University.

Laster, Madlon. (2009). *Teach the Way the Brain Learns*. United Kingdom: Rowman & Littlefield Education.

Leigh, Elysebeth dan Kinder, Jeff. (1999) *Learning through Fun and Games*. Australia: McGraw-Hill.

Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer dan Tim Rudd (2007). Teaching with Games: Guidance for educators ©Futurelab2007. http://linked.eun.org/c/document_library/get_file?p_l_id=17303&folderId=16936&name=DLFE-306.pdf

Thompson, Julia G. (2007) *The First-Year Teacher's Survival Guide: Ready to Use Strategies, Tools and Activities for Meeting the Challenges of Each School Day*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.

Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer dan Tim Rudd (2007). Teaching with Games: Guidance for educators ©Futurelab2007. http://linked.eun.org/c/document_library/get_file?p_l_id=17303&folderId=16936&name=DLFE-306.pdf

Tyson (2000) How To Choose Games. Dipetik daripada http://mset.rstz.edu/portfolios/s/stringham_1/thesis/36games.htm

<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/161077790.pdf>

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_plb_0610332_chapter5.pdf

http://www.siaa.net/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=610&tmpl=component&format=raw&Itemid=59

http://linked.eun.org/c/document_library/get_file?p_l_id=17303&folderId=16936&name=DLFE-306.pdf