

KESERONOKAN DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA MELAYU MENGUNAKAN APLIKASI BITARA KATA: PENGALAMAN SINGAPURA



Rahmat Subadah

Pusat Bahasa Melayu Singapura

❖ Abstrak ❖

Dalam abad ke-21, murid lebih teruja untuk meneroka dan meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan wadah Teknologi Informasi dan Komunikasi, ringkasnya ICT. Pendekatan pembelajaran yang menggunakan ICT biasanya merangsang pembelajaran secara aktif dalam kalangan murid. Kertas kajian ini menjelaskan pengalaman Singapura menuil penggunaan ICT dalam pembelajaran bahasa Melayu khususnya dalam merangsang pembelajaran kosa kata murid. Sesuai dengan kecenderungan murid yang suka kepada unsur permainan dalam proses pembelajaran, Pusat Bahasa Melayu Singapura (MLCS) telah membina Aplikasi Bitara Kata untuk merangsang pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan murid. Menerusi konsep permainan dalam proses pembelajaran, uji cuba telah dijalankan di lima buah sekolah melibatkan 108 murid untuk meneliti keberkesanan Aplikasi Bitara Kata (ABK) dalam merangsang pembelajaran kosa kata murid. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kosa kata murid meningkat dan murid berasa teruja dan seronok mengikuti pelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Menerusi penggunaan aplikasi itu, pembelajaran boleh berlaku pada bila-bila masa dan di mana-mana jua mengikut keselesaan, kesediaan dan keperluan pembelajaran murid. Aplikasi ini boleh diakses secara percuma oleh semua pengguna bahasa Melayu menerusi sesawang maya dan ia menyokong usaha ke arah pemeraksanaan dan pelestarian bahasa Melayu dalam dunia tanpa sempadan. Sejauh ini Aplikasi Bitara Kata telah dimuat turun lebih daripada 15,500 kali oleh pengguna dari seluruh dunia.

Kata kunci: *App Bitara Kata, Pembelajaran Kosa Kata, Keseronokan, Permainan*

PENGENALAN

Sistem pendidikan Singapura telah mengalami beberapa perubahan sejak kemerdekaannya pada tahun 1965 demi menyediakan pendidikan yang terbaik bagi warganegaraanya. Sistem pendidikan Singapura memberi penekanan pada penggunaan *Information and Communication Technology* atau ICT dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah demi memberikan kelebihan dalam menangani perubahan global dan cabaran dalam alam pekerjaan pada masa hadapan. Prasarana ICT juga terus dikembangkan untuk menjadikan Singapura 'negara bijak' pada masa depan. Singapura terus berusaha untuk memanfaatkan penggunaan ICT di dalam dan luar bilik darjah sesuai dengan perubahan profil murid dan tenaga pengajarnya. Kementerian Pendidikan Singapura telah menubuhkan jawatankuasa bagi melakar Pelan Induk ICT bagi pembangunan ICT di semua sekolah di serata Singapura.

PELAN INDUK ICT – SEKOLAH BERDAYA FIKIR DAN BELAJAR SEPANJANG HAYAT

Singapura telah melaksanakan Pelan Induk ICT Pertama (1997-2002), Ke-2 (2003-2008) dan ke-3 (2009-2015) dan kini Singapura telah memulakan Pelan Induk ICT ke-4 (2015-2020) bagi merealisasikan visi pendidikan untuk menjadikan semua sekolah berdaya fikir dan warganegara yang belajar sepanjang hayat.

Kementerian Pendidikan Singapura komited meningkatkan prasarana ICT secara berterusan demi membina Singapura sebagai sebuah negara bijak. Dalam Pelan Induk ICT ke-3, nisbah murid dan komputer di Singapura ialah 2:1 iaitu 2 pelajar untuk 1 komputer pada tahun 2010 berbanding negara Jepun yang nisbahnya masih 6.5:1 atau 6.5 murid untuk 1 komputer pada tahun 2014. Sementara itu, lebih daripada 85% keluarga di Singapura boleh mengakses kemudahan jalur lebar (Shusuke, 2015). ICT merupakan wadah dalam menyediakan warga muda menjadi warga siap siaga dan warga digital yang bertanggungjawab dalam dunia yang sentiasa berubah. Menerusi pelan induk ini, Singapura menyokong usaha ke arah memastikan setiap anak mampu belajar dan ICT merupakan wadah sokongan yang disediakan bagi mempersiapkan mereka menjadi warganegara yang bersedia menghadapi masa hadapan.

PORTAL INTERAKTIF BAHASA IBUNDA DAN *STUDENTS LEARNING SPACE (SLS)*

Bagi meneruskan dan meluaskan penggunaan bahan-bahan ICT yang berkualiti dalam PdP Bahasa Ibunda, Kementerian Pendidikan telah membina 'Portal Interaktif Bahasa Ibunda' pada tahun 2011. Portal ini mengandungi pelbagai jenis bahan pembelajaran seperti klip video, audio dan bahan-bahan ICT interaktif yang boleh di gunakan secara langsung bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran termasuklah penilaian secara *on-line*.

Sejajar dengan usaha pemerintah untuk menyediakan setiap sekolah dengan prasarana terbaik yang diperlukan bagi memastikan setiap sekolah adalah sekolah yang baik bagi pembangunan akademik dan sahsiah setiap murid, Kementerian Pendidikan meneruskan usaha bagi pembinaan bahan-bahan ICT yang berkualiti dan mampu menyokong pembelajaran yang berkesan bagi semua subjek termasuk subjek bahasa Melayu. Pada tahun 2018, Kementerian Pendidikan telah membina dan menyediakan portal dalam talian yang dikenali sebagai *Students Learning Space (SLS)* bagi membolehkan setiap murid Singapura mempunyai akses kepada bahan-bahan ICT yang berkualiti dan merangsang pembelajaran secara sendiri dalam kalangan murid. Portal Interaktif Bahasa Ibunda telah diserap dalam portal SLS untuk memberikan kepelbagaian dan pilihan kepada guru dalam mereka bentuk pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan meningkatkan pelibatan aktif murid dalam PdP.

SEMAKAN KURIKULUM BAHASA IBUNDA

Pihak Kementerian Pendidikan telah menjalankan dua Semakan Kurikulum Bahasa Ibunda pada tahun 2005 dan 2010 bagi mengenal pasti keperluan murid dan membuat penyesuaian kepada pendekatan pengajaran dan penilaian, serta peningkatan mutu bahan pengajaran. Kedua-dua semakan juga secara tuntas menyarankan penggunaan ICT secara meluas dalam pengajaran, pembelajaran dan penilaian Bahasa Ibunda. Hal ini juga selaras dengan penyerapan Kemahiran Abad ke-21 dalam kurikulum untuk semua subjek. Hal ini penting bagi memastikan Bahasa Ibunda kekal relevan dan digunakan dalam kegiatan seharian dan membina sahsiah murid aktif dan pengguna bijak dalam kalangan murid.

PENUBUHAN DAN USAHA PUSAT BAHASA MELAYU SINGAPURA

Sejak penubuhannya pada Julai 2010, Pusat Bahasa Melayu Singapura atau *Malay Language Centre of Singapore* (MLCS), Akademi Guru Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura telah menyediakan pelbagai latihan dalam perkhidmatan bagi peningkatan pembangunan profesional guru Bahasa Melayu di Singapura. Selain itu, MLCS juga membina bahan-bahan pengajaran bagi meningkatkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu termasuklah bahan-bahan pembelajaran yang berasaskan ICT.

Pada 2013, MLCS mengambil inisiatif membina Aplikasi Pintar Peribahasa bagi merangsang pembelajaran peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah berasaskan kurikulum nasional. Aplikasi Pintar Peribahasa yang dilancarkan pada Jun 2014 disambut baik oleh guru dan murid. Menyusuli kejayaan ini, MLCS membina Aplikasi Pintar Kata pada tahun 2015 dan dilancarkan secara rasmi oleh Menteri Pendidikan Singapura sempena Seminar Bahasa Melayu pada Jun 2015. Pada September 2015, MLCS melancarkan Aplikasi Cerita-cerita Rakyat Nusantara yang sesuai digunakan untuk murid-murid Darjah 1 dan 2. Pada Mac 2017, MLCS melancarkan Aplikasi Bitara Kata bagi merangsang keseronokan dalam pembelajaran kosa kata dalam kalangan murid.

Kertas kajian ini seterusnya menjelaskan pengalaman Singapura menuil penggunaan ICT khususnya dalam merangsang pembelajaran yang menyeronokkan dalam pembelajaran kosa kata menggunakan aplikasi. Kajian ini memberikan tumpuan kepada penggunaan Aplikasi Bitara Kata (ABK) bagi merangsang pembelajaran kosa kata yang menyeronokkan dalam kalangan murid di sekolah rendah.

PERNYATAAN MASALAH

Pembelajaran kosa kata di bilik darjah pada umumnya didapati kurang memberangsangkan. Guru menjalankan pengajaran tanpa mengambil kira keperluan, minat, kesediaan dan gaya pembelajaran murid. Pembelajaran kosa kata memerlukan antara 5 hingga 16 pendedahan kepada perkataan baharu dalam sesuatu masa (Nation, 1990). Sekiranya kaedah pengulangan dan hafalan digunakan, pembelajaran akan menjadi membosankan (Dai & Gao, 2011). Realitinya, ramai murid masa kini celik ICT. Menurut Johnson (2012), generasi celik ICT

cepat berasa bosan dalam pembelajaran secara tradisional kerana aktiviti pembelajaran yang dijalankan membosankan sedangkan murid - murid kini mengharapkan tahap interaktiviti yang tinggi. Oleh itu cara yang interaktif dan menarik perlu diteroka bagi menggalakkan pembelajaran kosa kata termasuklah menggunakan aplikasi dalam pembelajaran.

Tambahan lagi, tinjauan awal yang dijalankan dalam kalangan pelajar yang terlibat dalam uji cuba bagi App Bitara Kata (ABK) menerangkan bahawa murid suka mengikuti pelajaran yang menggunakan ICT. Lebih daripada 97% murid yang terlibat mendapati bahawa penggunaan ICT dalam PdP menyeronokkan. Oleh sebab itu, adalah penting untuk guru mengambil kira perubahan profil murid masa kini yang celik ICT dalam perancangan dan pelaksanaan PdP di bilik darjah. Melalui penggunaan ICT yang interaktif, murid berpeluang untuk belajar dan menerima lapor balik secara spontan dalam suasana pembelajaran aktif dan menyeronokkan, sesuai dengan rentak pembelajaran murid.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk meneliti dan menilai kesan penggunaan ABK dalam pembelajaran kosa kata bahasa Melayu. Kajian ini meneliti keberkesanan ABK dalam merangsang keseronokan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Melayu. Khususnya, kajian ini bertujuan meneliti respons murid dan guru terhadap pembelajaran kosa kata menggunakan Aplikasi; dan keberkesanan penggunaan ABK dalam pembelajaran kosa kata yang menyeronokkan dalam kalangan murid.

KAJIAN LEPAS

Penguasaan kosa kata yang luas membantu pembelajaran bahasa yang berkesan (Linse, 2006). Banyak kajian telah dilakukan mengenai strategi pembelajaran kosa kata bagi memperkaya kosa kata murid. Ramai ahli bahasa percaya bahawa terdapat kaitan yang penting antara murid, tugas, konteks dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosa kata. Keempat-empat faktor itu saling berkaitan dalam membina pemerolehan, pemahaman makna dan penggunaan kosa kata.

STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA

Kajian-kajian awal yang dijalankan terhadap kanak-kanak dalam pembelajaran bahasa pertama menunjukkan bahawa kosa kata dapat diperoleh melalui pembelajaran secara tidak langsung menerusi pembacaan dan pendengaran (Ferris, 1988), dan Day, Omura dan Hiramatsu (1991). Namun ada juga kajian yang menyarankan gabungan pembelajaran secara tidak langsung dengan yang terancang lebih baik kesannya berbanding berasaskan satu pendekatan sahaja. Zimmerman (1994) mendapati bahawa pembelajaran secara terancang tiga jam setiap minggu dan juga beberapa bahan bacaan sendiri yang dipilih didapati lebih berkesan berbanding dengan pendekatan membaca sahaja. Nation (2001) menyarankan agar kedua-dua pendekatan pembelajaran secara tidak langsung dan terancang diintegrasikan untuk meningkatkan pembelajaran kosa kata.

PERMAINAN BERASASKAN ICT DAN KESERONOKAN DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA

Kajian-kajian yang dijalankan mengenai penggunaan ICT menunjukkan faedah pembelajaran menggunakan permainan berasaskan ICT. Satu kajian yang dijalankan oleh Sze Lui (2014) mengenai *gamification* menjelaskan bahawa *gamification* merangsang dan melibatkan murid dalam pembelajaran secara aktif sekiranya digunakan secara tepat. *Gamification* menggabungkan unsur rangsangan luaran dan dalaman bagi meningkatkan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran. Sze Lui merumuskan bahawa penggunaan *gamification* dalam pembelajaran kosa kata menjadikan murid lebih bermotivasi disebabkan murid mendapat maklum balas yang serta merta dalam proses pembelajaran.

Kajian-kajian lain yang dijalankan oleh Amaal dan Majeda (2014), Tunchalearn (2012), Anyuegbu (2012) dan Al-Nafisah (2012) membuktikan bahawa permainan mampu meningkatkan pembelajaran kosa kata. Siti Munirah dan Che Nor Aziah (2014) yang menjalankan kajian mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran kosa dalam bahasa Inggeris menyimpulkan bahawa penggunaan permainan meningkatkan kecekapan kosa kata murid. Erfan (2013) juga membuat kesimpulan yang sama mengenai penggunaan permainan dalam meningkatkan kecekapan kosa kata murid. Mohamed Noh dan Rahmat (2015) pula menyimpulkan bahawa penggunaan ICT dan permainan merangsang pembelajaran kosa kata dan murid mendapati pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan.

Kajian lain yang dijalankan mengenai permainan kosa kata *on-line* sebagai alat pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggeris, mendapati bahawa pelajar yang bermain permainan kosa kata *on-line* lebih berjaya dan mampu mengingat semula perkataan yang dipelajari dalam jangka masa yang agak lama. Hamid, Fateme dan Maryam (2014) menyatakan bahawa permainan secara *on-line* amat berkesan bagi pemerolehan kosa kata. Adanya unsur persaingan dan bekerjasama dalam permainan menjadikan pembelajaran kosa kata seronok dan menarik bagi murid.

Wang, Teng dan Chen (2015) telah menjalankan kajian mengenai penggunaan *iPad* yang melibatkan murid-murid di Taiwan. Penggunaan 'WordPower App' melalui *iPad* didapati membantu pembelajaran kosa kata murid. Dapatan kajian menunjukkan murid yang menggunakan *iPad* berjaya meraih kejayaan yang lebih baik dalam pembelajaran kosa kata dan meningkatkan motivasi pembelajaran. Penggunaan ICT dalam pengajaran menjadikan pembelajaran lebih aktif dan komunikatif berbanding pengajaran berbentuk tradisional.

Kajian-kajian lepas yang dikongsi menunjukkan bahawa permainan bahasa menerusi ICT memberikan kesan yang positif terhadap pemerolehan kosa kata dalam kalangan murid. Perkembangan penggunaan teknologi secara meluas telah membuka lowongan dan peluang-peluang baharu yang boleh diterokai bagi memenuhi keperluan pembelajaran murid masa kini. Kajian ini merupakan satu lagi usaha untuk mendalami dan memahami keberkesanan penggunaan ICT khususnya penggunaan Aplikasi Bitara Kata dalam pembelajaran kosa kata bahasa Melayu di Singapura.

METODOLOGI

Teori dan pendekatan yang mendasari kajian ini ialah teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut Fosnot (1996), teori konstruktivisme, proses pembelajaran murid akan lebih bermakna apabila murid mampu membuat kaitan makna antara apa yang dipelajari dengan pengalaman sedia ada mereka. Berdasarkan teori ini, ABK dibina dengan mengambil kira pengalaman dan pengetahuan sedia ada murid untuk mengenal pasti kosa kata menerusi proses penerokaan, permainan dan pembelajaran secara sendiri.

CIRI-CIRI ABK

ABK ini dibina untuk merangsang keseronokan dan minat serta

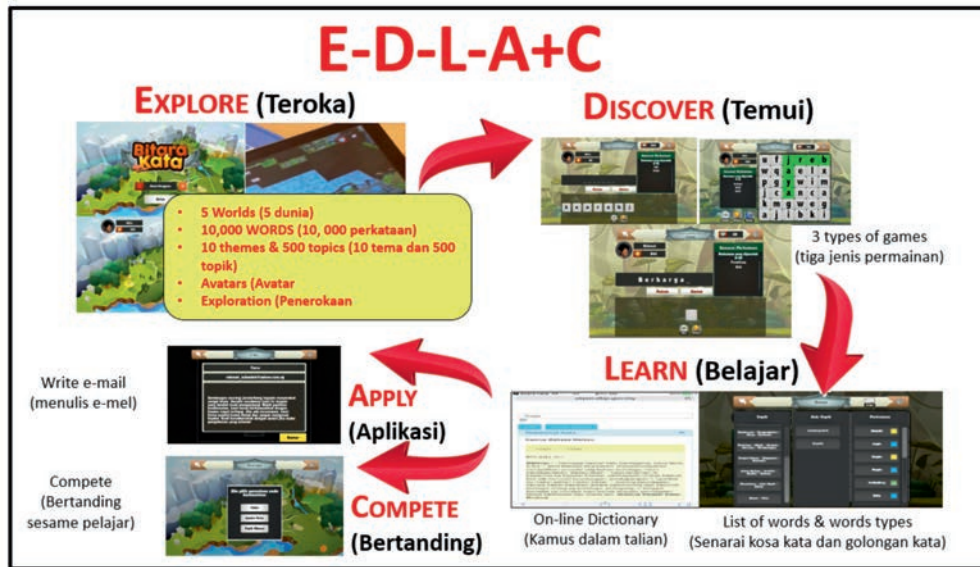
menimbulkan rasa keterujaan murid untuk mempelajari kosa kata dalam bahasa Melayu. Beberapa ciri khas telah dibina dengan mengambil kira kesediaan murid dalam pembelajaran kosa kata sesuai dengan asas teori konstruktivisme. ABK mengandungi ciri-ciri yang berikut:

- Pangkalan data yang mengandungi 10,000 kosa kata dalam bahasa Melayu
- 5 dunia avatar yang boleh diteroka oleh murid
- 10 tema dan 500 topik dalam bahasa Melayu berkaitan dengan bahasa, budaya, sastera dan alam Melayu
- Avatar atau watak yang boleh dipilih oleh pemain
- Penerokaan dan permainan interaktif
- Fungsi dan templat e-mel
- Rujukan pada e-kamus atau kamus dalam talian

KAEDAH EDLAC (EXPLORE, DISCOVER, LEARN, APPLY+COMPETE)

Aplikasi Bitara Kata direka bentuk menggunakan kaedah *Explore* (Teroka), *Discover* (Temui), *Learn* (Belajar), *Apply* (Aplikasi) + *Compete* (C) atau **EDLA+C**. Kaedah **EDLA+C** ini menekankan aspek penerokaan dalam permainan bahasa. Murid masuk ke dalam aplilaksi dengan memilih avatar pilihan mereka. Kemudian, murid meneroka atau **Explore** beberapa 'dunia' dalam aplikasi untuk mencari dan menemukan permainan-permainan. Dalam permainan yang ditemui, murid menyelesaikan dan mempelajari kosa kata berdasarkan tema-tema tertentu berkaitan bahasa, budaya dan sastera Melayu. Kemudiannya, dalam permainan-permainan ini, pelajar **Discover** atau menemui perkataan-perkataan atau kosa kata dalam bahasa Melayu. Murid kemudiannya belajar atau **Learn** tentang makna dan fungsi perkataan yang mereka temui. Murid boleh mempelajari lebih mendalam makna perkataan yang ditemui dengan mengklik fungsi kamus dalam talian atau e-kamus. Setelah itu, murid boleh mengaplikasikan atau **Apply** pengetahuan yang diraih dengan menulis e-mel kepada guru mengenai perkataan-perkataan yang mereka temui dalam permainan. Sebagai rangsangan tambahan, murid boleh bersaing atau **Compete** dengan rakan-rakan untuk meneroka dan menemui seberapa banyak perkataan dalam bahasa Melayu. Peraduan atau persaingan mencari perkataan sebegini meningkatkan rasa keseronokan dalam pembelajaran. Sila lihat Gambarajah 1.

Rajah1: Reka Bentuk E-D-L-A+C



Kaedah **EDLA+C** ini bersesuaian dengan teori konstruktivise yang menggalakkan penerokaan dan penemuan dalam proses pembelajaran yang dilalui murid. Dalam penerokaan dan penemuan ini, murid menggunakan pengalaman sedia ada mereka untuk menyelesaikan atau merungkai kosa kata berkaitan topik atau tema dalam permainan yang disediakan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini melalui dua proses penelitian iaitu (a) kajian uji cuba dan (b) kajian kes bagi memastikan keberkesanan aplikasi yang dibina menepati dan memenuhi keperluan pembelajaran murid.

SUBJEK KAJIAN

Kajian uji cuba melibatkan 108 murid dari 6 sekolah rendah yang mempelajari bahasa Melayu. Kajian kes pula melibatkan 22 murid Darjah 3 daripada sebuah sekolah rendah di kawasan Selatan Singapura.

INSTRUMEN KAJIAN

Dalam kajian yang dijalankan ini, beberapa instrumen kajian telah digunakan. Instrumen kajian yang digunakan:

- a. borang tinjauan prauji cuba dan pascauji cuba;
- b. prakajian kes dan pascakajian kes; dan
- c. penelitian tugasan bagi murid.

UJI CUBA ABK

Uji cuba dijalankan bagi memastikan segala fungsi ABK berjalan lancar menurut pengalaman murid atau penggunaanya. Di samping itu, uji cuba ini juga meneliti sejauh mana respons murid mengenai penggunaan ABK melalui beberapa soalan dalam borang tinjauan yang dijalankan sebelum dan selepas menggunakan ABK dalam proses pembelajaran mereka. Maklum balas murid dan guru juga diambil kira untuk memperbaiki aplikasi ini.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan uji cuba menunjukkan bahawa murid amat suka unsur permainan dan ICT dalam pembelajaran. Murid berasa teruja belajar sekiranya guru menggunakan aktiviti permainan dalam proses pembelajaran bahasa. Hampir semua murid menyatakan bahawa mereka suka akan ABK. Secara keseluruhannya, uji cuba ABK yang melibatkan 108 murid daripada 6 buah sekolah diterima baik oleh para murid yang rata-rata memberikan respons yang positif dan yakin akan potensi ABK sebagai wadah pembelajaran kosa kata yang menyeronokkan bagi murid. Sila lihat Jadual 1 bagi perincian dapatan.

Jadual 1: Dapatan Kajian Uji Cuba

No	Item	Prauji cuba Penggunaan ABK	Pascauji cuba Penggunaan ABK
1	Saya teruja untuk belajar bahasa Melayu.	82%	86%
2	Saya suka guru saya menggunakan ICT dalam pembelajaran BM dalam pelajaran.	100%	100%
3	Saya yakin menggunakan Bahasa Melayu apabila kosa kata bertambah.	55%	73%

4	Saya meningkatkan kosa kata menggunakan ABK.	27%	68%
5	Menerusi pelajaran yang diajar, saya boleh meningkatkan kosa kata saya.	59%	100%
6	ABK ada fungsi kamus dalam talian untuk saya memahami makna perkataan.	68%	82%
7	Fungsi e-mel membolehkan saya menulis kepada guru menggunakan kosa kata yang saya pelajari.	64%	77%

Daripada borang maklum balas yang dijalankan semasa prauji cuba dan pascauji cuba menunjukkan bahawa murid meraih manfaat daripada penggunaan ABK dalam pembelajaran kosa kata. Trend positif menunjukkan bahawa murid teruja untuk mempelajari kosa kata Melayu menggunakan ABK. Murid mendapati diri mereka lebih yakin untuk belajar bahasa Melayu. Penggunaan ABK telah meningkatkan kosa kata pelajar. ABK memberi ruang kepada murid untuk mempelajari makna kosa kata Melayu menggunakan platform Internet. Fungsi e-mel membolehkan murid mengaplikasikan kosa kata yang dipelajari.

KAJIAN KES ABK

Setelah proses uji cuba dilaksanakan dengan jayanya, sebuah lagi kajian kes dijalankan di sebuah sekolah bagi meneliti keberkesanan penggunaan ABK dalam proses pembelajaran kosa kata dalam kalangan murid.

DAPATAN PRAKAJIAN KES

Dapatan prakajian kes menunjukkan ramai murid suka aktiviti permainan dalam pembelajaran. Semua murid berasa seronok sekiranya pembelajaran menggunakan aktiviti permainan dan menggunakan ICT. Kebanyakan murid percaya bahawa penggunaan ICT boleh meluaskan kosa kata mereka. Dapatan ini menunjukkan

bahawa pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan penggunaan ICT dan konsep permainan mampu merangsang pembelajaran dalam kalangan pelajar. Dapatan ini konsisten dengan dapatan peringkat kajian uji cuba. Sila lihat Jadual 2 bagi perincian dapatan.

Jadual 2: Dapatan Prakajian Kes

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya suka belajar menggunakan aktiviti permainan.	66.7%	23.8%	9.5%	0
2	Pembelajaran bahasa menjadi seronok jika menggunakan aktiviti permainan.	57.1%	42.9%	0	0
3	Saya suka penggunaan alat ICT dalam pembelajaran.	66.7%	33.3%	0	0
4	Penggunaan ICT boleh meluaskan kosa kata saya.	52.4%	33.3%	14.3%	0
5	Saya menggunakan Internet untuk mencari makna perkataan.	19.1%	33.3%	23.8%	23.8%

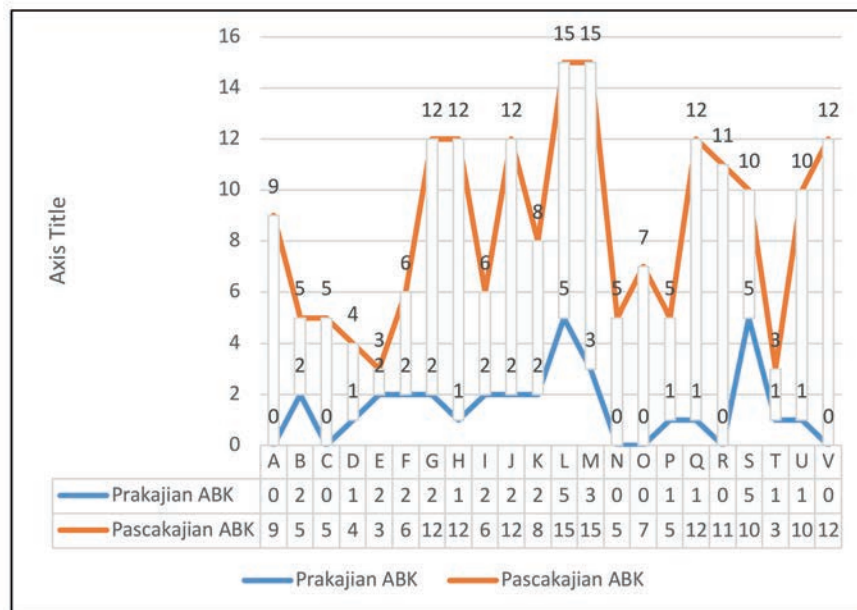
N = 22

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan prakajian kes mendapati bahawa ABK berkesan dalam mendedahkan dan menambahkan kosa kata baharu tentang tajuk 'keusahawanan' kepada murid-murid. Murid turut teruja setiap kali menggunakan ABK, dan ABK berjaya meningkatkan motivasi murid dalam pembelajaran kosa kata bahasa Melayu.

Setelah menggunakan ABK dalam proses pembelajaran, perluasan kosa kata murid amat ketara terserlah. Kosa kata murid didapati telah meningkat sebanyak 100% sebagaimana terpapar dalam Gambarajah 2. Kosa kata murid yang terlibat dalam kajian kes ini telah meningkat berbanding kosa kata semasa prakajian kes dijalankan.

Rajah 2: Perbandingan Taburan Peningkatan Kosa Kata Murid semasa Prakajian Kes dan Pascakajian Kes



Semasa di peringkat prakajian kes, murid didapati mempunyai kosa kata yang terhad mengenai tajuk 'Keusahawanan'. Hal ini dapat teliti daripada jumlah kosa kata yang dimiliki oleh murid mengenai tajuk pelajaran. Jumlah kosa kata murid sangat terhad, kebanyakannya hanya dapat menyatakan dua patah perkataan berkaitan dengan 'Keusahawanan'. Keadaan ini berbeza pada peringkat pascapengajaran ABK. Jumlah kosa kata meningkat setelah pembelajaran menggunakan ABK. Dapatan ini membuktikan bahawa ABK berjaya memperluas kosa kata murid-murid mengenai tajuk atau topik pelajaran yang berkaitan dengan keusahawanan. Tujuan kajian bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran kosa kata dalam kalangan murid menggunakan ABK tercapai. Secara keseluruhannya, pelajaran yang dijalankan semasa prakajian kes ini telah meningkatkan kosa kata semua murid yang terlibat dalam pelajaran ini menggunakan ABK.

Secara kolektif, murid-murid telah meraih kosa kata yang berikut dalam ABK berdasarkan tajuk 'Keusahawanan'.

Jadual 3: Contoh Kosa Kata yang Dicatat Murid Secara Kolektif

Prakajian Kes	Pascakajian Kes	
1. pedagang	1. usaha	11. sendiri
2. berusaha	2. wang	12. rugi
3. penjual	3. peluang	13. kreatif
4. jual dan beli	4. daya	14. untung
5. kerja	5. modal	15. pekerja
	6. berniaga	16. berani
	7. dagang	17. ambil
	8. Mencari	18. berani
	9. risiko	19. dagang
	10. bekerja	20. majikan

Senarai kosa kata sebelum kajian kes dilaksanakan memperlihatkan kosa kata murid yang amat terhad. Murid tidak pasti akan kosa kata atau perkataan yang boleh dikaitkan atau berkaitan dengan topik 'keusahawanan'. Perkataan 'keusahawanan' itu sendiri menakutkan murid. Namun setelah menggunakan ABK dalam proses pembelajaran, murid memahami bahawa terdapat banyak perkataan yang mereka tahu berkaitan dengan topik 'keusahawanan'. Murid lebih jelas dan yakin akan perkaitan perkataan-perkataan yang mereka teroka dengan tajuk pelajaran yang dipelajari bersama.

Berikut pula merupakan beberapa contoh ayat-ayat yang dihasilkan murid selepas melaksanakan pembelajaran menggunakan ABK. Kosa kata yang diraih murid secara kolektif lebih rencam dan bertambah. Hal ini membantu murid untuk melihat topik pelajaran dalam konteks yang lebih luas dan mengaitkan kosa kata yang dipelajari dengan pengetahuan sedia ada mereka tentang topik 'keusahawanan'.

Contoh-contoh ayat yang dibina oleh murid:

Ayat 1: Sarah ambil **usaha** untuk menolong orang-orang yang miskin.

Ayat 2: Abang saya mengumpul **modal** untuk keluarga kami.

Ayat 3: Encik Raffles datang ke Singapura untuk **berdagang**.

Ayat 4: Saya memerlukan modal untuk **berniaga**.

Ayat-ayat yang dibina murid jelas memaparkan bahawa murid telah berjaya menggunakan kosa kata baharu berkaitan topik pelajaran dan membina ayat-ayat yang bermakna menggunakan kosa kata yang dipelajari. Hal ini penting disebabkan murid berupaya membina ayat-ayat yang mereka fahami dan mengaitkan dengan pengetahuan sedia ada mereka untuk menjadikan pembelajaran mereka lebih bermakna. Penggunaan kamus dalam talian atau on-line membantu murid belajar secara sendiri makna perkataan yang mereka temui. Jadual 3 menunjukkan kosa kata murid telah bertambah dan menunjukkan peningkatan yang ketara akan pemahaman maksud 'keusahawanan'. Bukan itu sahaja, ABK menggalakkan murid untuk melalui proses pembelajaran yang mendalam atau '*deep learning*' akan maksud 'keusahawanan'. Ini dapat disokong dengan latihan mencari makna dan penulisan ayat-ayat menggunakan wadah e-mel yang tersedia dalam ABK.

RESPONS MURID MENGENAI ABK

Untuk mendapatkan respons murid mengenai pandangan mereka tentang penggunaan ABK dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu, tiga soalan terbuka telah diajukan kepada murid. Murid mendapati terdapat banyak perkara yang menarik tentang ABK. Murid juga melihat ada banyak kebaikan yang boleh diraih dengan menggunakan ABK dalam pengajaran dan pembelajaran, dan ABK membantu meluaskan kosa kata mereka. Bagi perinciannya, sila lihat Jadual 4, 5 dan 6 untuk meneliti respons murid mengenai penggunaan ABK dalam pembelajaran bahasa Melayu yang telah dilaksanakan.

Jadual 4: Contoh Respons Murid Mengenai Satu Perkara Menarik tentang ABK

Berikan SATU perkara menarik tentang ABK

- Meneroka banyak tempat dan mengumpulkan permata
- Tempat-tempat yang diteroka sungguh menarik
- Kami perlu mencari kosa kata dalam Bahasa Melayu walaupun mencabar
- Apabila saya mencari dan meneroka mencari perkataan
- Untuk mencari kuiz dalam peta
- Untuk mendapat banyak perkara yang terdapat dalam ABK
- Saya boleh berjalan bersama avatar dalam permainan 3-D
- Muzik latar sungguh menarik
- Saya boleh meneroka dan belajar
- Saya boleh main banyak permainan dan meneroka app ini
- Saya boleh bergerak dan berjalan dalam dunia avatar
- Lagu, muzik dan avatar
- Saya boleh berjalan dalam app dengan avatar saya
- Sungguh menyeronokkan
- Sungguh interaktif bagi pelajar menggunakan teknologi untuk belajar
- Saya boleh bermain permainan menggunakan telefon bijak
- Permainannya tidak membosankan
- Aktiviti yang terdapat dalam ABK
- Avatar dan kuiz yang menarik perhatian saya

Jadual 5: Contoh Respons Murid Mengenai Satu Kebaikan ABK

Nyatakan SATU Kebaikan ABK

- Saya boleh pergi ke kamus online untuk mencari makna perkataan
- Ilustrasi dan bagaimana hendak menyelesaikan 'puzzle'
- Permainan sangat menyeronokkan dan mencabar minda saya
- 3-D dan warnaya
- ABK sangat menyeronokkan
- ABK boleh luaskan kosa kata saya ABK
- Animasi dan grafiknya
- Banyak perkataan yang boleh ditemui daripada 'crossword puzzle' dan kuiz
- Kosa kata yang perlu diteroka dan ditemui
- Avatarnya sangat menarik
- Boleh mengukuhkan kosa kata saya
- Saya boleh tahu makna perkataan dengan pergi ke kamus *on-line*
- Satu-satunya permainan app bahasa Melayu yang sangat kreatif
- Murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran

Jadual 6: Contoh Respons Bagaimana ABK Meluaskan Kosa Kata Murid

Bagaimana ABK boleh meluaskan kosa kata kamu?

- Untuk mengetahui banyak kosa kata yang saya tidak tahu dan tahu maknanya
- Luaskan kosa kata saya dan saya boleh ingat maknanya
- Luaskan kosa kata dan kreativiti saya
- ABK membantu saya meluaskan kosa kata dengan mempelajari perkataan baharu
- ABK meningkatkan kosa kata saya dan memperbaiki bahasa Melayu saya
- ABK membantu saya dalam luaskan kosa kata
- Saya boleh gunakan kamus dalam talian
- ABK membolehkan saya belajar perkataan baharu
- ABK meningkatkan kosa kata saya dengan cara yang sangat menarik
- Menerusi penerokaan perkataan baharu dalam app
- Lebih menyeronokkan, dapat ingat banyak kosa kata
- Bila saya tahu makna perkataan, saya boleh gunakan perkataan tersebut dalam penulisan saya

RUMUSAN DAPATAN

Penggunaan App sebagai wadah pembelajaran kosa kata sesuai dengan cita rasa murid masa kini. ABK berjaya merangsang dan meningkatkan minat murid dalam pembelajaran kosa kata dan pembelajaran bahasa Melayu secara umum. ABK didapati mampu memperluas kosa kata murid. Penggunaan App ini juga mampu menjadikan pembelajaran kosa kata menjadi lebih menarik dan sekali gus meningkatkan minat dan motivasi untuk mempelajari bahasa Melayu. Penerimaan guru terhadap penggunaan ABK amat baik. Guru mendapati bahawa ABK berkesan dalam membina kosa kata murid. Bagi memastikan keberkesanan pembelajaran kosa kata yang menggabungkan kemahiran tahu perkataan dan tahu makna perkataan dalam konteks penggunaannya yang pelbagai, guru perlu merancang dan melaksanakan aktiviti susulan yang mengaitkan ABK dengan pembelajaran kosa kata yang bermakna. Daripada aktiviti yang dijalankan, pendedahan yang lebih kerap kepada perkataan-perkataan yang dipelajari perlu dilakukan dalam pembelajaran kosa kata seperti yang ditegaskan oleh Kelly (1992) dan Miyake dan Shah (1999). Guru juga perlu merancang dan merancah pembelajaran terutamanya bagi murid yang lemah bagi memastikan pembelajaran

kosa kata menjadi lebih bermakna.

IMPLIKASI

Antara implikasi yang jelas ialah guru tidak boleh menafikan akan kepentingan dan keberkesanan ICT khususnya penggunaan App dalam merangsang pembelajaran kosa kata dan penerapan permainan dalam pembelajaran. Jelasnya, pembelajaran kosa kata yang mendalam memerlukan penelitian dan perancangan berkesan serta perancangan aktiviti yang sesuai dengan keperluan pembelajaran murid yang rencam. Faktor keseronokan dan penerokaan dalam pembelajaran merangsang murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Semasa merancang dan melaksanakan pembelajaran kosa kata, guru tidak boleh mengetepikan perkaitan yang jelas antara faktor murid, tugas, konteks dan strategi pembelajaran bagi memastikan murid meraih manfaat pembelajaran kosa kata sebaik yang mungkin. Integrasi atau gabungan pelbagai strategi pembelajaran termasuklah penggunaan ICT baik secara tidak langsung atau pun terancang, perlu dilakukan bagi memenuhi keperluan pembelajaran murid yang rencam seperti yang ditegaskan oleh Ellis (1994).

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian uji cuba dan kajian kes menunjukkan manfaat yang diraih murid dalam pembelajaran kosa kata mereka. Murid didapati berasa seronok menggunakan ABK dalam pembelajaran kosa kata yang dilaksanakan. Penggunaan grafik, warna, permainan yang mencabar, unsur penerokaan, kesan muzik dan watak-watak menarik menjadi daya tarikan aplikasi ini. Konsep bermain sambil belajar mendorong murid-murid untuk lebih positif mempelajari kosa kata baharu. Tujuan meningkatkan dan merangsang murid untuk mempelajari dan meluaskan kosa kata melalui aplikasi ABK tercapai. Unsur penerokaan dan keseronokan merangsang motivasi murid untuk mempelajari kosa kata.

Pengajaran dan pembelajaran kosa kata menggunakan ABK memerlukan perancangan yang teliti. Guru harus melakukan pelbagai persediaan bermula dengan persediaan teknikal dan perancangan pelajaran. Guru perlu membuat persediaan untuk membiasakan diri dengan ABK dan mengenali segala keperluan ICT agar dapat menyelesaikan masalah teknikal yang berkaitan dengan *wi-fi*, alat ICT dan lain-lain agar pembelajaran kosa kata boleh berjalan dengan

lancar. Walaupun terdapat beberapa isu teknikal semasa murid melalui proses pembelajaran, umumnya guru mendapati bahawa murid sangat teruja untuk menggunakan ABK bagi memperluas kosa kata mereka. Murid juga didapati boleh melakukan aktiviti pembelajaran secara sendiri walaupun terdapat segelintir murid yang masih memerlukan bimbingan. Keterlibatan aktif murid semasa menggunakan ABK dalam pengajaran dan pembelajaran amat ketara sekali.

Penggunaan ABK dalam pengajaran dan pembelajaran kosa kata selaras dengan usaha Singapura untuk menuil penggunaan ICT dalam merangsang pembelajaran berteraskan kemahiran-kemahiran yang diperlukan pada abad ke-21. Dengan menuil penggunaan ICT, pengalaman pembelajaran yang menekankan aspek penerokaan dan pembelajaran secara sendiri merangsang pembelajaran murid. Sejauh ini, ABK telah dimuat turun lebih daripada 15,500 kali oleh pengguna dari seluruh dunia secara percuma. ABK yang boleh dimuat turun ke dalam peranti peribadi seperti iPad dan telefon bijak, menggalakkan pembelajaran secara sendiri dan menyeronokkan pada bila-bila masa dan di mana-mana jua, tidak mengira waktu dan tempat, melepasi ruang dan lingkungan bilik darjah mengikut keselesaan dan rentak pembelajaran penggunanya.

RUJUKAN

- Amaal Al Masri & Majeda Al Najjar (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 4, No. 9, September 2014.
- Al-Nafisah & Khalid Ibrahim (2012). Utilization of Instructional Games in EFL Teaching: A Case Study of Saudi Intermediate Schools. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies (JETERAPS)*, 3(1), 22-28. Retrieved from <http://jeteraps.scholarlinkresearch.org/articles/Utilization%20of%20Instructional%20Games%20in%20EFL%Teaching.pdf>
- Panih (2012). *Using Games on P6 Students' Vocabulary Learning*. Thailand: Srinakharinwirot University (SWU). Retrieved from <http://www.litu.tu.ac.th/journal/FLLTCP/Proceeding/816.pdf>
- Anyaeqbu, Ruphina, Ting, Wei dan Li, Yi. (2012). Serious game motivation in an EFL classroom in Chinese primary school. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 154-164. Retrieved from <http://www.tojet.net/volumes/v11i.pdf#page=164>

- Dai, W., & Gao, Y.(2011). Rote memorization of vocabulary and vocabulary development. *English Language Teaching*, 4, 61.
- Day, R., Omura, C., & Hiramatsu, M. (1991). Incidental EFL vocabulary learning and reading. *Reading in a Foreign Language*, 7, 541-551.
- Erfan Efendi (2013). The use of games to improves vocabulary mastery. ISSN2337-6384. *JP3, Volume 1*, No. 12, Augustus, 2013
- Ellis, N. (1994). Vocabulary acquisition: The implicit ins and outs of explicit cognitive mediation. In N. C. Ellis (Ed.), *Implicit and explicit learning of languages* (pp. 211-282). London: Academic Press.
- Fosnot, C.T. (Ed.) (1996). *Constructivism, theory, perspectives, and practice*. New York: Teachers College Press.
- Ferris, D. (1988). *Reading and second language vocabulary acquisition*. Unpublished manuscript, Department of Linguistics, University of Southern California.
- Hamid Ashraf, Fateme Ghanei Motlagh & Maryam Salami (2014). *The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediat) EFL Learners*. Published by Elsevier Ltd, Iran.
- Johnson, B. (2012). *Why students can benefit from playing games in college*. Retrieved April,2013, from Online College Courses:
- Kelly, P. (1992). Does the ear assist the eye in the long-term retention of lexis? *IRAL*, 30, 137-145.
- Linse, Caroline T (2006). *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York:McGraw-Hill
- Miyake, A., & Shah, P. (Eds.). (1999). *Models of working memory: Mechanisms of active maintenance and executive control*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mohamed Noh dan Rahmat Subadah (2015), Pembelajaran Bahasa Melayu Menerusi App: Pengalaman Singapura, dalam *Prosiding Seminar Antarabangsa Linguistik dan Pembudayaan Bahasa Melayu IX, "Bahasa Melayu sebagai Bahasa Asean"*, hal 237-245, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Serdang, Selangor, Malaysia.
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Boston, Mass.: Heinle & Heinle Publishers.

- <http://www.onlinecollegecourses.com/2012/06/18/why-students-can-benefit-from-playing-games-in-college/>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shusuke Murai (2015). *Digital Textbooks. E-textbooks to open digital can of worms*. Retrieved from: <http://www.japantimes.co.jp/news/2015/06/01/reference/e-textbooks-open-digital-can-worms/#.VgkNrrKqpBc>
- Siti Munirah Mohamad Ghani & Che Nor Aziah Mohamad (2014). *Improving year 4 Shafie Pupils' Vocabulary Through 'Vocabulary and Roll' game*. Retrieved from: <HTTP://MYLIB.CAKNA.NET/INDEX.PHP/2014/ARTICLE/VIEW/640/621>
- Sze Lui LAM (2014). Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau *Alternative Pedagogies in the English Language and Communication Classroom*. 4th CELC Symposium, Centre for English Language Communication National University of Singapore, 2014. Retrieved from: <http://www.nus.edu.sg/celc/research/4thsymposium.php>
- Wang B. T., Teng C. W., and Chen H. T. (2015). Using iPad to Facilitate English Vocabulary Learning. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 5, No. 2, February 2015. Retrieved from: <http://www.ijiet.org/papers/484-S00003..pdf>
- Zimmerman, C. B. (1994). *Self-selected reading and interactive vocabulary instruction: Knowledge and perceptions of word learning among L2 learners*. Unpublished PhD Dissertation, University of Southern California, Los Angeles.