

Penggunaan Strâtegi Permainan dan ‘Pas Keluar’ bagi Meningkatkan Kemahirân Membaca

Siti Nurashikin Ajmain

siti_nurashikin_ajmain@schools.gov.sg

Hyeryanti Suradi

hyeryanti_suradi@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Zhenghua

Abstrak

Berdasarkan penelitian kami, ramai murid Darjah 4 didapati kurang memahami teks yang mereka baca. Keadaan ini menjadi satu kebimbangan lebih-lebih lagi apabila murid-murid lebih cenderung berkomunikasi menggunakan bahasa Inggeris. Kajian ini dijalankan untuk meningkatkan pemahaman membaca murid melalui kaedah ‘**2P** - **P**ermainan dan **P**as Keluar’. Kaedah ‘**P**ermainan’ digunakan untuk menarik dan mengekalkan minat murid terhadap teks yang dibaca manakala Kaedah ‘**P**as Keluar’ pula digunakan sebagai suatu wadah penilaian formatif untuk menilai pemahaman pembacaan murid. Untuk kajian ini, aplikasi Legenda Singapura digunakan sebagai bahan bacaan kajian. Dapatan kajian ini menunjukkan terdapat peningkatan dari segi pemahaman membaca murid.

Kata Kunci: membaca, pemahaman, permainan, pas keluar, aplikasi Legenda Singapura



PENGENALAN

Membaca penting untuk meningkatkan penguasaan bahasa dan meluaskan pengetahuan murid. Membaca dapat memperkaya kosa kata kerana semasa proses pembacaan, murid akan didedahkan dengan perkataan baharu. Dalam jangka masa panjang, ini dapat meningkatkan kemahiran bahasa seperti bertutur dan menulis. Murid juga lebih berkeyakinan semasa berkomunikasi dan menyatakan pendapat. Namun, ini tidak mungkin tercapai sekiranya murid tidak suka membaca atau hanya membaca tanpa memahami kandungan teks.

Akibat kurang membaca, murid sering menghadapi kesukaran untuk memahami teks yang dibaca. Jika masalah ini dibiarkan, hal ini akan memberi kesan jangka panjang yang lebih buruk dan akan menjejaskan prestasi keseluruhan murid itu. Atas sebab inilah, kajian ini dilakukan untuk menarik dan mengekalkan minat murid untuk membaca dan memahami teks bacaan serta menggalak kemahiran berfikir. Selain menerapkan strategi ‘2P - Permainan dan Pas Keluar’, kami juga menggabungkan pembelajaran bersepadu dalam norma baharu agar murid dapat melanjutkan pembacaan di luar waktu sekolah. Ini sejajar dengan misi sekolah kami yang menggalakkan murid berfikir secara kritis dan kreatif dan mempunyai kecekapan abad ke-21.

PERNYATAAN MASALAH

Data praujian yang kami jalankan menunjukkan murid-murid Darjah 4, Tahap 3, kurang berupaya menjawab soalan-soalan inferens yang memerlukan murid untuk berfikir secara kritis. Data ini juga menunjukkan bahawa murid-murid kurang berupaya menjawab soalan yang berbentuk ‘*mengapakah*’, ‘*berikan cara*’, ‘*nyatakan*’ dan ‘*pengajaran*’.

Bentuk soalan yang menggunakan ‘*Nyatakan*’ (68%) dan ‘*Pengajaran*’ (64%) ternyata merupakan bentuk soalan yang mencabar bagi murid-murid. Tidak hairan jika bentuk soalan yang menggunakan perkataan ‘*Pengajaran*’ menjadi satu kelemahan yang ketara memandangkan bentuk soalan ini merupakan soalan beraras tinggi atau *Higher Order Thinking*.

Jadual 1: Data Praujian

Bentuk soalan	Mengapakah...	Berikan cara...	Nyatakan ...	Pengajaran ...
Peratusan murid yang menjawab dengan tepat	93%	89%	68%	64%

Melalui perbincangan kumpulan berfokus (*Focused-Group Discussion*) dengan murid-murid Darjah 4, Tahap 3, kami dapati bahawa murid-murid kurang membaca bahan-bahan bacaan dalam bahasa Melayu. Penggunaan bahasa Melayu di rumah juga merosot kerana ramai keluarga hari ini yang lebih selesa bertutur dalam bahasa Inggeris. Oleh itu, kami merumuskan bahawa punca utama masalah ini disebabkan murid kurang membaca bahan-bahan bacaan Melayu. Jika tidak ditangani segera, masalah ini akan berlanjutan ke peringkat yang lebih tinggi dan boleh menyebabkan murid hilang minat terhadap bahasa Melayu itu sendiri.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan kaedah permainan dalam meningkatkan pemahaman membaca murid; dan
2. menilai kaedah penilaian formatif 'Pas Keluar' dalam menilai pemahaman membaca murid.

KAJIAN LEPAS

Kajian ini berpaksikan teori behavioris (Skinner, 1974) dan motivasi ekstrinsik (Sansone, C., & Harackiewicz, J. M., 2000) untuk menarik minat murid dalam membaca dengan memberikan mereka cabaran-cabaran yang sesuai agar mereka sentiasa teruja untuk mencapai kejayaan.

Hew, K.F., Huang, B., Chu K.W.S, Chiu, D.K.W. (2016) mendapati bahawa penggunaan strategi permainan mempunyai impak yang positif dalam memotivasi murid untuk melibatkan diri dalam tugas yang diberi. Kerja



yang mereka hasilkan juga lebih baik berbanding subjek kawalan. Rocha Seixas, L., Gomes, A.S. Melo Filho, I.J. (2016) dalam kajian mereka pula, mereka mendapati bahawa pelajar yang mendapat ganjaran daripada guru menunjukkan prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan pelajar yang tidak mendapat sebarang ganjaran.

Menurut Brunner (2012), penggunaan ICT harus dimanfaatkan untuk mengekalkan minat pembaca hari ini yang dibesarkan dalam dunia digital. Sejarar dengan pendapat itu, Majumdar (2011) juga berpendapat bahawa pengajaran berbentuk tradisional telah berubah dengan mendadak kepada pembelajaran di alam maya.

Cauley & McMillen (2010) menyatakan bahawa penilaian formatif mempunyai impak besar terhadap motivasi dan prestasi murid. Oleh itu, guru perlu memilih teknik penilaian formatif yang sesuai agar murid dapat menetapkan matlamat pembelajaran mereka sendiri dan mempunyai motivasi untuk mencapai kejayaan yang mereka harapkan. Pembaca yang berminat dan memahami teks yang dibaca akan terdorong untuk belajar dan meningkatkan usaha mereka untuk menjadi yang terbaik (Guthrie, 2001).

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian merupakan 28 orang murid Darjah 4, Tahap 3. Semua murid dalam kumpulan ini dapat membaca secara sendiri dengan sebutan yang betul. Namun begitu, melalui pemerhatian kami, walaupun murid-murid Tahap 3 ini mempunyai keupayaan membaca dengan sebutan yang baik, lebih kurang 35% daripada mereka masih kurang mampu menginterpretasi teks yang mereka baca serta menjawab soalan-soalan yang memerlukan mereka berfikir secara kritikal.

Dalam satu perbincangan kumpulan berfokus (FGD) dengan murid-murid Darjah 4 yang tidak berjaya mengenal pasti jawapan yang tepat, mereka memberikan sebab-sebab berikut sebagai punca berlakunya masalah ini.



Menurut murid-murid yang terlibat:

- teks yang diberikan agak panjang;
- kurang berminat untuk membaca teks tersebut;
- mudah keliru dengan isi sampingan yang banyak; dan
- kurang memahami maksud soalan.

Instrumen Kajian

Berdasarkan dapatan yang kami peroleh, kami melakarkan suatu program bacaan bagi menarik minat murid untuk membaca dan memahami bahan-bahan yang mereka baca. Dalam program yang dijalankan selama 10 sesi ini, kami menggunakan 5 e-buku yang terdapat dalam aplikasi Legenda Singapura yang dihasilkan oleh Pusat Bahasa Melayu Singapura.

Aktiviti-aktiviti yang dijalankan ini sejajar dengan Amalan Pengajaran Singapura (STP). Pelaksanaan pelajaran juga disesuaikan dengan tahap dan keperluan subjek kajian. Penilaian formatif dijalankan dengan menggunakan 10-set Pas Keluar untuk menilai pemahaman membaca murid selepas membaca 5 e-buku Legenda Singapura. Pada masa yang sama, aktiviti ini juga mengambil kira peraturan yang perlu dipatuhi dalam norma baharu, lantas, program bacaan ini direka mengikut pendekatan pembelajaran bersepadu (*blended learning*).

Untuk menilai pemahaman membaca murid secara menyeluruh, kami akan membandingkan peratusan murid yang menjawab dengan tepat soalan-soalan yang memerlukan pemikiran kritis. Untuk tujuan kajian, kertas praujian dan pascaujian, kami memilih untuk menggunakan petikan kefahaman peperiksaan akhir tahun 2019 (praujian) dan 2020 (pascaujian) sekolah kami. Selain itu, kami melakukan perbincangan kumpulan berfokus (FGD) serta tinjauan di portal SLS pada akhir kajian untuk mendapatkan maklum balas daripada murid agar program membaca berpascakan murid ini dapat diperbaiki untuk tahun-tahun yang seterusnya.



Prosedur Kajian

Berteraskan Amalan Pengajaran Singapura (STP)

STP: Budaya Positif

Kajian ini menggunakan strategi budaya saing yang sihat di dalam kelas melalui penggunaan strategi 'Permainan' (gamification). Selain memberikan satu cabaran yang besar untuk mereka selesaikan pada akhir program ini, murid juga diberikan cabaran-cabaran sampingan yang lebih mudah dicapai pada akhir setiap aktiviti.

Cabaran terbesar yang perlu murid selesaikan pada akhir program ini adalah untuk menyelesaikan sekurang-kurangnya 1 set *BINGO* untuk mendapatkan ganjaran daripada guru. Untuk menyelesaikan 1 set *BINGO* ini, murid perlu menyelesaikan 9 cabaran kecil, iaitu, 9 Pas Keluar berdasarkan 5 e-buku Legenda Singapura yang mereka baca. Untuk membantu mereka selesaikan pas keluar ini, terdapat aktiviti-aktiviti dan permainan-permainan sampingan seperti permainan Kahoot, permainan 'Ayuh, Bantu Badang!' yang berkonsepkan permainan '*Escape Room*'. Permainan ini telah diubah suai untuk murid laksanakan secara dalam talian melalui *Google Forms*.

Penggunaan aplikasi Legenda Singapura juga merupakan salah satu cara untuk menarik minat murid untuk membaca teks kefahaman. Melalui penggunaan aplikasi Legenda Singapura, terdapat bahan visual dan animasi yang menarik serta permainan yang menyeronokkan. Dengan adanya bahan yang berbilang media, sudah pasti murid-murid teruja untuk membaca petikan cerita tersebut berkali-kali secara sendiri tanpa berasa bosan.

Program ini juga menyediakan kepelbagaian dalam jenis-jenis aktiviti yang dijalankan untuk membolehkan murid-murid bekerja secara sendiri, secara berpasangan, berkumpulan dan juga sekelas. Secara tuntas, hal ini memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik kepada murid lantas membuatkan suasana dan budaya pembelajaran di dalam kelas lebih selamat, selesa dan menyeronokkan.



STP: Penyediaan Pelajaran

Memandangkan subjek kajian kami merupakan murid yang boleh membaca dengan baik, kami menyediakan pakej Pas Keluar yang sesuai bagi murid Tahap 3. Kami menggunakan rutin berfikir ‘Lihat-Fikir-Tanya’ sebagai perancah untuk membantu mereka berfikir dengan lebih mendalam dan kritis.

Terdapat juga aktiviti yang memerlukan murid untuk mengenal pasti peribahasa dan kosa kata yang membantu murid-murid untuk memahami cerita. Wadah ICT seperti aplikasi Mentimeter digunakan untuk menghasilkan ‘awan perkataan’ (*word cloud*) dan merumuskan perkataan-perkataan yang telah murid-murid pelajari daripada cerita yang mereka baca. Selain itu, murid juga boleh mempelajari kosa kata melalui *Quizlet* yang guru sediakan atau menggunakan Kamus Dewan dalam talian untuk mencari makna perkataan.

STP: Pelaksanaan Pelajaran

Aktiviti-aktiviti dalam talian dimuat naik menggunakan portal SLS untuk mendedahkan murid kepada budaya pembelajaran bersepadu – pembelajaran perbincangan di dalam bilik darjah dapat diteruskan di alam maya. Hal ini membuka ruang untuk meningkatkan lagi kemahiran murid untuk belajar secara sendiri serta memupuk budaya pembelajaran sepanjang hayat.

Contohnya, murid-murid juga boleh berkongsi perkataan-perkataan baharu yang mereka pelajari berserta maksudnya dalam portal SLS. Hal ini juga membuatkan murid-murid bersikap bertanggungjawab untuk mempelajari kosa kata baharu untuk memahami teks yang mereka baca. Selain itu, pembelajaran bersepadu ini memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik apabila murid dapat belajar secara sendiri (*self-directed learning*) dan secara kolaboratif (*collaborative learning*).

STP: Penilaian dan Maklum Balas

‘Permainan’ seperti *Kahoot*, ‘Ayuh, Bantu Badang!’ yang berkonsepkan permainan ‘*Escape Room*’ yang telah diubah suai menggunakan *Google*



Forms merupakan salah satu wadah untuk menilai pemahaman murid secara formatif yang dilakukan melalui konsep permainan.

'Pas Keluar' merupakan satu wadah untuk menilai pemahaman bacaan murid. Pakej ini bertindak sebagai salah satu kaedah penilaian formatif yang kami jalankan secara ringkas agar murid dapat menilai sendiri kemampuan mereka memahami cerita yang mereka baca. Konsep pas keluar digunakan supaya penilaian formatif dapat dibuat secara ringkas agar tidak terlalu membebankan murid. Pas keluar ini menguji pemahaman kosa kata yang ada dalam petikan, kebolehan mengenal pasti maklumat-maklumat penting serta merancah pemikiran kritis menggunakan rutin berfikir.

Selain itu, melalui ruangan refleksi dalam pas keluar ini, murid dapat menyerapkan nilai teras yang telah mereka pelajari dalam Rakyat Budiman, selaras dengan visi Arif Budiman.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan Kuantitatif

Berdasarkan data praujian dan pascaujian yang dijalankan, dapatan menunjukkan bahawa murid-murid telah menunjukkan peningkatan dalam kemahiran menjawab soalan-soalan yang memerlukan mereka untuk berfikir secara kritis.

Jadual 2: Data Praujian dan Pascaujian

Bentuk soalan	Mengapakah...	Berikan cara...	Nyatakan ...	pengajaran
Praujian: Peratusan murid yang menjawab dengan tepat	93%	89%	68%	64%
Bentuk soalan	<i>Berikan sebab...</i>	<i>Bagaimanakah...</i>	<i>Nyatakan...</i>	<i>pengajaran</i>
Pascaujian: Peratusan murid yang menjawab dengan tepat	96%	100%	86%	96%

Dapatan Kualitatif

Melalui penelitian dan analisis data yang dapat dikumpulkan, 100% subjek kajian dapat melaksanakan aktiviti-aktiviti Pas Keluar di dalam kelas. 100% subjek kajian juga dapat menyelesaikan 1 set *BINGO* yang memerlukan mereka menyelesaikan sekurang-kurangnya 9 Pas Keluar. Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa secara purata 89% subjek kajian dapat melaksanakan aktiviti pembelajaran bersepadu menggunakan portal SLS di rumah.

Berdasarkan dapatan kami melalui tinjauan menggunakan undian atau ‘poll’ di portal SLS, kami mendapati bahawa 89% murid-murid suka akan aktiviti-aktiviti yang dijalankan dan berasa gembira dan seronok membuat aktiviti-aktiviti tersebut manakala 11% daripada kumpulan ini tidak memberikan apa-apa respons untuk tinjauan ini.

Antara respons terbuka (*open-ended*) yang diberi oleh murid ialah mereka “berasa besar hati kerana aktiviti-aktiviti sangat menarik” dan mereka dapat “belajar dan bermain”. Mereka juga gembira kerana mereka “faham cerita dalam talian”.

Melalui respons mereka, kami juga dapati bahawa murid dapat mempamerkan kecekapan abad ke-21 kerana mereka boleh “belajar sendiri” menggunakan wadah ICT dan portal SLS serta dapat berfikir secara kritis dan kreatif dan “mendapat banyak idea”.

Ada juga respons yang menunjukkan bahawa murid mempelajari kecekapan sosial dan emosi apabila mereka “bekerjasama dengan kawan-kawan”. Selain itu, penggunaan aplikasi Legenda Singapura juga memupuk kecintaan pada negara kerana murid mula ambil “tahu (tentang) kisah-kisah Singapura”.

KESIMPULAN

Secara tuntas, penggunaan strategi ‘**2P - Permainan dan Pas keluar**’ telah berjaya meningkatkan pemahaman membaca murid. Malahan, program 10-



sesi yang dijalankan sebagai pembelajaran bersepadu (*blended learning*) ini juga memberi ruang dan peluang untuk murid-murid belajar mengikut rentak pembelajaran (*learning pace*) mereka, lantas, mereka bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri (*take ownership of their own learning*). Pengalaman pembelajaran yang holistik ini bukan sahaja mempunyai impak yang positif terhadap pembangunan kognitif subjek kajian, malahan, dapat membina kecekapan abad ke-21 dan kecekapan sosial emosional murid dalam situasi pembelajaran yang menyeronokkan (*joy in learning*).

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Suriyana Ghapari

RUJUKAN

Amalan Pengajaran Singapura. Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akedemi Guru Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura.

Brunner, G. (2012). *How technology is creating a reading revolution*.

Cauley, K. M. & McMillan J.M. (2010). Formative Assessment Techniques to Support Student Motivation and Achievement. *The Clearing House: Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83, 1, 1-6. Dipetik pada 30 November 2020 dari <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00098650903267784?src=recsys>

Guthrie, J.T. (2001) *Contexts for engagement and motivation in reading. Reading Online*, 4(8). International Association: Washington DC.

Hew, K.F., Huang, B., Chu K.W.S, Chiu, D.K.W. (2016). Engaging Asian students through game mechanics: Findings from two experiment studies. *Computers & Education*, 92-91, 221-236. Dipetik pada 30 November 2020 dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131515300592>

Legenda Singapura. Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akedemi Guru Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura.



Majumdar, S. (2011). *Teacher Education in TVET. Developing a new Paradigm. International Journal of Training Research*, 9(12), 49-49

Menjadikan Pemikiran Jelas; Pelaksanaan Rutin Berfikir Di Bilik Darjah. Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akedemi Guru Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura.

RochaSeixas, L., Gomes, A.S. MeloFilho, I.J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48-63. Dipetik pada 30 November 2020 dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215302363?via%3Dihub>

Sansone, C., & Harackiewicz, J. M. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivation: The search for Optimal Motivation and Performance*. San Diego: Academic Press.

Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Vintage Books.

Brookhart, S. M. (2013). Develop a Student-Centered Mind-set for Formative Assessment Voices From the Middle; *Urbana*, 21, 2, 21-25. Dipetik pada 30 November 2020 dari <https://search.proquest.com/openview/1178bef422b12a061e7eff22cb82a841/1?pq-origsite=gscholar&cbl=33274>

