

## *Penggunaan Kad Permainan Bagi Meningkatkan Penguasaan Kosya Kata*

**Ridzuan Abraham**

ridzuan\_abraham@ schools.gov.sg

**Natasa Liyana Lockman**

natasa\_liyana\_lockman@ schools.gov.sg

**Sekolah Menengah Pasir Ris Crest**

### *Abstrak*

Penguasaan kosya kata yang terhad seringkali menyebabkan pelajar tidak mampu menghasilkan satu penulisan yang baik. Bagi jangka masa panjang hal ini akan menjejaskan penguasaan bahasa Melayu mereka. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk meningkatkan kosya kata pelajar melalui kad permainan yang kreatif. Kad ini dicipta sebagai satu langkah intervensi untuk memperkasakan kosya kata pelajar dan diharapkan dapat menambah nilai dalam penggunaan kosya kata di dalam penulisan karangan. Maklum balas pelajar juga diambil kira dalam menghasilkan strategi pengajaran yang kreatif ini agar bahan yang dihasilkan relevan dan sesuai untuk pelajar di sekolah menengah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kad permainan yang diberi tajuk 'Keluarga Kata' mampu membuat pengajaran kosya kata menjadi lebih berkesan dan menarik bagi pelajar-pelajar di sekolah.

Kata Kunci: kad permainan, kosya kata, penguasaan bahasa, langkah intervensi, menambah nilai



## PENGENALAN

Aspek penulisan penting kerana ia merupakan satu komponen wajib dalam ujian dan peperiksaan. Namun, setiap kali guru menyemak karangan pelajar, guru-guru mendapati bahawa ada beberapa aspek pada karangan pelajar yang perlu diberi perhatian agar karangan pelajar lebih bermutu. Setelah dianalisis dan dinilai, ada tiga perkara utama yang menjadi keprihatinan guru. Pertama, pelajar kurang bijak dalam menjana idea yang menarik bagi karangan mereka. Kedua, pelajar kurang menggunakan teknik-teknik penulisan yang kreatif dalam karangan mereka. Ketiga, kosa kata pelajar agak terhad dan kurang kepelbagaian.

Kertas kerja ini memberi tumpuan kepada keprihatinan yang ketiga, iaitu kelemahan kosa kata pelajar. Tinjauan telah dilaksanakan bagi mengenal pasti strategi yang sesuai dan relevan bagi pelajar-pelajar di sekolah menengah. Ramai pelajar berpendapat bahawa pengajaran bahasa, termasuk pengajaran kosa kata, yang biasanya dijalankan di sekolah boleh membosankan. Melalui tinjauan itu, pelajar mengesyorkan agar pembelajaran kosa kata lebih menarik jika diadakan dalam bentuk permainan. Berlandaskan idea utama pelajar ini, guru-guru telah membina kad permainan kosa kata.

Kad permainan dianggap sesuai kerana ia ringkas dan mudah untuk disediakan. Beberapa permainan kad sedia ada telah ditinjau untuk disesuaikan dengan matlamat pengajaran. Kad permainan seperti '*Donkey*', '*Old Maid*', '*Happy Family*' dan '*Snap*' telah dipilih untuk disesuaikan. Akhirnya, kad permainan '*Happy Family*' telah dipilih sebagai contoh dan rujukan bagi kumpulan guru menghasilkan kad permainan yang boleh mengenalkan kosa kata baharu kepada pelajar.

## PERNYATAAN MASALAH

Pelajar-pelajar Sekolah Menengah Pasir Ris Crest didapati mempunyai kosa kata yang terhad dan tidak pelbagai. Pada masa yang sama, pelajar juga perlu didedahkan kepada variasi kosa kata yang luas. Bagi menggalakkan pelajar mengenal pasti dan menggunakan kosa kata yang lebih menarik dan tepat dalam penulisan, guru-guru telah memilih strategi yang sesuai bagi menangani masalah ini berdasarkan maklum balas pelajar. Diharapkan kajian ini dapat memperkasakan kosa kata mereka melalui sebuah kad permainan yang menarik dan efektif.

## TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan untuk meninjau:

1. keberkesanan kad permainan dalam memperkasakan kosa kata pelajar; dan
2. sejauh mana kad permainan ini dapat meningkatkan penggunaan kosa kata yang baik dalam karangan pelajar.

## KAJIAN LEPAS

Ellington *et al.* (1981) mendapati permainan dalam kelas mempunyai ciri yang baik dalam pembelajaran. Permainan dapat mengukuhkan apa yang dipelajari di kelas. Permainan memberi peluang bagi pelajar berlatih dengan mempamerkan pemahaman mereka tentang apa yang telah dipelajari apabila mengaplikasikan pengetahuan itu dalam permainan yang disertai.

Subramaniam *et al.*, (1999), mengatakan permainan dalam pembelajaran akan mengayakan pengajaran kerana pelajar terdedah kepada kaedah belajar yang kreatif dan elemen pembelajaran yang seronok dan tidak bosan.

Menurut Salen and Zimmerman (2004) permainan yang berkesan merupakan “*system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*”. Permainan merupakan satu strategi yang berkesan kerana mempunyai sistem peraturan yang dipersetujui dan membawa kesan yang boleh dipertimbangkan.

Menurut, Paynter, Bodrova dan Doty (2005), sekiranya pelajar dilibatkan dalam pembelajaran dan pengalaman unik semasa bermain permainan kosa kata, kosa kata baharu dan makna-maknanya akan mudah tersimpan dalam memori pelajar terutama setelah pembelajaran secara terus (direct teaching) telah dilakukan.

Pada tahun 2017, Encik Ng Chee Meng, Menteri Pendidikan (Sekolah) mengatakan, ‘*School should not just be about doing well in exams. It should be an exciting place to acquire knowledge and skills, where learning is fun and with the necessary rigour.*’ Natijahnya, guru sekolah harus mengambil kira elemen keseronokan dalam mendidik pengetahuan dan kemahiran. Oleh itu, guru-guru Sekolah Menengah Pasir Ris Crest mengambil inisiatif yang lebih kreatif dalam menangani isu-isu dalam aspek pembelajaran pelajar. Perihal ‘*Joy of Learning*’ atau ‘Keseronokan Dalam Pembelajaran’ diambil kira sebagai



dasar bagi kajian yang dilakukan ini. Guru-guru mahu menghasilkan bahan pengajaran yang bukan sahaja dapat mempertingkatkan kemahiran pelajar tetapi menyuntik elemen ‘seronok’, kolaboratif dan komunikatif dalam bahan pembelajaran tersebut.

Dapatan-dapatan ini jelas memberi penekanan tentang keberkesanan permainan dalam pembelajaran dan memberi guru-guru di PRCS semangat, motivasi dan landasan bagi menjayakan usaha yang dirancang.

## KAEDAH KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian kuantitatif dan kualitatif. Guru menjalankan praujian dan pascaujian. Selain itu, guru juga menjalankan tinjauan melalui maklum balas pelajar terhadap kad permainan kosa kata yang memberikan tumpuan pada keluarga. Dalam melaksanakan kajian ini, penerapan Amalan Pengajaran Singapura diambil kira. Bagi aspek pengajaran, menggalakkan pelibatan pelajar menjadi keutamaan kerana melalui pelibatan yang aktif pelajar dapat bekerjasama dan berinteraksi semasa menjalankan aktiviti menggunakan kad permainan. Rujuk Jadual 1 bagi elemen STP yang telah diterapkan untuk kajian ini.

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

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Perlaksanaan Pelajaran	AP 15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar	AP 3: Pelibatan Menerusi Kerjasama dan Interaksi Kad permainan ini memerlukan kerjasama dalam kalangan pelajar. Melalui permainan ini pelajar dapat berinteraksi dengan antara satu sama lain dengan lebih aktif.
Penilaian dan Maklum Balas	AP 24: Memberikan Tugas yang Bermakna	Am 3: Latihan untuk Menguasai Mengaplikasikan kosa-tara yang telah dipelajari merupakan matlamat yang mahu dilihat pengkaji. Penguasaan kosa kata pelajar dapat dilihat di dalam contoh hasil kerja pelajar.
Penerangan dan Justifikasi	Kad permainan ini digunakan untuk melibatkan semua meningkatkan kosa kata mereka dengan cara menyeronokkan. Pelibatan pelajar akan membuka ruang untuk berinteraksi di antara satu sama lain. Berdasarkan aktiviti dapat mengumpulkan kosa kata baharu dan menggunakannya dalam karangan mereka. Guru memantau hasil karangan pelajar setelah permainan ini dijalankan.	

## Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan pelajar-pelajar Menengah 1 aliran Ekspres dan Normal Akademik. 36 pelajar aliran Ekspres dan 24 pelajar aliran Normal Akademik telah terlibat. Oleh itu, jumlah keseluruhan subjek yang dilibatkan ialah 60 orang pelajar.

## Instrumen Kajian

Instrumen utama kajian ini ialah kad permainan yang dihasilkan guru. Kad permainan yang diberi nama 'Keluarga Kata' ini merupakan saduran daripada kad permainan lama yang dikenali sebagai '*Happy Family*'. Walaupun cara permainan hampir sama, namun ia mempunyai peraturan tersendiri.

Secara umumnya, pemain kad ini harus mengumpulkan kad-kad yang mengandungi keluarga kata yang sama. Contohnya, bagi keluarga kata 'Buang', pelajar harus mengumpulkan kad lain yang menjadi 'ahli keluarga'nya (kata sinonim). Setiap keluarga kata ada 5 kad ahlinya. Bagi keluarga buang, ahli keluarga kata yang perlu dikumpulkan ialah lempar, campak, lontar, humber dan rejam. Sekiranya pemain dapat mengumpulkan kelima-lima ahli dalam keluarga kata yang sama, dia akan memiliki keluarga kata itu. Pemain yang paling banyak dapat mengumpulkan kad keluarga-keluarga kata akan menjadi pemenang.

Selain itu, instrumen kajian juga merupakan set praujian dan pascajian. Borang soal selidik prakajian dan maklum balas pascakajian juga digunakan bagi mendapatkan maklum balas daripada pelajar mengenai kad permainan tersebut.

## Prosedur Kajian

Kajian ini bermula dengan perbincangan guru-guru tentang aspek pengajaran yang perlu diberi fokus agar dapat meningkatkan kemahiran pelajar. Setelah itu, langkah-langkah seterusnya dilaksanakan.

Setelah mengenal pasti aspek-aspek pengajaran yang harus diutamakan, guru-guru telah melaksanakan soal selidik secara dalam talian untuk mendapatkan maklum balas pelajar mengenai kaedah pelajaran yang mereka gemari untuk mempelajari sesuatu konsep dalam Bahasa Melayu. Guru menentukan alat atau instrumen untuk menangani aspek yang telah dikenal pasti. Sebuah kad permainan dihasilkan setelah perbincangan. Kosa kata yang sesuai telah dipilih bagi tujuan kajian ini.



Praujian juga dikendalikan untuk menilai keberkesanan kad permainan ini. Ujian berbentuk soalan berbilang pilihan atau MCQ digunakan untuk menguji pemahaman murid tentang makna-makna kosa kata yang digunakan dalam kad-kad permainan. Dapatan praujian ini akan digunakan untuk menguji keberkesanan kad permainan ini dalam mencapai matlamatnya.

### Jadual 2: Contoh Soalan Praujian

**Contoh 1:** Munirah tidak tahan dengan bau \_\_\_\_\_ ikan ketika dia sedang membantu ibunya menyangi ikan.

- (A) hamis
- (B) hanyir
- (C) hapak
- (D) tengik

**Contoh 2:** Sebaik sahaja loceng berdering, Saiful \_\_\_\_\_ beg sandangnya lalu keluar dari sekolah.

- (A) menatang
- (B) membimbit
- (C) menggalas
- (D) menjunjung

**Contoh 3:** Pada zaman dahulu kala, hukuman \_\_\_\_\_ kepala dikenakan kepada sesiapa yang mengkhianati Sultan.

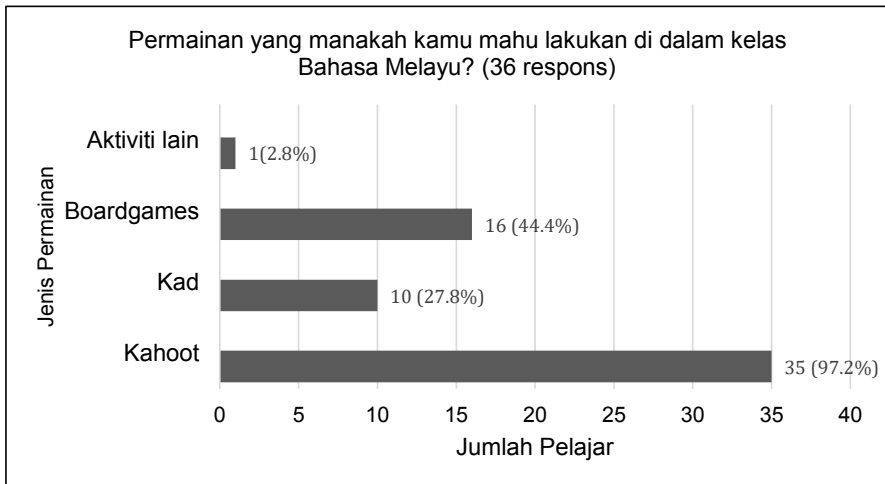
- (A) tetak
- (B) kerat
- (C) pancung
- (D) Sembelih

Seterusnya, sesi permainan kad telah dijalankan di dalam bilik darjah sebagai aktiviti pembelajaran dan juga aktiviti pengukuhan. Pelajar melalui proses ini dalam tempoh selama dua minggu semasa pembelajaran bahasa Melayu. Pada awalnya, guru-guru memperkenalkan peraturan dan cara-cara bermain. Kemudian, guru memberi peluang kepada pelajar untuk mencuba permainan dengan menggunakan jumlah kad yang terhad. Setelah pelajar selesai dengan segala aspek permainan, jumlah kad ditambah dan tahap kepayahan juga meningkat. Pelajar juga diberi peluang bermain dalam kumpulan yang sama sepanjang kajian. Data daripada pelajar juga dikumpulkan dalam bentuk temu bual, pemerhatian dan maklum balas. Pengajaran dilanjutkan kepada penulisan karangan untuk meninjau keberkesanan kad permainan dalam kemahiran pelajar menulis. Karangan pelajar dinilai dan dianalisis untuk meninjau ketepatan dan kekerapan penggunaan kosa kata yang telah didedahkan kepada pelajar. Setelah melalui proses ini, pascapaian telah diberikan kepada pelajar bagi menguji keberkesanan permainan kad 'Keluarga Kata' tersebut.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan dapatan soal selidik yang dijalankan, 63% pelajar mengatakan bahawa mereka suka kaedah permainan untuk mempelajari kosa kata. Sila rujuk Rajah 1. Oleh itu, guru-guru telah meninjau jenis-jenis permainan kata yang sesuai dijalankan di bilik darjah. Antara permainan yang digemari pelajar ialah permainan dalam talian seperti Kahoot, permainan kad, permainan berpapan atau 'boardgames' dan juga aktiviti/permainan lain.

**Rajah 1: Permainan Pilihan Pelajar**



Dapatan daripada praujian dan pascaujian yang dijalankan jelas membuktikan bahawa kad permainan 'Keluarga Kata' berkesan dalam membantu subjek memahami makna perkataan yang bersinonim dengan mudah dan menyeronokkan.

Dapatan daripada pascaujian ini amat memberangsangkan. Rata-rata, kebanyakan pelajar telah menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap perkataan-perkataan yang telah mereka pelajari semasa bermain kad permainan 'Keluarga Kata'. Dapatan praujian dan pascaujian seperti yang berikut.



**Jadual 2: Dapatan Praujian dan Pascaujian**

Keluarga Kata	Jawapan yang tepat	Jumlah/ Peratusan pelajar yang betul (praujian)	Jumlah/ Peratusan pelajar yang betul (pascaujian)	Peratusan peningkatan
angkat	menggalas (C)	24 ( 40%)	38 ( 63%)	23%
angkat	menjunjung (D)	26 (43%)	43 ( 72%)	29%
angkat	memangku (B)	25 ( 42%)	39 ( 65%)	23%
buang	humban (D)	16 (27%)	37 ( 62%)	35%
buang	melempar (B)	17(28%)	38 ( 63%)	35%
buang	melontar (A)	21(35%)	41 ( 68%)	33%
busuk	hanyir (B)	17(28%)	52 ( 87%)	59%
busuk	hapak (B)	15(25%)	45 ( 75%)	30%
busuk	tengik (B)	14(23%)	38 ( 63%)	40%
jatuh	terjelopok (B)	21(35%)	43 ( 72%)	37%
jatuh	terperosok (B)	15(25%)	42 ( 70%)	27%
jatuh	tersungkur (C)	38(63%)	55 ( 92%)	29%

Setelah berakhir sesi penggunaan kad permainan ini di bilik darjah, guru-guru telah meninjau karangan yang dihasilkan oleh pelajar. Latihan karangan yang diberikan kepada pelajar merupakan latihan penulisan yang sering dijalankan di bilik darjah.. Pelajar digalakkan menggunakan perkataan-perkataan baharu yang mereka telah pelajari. Tajuk yang diberikan kepada pelajar ialah “Peristiwa yang Memalukan di Pentas Sekolah”.

Berikut adalah beberapa contoh karangan pelajar selepas bermain kad permainan ‘Keluarga Kata’. Perkataan yang digunakan dalam permainan kad diserlahkan.

*Contoh: Hasil Kerja Pelajar 1*

Aku asyik **ulang-alik** di belakang pentas. Aku terdengar suara-suara penonton yang kuat. Tepukan tangan penonton- penonton tersebut juga kuat. Aku tenangkan diriku dan berdiri tegak di belakang langsir pentas. Dengan konfiden aku mula berjalan. Murid-murid dan cikgu-cikgu yang menonton mula menepuk tangan. Aku terdengar beberapa kawanku memanggil namaku. Tiba-tiba, aku **terjelopok**. Mataku terbeliak. Penonton-penonton mula berbisik dan ketawa.



*Contoh: Hasil Kerja Pelajar 2*

Selepas saya selesai dengan uji bakat untuk “SEMUA BERGAYA”, sebuah pertunjukan fesyen, saya mula berasa cemas. Sebenarnya, saya tidak suka memperagakan kostum kerana saya sering **tersandung** dan **terjatuh** semasa memakai kasut tinggi. Namun, saya tetap berikan yang terbaik semasa uji bakat tersebut.

*Contoh: Hasil Kerja Pelajar 3*

Aku dapat mendengar banyak sorakan daripada penonton ketika saya aku ke atas pentas. Hatiku berdegup dengan cepat ketika aku berjalan. Walaupun merasa takut, aku cuba sedaya upaya untuk bersenyum pada penonton. Semasa aku hendak berjabat tangan dengan tetamu kehormat, aku **tersandung** pada wayar dan **terjelepok**. Aku cuba berdiri tetapi aku tidak berdaya. Buku laliku sangat sakit.

Berdasarkan pemantauan guru-guru yang melaksanakan kajian ini, pelajar-pelajar didapati seronok semasa bermain permainan kad ini bersama dengan rakan-rakan sekelas mereka. Penglibatan pelajar dalam bilik darjah juga semakin baik. Pelajar-pelajar yang pendiam dan tidak aktif semasa pembelajaran, menunjukkan sikap yang lebih positif semasa bermain kad ‘Keluarga Kata’.

Berdasarkan pemerhatian guru, semasa proses pelajar menjalankan aktiviti bermain kad ini, guru-guru harus menekankan penggunaan bahasa Melayu yang baik semasa pelajar bermain. Pelajar harus digalakkan menggunakan bahasa Melayu yang baku semasa bermain. Selain itu, guru harus menekankan aspek kesantunan semasa bermain. Yang penting, permainan kad ini telah menaikkan semangat pelajar untuk mempelajari kosa kata melalui kaedah yang relevan dan menyeronokkan. Pengawalan kelas oleh guru semasa aktiviti permainan ini haruslah baik. Suasana kelas yang bising mungkin sukar dielakkan. Pelajar-pelajar harus jelas dengan peraturan permainan sebelum permainan kad ini dijalankan. Berdasarkan kajian ini, pelajar yang sudah terbiasa dengan cara permainan kad ini tidak akan menimbulkan sebarang masalah disiplin semasa bermain. Mereka lebih berfokus dan terarah semasa permainan dijalankan. Hal ini mungkin disebabkan permainan kad seperti ini memerlukan pelajar mengatur strategi dan mengingat dengan baik jika mereka ingin menang.

Berdasarkan maklum balas pelajar, rata-rata pelajar bersetuju bahawa kad permainan ‘Keluarga Kata’ menyeronokkan, membantu mereka memperoleh kosa kata yang baharu dan mengalami pengalaman yang menarik



di bilik darjah bersama rakan-rakan sekelas mereka. Perkara-perkara yang menjadi keprihatinan mereka ialah kawalan suara semasa bermain, kualiti kad dan jumlah masa yang tidak cukup untuk mereka terus bermain. Semua maklum balas ini telah diambil kira dalam meningkatkan permainan kad ini.

Guru-guru juga memberikan respons yang positif terhadap permainan ini. Secara amnya, guru-guru mendapati permainan ini mencapai matlamatnya, iaitu menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan dan berkesan membantu pelajar memahami kosa kata yang perlu dipelajari. Guru-guru yakin kad permainan ini dapat menambah minat pelajar mempelajari bahasa Melayu.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kad permainan ‘Keluarga Kata’ ini telah berjaya membangkitkan keseronokan dalam pembelajaran dan merupakan strategi kreatif yang berkesan dan sesuai bagi pelajar mempertingkatkan pengetahuan kosa kata mereka.

Kad permainan ini akan dipertingkatkan lagi dan akan digunakan bagi setiap peringkat dengan penyesuaian mengikut tahap kepeyahannya. Inisiatif permainan ‘Keluarga Kata’ akan dijadikan strategi atau kaedah pengajaran yang tetap di Sekolah Menengah Pasir Ris Crest.

Pada jangka masa panjang, guru-guru di PRCS ingin berkongsi kad permainan ini dengan guru-guru yang lain. Usaha untuk mendapatkan dana akan dimulakan agar kad permainan ini dapat dihasilkan oleh pihak komersil. Bengkel-bengkel akan dijalankan bagi mengenalkan guru-guru dari sekolah-sekolah menengah yang lain kepada peraturan dan cara bermain permainan kad ini. Peserta bengkel mungkin akan diberi beberapa set kad permainan ini untuk dimainkan dengan pelajar-pelajar mereka di sekolah masing-masing.

## RUJUKAN

Ellington H, Addinall E, Percival F (1981). *Games and Simulations in Science Education*, New York: Nichols.

Paynter, D. E, Bodrova, E & Doty, J. K (2005). *For the Love of Words Vocabulary Instruction that Works*. San Fransisco: Jossey-Bass.

Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura*. Singapura: Oxford Graphic Pte Ltd.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT press.

Subramaniam R, Khang GN, Sai CL (1999). Word Juxtapoz—An Innovative Tool For Promoting Interest In Biological Education. *J Biol Educ* 33, 103-104.

Zimmerman, C. B. (2014). Teaching and learning vocabulary for second language learners. IN Marianne CelceMurcia, Donna M. Brinton & Marguerite Ann Snow (Eds). (2014). *Teaching english as a second or foreign language*. Boston, USA: National Geographic Learning.

<https://www.moe.gov.sg/news/speeches/moe-fy-2017-committee-of-supply-debate-speech-by-minister-of-education-schools-ng-chee-meng>

<https://malaylanguagecentre.moe.edu.sg/khazanah-ilmu/amalan-pengajaran-singapura-stp>

