

*Permainan Cabaran Minda dalam Perbualan
Berdasarkan Video*

Noor Zanariah Sidi

noor_zanariah_sisi@moe.edu.sg

Norizan Mohamad Nor

norizan_mohamad_nor@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Northland

Abstrak

Ketandusan kosa kata akibat kurang membaca dan pendedahan terhadap tema tertentu menghalang pelajar menyampaikan isi dalam perbualan berdasarkan klip video. Oleh itu, strategi yang berkesan perlu dibentuk untuk mengatasi masalah ini. Kertas kerja ini bertujuan membincangkan keberkesanan pakej lisan yang telah dibina khas untuk meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar. Pakej ini mengandungi set permainan kad 'Cabaran Minda' yang dijalankan menggunakan kaedah *Inquiry Based Learning* (IBL). Kajian ini melibatkan 15 pelajar tahap *Low Progress* dan hanya dua tema yang dikemukakan. Setelah pengendalian kajian pengajaran ini, didapati peningkatan dalam penguasaan kosa kata yang disebutkan semua pelajar.

Kata Kunci: Kosa Kata, Pakej Lisan, Perbualan Berdasarkan Video, Permainan Kad, Inquiry-Based Learning (IBL)



PENGENALAN

Penguasaan kosa kata yang baik ialah intisari kejayaan bagi komponen lisan khususnya bahagian perbualan berdasarkan klip video. Dengan adanya perkataan yang relevan bagi sesuatu tema lisan, pelajar tersebut dapat menyampaikan isi-isi yang bernas mengenai tema tersebut. Strategi yang berkesan membolehkan pelajar mengetahui kosa kata yang relevan mengikut tema malah mengingat kosa kata itu. Maka itu, set permainan Cabaran Minda diguna pakai dalam pengajaran. Strategi *Inquiry Based Learning* (IBL) telah diaplikasi dalam cara bermain permainan Cabaran Minda.

PERNYATAAN MASALAH

Kekontangan kosa kata menghambat pelajar aliran Normal Akademik untuk menjana idea bagi komponen lisan. Justeru, hal ini menyebabkan markah lisan mereka tidak menyerlah. Pelajar kurang berminat untuk membaca dan mengambil tahu akan kosa kata yang baharu. Tambahan pula, pengajaran kosa kata yang bersifat didaktik kurang memberi kesan terhadap pelajar. Kosa kata yang diajar secara sedemikian menghambat pelajar daripada mengingat semula kosa kata pada tempoh kemudian.

Dalam pada itu, pakej yang dibina menjurus kepada meningkatkan kemahiran para pelajar dari segi berfikir dan bertutur dengan menggunakan kosa kata yang sesuai ketika menganalisa dan menghuraikan masalah yang diberi dalam ujian lisan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah seperti berikut:

1. meningkatkan penguasaan kosa kata bagi membolehkan pelajar menghasilkan idea yang bernas mengikut sesuatu tema; dan
2. meneliti keberkesanan Pakej Lisan yang dibina dalam keupayaan pelajar mempraktikkan kosa kata daripada permainan di dalam ujian seterusnya.



KAJIAN LEPAS

Strategi pengajaran kosa kata telah banyak dibincangkan oleh para pengkaji. Menurut Kersten (2010), pembelajaran kosa kata boleh berlaku secara berperingkat iaitu, menyedari perkataan itu, mendapatkan maklumat tentang perkataan tersebut dan menggunakan perkataan itu secara generatif atau kreatif.

Manzo (2005) juga berpendapat seperti Kersten. Namun, Manzo menambah bahawa apabila pelajar itu mengenali perkataan baharu, kosa kata yang sedia ada pada diri mereka akan membina satu *schema*, iaitu cara seseorang itu menyusun maklumat berdasarkan pengetahuan sedia ada serta pengalaman mereka. Dengan *schema* itulah mereka dapat memadan makna sesuatu perkataan itu.

Langkah-langkah yang dikemukakan amat penting bagi seseorang pelajar itu memahami makna kosa kata yang dipelajari. Namun, kaedah yang disampaikan Kirsten dan Manzo itu perlulah berkesan agar bukan sahaja pelajar memahami makna tetapi pada masa yang sama dapat mengekalkan maklumat itu bagi penggunaan selanjutnya. Di sini, Patrick (2014) menekankan kepentingan teori *Inquiry-Based Learning* (IBL) dalam menyampaikan pelajaran yang berpusatkan pelajar agar mereka bertanggungjawab atas pembelajaran sendiri. Disebabkan matlamat IBL adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran daripada pelajar secara sendiri atau berjaya sendiri, kaedah ini meluaskan pembelajaran lebih daripada sekadar memahami maklumat daripada kaedah yang pasif seperti membaca buku. Garrison *et al* (2000) telah mengemukakan model menyelidik yang melibatkan empat fasa seperti yang tertera di jadual bawah.



Jadual 1: Model Menyelidik

No	Fasa	Ciri-ciri
1	Pemacuan peristiwa	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan minat untuk merumuskan soalan yang ingin dituju. • Mengenal pasti isu dan soalan-soalan untuk diselidik
2	Penyelidikan	<ul style="list-style-type: none"> • Menukar perspektif dan menyelidik maklumat dengan pelajar yang lain
3	Persepaduan	<ul style="list-style-type: none"> • Mensintesiskan idea melalui renungan
4	Resolusi / Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan idea atau/dan membela kesimpulan

Natijahnya, banyak kaedah yang boleh diguna pakai untuk menjalankan pengajaran kosa kata yang berkesan. Namun penggunaan IBL digunakan sebagai kerangka untuk mengendalikan permainan kad Cabaran Minda. Tumpuan kajian adalah di peringkat 1 IBL iaitu, Pemacuan Peristiwa. Di peringkat ini, guru telah mengajar beberapa tema atau topik. Kemudian, guru membina soalan dan prosedur yang membimbing pelajar melalui sesuatu kegiatan. Di peringkat ini guru mengasah dan menguatkan pengetahuan pelajar mengenai sesuatu tema atau konsep yang dipelajari. Menurut kata Banchi dan Bell (2008), guru harus memulakan arahan bagi penerapan IBL di peringkat paling rendah dan secara progresif ke peringkat yang lebih tinggi. Hal ini bagi memastikan guru-guru boleh mengembangkan kemahiran menyelidik pelajar secara berkesan. Oleh hal demikian, untuk pakej yang telah dibina ini, kami menumpukan perhatian kami pada peringkat asas IBL.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini berbentuk eksperimental yang menggunakan kaedah pemerhatian. Bahan yang digunakan termasuk set permainan Cabaran Minda, lembaran peta minda dan lembaran kerja. Hanya dua tema lisan yang akan diajar oleh guru dan salah satu daripadanya akan digunakan sebagai penilaian. Dapatan kajian dibentangkan secara kualitatif dan kuantitatif.



Sampel/ Subjek Kajian

Kumpulan pelajar yang terlibat ialah pelajar Menengah 3 Normal Akademik yang terdiri daripada 15 orang pelajar. Mereka terdiri daripada pelajar yang memiliki tahap kemajuan yang rendah. Bahasa Melayu mereka yang digunakan lazimnya berbaur bahasa Inggeris dan bahasa Melayu basahan. Ramai pelajar didapati tidak dapat menyampaikan isi semasa perbualan berdasarkan video akibat kosa kata yang terhad.

Instrumen Kajian

Kad cabaran minda menjadi intrumen utama kajian ini. Sebagai penilaian keberkesanan permainan ini, analisis secara kualitatif dan kuantitatif telah dikumpulkan. Ujian perbualan akan dijadikan bahan analisis untuk meneliti jumlah kosa kata pelajar.

Prosedur Kajian

Kajian ini telah dijalankan seminggu sekali dalam tempoh masa satu bulan pada bulan Februari. Pada minggu pertama, pelajar telah diajar teknik menjawab komponen perbualan berdasarkan video terlebih dahulu. Kemudian, pengajaran mengenai tema perkhemahan diajar pada minggu kedua. Pada minggu ketiga, pelajar diajar kosa kata tentang gaya hidup sihat pula. Sebagai kayu ukur untuk menilai pemahaman dan ingatan pelajar akan kosa kata yang dipelajari, ujian lisan diadakan pada minggu keempat pula.

Praujian

Sebagai ujian induksi, satu ujian lisan telah dijalankan untuk mengenal pasti penggarapan kosa kata yang sedia ada pada pelajar. Setiap pelajar akan menjalani ujian perbualan berdasarkan video yang berdasarkan dua tema iaitu, perkhemahan dan gaya hidup sihat. Dua tema dikemukakan atas sebab ujian ini berlangsung pada dua hari yang berlainan dan untuk memastikan kesahihan ujian. Perbualan setiap pelajar akan dirakamkan dan dihitung kosa kata mereka mengikut templat analisis data. Sebagai langkah intervensi, permainan kad yang dicipta akan digunakan sebagai bahan pengajaran untuk



mengemukakan kosa kata yang pelbagai mengikut 2 tema tersebut.

Kaedah Intervensi

Dua pengajaran tentang kosa kata berdasarkan dua tema yang berlainan telah dijalankan. Setiap pengajaran berlangsung selama sejam. Secara ringkas, langkah-langkah bagi pengajaran seperti di bawah ini;

1. Dalam 1 tema, terdapat 12 patah perkataan yang berkaitan.
2. Terdapat 1 set kad yang khas bagi pelajar tahap rendah. Kad itu ditandakan dengan mewarnakan perkataan yang tertera dalam kad itu.
3. Set permainan kad Cabaran Minda yang menggunakan kaedah IBL dijalankan sebagai langkah pertama dalam rancangan pengajaran. Pelajar harus mencari perkataan-perkataan yang tergolong dalam tema yang diingini dengan bertanyakan salah seorang ahli kumpulan. Ahli kumpulan itu haruslah memberi kad yang diinginkan dengan berfikir sama ada kad yang dipegangnya itu relevan dengan temanya. Sekiranya seorang pelajar mempunyai keempat-empat kad mengikut satu tema, dia akan memetik "Cabaran Minda!". Pelajar itu harus menjustifikasikan sebab kad-kadnya itu relevan dengan tema yang dipilih.
4. Setelah selesai permainan itu, pelajar harus menyebutkan semula semua kosa kata berkaitan tema yang Cikgu inginkan.
5. Sebagai kumpulan, mereka harus menggolongkan kosa kata yang disebutkan mengikut kategori yang berbeza. Kemudian, setiap kumpulan akan memberi maklum balas dan menambah nilai dapatan kumpulan lain.
6. Bagi langkah terakhir, pelajar harus membina sebuah teks dengan mengaplikasikan sekurang-kurangnya 5 kosa kata yang dipelajari.

Rancangan pengajaran yang terperinci disediakan dalam Lampiran 1.

Pascaujian

Ujian lisan telah dijalankan pada minggu ke-empat. Pascaujian ini menjadi kayu ukur sama ada pengajaran intervensi yang dijalankan dalam kelas selama 2 pengajaran itu berkesan atau tidak.



Penilaian Kuantitatif

Bagi mendapatkan data secara kuantitatif, perbualan pelajar semasa praujian dan pascaujian telah dirakamkan. Rakaman itu kemudian diteliti dan dianalisis untuk mengenal pasti jumlah kosa kata yang digunakan pelajar semasa perbualan mereka ketika ujian lisan. Memandangkan jumlah kosa kata yang relevan berkaitan dengan sesuatu tema itu luas, pengumpulan kosa kata tidak dihadkan pada kosa kata yang terkandung dalam permainan sahaja. Oleh itu, kosa kata yang disenaraikan dalam jadual digolongkan mengikut dua jalur iaitu, kosa kata yang didapati dalam permainan Cabaran Minda serta kosa kata yang berkaitan dengan tema. Analisis itu disenaraikan mengikut templat jadual seperti yang tertera di dalam Lampiran 2 dan Lampiran 3.

Pelajar menduduki pascaujian yang sama temanya. Namun demikian, pelajar tidak diberitahu tema mana satukah yang akan diuji. Hal ini dilakukan untuk memastikan kesahihan ujian.

Penilaian Kualitatif

Sebagai penilaian kualitatif pula, borang soal selidik digunakan sebagai instrumen untuk meneliti pembelajaran pelajar melalui kaedah yang dijalankan. Daripada borang soal selidik ini dapat diteliti keberkesanan permainan Cabaran Minda melalui kaca mata pelajar.

Borang soal selidik ini mengandungi 5 soalan objektif dan 3 soalan subjektif seperti yang tertera di bawah ini;

Soalan Objektif

1. Adakah anda rasa tertarik untuk menyertai permainan kad ini?
2. Adakah permainan Cabaran Minda mudah dimainkan?
3. Adakah anda berfikir/melibatkan diri secara aktif sepanjang permainan ini?
4. Sejauh manakah anda rasa permainan ini dapat membantu anda meluaskan kosa kata anda?
5. Sejauh manakah anda rasa kosa kata ini berguna untuk ujian lisan?



Soalan subjektif

6. Apakah yang anda sukai tentang permainan kad Cabaran Minda ini?
7. Apakah kekurangan permainan kad ini?
8. Adakah anda berminat untuk bermain permainan kad ini pada kesempatan lain? Mengapa?

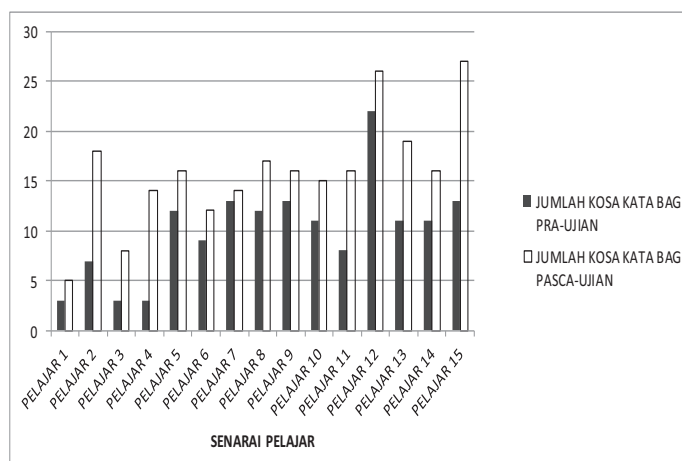
DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan penggunaan strategi permainan itu, pelajar dapat mengingat dan mengguna pakai kosa kata yang telah dipelajari. Pelajar benar-benar memahami kosa kata yang dipelajari semasa kelas dan boleh dipraktikkan pada ujian. Dapatan ini juga selaras dengan pandangan pakar jika pengajaran kosa kata secara menyeronokkan dijalankan secara aktif, pelajar dapat mengekalkan ingatan kosa kata dalam konteks ayat yang betul.

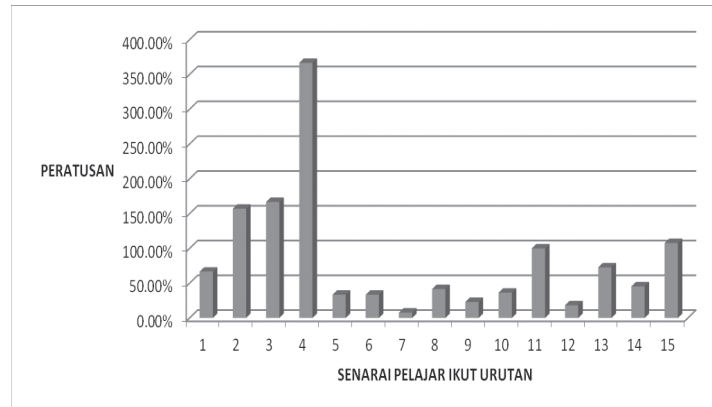
Dapatan Kuantitatif

Daripada pengumpulan data seperti yang didapati dalam Lampiran 2 dan Lampiran 3, analisis data dapat dilakukan untuk melihat sama ada terdapat peningkatan dalam penguasaan kosa kata pelajar setelah langkah intervensi. Perbezaan dapatan diilustrasikan melalui Rajah 1 dan Rajah 2 di bawah ini.

Rajah 1 : Jumlah Kosa Kata yang dikumpulkan Pelajar



Rajah 2: Jumlah Kosa Kata yang dikumpulkan Pelajar



Dengan menganalisis dapatan daripada Rajah 1 dan Rajah 2, jelas adanya peningkatan penggunaan kosa kata bagi pascaujian. Secara purata, terdapat peningkatan kosa kata yang dituturkan kesemua pelajar pada pascaujian. Malahan, terdapat 5 orang pelajar yang kosa katanya meningkat lebih daripada 100% bagi pascaujian jika dibandingkan kosa kata yang mereka gunakan sewaktu praujian. Peningkatan kosa kata bagi kelima-lima pelajar ini amat signifikan. Peningkatan yang paling rendah ialah 7% seperti yang diraih oleh Pelajar 7. Namun demikian, tidak boleh dinafikan pengajaran menggunakan kad permainan ini menambah nilai bagi kosa kata yang digunakan semua pelajar.

DAPATAN KUALITATIF

Dapatan daripada borang soal selidik menunjukkan bahawa respons pelajar terhadap kaedah yang digunakan sangat positif. Analisis yang dikumpulkan daripada respons pelajar (rujuk Lampiran 4) telah disusun mengikut jadual yang tertera di dalam Jadual 1.



Jadual 1: Analisis Respons Pelajar dalam Peratusan

SOALAN	SANGAT SETUJU	SETUJU	KURANG SETUJU	TIDAK SETUJU
SOALAN OBJEKTIF				
1. Adakah anda rasa tertarik untuk menyertai permainan kad ini?	9 (60%)	6 (40%)	0	0
2. Adakah permainan Cabaran Minda mudah dimainkan?	10 (66.7%)	4 (26.7%)	1 (6.7%)	
3. Adakah anda berfikir/melibatkan diri secara aktif sepanjang permainan ini?	10 (66.7%)	5 (33.3%)	0	0
SOALAN	SANGAT BERGUNA	BERGUNA	KURANG BERGUNA	TIDAK BERGUNA
4. Sejauh manakah anda rasa permainan ini dapat membantu anda meluaskan kosa kata anda?	6 (40%)	9 (60%)	0	0
5. Sejauh manakah anda rasa kosa kata ini berguna untuk ujian lisan?	7 (46.7%)	7 (46.7%)	1 (6.7%)	0

Menerusi pemerhatian guru, guru mendapati bahawa permainan Cabaran Minda yang mengikut langkah-langkah IBL berkesan dalam membantu pelajar menguasai kosa kata dengan baik. Pelajar berinteraksi dengan rancak dengan rakan-rakan sekumpulan mereka. Para pelajar lebih segar dan bertenaga sewaktu permainan ini dijalankan. Bilik darjah dipenuhi dengan perbincangan yang rancak dan sekali-sekala terpancar kegembiraan pelajar apabila terdapat kekeliruan tentang tema yang diketengahkan. Keseronokan yang dirasai para pelajar menyumbang kepada keberkesanan pembelajaran itu. Hal sedemikian boleh dilihat daripada respons pelajar menjawab soalan pertama dengan hasil 60% daripada mereka yang sangat setuju bahawa mereka tertarik akan permainan ini. Respons yang positif ini selaras dengan pendapat Stipek dan Seal (2001), yang menyatakan apabila pelajar berasa seronok ketika belajar, mereka akan lebih memahami dan mengingati pada jangka masa yang lebih panjang.



Tahap interaksi dalam permainan ini membuktikan bahawa setiap pelajar berpeluang melibatkan diri secara aktif berbanding dengan pengajaran yang banyak berpandukan guru, atau cara tradisional, '*chalk and talk*'. Dengan itu, pengajaran ini dapat juga mengurangkan masalah yang lazim dihadapi pelajar iaitu masalah jangka perhatian yang singkat dalam kelas. Sifat IBL dalam permainan ini dan kolaborasi antara pelajar sewaktu mencari dan menyemak sama ada kad yang diberikan itu menepati tema yang diminta memastikan yang setiap pelajar itu menggunakan daya kognitifnya. Peluang setiap pemain untuk hilang fokus ataupun tidak melibatkan diri berkurangan kerana permainan ini mewajibkan penglibatan setiap pemain secara aktif untuk menggerakkannya seperti mana 66.7% pelajar sangat setuju akan hal ini.

Secara keseluruhan, pelajar juga memberi maklum balas yang positif terhadap pembelajaran melalui permainan Cabaran Minda. Pembelajaran yang berpusatkan pelajar dan menyeronokkan memberi mereka motivasi untuk mengambil berat tentang pelajaran mereka. Secara langsung, respons yang positif ini membolehkan mereka fokus ketika pengajaran guru dan dapat mengingat semula kosa kata yang didedahkan kepada mereka di tahap pascajian.

Walapun dapatan ini memberangsangkan, ada juga pelajar yang mendapati bahawa perkataan-perkataan yang dikemukakan melalui permainan ini agak mudah. Melalui borang soal selidik mereka menyatakan hasrat untuk menambah perkataan atau mengambil kira kosa kata yang lebih sukar.

Selain itu, dapatan ini hanya boleh dirumuskan bagi dua tema yang dikemukakan. Banyak lagi tema yang harus didedahkan melalui permainan Cabaran Minda. Cabaran Minda mengemukakan kosa kata berdasarkan 9 tema kesemuanya.

KESIMPULAN

Secara kesimpulan, permainan Cabaran Minda ini berjaya meluaskan penggarapan kosa kata pelajar sewaktu ujian lisan bagi komponen perbualan berdasarkan video. Secara purata, pelajar dapat mengingat semula sekurang-kurangnya 5 kosa kata daripada permainan ini dalam pasca-ujian yang



dijalankan. Dengan adanya bank kosa kata yang luas, pelajar berasa yakin dan dapat bertutur dalam ujian lisan. Penggolongan kata yang mereka lakukan juga berkesan untuk mereka mengulang kaji dan guna pakai sebagai isi bagi ujian lisan mereka.

Bagi memanfaatkan permainan ini, diharapkan guru dapat mengemukakan kesemua sembilan tema yang terkandung dalam permainan ini. Dengan penggunaan permainan ini secara konsisten, dapatlah dilihat keberkesanan yang lebih rinci dan menyeluruh. Permainan ini juga boleh didedahkan kepada pelajar daripada aliran atau peringkat yang berlainan.

Guru-guru berikut turut serta dalam kajian yang dijalankan.

- Junaidah Manap
- Nurliyana Juairi
- Nurul Huda Md Latiff
- Zuhaidah Sulaiman

RUJUKAN

- Banchi H. & Bell R. (2008). *The Many Levels of Inquiry. Science and Children*, 46(2).
- B, Patrick dan M Carfora, John. (2014). *Inquiry Based Learning for the Arts, Humanities and Social Sciences*. USA:Emerald Group Publishing.
- Garrison D., Anderson T. dan Archer W. (2000). Critical Inquiry in a text based environment: Computing conference in higher education, *The Internet and Higher Education*, (89).
- K. Saskia (2010). *The Mental Lexicon and Vocabulary Learning: Implications for the Foreign Language Classroom*. BOD-Book on demand
- Stipek D. dan Seal K. (2000). *Motivated Mind: Raising Children to Love Learning*. New York. Henry Holt.
- Z. Susan dan Steven (2011). *Inquiry Based Learning Guide*. USA: Cengage Learning.

