

Keberkesanan Penggunaan Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Kos Kata Berdasarkan Pengajaran Pembezaan

Alia Moreta

alia_moreta@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Concord

Radziah Mohamed

radziah_mohamed@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Zhangde

Abstrak

Kajian ini dijalankan untuk meninjau keberkesanan permainan bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) kosa kata berdasarkan Pengajaran Pembezaan. Dua kumpulan murid Darjah 1 telah mengambil bahagian dalam beberapa permainan bahasa. Aktiviti-aktiviti ini dijalankan di bilik darjah dan menerusi pembelajaran di rumah (HBL) berdasarkan profil murid. Profil murid diperoleh menerusi ujian diagnostik, pemerhatian guru, serta wawancara secara tidak formal bersama murid-murid dan ibu bapa mereka. Sebanyak dua instrumen kajian telah digunakan iaitu pemerhatian dan wawancara secara tidak formal. Dapatan kajian menunjukkan murid-murid bermotivasi untuk mempelajari kosa kata. Murid-murid juga lebih yakin dan menunjukkan minat yang mendalam untuk melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan kerana dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Kata Kunci: permainan bahasa, permainan bahasa, pengajaran pembezaan, kosa kata



PENGENALAN

Sejajar dengan Falsafah Kurikulum Singapura, iaitu setiap murid mempunyai potensi untuk berjaya dalam bidang akademik dengan memberikan tumpuan pada keperluan murid semasa pengalaman pembelajaran. Pengajaran Pembezaan (DI) merupakan fokus kajian Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) ini. Hal ini kerana DI merupakan pendekatan pengajaran yang memenuhi keperluan setiap murid bagi memaksimumkan potensi pembelajarannya. Pendekatan ini turut disertakan sebagai salah satu asas pengetahuan Amalan Pengajaran Singapura (STP). Menurut Tomlinson (2017), DI merupakan respons proaktif guru untuk memenuhi keperluan murid yang berbeza-beza dari segi minat, tahap kesediaan serta profil pembelajaran mereka.

Berdasarkan Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah 2015, DI merupakan pendekatan pengajaran yang dapat menjangkau pelbagai kebolehan, minat dan keperluan murid di dalam bilik darjah. Aspek perbezaan ini merangkumi kandungan (konsep, prinsip dan kemahiran), proses (strategi dan aktiviti) dan produk (hasil dan cara penilaian). DI ini perlu mengambil kira keperluan, tahap kesediaan, minat dan gaya pembelajaran murid.

Dalam mengenal pasti keperluan, tahap kesediaan, minat dan gaya pembelajaran murid-murid Darjah 1, guru telah menjalankan ujian diagnostik, pemerhatian di dalam dan luar bilik darjah, maklumat daripada guru lain serta wawancara secara tidak formal bersama murid-murid dan ibu bapa mereka.

Menurut Moyles (2005), PdP dalam pendidikan awal murid adalah lebih berkesan jika dilakukan melalui aktiviti bermain. Oleh itu, beberapa aktiviti permainan bahasa khususnya dalam PdP kosa kata telah dijalankan berdasarkan profil murid-murid. Aktiviti-aktiviti ini telah dijalankan di dalam bilik darjah serta menerusi Pembelajaran di Rumah (HBL). Aktiviti HBL telah dijalankan dalam bentuk permainan yang berasaskan web. Amalan Pengajaran Singapura (STP) menjadi rujukan guru semasa melakarkan rancangan pelajaran bagi memastikan PdP yang dijalankan berkesan dan seronok.



PERNYATAAN MASALAH

Murid-murid yang memasuki sekolah rendah mempunyai latar belakang bahasa yang pelbagai. Oleh itu, keperluan pembelajaran mereka juga berbeza-beza. DI perlu ditekankan bagi memenuhi keperluan yang pelbagai ini.

Bagi menjalankan DI, profil murid yang pelbagai dari segi kesediaan, minat, keperluan dan gaya belajar harus diambil kira oleh guru semasa membina rancangan pelajaran.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. mengenal pasti sejauh mana keberkesanan kaedah Pengajaran Pembezaan menerusi permainan bahasa; dan
2. menilai tahap minat murid-murid terhadap pembelajaran bahasa menerusi permainan bahasa berdasarkan Pengajaran Pembezaan.

KAJIAN LEPAS

Menurut Prensky (2001), ciri-ciri yang mendorong pembelajaran terdapat dalam permainan. Antara ciri-ciri yang ada dalam permainan ialah matlamat atau objektif yang memberikan dorongan atau motivasi, keseronokan yang menjanjikan kegembiraan dan kepuasan, peluang bagi murid untuk terlibat secara intensif, kemenangan yang memberikan unsur kebanggaan serta hasil dan maklum balas yang memberikan pembelajaran.

Menurut Gardner. H (1987), kanak-kanak mempunyai cara pembelajaran yang pelbagai dan cara yang terbaik untuk sebilangan besar murid-murid belajar bukan yang berpusatkan kepada guru.

Tomlinson C (2017), telah mengenal pasti empat perkara yang boleh dibezakan dalam DI, iaitu kandungan, proses, produk dan persekitaran pembelajaran. Dalam menyediakan persekitaran bilik darjah untuk DI, guru



perlu memastikan kesediaan, minat dan gaya pembelajaran kesemua murid di dalam bilik darjah.

Kajian ini dijalankan di dalam bilik darjah dan menerusi HBL. Oleh itu, dalam pelaksanaan kajian ini, fokus diberikan kepada DI yang berkesan dalam PdP kosa kata menerusi permainan bahasa yang dijalankan di kelas dan di rumah menerusi permainan berasaskan web.

KAEDAH KAJIAN

Dapatan kajian bersifat kualitatif dikumpulkan menerusi pemerhatian terhadap murid-murid semasa pelajaran dijalankan. Respons dan pergerakan murid dicatatkan, dirakam dan kemudian dibincangkan. Selanjutnya, 5 orang murid daripada tahap kebolehan berbeza telah diwawancara oleh guru untuk mendapatkan maklum balas tentang aktiviti-aktiviti permainan bahasa yang telah dijalankan.

Kumpulan 1: Sekolah Rendah Zhangde

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 20 orang murid. Mereka merupakan murid daripada pelbagai tahap kebolehan dalam lingkungan umur 6 dan 7 tahun. Murid-murid ini cenderung pada pembelajaran secara Visual, Auditori dan Kinestetik semasa mengikuti PdP kosa kata.

Instrumen Kajian

Beberapa permainan bahasa untuk PdP kosa kata telah dijalankan di dalam bilik darjah. Pemilihan permainan-permainan bahasa ini berdasarkan profil murid. Antara permainan bahasa yang dijalankan memerlukan murid untuk meneka kosa kata berdasarkan klu yang diberikan oleh murid lain dalam bentuk lakonan ataupun lukisan. Permainan bahasa kedua ialah permainan “Buzzy... busy road”. Dalam permainan ini, murid diberi peta besar yang mengandungi beberapa tempat dan bangunan.



Prosedur Kajian

Semasa mereka rancangan pelajaran, murid menjadi tumpuan utama dalam proses PdP. Pendekatan dan bahan pengajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan keperluan, kebolehan, minat dan gaya pembelajaran setiap murid untuk membolehkan mereka melibatkan diri secara aktif dalam setiap aktiviti pembelajaran dengan berkesan. Murid duduk dalam kumpulan yang terbentuk seramai lima anggota. Guru memainkan peranan sebagai fasilitator, memantau respons murid dan memberikan motivasi serta maklum balas kepada murid. Murid pada tahap melebihi aras kebolehan membacakan nama-nama bangunan yang terdapat pada peta tersebut. Guru akan memberikan kad kata nama yang sesuai kepada setiap kumpulan. Murid yang melebihi aras kebolehan akan membaca perkataan-perkataan tersebut dan menerangkan kepada anggota kumpulan lain makna perkataan-perkataan tersebut. Murid pada aras kebolehan dan praaras kebolehan akan menggerakkan kenderaan masing-masing untuk sampai ke bangunan yang diarah oleh guru. Murid akan mengambil kad kata nama daripada ketua mereka dan meletakkan kad tersebut pada bangunan atau tempat yang sesuai. Sebagai contoh, selepas murid melebihi aras kebolehan membaca perkataan, 'polis', anggota-anggota kumpulan yang lain akan mengambil kad kata nama 'polis' dan memadankan perkataan itu pada bangunan stesen polis. Murid pada aras kebolehan akan memberikan deskripsi terhadap perkataan-perkataan tersebut apabila ditanya guru. Murid melebihi aras kebolehan akan membina ayat pada kata nama tersebut. Ayat ini akan dibaca kepada guru. Markah bonus akan diberikan kepada kumpulan yang berjaya.

Guru telah merujuk pada STP semasa mereka merancang rancangan pelajaran seperti dalam Jadual 1 di bawah ini.



Jadual 1: Membina Rancangan Pelajaran Berdasarkan DI Dan Elemen STP

ASAS PENGETAHUAN: PENGAJARAN PEMBEZAAN
Memahami Pelajar Sebelum membina rancangan pelajaran, guru perlu memahami profil murid. Cara-cara mengumpulkan maklumat murid adalah melalui ujian diagnostik, pemerhatian di dalam dan di luar bilik darjah, maklumat daripada guru lain yang mengajar mereka serta wawancara secara tidak formal dengan murid-murid dan ibu bapa mereka.
PROSES PENGAJARAN: PENYEDIAAN PELAJARAN
AP7: Mengambil Kira Profil Pelajar Menurut Tomlinson dan Strickland (2011), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tahap kesediaan murid. Antaranya ialah pengetahuan sedia ada atau pengalaman murid serta jurang pembelajaran dalam sesuatu topik. Murid ini cenderung dengan pembelajaran secara Visual, Auditori dan Kinestetik semasa mengikuti pengajaran kosa kata. Hal ini kerana faktor usia serta pengalaman yang terhad, murid perlu mengaitkan gambar dengan kosa kata baharu. Berdasarkan minat murid serta keupayaan murid untuk menyerap serta mengingat informasi menerusi aktiviti-aktiviti berbentuk kinestetik. Murid-murid ini terdiri daripada tahap kebolehan yang pelbagai. Murid-murid ini suka melakukan kerja berkumpulan. Mereka meminati aktiviti fizikal seperti bersukan, melukis, menyanyi dan berlakon. Dari segi kebolehan, murid-murid ini terdiri daripada tahap melebihi aras kebolehan, pada aras kebolehan dan praaras kebolehan. Murid-murid praaras kebolehan tidak tahu membaca atau lemah dalam penguasaan membaca.
AP12: Menetapkan Alat Bantu dan Bahan Pembelajaran Murid-murid melihat gambar serta menonton klip video yang berkaitan dengan kosa kata yang ingin diajar. Selain itu, murid-murid mengambil bahagian dalam beberapa permainan bahasa yang sesuai dengan cara pembelajaran mereka.
PROSES PENGAJARAN: PELAKSANAAN PELAJARAN
AP14: Merangsang Minat (Menggunakan Cerita dan Imejan) Berdasarkan profil murid-murid yang cenderung dengan belajar secara visual, guru telah menayangkan klip video yang berkaitan dengan kata kerja. Kemudian, guru menyuruh murid-murid membaca dan mengeja kata kerja yang baru ditontonkan kepada mereka.
AP15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar (Pelibatan menerusi kerjasama dan interaksi) Murid pada aras berkebolehan diberi pilihan untuk melakonan atau melukis semasa memberikan klu kepada ahli kumpulan yang lain untuk meneka perkataan-perkataan yang baru dipelajari. Murid melebihi aras kebolehan dan murid praaras kebolehan akan meneka perkataan yang sedang dilakonan atau dilukis oleh teman mereka. Markah diberi bagi setiap perkataan betul yang diteka oleh teman-teman mereka. Seterusnya, murid-murid mengambil bahagian dalam permainan “Buzzy...busy road”. Dalam permainan, semua murid mempunyai peranan masing-masing dalam memastikan pelibatan aktif semua murid. Setiap anggota perlu memberikan kerjasama dalam permainan ini.



Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 30 orang murid. Mereka merupakan murid daripada tahap keupayaan yang pelbagai dalam lingkungan umur 6 dan 7 tahun. Murid-murid ini cenderung dalam pembelajaran secara Visual dan Kinestetik semasa mengikuti pelajaran kosa kata. Mereka berminat dalam aktiviti-aktiviti seperti melukis, berlakon, bermain permainan komputer dan bersukan. Murid-murid telah mengambil bahagian dalam beberapa permainan bahasa berasaskan web seperti *Kahoot* dan *WordWall* di bilik darjah dan di rumah. Mereka juga telah menggunakan portal SLS selama dua bulan sebelum ini.

Instrumen Kajian

Portal SLS telah digunakan untuk menjalankan PdP kosa kata. Guru telah memilih e-pedagogi *Deck.Toys*. Pemilihan *Deck.Toys* berdasarkan beberapa faktor. Faktor utama ialah pendekatan DI yang dijalankan bagi memenuhi keperluan profil murid. Fungsi multimedia dapat memastikan cara pembelajaran yang pelbagai dapat dijalankan. Guru dapat memuat naik slaid PowerPoint serta media dalam bentuk video dan imejan sebagai bahan pengajaran. Fungsi multimedia dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman murid tentang topik yang ingin diajar kerana profil murid yang cenderung pada pembelajaran secara visual. Pelibatan aktif murid semasa pengajaran dijalankan dibolehkan menerusi pelbagai fungsi yang terdapat pada *Deck.Toys*. Bersesuaian dengan cara pembelajaran murid-murid yang cenderung pada visual dan kinestetik dalam PdP kosa kata, aktiviti seperti Tarik Tali (*Tug of War*) dijalankan.

Selanjutnya, pelbagai aktiviti dalam bentuk permainan digunakan untuk menguji pemahaman murid tentang topik yang diajar. Perisian yang berbentuk permainan ini dapat merangsang minat murid menjawab soalan. Murid-murid diberi pilihan sama ada untuk bermain dalam Laluan Pembelajaran payah atau mudah.



Atur Cara Permainan *Deck Toys*.

1. Murid-murid mengakses portal SLS.
2. Murid-murid menaip nama masing-masing untuk mengakses *Deck Toys*.
3. Murid-murid diberi pilihan berdasarkan kebolehan dan kesediaan masing-masing untuk melalui Laluan Pengajaran (*Learning Path*) yang mudah atau payah.
4. Murid-murid akan membuat ulang kaji dalam bentuk kad imbasan yang terdapat pada setiap stesen sebelum memulakan permainan. Kad imbasan ini merupakan salah satu perancah pengajaran dalam permainan bahasa ini.
5. Murid-murid perlu menjawab soalan kosa kata dalam bentuk permainan seperti Pagar Sesat (*Maze*) dan susun suai gambar.
6. Murid-murid perlu menyelesaikan setiap tugas yang terdapat pada setiap stesen bagi menamatkan permainan ataupun sampai ke destinasi. Murid-murid tidak dapat ke stesen yang selanjutnya sehingga mereka dapat menjawab dengan betul.
7. Guru dapat membuat penilaian secara langsung berdasarkan laporan serta kedudukan murid-murid di stesen masing-masing.

Murid-murid memberikan maklum balas mengenai pembelajaran mereka menerusi stesen Tiket Keluar yang terdapat pada stesen terakhir. Tiket Keluar ini penting kerana guru tidak dapat melihat secara langsung reaksi murid-murid berkenaan semasa PdP dijalankan. Berdasarkan profil murid, mereka memberikan maklum balas dalam bentuk lukisan. Selain itu, murid-murid juga boleh memberikan maklum balas dalam bentuk undian (*poll*). Mereka boleh pilih emotikon yang sesuai dengan perasaan mereka tentang PdP yang dijalankan.

Prosedur Kajian

Semasa guru membina rancangan pelajaran, murid menjadi tumpuan utama dalam proses PdP. Pendekatan dan bahan pengajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan keperluan, kebolehan, minat dan gaya pembelajaran



setiap murid untuk membolehkan mereka melibatkan diri secara aktif dalam setiap aktiviti pembelajaran dengan berkesan. Guru telah merujuk pada Amalan Pengajaran Singapura semasa membina rancangan pelajaran seperti dalam Jadual 2 di bawah ini.

Jadual 2: Membina Rancangan Pelajaran Berdasarkan DI Dan Elemen STP

ASAS PENGETAHUAN: PENGAJARAN PEMBEZAAN
<p>Memahami Pelajar</p> <p>Sebelum membina rancangan pelajaran, guru perlu memahami profil murid. Cara-cara mengumpulkan maklumat murid adalah melalui ujian diagnostik, pemerhatian di dalam dan di luar bilik darjah, maklumat daripada guru lain yang mengajar mereka serta wawancara secara tidak formal dengan murid-murid dan ibu bapa mereka.</p>
PROSES PENGAJARAN: PENYEDIAAN PELAJARAN
<p>AP7: Mengambil Kira Profil Pelajar</p> <p>Menurut Tomlinson dan Strickland (2011), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tahap kesediaan murid. Antaranya ialah pengetahuan sedia ada atau pengalaman murid serta jurang pembelajaran dalam sesuatu topik. Terdapat 2 orang murid bukan Melayu. 70% murid-murid lebih terdedah kepada bahasa Inggeris di rumah. Murid-murid ini cenderung dengan pembelajaran secara Visual dan Kinestetik semasa mengikuti pengajaran kosa kata. Hal ini kerana faktor usia serta pengalaman yang terhad, murid-murid perlu mengaitkan gambar dengan kosa kata baharu. Berdasarkan minat dan keupayaan murid-murid untuk menyerap serta mengingat informasi menerusi aktiviti-aktiviti berbentuk kinestetik. Mereka berminat dalam aktiviti bermain, melukis, menyanyi dan bersukan. Murid-murid ini terdiri daripada pelbagai tahap kebolehan (mixed ability). Murid-murid praaras kebolehan tidak tahu membaca atau lemah dalam penguasaan membaca.</p>
<p>AP12: Menetapkan Alat Bantu dan Bahan Pembelajaran</p> <p>Murid-murid melihat gambar serta menonton klip video yang berkaitan dengan pelajaran. Selain itu, murid-murid mengambil bahagian dalam beberapa permainan bahasa yang berasaskan web yang sesuai dengan cara pembelajaran mereka. Mereka perlu mengakses portal SLS untuk mengambil bahagian dalam permainan bahasa yang berasaskan web iaitu <i>Deck Toys</i>.</p>
PROSES PENGAJARAN: PELAKSANAAN PELAJARAN
<p>AP14: Merangsang Minat</p> <p>Berdasarkan profil murid yang cenderung dengan belajar secara visual dan kinestetik dalam PdP kosa kata, guru telah menayangkan klip video serta gambar yang berkaitan dengan kosa kata menerusi slaid PowerPoint.</p>
<p>AP15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar</p> <p>Selepas mengikuti pelajaran menerusi slaid PowerPoint, murid-murid telah melakukan aktiviti Tarik Tali (<i>Tug of War</i>). Seterusnya, murid-murid mengambil bahagian dalam permainan yang berasaskan web iaitu <i>Deck Toys</i>.</p>



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan wawancara tidak formal bersama murid-murid, Jadual 3 merupakan maklum balas murid-murid setelah menyertai aktiviti-aktiviti permainan bahasa dalam PdP kosa kata di dalam bilik darjah.

Jadual 3: Maklum Balas Murid Dalam Kumpulan 1

Kumpulan 1

Murid 1	Saya suka pelajaran ini kerana saya dapat bermain dengan kawan-kawan saya. Kami dapat menyelesaikan tugas bersama-sama.
Murid 2	Saya berasa seronok kerana saya dapat menjadi ketua dalam kumpulan saya. Saya dapat menolong anggota kumpulan saya.
Murid 3	Saya suka aktiviti-aktiviti ini kerana saya dapat menolong kawan saya sambil belajar.
Murid 4	Saya suka aktiviti ini kerana saya dapat bergerak dan berbincang dengan ahli kumpulan saya.
Murid 5	Saya suka aktiviti ini kerana saya belajar perkataan-perkataan baharu. Ahli kumpulan saya suka membantu.

Berdasarkan pemerhatian guru, murid-murid digalakkan untuk bekerjasama dengan ahli kumpulan mereka menerusi aktiviti-aktiviti permainan bahasa yang dijalankan. Mereka bermotivasi untuk menamatkan permainan-permainan bahasa dengan sebaik mungkin. Murid-murid menunjukkan nilai saling bantu-membantu dengan memberikan panduan yang mana kad kosa kata harus diletakkan jika kawan mereka mengalami masalah. Ada juga yang cuba membacakan untuk kawan mereka. Sikap saling menyokong kawan amat ketara dalam permainan tersebut. Guru juga dapat melihat nilai daya bingkas murid yang lemah dalam kosa kata dan penguasaan bahasa untuk mencuba. Murid-murid ini mendapat bimbingan daripada anggota-anggota lain yang berlainan tahap kebolehan. Mereka lebih bermotivasi untuk mempelajari kosa kata baharu kerana mahu bersama-sama membantu anggota-anggota lain untuk memenangi permainan-permainan yang disertai.

Berdasarkan wawancara tidak formal bersama murid-murid Kumpulan 2, berikut merupakan maklum balas murid-murid setelah menyertai aktiviti-aktiviti permainan bahasa dalam PdP kosa kata di dalam bilik darjah. Sila lihat Jadual 4 di bawah ini.

Jadual 2. Maklum Balas Murid Dalam Kumpulan 2

Kumpulan 2

Murid 1	Saya suka aktiviti ini kerana saya dapat bermain dan belajar.
Murid 2	Saya berasa seronok kerana permainan-permainan ini menarik. Saya juga dapat mengulang kaji sebelum membuat tugas-tugas itu,
Murid 3	Saya suka pelajaran ini kerana saya dapat menggunakan komputer.
Murid 4	Saya suka aktiviti ini kerana saya bangga dapat selesaikan semua stesen.
Murid 5	Saya suka aktiviti ini kerana saya boleh cuba banyak kali sehingga saya berjaya.

Berdasarkan pemerhatian guru, murid-murid dapat menjawab semua soalan dengan betul. Guru dapat melihat laporan bagi setiap murid untuk mengetahui tentang kemajuan mereka. Ada murid yang mengambil masa yang lebih untuk menyelesaikan tugas yang terdapat pada sesuatu stesen. Menariknya, ada murid praaras kebolehan mencuba permainan dalam Laluan Payah selepas menamatkan permainan dalam Laluan Mudah. Hal ini menunjukkan percubaan pertama telah menambah keyakinan diri mereka dan seterusnya bermotivasi untuk mencuba permainan bahasa dalam Laluan Payah. Berdasarkan wawancara tidak formal dengan murid-murid, mereka mendapati kad imbasan yang terdapat di semua stesen Laluan Mudah amat berkesan. Murid-murid perlu membaca kad imbasan sebelum menyelesaikan sesuatu tugas. Sememangnya, langkah ini merupakan satu perancah bagi membantu mereka menyelesaikan tugas di stesen tersebut. Permainan bahasa dalam Laluan Payah juga memastikan murid-murid pada aras kebolehan dan melebihi aras kebolehan melakukan aktiviti yang sesuai dengan profil mereka. Permainan bahasa berasaskan web memastikan pelibatan aktif murid-murid dalam PdP kosa kata. Cabaran untuk menyelesaikan semua stesen menjadi motivasi mereka untuk mempelajari dan memahami kosa kata baharu.

KESIMPULAN

Perancangan dan pelaksanaan aktiviti permainan bahasa dilakukan berdasarkan profil murid. Secara keseluruhannya, penggunaan permainan bahasa, baik dari segi fizikal mahupun yang berasaskan web dapat membantu murid-murid dalam pembelajaran kosa kata. Maklum balas murid-murid



menunjukkan bahawa permainan bahasa dalam suasana pembelajaran yang menyeronokkan dapat meningkatkan keyakinan, kreativiti dan motivasi murid-murid. Guru akan terus merujuk pada STP semasa membina rancangan pelajaran bagi memastikan supaya pendekatan yang digunakan sentiasa relevan dan menyeronokkan.

RUJUKAN

Moyles, J. (2005). *Teaching students with learning problems*. UK:Prentice Hall.

Prensky, M. (2008). *Digital Game-Based Learning*. New York:Paragon House

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

Sukatan Pelajaran Singapura (2015). Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum. Kementerian Pendidikan.

Tomlinson, C.A., & Strickland, C.A. (2011). *Differentiated Instruction: Teaching With Student Differences In Mind, Module 4, Reading: Differentiation for Readiness* Virginia:ASCD

Tomlinson, C.A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms* (3rd ed.). Virginia:ASCD

