

26

Penggunaan Peta Buih dan ABK untuk Merangsang Pembelajaran Kosakata Pelajar

Rita Zarina Mohd Nazeer

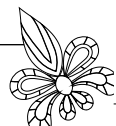
rita_zarina_mohd_nazeer@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Marsiling

Abstrak

Tinjauan guru mendapati pelajar mempunyai kosakata yang terbatas. Hal ini menyebabkan pelajar mengalami kesukaran untuk menyampaikan idea atau perasaan mereka sama ada secara lisan atau pun penulisan dengan berkesan. Kajian ini memberi tumpuan kepada penggunaan peta buih dan App Bitara Kata (ABK) dalam meningkatkan keberkesanan pembelajaran kosakata dan motivasi dalam kalangan pelajar. Kajian ini melibatkan 20 pelajar Menengah 2 aliran Ekspres. Kajian ini memberikan tumpuan kepada penggunaan peta buih dan aplikasi ABK dalam proses pembelajaran kosakata untuk merangsang pembelajaran pelajar. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar berasa seronok mengikuti pelajaran yang dirancang.

Kata Kunci: App Bitara Kata, peta buih, motivasi, kosakata



PENGENALAN

Kosa kata merupakan asas dan tunjang utama sesuatu bahasa. Tanpa kosa kata tiada bahasa. Tanpa penguasaan kosa kata yang luas dalam pelbagai konteks, pelajar tidak mampu berkomunikasi, menyampaikan idea atau mengekspresikan perasaan dengan berkesan. Menurut Rupley, Logan dan Nocholos (1998), kosa kata ibarat bahan perekat yang dapat mencantumkan cerita, idea dan kandungan bahan bacaan dan pelajaran, justeru membuat proses pemahaman pelajar lebih mudah.

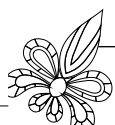
Guru menjalankan pelbagai strategi dan aktiviti pengajaran dan pembelajaran untuk meluaskan kosa kata pelajar termasuklah dengan menjalankan program bacaan luas dan menerapkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam pengajaran dan pembelajaran. Malah, guru-guru bahasa Melayu di Singapura telah menyarankan pelbagai strategi pembelajaran kosa kata termasuklah pengelompokan kosa kata (Ruhaidah dan Nuradilah, 2017), penggunaan LEGO dan *Story Starter* (Khairiah dan Nur Ain, 2017), penggolongan kata (Rashidah dan Muhammad Nizam, 2017) dan banyak lagi strategi yang praktikal yang boleh digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran kosa kata.

Kertas kajian ini memberi tumpuan kepada penggunaan App Bitara Kata (ABK) dan peta buih dalam merangsang pembelajaran kosa kata pelajar. Melalui penggunaan ABK dan peta buih, pelajar diharapkan akan lebih terangsang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran kosa kata dan sekali gus meluaskan kosa kata pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

Kosa kata penting dalam pembelajaran bahasa. Pemerhatian guru mendapati bahawa ramai pelajar mempunyai kosa kata yang terbatas. Oleh hal demikian, pelajar mengalami kesukaran untuk menyampaikan idea atau perasaan mereka sama ada secara lisan atau pun penulisan dengan berkesan.

Dalam sesi prauji cuba App Bitara Kata (ABK) yang dijalankan pada bulan Februari 2017, guru mendapati bahawa 100% pelajar gemar akan penggunaan ICT dalam pembelajaran bahasa Melayu. Pelajar juga percaya bahawa penggunaan ICT boleh merangsang minat dan penguasaan kosa kata mereka. Lantas, guru



perlu menerapkan penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini mempunyai tujuan untuk:

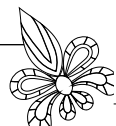
1. meneliti keberkesanan ABK dan peta buih dalam meningkatkan kosa kata pelajar; dan
2. meneliti keberkesanan penggunaan ABK dan peta buih dalam merangsang pembelajaran kosa kata.

KAJIAN LEPAS

Menurut Linse (2006), penguasaan kosa kata yang luas membantu pembelajaran bahasa yang berkesan. Ahli bahasa percaya bahawa terdapat kaitan yang penting antara pelajar, tugas, konteks dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosa kata. Keempat-empat faktor ini saling berkaitan dan penting dalam membina pemerolehan, pemahaman makna dan penggunaan kosa kata dalam kalangan pelajar.

Hakikatnya, pelajar mempelajari kosa kata baharu hampir setiap hari secara tidak langsung menerusi pengalaman di sekeliling mereka. Guru menggunakan pelbagai strategi untuk memperluas kosa kata pelajar termasuklah dengan penggunaan kamus, penelitian makna dan fungsi perkataan mengikut konteks, pengelompokan kata, strategi pertukaran perkataan atau *substitution*, pemecahan kata dan kolokasi perkataan, penggunaan kaedah leksikal dan lain-lain lagi.

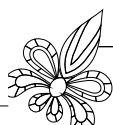
Peta buih (*bubble map*) atau peta sumbang saran (*brainstorming map*) digunakan untuk mencambah idea atau fakta berkaitan topik utama, memfokuskan pemikiran pelajar kepada satu topik utama, mengaitkan pengetahuan sedia ada dengan pengetahuan baharu dan merangsang pemikiran kritis dan kreatif. Menurut Linawati Adiman dan Sharifah Nor Puteh (2017), peta buih berfungsi untuk membantu pelajar memahami sesuatu perkataan atau topik melalui penjanaan perkataan atau kosa kata yang membantu mereka memahami makna perkataan.



Selain kepelbagaian strategi pembelajaran yang diperkenalkan oleh guru, penggunaan ICT sebagai wadah pembelajaran kosa kata juga penting. Hakikatnya, pelajar hari ini cepat berasa bosan sekiranya pembelajaran dijalankan secara tradisional (Johnson, 2012). Pelajar masa kini biasanya mengharapkan tahap aktiviti interaktif yang tinggi. Oleh yang demikian, penerapan konsep permainan perlu diteroka bagi menggalakkan pembelajaran kosa kata termasuklah menggunakan app dalam pembelajaran. Amaal dan Majeda (2014) menunjukkan bahawa permainan mampu meningkatkan pembelajaran kosa kata. Siti Munirah dan Che Nor Aziah (2014) menyimpulkan bahawa penggunaan permainan dapat meningkatkan kecekapan kosa kata pelajar.

Hamid, Fateme dan Maryam (2014) mendapati bahawa permainan kosa kata secara dalam talian berjaya membantu pelajar mengingat semula perkataan yang dipelajari bagi jangka masa yang agak lama dan amat berkesan bagi pemerolehan kosa kata. Unsur persaingan dan bekerjasama dalam permainan secara dalam talian dianggap menarik oleh pelajar. Wang, Teng dan Chen (2015) membuktikan bahawa pembelajaran kosa kata menggunakan aplikasi 'WordPower App' dalam kalangan pelajar berjaya meningkatkan pembelajaran kosa kata dan motivasi pelajar. Begitu juga menurut kajian yang dijalankan oleh Rahmat dan Mohamed Noh (2016) mendapati pembelajaran kosa kata melalui penggunaan App Pintar Kata berjaya merangsang pembelajaran dan meluaskan kosa kata pelajar. Pelajar didapati seronok meneroka dan mencari perkataan-perkataan baharu menggunakan Aplikasi Pintar Kata menggunakan peranti iPad di sekolah dan di rumah.

Teori pembelajaran yang mendasari kajian ini ialah teori konstruktivisme. Model pengajaran yang digunakan ialah model pembelajaran penerokaan berpandu atau *Guided Discovery Learning* yang berasaskan teori konstruktivisme (Bruner, J, 1960). Pendekatan ini menggalakkan pelajar berinteraksi dengan persekitaran pembelajaran dengan meneroka dan menggunakan objek yang disediakan, bertanyakan soalan sambil mencari penyelesaian secara sendiri. Biasanya, pelajar lebih mampu mengingat konsep dan pengetahuan yang diteroka sendiri berbanding dengan informasi yang guru berikan atau sediakan (Ormrod, 1995). Guru mendapati bahawa penerokaan terpandu ini lebih berjaya sekiranya pelajar mempunyai atau disediakan dengan pengetahuan sedia ada dan melalui pengalaman pembelajaran yang berstruktur. (Roblyer, Edwards dan Havriluk, 1997).



Oleh sebab itulah, kajian ini mengambil pendekatan untuk menggabungkan pembelajaran secara langsung dengan tidak langsung dalam pembelajaran kosa kata yang menekankan penggunaan ICT.

KAEDAH KAJIAN

Model kajian yang digunakan ialah kajian kes dengan tujuan untuk meneliti secara khusus penggunaan ABK dalam pembelajaran kosa kata pelajar. Kaedah pengumpulan data yang digunakan pula berbentuk kualitatif dan kuantitatif.

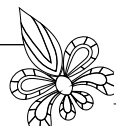
Subjek kajian

Dalam kajian ini, seramai 20 pelajar Menengah 1 aliran Ekspres telah terlibat. Secara umumnya, kelas ini terdiri daripada pelajar pelbagai keupayaan. Para pelajar ini mempunyai keupayaan belajar yang bersifat sederhana dengan Skor-T PSLE secara purata pada agregat 198. Terdapat 7 pelajar yang berada di tahap cemerlang, 10 pelajar di tahap sederhana manakala 3 pelajar berada di tahap lemah. Menurut tinjauan yang dijalankan, seramai 65% daripada para pelajar ini menyatakan bahawa mereka lemah dari segi kosa kata.

Instrumen kajian

Dalam kajian ini, ABK telah digunakan bagi merangsang pembelajaran kosa kata pelajar melalui penggunaan aplikasi permainan yang tersedia dan fungsi kamus on-line atau kamus dalam talian. Selain itu, templat penulisan e-mel juga disediakan. Guru menggunakan beberapa alat bagi tujuan pengumpulan data dan analisis keberkesanan pembelajaran yang menerapkan penggunaan ABK dalam pembelajaran kosa kata. Ini termasuklah:

1. Borang tinjauan sebelum dan selepas pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran;
2. Borang refleksi pelajar;
3. Tugasan pelajar – semak melalui e-mel (meneliti ayat-ayat yang dibina murid/pelajar); dan
4. Pemerhatian dan refleksi guru.

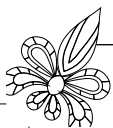


Prosedur kajian

Kajian yang dijalankan melalui 3 proses pelaksanaan:

1. Fasa prapembelajaran:
 - Perbincangan tentang pengajaran – menetapkan murid dan kelas yang akan terlibat dalam uji cuba
 - Pemilihan tema/topik/ bagi peluasan kosa kata
 - Profil murid – termasuklah bagi kajian awal
 - Pembinaan rancangan pelajaran dan bahan pembelajaran – termasuklah pemilihan, perbincangan dan pembaikan
 - Pembinaan borang maklum balas dan tinjauan ringkas prakajian dan pascakajian – menentukan tahap penguasaan kosa kata dan refleksi murid

2. Fasa Pembelajaran – pelaksanaan:
 - Perbincangan – penetapan unit, topik dan penggunaan alat bantu mengajar termasuklah penggunaan peta buih
 - Pelaksanaan pembelajaran – guru menjalankan pengajaran dan memberikan penerangan tentang penggunaan ABK dan langkah-langkah pembelajaran
 - Penggunaan App Bitara Kata
 - o Pemilihan templat penerokaan
 - o Penerokaan dan mencari perkataan – strategi penerokaan ini memberi ruang untuk pembelajaran yang autentik ketika pelajar mencari perkataan. Semasa pelajar menggunakan ABK ini, unsur ganjaran dan hukuman (*rewards and punishment*) diterapkan. ABK memberikan mata kepada pelajar setiap kali mereka berjaya menemui perkataan dan mata yang dikumpulkan akan berkurangan sekiranya pelajar menggunakan fungsi 'bantuan' terlalu kerap. Guru juga memberikan ganjaran 'coklat' kepada pelajar yang berjaya menemui banyak perkataan semasa bermain dan meneroka ABK.
 - Mencari makna perkataan menggunakan kamus on-line
 - Menyelesaikan tugas dengan menulis e-mel
 - Memberikan maklum balas – guru memberikan maklum balas secara formatif dalam proses pembelajaran. Semasa pelajar



melaksanakan aktiviti menggunakan peta buih dan bermain ABK, guru sentiasa memberikan maklum balas dan dorongan agar pelajar berusaha melakukan yang termampu dalam masa yang ditetapkan. Guru juga merumuskan pembelajaran agar pelajar memahami dan membuat kaitan yang jelas dengan objektif pelajaran.

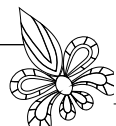
3. Fasa pascapembelajaran:

- Borang tinjauan – guru menjalankan tinjauan untuk mengetahui respons pelajar berkaitan penggunaan ABK dalam proses pembelajaran
- Refleksi murid – guru juga meminta pelajar melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilalui
- Pengumpulan data dan analisis – guru mengumpulkan data termasuklah daripada hasil kerja yang pelajar telah lakukan bagi meneliti kesan penggunaan ABK dan peta buih dalam pembelajaran pelajar

Proses pembelajaran yang dilaksanakan selaras dengan teori yang diketengahkan oleh Bruner (1967). Menurut Bruner, pembelajaran yang berkesan harus mengandungi komponen berikut:

1. Pengalaman haruslah direka bentuk agar membantu pelajar mahu belajar;
2. Kandungan dan kemahiran termasuklah pengetahuan yang akan dipelajari pelajar haruslah berstruktur dan sedia diterima dan difahami oleh pelajar;
3. Langkah-langkah pembelajaran yang berkesan haruslah dinyatakan dan ditunjuk ajar. Proses ini seharusnya membantu pelajar meningkatkan keupayaan mereka untuk memahami dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari; dan
4. Seterusnya, proses pembelajaran juga perlu mengambil kira faktor motivasi menerusi ganjaran dan hukuman sesuai dengan proses dan keperluan pembelajaran pelajar.

Dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan berpandukan pembelajaran penerokaan berpandu, konteks pembelajaran bagi pelajar disediakan berdasarkan objektif dan hasil pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pelajar bertanggungjawab bagi penerokaan kandungan



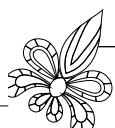
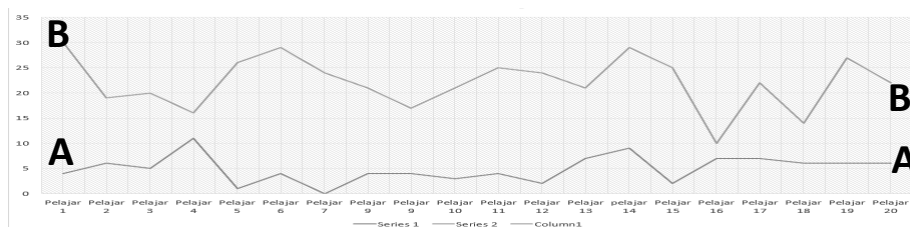
dan aktiviti pembelajaran secara sendiri. Pelajar bebas meneroka permainan dan menggunakan fungsi kamus dalam talian. Guru menyediakan panduan pembelajaran bagi memudah cara dan memandu pelajar mengikuti langkah demi langkah proses pembelajaran yang dirancang. Pemahaman pelajar pula dikukuhkan menerusi aktiviti pengaplikasian dengan menulis e-mel kepada guru dengan menggunakan kosa kata yang ditemui semasa bermain dan menggunakan ABK.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Sebelum pengajaran dan pembelajaran menggunakan ABK dijalankan, para pelajar diminta untuk mencatatkan perkataan atau kosa kata yang berkaitan dengan topik untuk mengetahui pengetahuan sedia ada mereka. Rajah 1 menunjukkan jumlah perkataan yang dicatat oleh pelajar sebelum dan selepas kajian dijalankan berkaitan kosa kata yang pelajar tahu mengenai topik yang dipelajari.

Rajah 1 menunjukkan terdapat peningkatan yang ketara mengenai kosa kata pelajar sebelum dengan selepas mengikuti pembelajaran menggunakan ABK dan peta buih dalam pembelajaran. Secara purata, setiap pelajar hanya berupaya mencatat secara purata 4.7 perkataan semasa prakajian. Semasa pascakajian pula, setiap pelajar berupaya mencatat 22.1 perkataan secara purata. Secara purata, setiap pelajar mengalami peningkatan sebanyak 17 perkataan pada akhir proses pengajaran dan pembelajaran. Ini menunjukkan bahawa pelajar lebih sedar dan faham mengenai pentingnya untuk memahami makna dan konteks penggunaan kosa kata yang dipelajari, mereka perlu tahu dan menguasai kosa kata lain yang berkaitan topik yang dipelajari.

Rajah 1: Perbandingan Jumlah Kosa Kata Pelajar pada Peringkat Prakajian dan Pascakajian



- A – Jumlah perkataan yang pelajar catat semasa prajian
 B – Jumlah perkataan yang pelajar catat semasa pascakajian

Jadual 1 menunjukkan senarai perkataan yang dicatat oleh pelajar semasa prapengajaran. Perkataan yang ditebalkan dalam Jadual 1 ialah perkataan yang dicatat oleh kebanyakan pelajar. Jadual 2 pula merupakan perkataan yang dicatat oleh pelajar selepas menggunakan ABK semasa pascapengajaran.

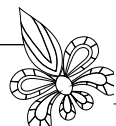
Jadual 1: Kosa Kata yang Pelajar Tahu pada Fasa Prapengajaran

Senarai Perkataan Berkaitan dengan Pekerjaan Juruterbang yang Pelajar Tahu				
<i>kapal</i>	<i>pandai</i>	<i>awan</i>	<i>fokus</i>	<i>pengalaman</i>
<i>terbang</i>	<i>lelaki</i>	<i>enjin</i>	<i>pramugara</i>	<i>penumpang</i>
<i>langit</i>	<i>teknologi</i>	<i>topi</i>	<i>pramugari</i>	<i>susah</i>
<i>laju</i>	<i>angin</i>	<i>radio</i>	<i>senyuman</i>	<i>mikrofon</i>
<i>berani</i>	<i>tinggi</i>	<i>bagasi</i>	<i>menakjubkan</i>	<i>ribut</i>

Jadual 2: Kosa Kata Pelajar pada Fasa Pascapengajaran

Senarai Perkataan Berkaitan dengan Pekerjaan Juruterbang yang Pelajar Tahu				
<i>radio</i>	<i>awan</i>	<i>dewan</i>	<i>udara</i>	<i>lapangan</i>
<i>berkomunikasi</i>	<i>kapal</i>	<i>pelepasan</i>	<i>putih</i>	<i>pakaian</i>
<i>pramugari</i>	<i>terbang</i>	<i>kapten</i>	<i>pandu</i>	<i>pasport</i>
<i>pramugara</i>	<i>penumpang</i>	<i>menara</i>	<i>keselamatan</i>	<i>cekap</i>
<i>langit</i>	<i>kecemasan</i>	<i>kawalan</i>	<i>mahir</i>	<i>angin</i>
<i>seragam</i>	<i>butang</i>	<i>kawal</i>	<i>berani</i>	<i>landasan</i>
<i>kokpit</i>	<i>tali</i>	<i>pembesar</i>	<i>latihan</i>	<i>enjin</i>
<i>pesawat</i>	<i>pinggang</i>	<i>suara</i>	<i>berpengalaman</i>	<i>topi</i>
<i>cekap</i>	<i>ketinggian</i>	<i>bagasi</i>	<i>selamat</i>	<i>angkasa</i>

Daripada data yang dikumpulkan, secara keseluruhannya pelajar tidak berupaya mencatatkan banyak perkataan berkaitan dengan topik semasa prakajian. Kebanyakan perkataan yang dicatat oleh pelajar semasa prakajian agak sama seperti *kapal*, *terbang*, *angin*, *awan*, *pandai*, *enjin* dan *penumpang*. Setelah

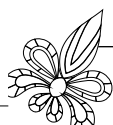


menggunakan ABK dalam proses pembelajaran, ramai pelajar didapati mampu mencatat lebih banyak perkataan berkaitan dengan topik yang dipelajari. Jadual 2 menunjukkan kosa kata yang mampu dicatat oleh pelajar selepas menggunakan ABK. Dalam hal ini, penggunaan kamus dalam talian sebagai ciri yang ada dalam ABK turut memainkan peranan penting membantu pelajar memahami kosa kata yang ditemui semasa meneroka ABK. Berikut adalah beberapa contoh hasil penulisan ayat dan perenggan yang dikirimkan kepada guru melalui e-mel.

Jadual 3: Contoh Hasil Kerja Pelajar (Proses Aplikasi Pengetahuan)

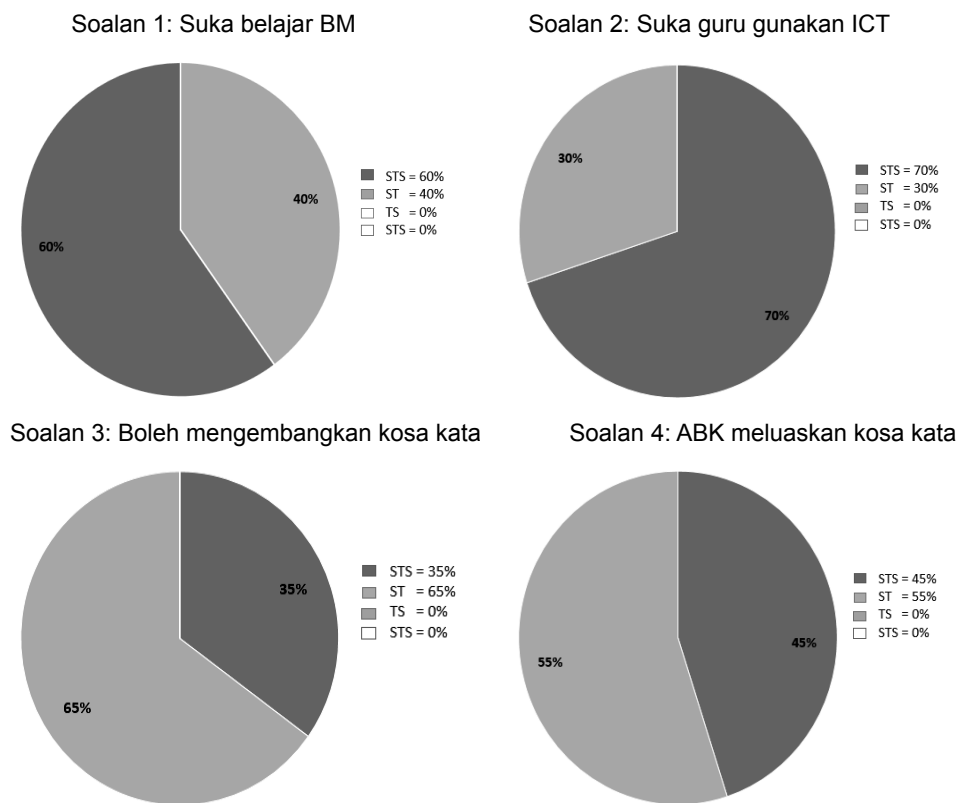
E-mel Kiriman Pelajar
<p>Pelajar 1</p> <p>Hari ini saya dapat mempelajari tentang <i>pekerjaan</i> seorang <i>juruterbang</i>. Seorang juruterbang haruslah seorang yang <i>cekap</i>. Jika seorang juruterbang yang tidak <i>berpengalaman</i> memandu, dia tidak mungkin dapat memastikan <i>keselamatan</i> para (penumpang) <i>pesawat</i>. Dia harus <i>mahir</i> dalam <i>mengawal panel kawalan</i>. Pakaian <i>seragam</i> yang dipakai juruterbang haruslah rapi untuk menjaga reputasinya. Ia juga dilengkapi dengan topi. Mereka dapat membantu menghantar para <i>pelancong</i> atau keluarga ke destinasi mereka.</p>
<p>Pelajar 2</p> <p>Sepupu saya ialah seorang <i>juruterbang</i>. Dia bercerita dengan saya tentang <i>pekerjaannya</i> itu. Kapal terbang yang <i>diterbangkan</i> ialah daripada syarikat Singapore Airlines. Dia amat suka berada di <i>atas</i> (...) kerana dapat melihat <i>awan-awan</i> dan matahari terbit. Dia dapat berkawan dengan <i>pramugari</i> dan <i>pramugara</i>. Dia dapat <i>mengawal butang-butang</i> yang ada di <i>kokpit</i>. Dia juga menasihati saya jikalau saya mahu menjadi <i>juruterbang</i>, saya harus ingat (utamakan) tentang <i>keselamatan</i> pemandu-pemandu (penumpang-penumpang).</p>

Keupayaan pelajar untuk menulis perenggan yang dikirimkan melalui e-mel kepada guru dengan menggunakan seberapa banyak perkataan yang ditemui berkaitan dengan juruterbang semasa menggunakan ABK menunjukkan bahawa pelajar memahami makna perkataan dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk penulisan perenggan dan mengirimkannya melalui e-mel.



Selain daripada itu, pelajar didapati berasa seronok untuk mengikuti pembelajaran yang disediakan. Rajah 2 menunjukkan respons positif pelajar mengenai penggunaan ICT dan ABK dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu. Pada akhir pelajaran, borang tinjauan yang diberikan kepada pelajar menunjukkan bahawa pelajar seronok dan suka guru menggunakan bahan ICT dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu. Semua pelajar menyatakan mereka suka dan seronok apabila guru menggunakan ICT dalam pembelajaran. Semua pelajar juga yakin bahawa ABK telah meluaskan kosa kata mereka mengenai topik yang dipelajari.

Rajah 2: Respons Pelajar tentang Penggunaan ABK



Secara keseluruhannya, aktiviti pembelajaran menggunakan peta buih dan ABK merangsang pembelajaran kosa kata dan memupuk sikap yang positif dalam diri pelajar. Perkara ini dapat dilihat daripada respons pelajar terhadap soalan-soalan tinjauan yang diberikan di akhir sesi pembelajaran sebagaimana



yang dibincang di atas.

Pemerhatian Guru

ABK merupakan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kualiti pembelajaran dan minat pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat daripada sikap positif pelajar yang terpancar ketika melakukan tugas yang diberi. Keterujaan pelajar terserlah apabila mereka diberi kebebasan untuk meneroka dan mengumpulkan seberapa banyak mata dalam melakukan aktiviti mencari kata. Hasil penulisan pelajar juga menjadi lebih baik kerana adanya peningkatan dari segi pemahaman dan penguasaan pelajar terhadap pembelajaran.

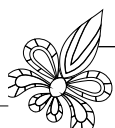
Melalui penggunaan peta buih dan ABK, aktiviti berpusatkan pelajar dapat dilaksanakan dengan baik. Pelajar mencatat perkataan yang relevan pada peta buih dan menggunakan kaedah pemikiran yang sama ketika menyelesaikan aktiviti-aktiviti di dalam ABK. Dengan yang demikian, dapat dilihat bahawa pelajar menerapkan dan menggunakan kemahiran berfikir itu dalam konteks yang lain.

Refleksi Guru

Antara cabaran baharu dalam dunia pendidikan hari ini adalah menggunakan dan menerapkan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan inovasi teknologi untuk menghasilkan pembelajaran yang berkesan, menarik lagi bermakna. Dalam hal ini, ABK merupakan alat aplikasi yang dapat mendorong pelajar melaksanakan tugas pembelajaran selain dijadikan sebagai bahan bantu untuk membina pemahaman yang lebih kukuh. Justeru itu, dengan bantuan aplikasi ini, pelajar dapat memberikan tumpuan melakukan aktiviti-aktiviti pembelajaran tanpa rasa jemu dan bosan.

Seterusnya, penggunaan peta buih dalam proses pengajaran dan pembelajaran ini merupakan alat berfikir yang membantu pelajar memperlihatkan perkembangan pembelajaran mereka sendiri. Peta buih ini seolah-olah bertindak sebagai lembaran maklumat secara visual yang boleh meningkatkan pemahaman dan memudahkan pencernaan maklumat yang diperoleh.

Oleh yang demikian, pelajar menjadi lebih yakin untuk menghasilkan penulisan perenggan dan e-mel tidak rasmi yang bermutu. Di samping itu, peta buih ini boleh dijadikan sebagai alat untuk menilai tahap kefahaman pelajar di



dalam kelas dengan isi kandungan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Natijahnya, penggunaan peta buih dan ABK dalam pembelajaran kosa kata dapat meningkatkan penguasaan bahasa Melayu pelajar di samping merangsang minat dan motivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan ABK menepati cita rasa dan keperluan pembelajaran pelajar masa kini yang rata-rata celik IT. Pelajar berasa teruja untuk mencuba dan meneroka aktiviti-aktiviti yang terdapat di dalam ABK.

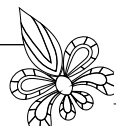
Dalam pada itu, suasana pembelajaran yang menyeronokkan ini menggalakkan pelajar melibatkan diri secara aktif dalam melakukan semua aktiviti pembelajaran. Sungguhpun terdapat keupayaan pelajar yang berbeza-beza di dalam kelas, penggunaan ABK berjaya meningkatkan keterlibatan pelajar. Pelajar-pelajar berasa yakin kerana mereka bergerak mengikut kemampuan sendiri. Malah, mereka cuba memperbaiki dan meningkatkan pencapaian mereka pada peringkat seterusnya.

Sebagai kesimpulan, penggabungan kedua-dua kaedah pembelajaran iaitu; penggunaan ABK dan peta buih telah mewujudkan pembelajaran yang berpusatkan pelajar. Oleh yang demikian, sebahagian daripada pemerolehan maklumat dalam pembelajaran merupakan tanggungjawab pelajar itu sendiri. Justeru, guru mampu berperanan sebagai pemudah cara, seiring dengan pembelajaran abad ke-21 yang ingin melahirkan dan membentuk pelajar yang kreatif dan kritis dalam pemikiran mereka.

RUJUKAN

Amaal Al Masri dan 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.

Bruner, J (1960). *The process of education*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.



Bruner, J.S. (1967). *On knowing: Essays for the left hand*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Day, R., Omura, C., dan Hiramatsu, M. (1991). Incidental EFL vocabulary learning and reading. *Reading in a Foreign Language*, 7, 541-551.

Khairiah Harharah Abdulmajid dan Nur Ain Mohamed Amin (2017), KEGO dalam pengajaran dan Pembelajaran kosa kata, dalam Menyempurnakan kata Menyampaikan Makna, Seminar Bahasa Melayu 2017. Diterbitkan oleh Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akademi Guru Singapura. Kementerian Pendidikan Singapura.

Hajah Marzia Abdul Rahman dan Nur Hasyimah Surnin (2017). Pemahaman watak dalam cerita untuk mencungkil kosa kata berkaitan nilai, dalam Menyempurnakan kata Menyampaikan Makna, Seminar Bahasa Melayu 2017. Diterbitkan oleh Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akademi Guru Singapura. Kementerian Pendidikan Singapura.

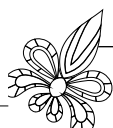
Hamid Ashraf, Fateme Ghanei Motlagh dan Maryam Salami (2014). *The impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediat) EFL Learners*. Published by Elsevier Ltd, Iran.

Linse, Caroline T (2006). *Practical English Language teaching: Young learners*. New York: McGraw-Hill

Ormrod, J. (1995). *Educational psychology: Principles and applications*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Rahmat dan Mohamed Noh (2015). Pembelajaran bahasa menerusi App: Pengalaman Singapura dalam Prosiding Seminar Antarabangsa Linguistik dan Pembudayaan Bahasa Melayu IX (SALPBM IX) 2015. Diterbitkan oleh Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, UPM, Serdang, Selangor, Malaysia.

Roblyer, M. D., Edwards, J., dan Havriluk, M. A. (1997). *Integrating educational technology into teaching*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.



Ruhaidah dan Nuradilah (2017). Memperkaya kosa kata murid dengan menggunakan strategi pengelompokan kata dan teknik lakonan dalam Menyempurnakan kata Menyampaikan Makna, Seminar Bahasa Melayu 2017. Diterbitkan oleh Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akademi Guru Singapura. Kementerian Pendidikan Singapura.

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/>

Linawati Adiman dan Sharifah Nor Puteh (2017). Pelaksanaan Peta Pemikiran I-Think dalam kalangan guru, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Dipetik dalam: <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/58-linawati-lina-adiman.pdf>

Rupley, W.H., Logan, J.W., dan Nichols, W.D. (1998). Vocabulary instruction in a balanced reading program. *The Reading Teacher*. [Http://ocw.utm.my/file.php/149/Topic7InstrumenKajian.pdf](http://ocw.utm.my/file.php/149/Topic7InstrumenKajian.pdf)

Siti Munirah Mohamad Ghani dan 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>

Wang B. T., Teng C. W., dan 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>

