

# PEMBELAJARAN BAHASA MENERUSI APP: PENGALAMAN SINGAPURA



**Rahmat Subadah**

**Mohamed Noh Daipi**

Pusat Bahasa Melayu Singapura



## Abstrak



Dalam abad ke-21, murid lebih teruja untuk meneroka dan meningkatkan pembelajaran dengan menuil penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT). Pendekatan pembelajaran sebegini mampu melibatkan murid secara aktif dalam pembelajaran bahasa Melayu. Kertas kerja ini menjelaskan pengalaman Singapura menuil penggunaan ICT dalam pembelajaran bahasa Melayu khususnya dalam pembelajaran kosa kata menggunakan App. Sesuai dengan keperluan pembelajaran murid yang suka kepada permainan App, Pusat Bahasa Melayu Singapura telah membina App Pintar Kata bagi merangsang pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan murid. Menerusi konsep permainan dan pembelajaran berdasarkan penerokaan yang berasaskan teori konstruktivisme, beberapa uji cuba bagi memastikan keberkesanan penggunaan App sebagai bahan pembelajaran berkesan telah dilaksanakan di enam sekolah rendah yang melibatkan 108 murid. Sebuah kajian kes juga telah dijalankan melibatkan 24 murid sekolah rendah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan App merangsang minat murid dalam pembelajaran kosa kata. Murid didapati teruja dan seronok belajar menggunakan App. Menerusi penggunaan App, pembelajaran boleh berlaku pada bila-bila masa dan di mana-mana jua mengikut keselesaan, kesediaan dan keperluan pembelajaran murid. App ini boleh diakses oleh semua pengguna bahasa Melayu menerusi sesawang maya dan menyokong usaha ke arah pemeraksanaan bahasa Melayu dalam dunia tanpa sempadan.

---

*Kata kunci: App, permainan bahasa, konstruktivisme, strategi pembelajaran*

## **PENGENALAN**

Sejak kemerdekaannya pada tahun 1965, sistem pendidikan Singapura telah mengalami beberapa perubahan demi menyediakan pendidikan yang terbaik bagi warganegaranya. Sesuai dengan perubahan global dan keperluan pekerjaan pada masa hadapan, sistem pendidikan Singapura memberi penekanan pada penggunaan *Information and Communication Technology* atau ICT dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Prasarana ICT juga terus dikembangkan untuk menjadikan Singapura 'negara bijak' pada masa depan. Dalam bidang pendidikan, Singapura terus berusaha memastikan penggunaan ICT terus meluas digunakan di dalam dan luar bilik darjah. Kementerian Pendidikan Singapura telah menubuhkan jawatankuasa bagi melakar Pelan Induk ICT bagi pembangunan ICT di semua sekolah di serata Singapura.

## **PELAN INDUK ICT DAN PELAKSANAANNYA**

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, menurut Shusuke (2015), nisbah murid dan komputer di Singapura ialah 2 murid untuk 1 komputer pada tahun 2010 berbanding negara Jepun yang nisbahnya masih 6.5 murid untuk 1 komputer pada tahun 2014. Sementara itu, lebih daripada 85% keluarga di Singapura boleh mengakses kemudahan jalur lebar. 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 akan terus 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.

Sejajar dengan usaha menyediakan setiap sekolah dengan prasarana yang terbaik yang diperlukan bagi memastikan setiap

sekolah adalah sekolah yang baik bagi pembangunan akademik dan sahsiah setiap murid, Kementerian Pendidikan Singapura meneruskan usaha bagi pembinaan bahan-bahan ICT yang mampu menyokong pembelajaran yang berkesan. Usaha ini melibatkan subjek bahasa Ibunda termasuk bahasa Melayu. Selain membina bahan-bahan pengajaran berasaskan ICT seperti bahan-bahan interaktif, klip video dan audio digital, kebanyakan sekolah di Singapura telah memanfaatkan teknologi ICT dengan pembinaan laman-laman Internet yang canggih dan pembinaan bahan-bahan berasaskan ICT dengan menuil penggunaan ICT bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran.

## **SEMAKAN KURIKULUM BAHASA IBUNDA**

Pihak Kementerian Pendidikan telah menjalankan dua Semakan Kurikulum Bahasa Ibunda pada tahun 2005 dan 2010 bagi mengenal pasti keperluan pelajar dan membuat penyesuaian kepada pendekatan pengajaran dan pengujian, serta peningkatan mutu bahan pengajaran. Kedua-dua semakan juga secara tuntas menyarankan penggunaan ICT secara meluas dalam pengajaran, pembelajaran dan pengujian 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 digunakan dalam kegiatan seharian dan membina sahsiah pelajar aktif dan pengguna bijak dalam kalangan pelajar.

## **PORTAL INTERAKTIF BAHASA IBUNDA**

Bagi meneruskan dan meluaskan penggunaan bahan-bahan ICT yang baik dalam pengajaran dan pembelajaran 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*.

## **USAHA PUSAT BAHASA MELAYU SINGAPURA**

Sejak penubuhannya pada Julai 2010, Pusat Bahasa Melayu Singapura (MLCS), Kementerian Pendidikan 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 App Pintar Peribahasa bagi merangsang pembelajaran peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah. App Pintar Peribahasa yang dilancarkan pada Jun 2014 boleh dimuat turun secara percuma oleh awam. Sambutan yang diberikan oleh guru, murid dan masyarakat sangat baik sekali. Menyusuli kejayaan ini, MLCS membina App Pintar Kata pada tahun 2015 dan dilancarkan secara rasmi oleh Menteri Pendidikan Singapura sempena Seminar Bahasa Melayu pada Jun 2015. Pada bulan September 2015, MLCS melancarkan App Cerita-cerita Rakyat Nusantara yang sesuai digunakan untuk murid-murid Darjah 1 dan 2.

Kertas kajian ini seterusnya menjelaskan pengalaman Singapura menuil penggunaan ICT dalam pembelajaran bahasa Melayu khususnya dalam pembelajaran kosa kata menggunakan App. Kajian ini memberikan tumpuan kepada penggunaan App Pintar Kata bagi merangsang pembelajaran kosa kata dalam kalangan murid di sekolah rendah.

## **PERNYATAAN MASALAH**

Pengajaran kosa kata di bilik darjah pada umumnya didapati kurang memberangsangkan kerana guru menjalankan pengajaran tanpa mengambil kira keperluan, minat, kesediaan dan gaya pembelajaran murid. Menurut Nation (1990), pembelajaran kosa kata memerlukan antara 5 hingga 16 pendedahan kepada perkataan baharu dalam sesuatu masa. Sekiranya kaedah pengulangan dan hafalan digunakan (Dai dan Gao, 2011), pembelajaran akan menjadi membosankan. Realitinya, ramai murid kini celik ICT. Menurut Johnson (2012), generasi celik ICT cepat berasa bosan dalam pembelajaran secara tradisional kerana mereka mengharapkan tahap interaktiviti yang tinggi. Oleh itu cara yang interaktif dan menarik perlu diteroka bagi menggalakkan pembelajaran kosa kata termasuklah menggunakan App dalam pembelajaran.

## **TUJUAN KAJIAN**

Kajian ini bertujuan untuk meneliti dan menilai kesan penggunaan App Pintar Kata dalam pembelajaran kosa kata bahasa Melayu. Khususnya, kajian ini bertujuan meneliti respons murid dan guru terhadap

pembelajaran kosa kata menggunakan App; dan keberkesanan penggunaan App dalam pembelajaran kosa kata 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.

## **PENGGUNAAN PERMAINAN DAN ICT DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA**

Banyak kajian telah dijalankan mengenai faedah pembelajaran menggunakan permainan 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 murid dalam pembelajaran. Sze Lui (2014) merumuskan bahawa pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif apabila menggunakan *gamification*

dalam pembelajaran kosa kata. Murid didapati lebih bermotivasi kerana mendapat maklum balas yang serta merta dalam proses pembelajaran.

Kajian-kajian 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.

Kajian lain yang dijalankan oleh Yip dan Kwan (2006) mengenai permainan kosa kata *on-line* sebagai alat pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggeris, mendapati bahawa murid 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 menarik bagi murid.

Wang, Teng dan Chen (2015) telah menjalankan kajian mengenai penggunaan *iPad* yang melibatkan pelajar-pelajar 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 dalam kalangan murid. 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 App Pintar Kata dalam pembelajaran kosa kata bahasa Melayu di Singapura.

## KAEDAH KAJIAN

Teori dan pendekatan yang mendasari kajian ini ialah teori pembelajaran konstruktivisme. Ahli teori konstruktivisme menjelaskan bahawa seseorang murid mampu belajar dengan lebih baik sekiranya mereka turut terlibat dalam pembinaan pengetahuan yang dipelajari. Berdasarkan teori konstruktivisme, App Pintar Kata dibina dengan mengambil kira pengetahuan sedia ada murid untuk mengecam dan mengenal pasti kosa kata menerusi proses penerokaan dan pembelajaran sendiri. Yang lebih penting, App Pintar Kata memasukkan setiap perkataan yang terdapat dalam buku teks dan buku aktiviti dari Pakej Mekar yang digunakan oleh murid-murid di sekolah rendah.

App Pintar Kata ini dibina untuk merangsang minat dan menimbulkan rasa keterujaan murid 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. Murid belajar bahasa Melayu melalui pengetahuan sedia ada dan pengalaman pembelajaran secara formal atau tidak untuk menyokong pembelajaran. App Pintar Kata mengandungi ciri-ciri yang berikut:

- pangkalan data yang mengandungi 50,000 kosa kata dalam bahasa Melayu;
- senarai kosa kata daripada buku teks dan buku aktiviti bagi bahan pengajaran dan pembelajaran di sekolah bagi darjah 1 hingga 6;
- unsur permainan dan cabaran;
- unsur bantuan seperti 'membeli' klu dan 'memanjangkan atau membekukan masa bermain' serta pengumpulan mata tertinggi;
- unsur pilihan dan fleksibiliti bagi murid untuk tidak mudah berputus asa; dan
- ciri rujukan pada e-kamus.

Kajian ini melalui dua proses penelitian iaitu (a) kajian uji cuba dan (b) kajian kes bagi memastikan keberkesanan App 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 24 murid Darjah 3 dari sebuah sekolah rendah di kawasan Barat Singapura.

## INSTRUMEN KAJIAN

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

1. borang tinjauan prauji cuba dan kajian kes;
2. borang tinjauan pascauji cuba dan kajian kes; dan
3. borang tinjauan penggunaan App bagi guru secara *on-line*.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan uji cuba menunjukkan bahawa murid amat suka unsur permainan dan ICT dalam pembelajaran. Murid berasa seronok belajar sekiranya pembelajaran bahasa mengandungi aktiviti permainan. Hampir semua murid suka akan App Pintar Kata. Secara keseluruhannya, App Pintar Kata mendapat penerimaan yang baik daripada murid. Sila lihat Jadual 1 bagi perincian dapatan.

**Jadual 1: Dapatan Kajian Uji Cuba**

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya suka belajar menggunakan aktiviti permainan.	72.0%	25.4%	1.8%	0.8%
2	Pembelajaran bahasa menjadi seronok jika menggunakan aktiviti permainan.	61.6%	37.6%	0	0.8%
3	Saya suka penggunaan alat ICT dalam pembelajaran.	66.0%	30.8%	2.4%	0.8%
4	Saya suka App Pintar Kata.	93.0%	6.2%	0	0.8%
5	App Pintar Kata menarik.	90.3%	9.7%	0	0

N = 108



## DAPATAN DARIPADA 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 murid. 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 = 24

## DAPATAN PASCAKAJIAN KES

Dapatan kajian merumuskan bahawa murid suka akan App Pintar Kata. Semua murid suka belajar menggunakan ICT dan menyatakan

bahawa mereka boleh mencari perkataan Melayu menggunakan App Pintar Kata. Murid mendapati App Pintar Kata mudah untuk dimainkan. Murid juga mengatakan bahawa mereka boleh mencari makna perkataan daripada permainan App Pintar Kata. Kesimpulannya, murid menerima baik penggunaan App Pintar Kata bagi pembelajaran kosa kata. App Pintar Kata mampu merangsang pembelajaran kosa kata murid disebabkan adanya unsur permainan yang melibatkan unsur penerokaan, menyelesaikan cabaran dan ciri-ciri permainan lain yang menjadikan pembelajaran kosa kata menyeronokkan. Sila lihat Jadual 3 bagi perincian dapatan.

**Jadual 3: Dapatan Pascakajian Kes**

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya suka Pintar Kata App.	95.8%	0	0	4.2%
2	Saya suka belajar menggunakan permainan ICT.	79.2%	20.8%	0	0
3	Saya boleh mencari perkataan Melayu menggunakan App Pintar Kata.	75%	25%	0	0
4	App Pintar Kata mudah untuk dimainkan.	70.8%	20.8%	4.2%	4.2%
5	Saya boleh mencari makna perkataan daripada App Pintar Kata.	54.2%	33.2%	8.4%	4.2%

N = 24

### **DAPATAN DARIPADA PEMERHATIAN GURU SEMASA KAJIAN KES DIJALANKAN**

Sesi pembelajaran menggunakan App Pintar Kata melalui beberapa sesi pengajaran dan pembelajaran. Daripada pemerhatian guru, murid tidak mempunyai masalah untuk mengendalikan permainan App

Pintar Kata menggunakan iPad. Mereka seronok bermain App Pintar Kata. Murid tidak mempunyai masalah untuk menemui perkataan-perkataan menerusi strategi percubaan dan penerokaan.

Penelitian ke atas perkataan-perkataan yang ditemui oleh murid menunjukkan bahawa murid yang terlibat dalam kajian kes ialah murid-murid yang sangat lemah dari segi penguasaan kosa kata. Walaupun guru telah mempermudah proses pembelajaran dengan mengenal pasti perkataan yang perlu dipelajari, penggunaan strategi kuiz dan gambar serta teknik penyooalan bagi memastikan murid faham apa yang dipelajari, masih ada murid yang mempunyai masalah untuk menyelesaikan tugas melengkapkan ayat-ayat pendek menggunakan perkataan yang telah dipelajari dengan betul. Guru juga mendapati bahawa penggunaan e-kamus tidak sesuai bagi murid yang sangat lemah. Dalam hal ini, pengetahuan tentang murid, tugas, konteks penggunaan perkataan dalam ayat dan strategi pembelajaran perlu diberikan perhatian. Hal-hal ini serupa dengan pandangan yang dijelaskan oleh beberapa pengkaji (Kelly, 1992; Gu dan Leung, 2002; Sansome, 2000; Oxford, Lavine, Hollaway, Felkins dan Saleh, 1996) mengenai pembelajaran kosa kata yang lebih bermakna. Pelbagai gabungan strategi pembelajaran kosa kata secara langsung dan tidak langsung boleh meningkatkan proses pembelajaran yang berkesan.

## **RESPONS GURU TERHADAP PENGGUNAAN APP PINTAR KATA DI SEKOLAH**

Satu tinjauan ringkas secara *on-line* untuk mendapatkan maklum balas guru telah dijalankan. Seramai 66 guru memberikan maklum balas mengenai penggunaan App Pintar Kata. Guru mendapati App Pintar Kata menarik dan berguna bagi pembelajaran kosa kata murid. App Pintar Kata didapati berkesan dalam membina kosa kata murid. Hal ini penting kerana App Pintar Kata didapati mampu membantu pembelajaran kosa kata murid. App Pintar Kata berjaya menyuntik unsur keseronokan dalam pembelajaran sesuai dengan pendekatan pengajaran yang menggunakan unsur permainan dalam pembelajaran. Sila rujuk Jadual 4 bagi perinciannya.

**Jadual 4: Dapatan daripada Pandangan Guru**

No	Soalan	Ya	Tidak
1	Saya tahu tentang App Pintar Kata.	97.0%	3.0%
2	Saya telah memuat turun App Pintar Kata.	97.0%	3.0%
3	Saya dapati App Pintar Kata menarik.	96.7%	3.3%
4	Saya dapati App Pintar Kata berguna.	92.1%	7.9%
5	Saya dapati App Pintar Kata berkesan dalam membina kosa kata murid.	89.1%	10.9%
6	Pelajar saya berasa seronok mempelajari kosa kata Melayu menggunakan App Pintar Kata.	89.2%	10.8%

N = 66

Penggunaan App sebagai wadah pembelajaran kosa kata sesuai dengan cita rasa murid masa kini. App Pintar Kata berjaya merangsang dan meningkatkan minat murid dalam pembelajaran kosa kata dan pembelajaran bahasa Melayu secara umum. App Pintar Kata didapati mampu memperluas kosa kata murid. Penggunaan App ini juga mampu menjadikan pembelajaran kosa kata menjadi lebih menarik dan sekaligus meningkatkan minat dan motivasi untuk mempelajari bahasa Melayu. Penerimaan guru terhadap penggunaan App Pintar Kata amat baik. Guru mendapati bahawa App Pintar Kata 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 permainan App Pintar Kata 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. Semasa merancang dan melaksanakan pembelajaran kosa kata, guru tidak boleh menyetepikan perkaitan yang jelas antara faktor murid, tugas, konteks dan strategi pembelajaran bagi memastikan murid meraih manfaat pembelajaran kosa kata yang sebaik 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) dan Nation (2001).

## **KESIMPULAN**

Secara kesimpulan, penggunaan App mampu merangsang pembelajaran termasuklah pembelajaran kosa kata. Pembelajaran kosa kata juga menjadi lebih seronok dan murid teruja untuk mencuba App yang disediakan. Seperti yang dijangkakan, unsur keseronokan dalam pembelajaran penting dan unsur permainan mampu memberikan keseronokan kepada murid. Aspek cabaran juga penting bagi merangsang pembelajaran dan merangsang minda murid untuk berfikir dan mencari jalan keluar daripada cabaran yang dihadapi. Menerusi penggunaan App, pembelajaran boleh berlaku pada bila-bila masa dan di mana-mana jua mengikut keselesaan dan keperluan pembelajaran murid. Melalui penggunaan App semua pengguna bahasa Melayu termasuklah murid, guru dan ibu bapa dari seluruh dunia mampu mengakses dan menggunakannya secara percuma. Hal ini membantu usaha ke arah pemeraksanaan bahasa Melayu di seluruh dunia.

## RUJUKAN

- 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.schorlinkresearch.org/articles/Utilization%20of%20Instructional%20Games%20in%20EFL%20Teaching.pdf>.
- 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.
- Anyaegbu, 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/v11i1.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.
- 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.
- Erfan Efendi (2013). The use of games to improve vocabulary mastery. ISSN2337-6384. JP3, Volume 1, No. 12, Augustus, 2013
- Ferris, D. (1988). *Reading and second language vocabulary acquisition*. Unpublished manuscript, Department of Linguistics, University of Southern California.
- Gu, Y., & Leung, C. B. (2002). Error patterns of vocabulary recognition for EFL learners in Beijing and Hong Kong. *Asian Journal of English Language Teaching*, 12, 121-141.

- 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: <http://www.onlinecollegecourses.com/2012/06/18/why-students-can-benefit-from-playing-games-in-college/>
- Kelly, P. (1992). Does the ear assist the eye in the long-term retention of lexis? *IRAL*, 30, 137-145.
- Laporan Jawatankuasa Semakan Bahasa Ibunda 2010: Memupuk Pelajar Aktif dan Pengguna Cekap. Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Singapura.
- Linse, Caroline T (2006). *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York:McGraw-Hill
- McCarthy, M., & O'Dell, F. (1994). *English vocabulary in use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCarthy, M. J. (1984). A new look at vocabulary in EFL. *Applied Linguistics*, 5, 12-22.
- Miyake, A., & Shah, P. (Eds.). (1999). *Models of working memory: Mechanisms of active maintenance and executive control*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Boston, Mass.: Heinle & Heinle Publishers.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oxford, R. L., Lavine, R. Z., Hollaway, M. E., Felkins, G., & Saleh, A. (1996). Telling their stories: Language learners use diaries and recollective studies. In R. L. Oxford (Ed.), *Language learning strategies around the world: Crosscultural perspectives* (pp. 19-34). Honolulu: University of Hawaii Press.

- Sansome, R. (2000). Applying lexical research to the teaching of phrasal verbs. *IRAL*, 38, 59-69.
- 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/#.VgkNrrKqBc>
- 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>
- Tunchalearn Panih (2012). Using Games on P.6 Students' Vocabulary Learning.
- Thailand: Srinakharinwirot University (SWU). Retrieved from: <http://www.litu.tu.ac.th/journal/FLLTCP/Proceeding/816.pdf>
- 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>
- Wesche, M., & Paribakht, T. S. (Eds.). (1999). *Incidental L2 vocabulary acquisition: Theory, current research, and instructional implications. Special issue: Studies in Second Language Acquisition*, 21, 175-335.
- 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.