

Penggunaan Kad Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu

Sri Rahayu Ramlan

sri_rahayu_ramlan@moe.edu.sg

Zawiyah Kosman

zawiyah_kosman@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Woodlands Ring

Abstrak

Persekitaran berbahasa yang berbeza pada masa kini telah menjadikan penutur Melayu mempunyai keupayaan berbahasa yang berbeza. Keadaan ini juga telah mengubah cara guru-guru mengajar bahasa di sekolah. Guru-guru lebih banyak menggunakan alat-alat elektronik untuk menarik minat pelajar yang kini lebih terdedah kepada alat-alat elektronik. Alat-alat elektronik ini menyebabkan murid-murid bersikap agak individualistik. Murid-murid juga kurang upaya untuk bermain permainan berkumpulan dengan menggunakan nilai-nilai seperti menunggu giliran semasa bermain, menghormati rakan serta daya saing yang baik. Nilai-nilai yang disebutkan tadi dapat dipupuk dalam memainkan permainan yang dicipta oleh guru-guru. Dalam memainkan permainan ini, murid-murid juga dapat menanamkan minat terhadap pembelajaran bahasa Melayu. Penggunaan kad-kad permainan dalam pembelajaran bahasa Melayu telah merangsang minat murid untuk mempelajari komponen-komponen bahasa dalam suasana yang tidak tertekan dan dapat juga memupuk nilai-nilai yang dinyatakan tadi. Dalam pembelajaran juga, guru menggunakan strategi Pembelajaran Kolaboratif bagi mendapatkan kesan yang maksimum.

Kata Kunci: permainan, nilai-nilai, kerja kumpulan, merangsang minat



PENGENALAN

Kajian ini akan meninjau tentang keberkesanan penggunaan permainan bahasa yang bukan dalam bentuk elektronik dalam pengajaran dan penerapan nilai-nilai murni sekolah. Permainan yang direka oleh guru ini dapat menarik minat murid serta menggalakkan murid berinteraksi dalam bahasa Melayu yang sempurna. Bukan itu sahaja, ia dapat meningkatkan kemahiran berbahasa dan menyuntik elemen keseronokan dalam pembelajaran dan penguasaan bahasa murid. Ia juga menjadikan murid lebih berdaya saing.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan utama kajian ini adalah:

1. memupuk minat murid terhadap pembelajaran bahasa Melayu dengan permainan;
2. meningkatkan penguasaan bahasa Melayu murid; dan
3. memupuk nilai-nilai murni dalam diri murid ketika bermain secara berkumpulan.

PERNYATAAN MASALAH

Profil murid sudah berubah. Murid menginginkan kejayaan serta-merta apabila melakukan sesuatu permainan mahupun pelajaran. Mereka tidak lagi terangsang dengan kaedah yang hanya merujuk pada pembacaan teks serta latih tubi sesuatu komponen bahasa. Maka, rancangan pembelajaran haruslah dirombak mengikut keupayaan dan minat murid supaya dapat menambat minat mereka.

Murid juga mendapati agak bosan untuk menghafal perkataan ataupun peribahasa yang diberikan oleh guru. Mereka tidak suka mempelajari sesuatu dengan secara menghafal dan ada yang mudah lupa. Menurut Socrates, Menghafal memusnahkan dan melemahkan minda, mengurangkan keupayaannya untuk menjadi lebih memperkasakan minda. Ia bertentangan dengan sifat semula jadi manusia.



Kajian ini tentang penggunaan kad permainan bahasa yang membantu murid mengekalkan informasi tentang kata seerti, kata berlawanan dan peribahasa secara seronok. Murid bermain sambil belajar dalam suasana yang tidak tertekan. Murid juga berinteraksi dan berkomunikasi antara satu sama lain. Dengan perancangan yang tersusun dan rapi, para guru dapat melaksanakan kaedah ini untuk menilai sejauh mana murid mampu menyimpan maklumat yang dipelajari. Guru boleh menilai kemampuan serta pemahaman murid, dan boleh dijadikan sebagai kayu ukur untuk kelas-kelas yang seterusnya.

KAJIAN LEPAS

Menurut Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer dan Tim Rudd dalam kertas kerja "*Teaching With Games: Guidance for Educators*", bahawa bermain secara kumpulan menjanjikan kemahiran kerja berkumpulan yang amat baik.

Indah Rahmawati SPd (2009) menyatakan dalam kajiannya 'Media Permainan Meningkatkan Motivasi Siswa' berpendapat bahawa bermain mengandungi aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas daripada ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Permainan manusia sangat erat dan ekspresi diri, spontanitas, melatih peribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri.

Dalam kertas kerja, 'Permainan Bahasa Sebagai Satu Pendekatan Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Melayu' (2012), menyatakan murid berasa lebih teruja untuk melakukan yang terbaik. Mereka berasa lebih berminat untuk bertutur dalam Bahasa Melayu dan terlibat dengan lebih aktif dalam mempelajari Bahasa Melayu secara tidak langsung.

Dalam siri 'Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran, Permainan dan Simulasi' (2013) melalui permainan, pelajar dapat membina dan mengembangkan pemikiran aras yang lebih tinggi seperti penyelesaian masalah, membuat keputusan dan berfikir secara kreatif. Penglibatan murid dalam aktiviti permainan dan simulasi akan membolehkan pelajar meneroka isu-isu yang berkaitan dengan nilai dan meletakkan diri mereka dalam situasi yang berkaitan dengan isu tersebut.



Menurut Wan Hasmah Wan Mamat, Nur Munirah Teoh Abdullah (2013) permainan mempunyai matlamat pembelajaran. Murid akan mempunyai perasaan ingin tahu dan meningkatkan daya ingatan seseorang. Maka dengan itu murid lebih mudah menangkap maklumat dalam suasana yang santai dan tidak terancam.

Menurut Brown J.W. (1983) bahan bantu mengajar ialah segala kelengkapan yang digunakan oleh guru dan murid untuk membantunya dalam menyampaikan pengajaran di dalam bilik darjah. Dia berpendapat bahan boleh daripada bentuk elektronik dan bukan elektronik.

Menurut Noor Din Maulud (1999), guru sepatutnya menyampaikan pengajaran sebaik mungkin dengan membuat persediaan awal dari segi perancangan kaedah penyampaian, pengajaran dan penggunaan bahan bantu mengajar yang mencukupi. Dalam kajian yang kami lakukan, bahan-bahan kad permainan disediakan oleh guru selepas menjana idea bersama.

Pengajaran yang terlalu bergantung kepada teknologi akan membuat para pelajar hilang minat dengan keadaannya serta rakan-rakan di dalam kelas kerana terlalu taasub dengan alat teknologi tersebut. Ini dapat dilihat dari sebuah kajian yang dijalankan di sebuah bilik darjah bagi murid-murid berusia lapan tahun di sebuah sekolah di Virginia Utara, Amerika Syarikat. Dalam lelaman blognya, Launa Hall menyatakan:

“...Kids stopped conversing with each other as much. Sure, maybe they didn't argue, or hurt each other's feelings as much—something that happens a lot on third grade—but that's because they weren't engaging with each other as often. She recalls one rainy day when her students came into the classroom after lunch and she pulled out a box of LEGOs, which only a weeks earlier had been cause for celebration. No one wanted to play with them. They wanted their iPads.”

Dalam blognya yang sama, beliau telah menukil, “...Sherry Turkle, the author of *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*, observed that older kids are struggling with conversation due to the amount to time they spend connected to devices, and not connected to people.”



Ini jelas menunjukkan yang terlalu banyak penggunaan teknologi di dalam bilik darjah membuat seseorang murid itu menjadi terlalu bersikap individualistik. Maka, dengan mengenalkan semula kad permainan ini, diharap murid dapat berinteraksi dengan lebih cekap dan dapat memupuk nilai-nilai murni dalam diri mereka.

KAEDAH KAJIAN

Kaedah Kajian Pengajaran telah digunakan untuk kajian ini. Kajian pengajaran membolehkan guru meninjau bagaimana murid berfikir ketika memainkan permainan yang diutarakan di dalam kelas. Guru-guru juga memantau interaksi murid menggunakan bahasa yang sopan dan lengkap ketika mengutarakan soalan kepada rakan dan seterusnya menjawab soalan tersebut.

Secara amnya, cara untuk menggunakan bahan bantu mengajar hendaklah diuruskan dengan betul dan cekap supaya murid dapat memahami dan mengekalkan konsep atau fakta dalam ingatan mereka.

Subjek Kajian

Subjek Kajian merupakan 27 orang murid Darjah 3 pada tahun 2014 dan kemudian pelajar yang sama pada tahun 2015. Murid-murid ini merupakan pelajar dari kelas HA. Murid-murid ini merupakan murid Bahasa Melayu dan kesemuanya berbangsa Melayu dengan latar belakang keluarga yang lebih berbahasa Inggeris ketika di rumah.

Bergantung kepada jenis permainan yang dimainkan, jika permainan merupakan permainan berkumpulan, murid dibahagikan kepada empat orang anggota setiap kumpulan. Jika dimainkan secara berpasangan juga boleh dan kemudian murid diuji pada lembaran kerja yang disediakan guru. Perkataan yang diberikan berdasarkan senarai set permainan pelajar. Secara tidak langsung, murid boleh mengimbas kembali perkataan yang telah dipadankan dalam permainan 'memori' atau ala 'Snap'. Set kad boleh disusun mengikut tahap potensi murid.



Instrumen Kajian

Kajian ini telah menggunakan markah daripada ujian formatif SA2 2014, SA1 2015 dan SA2 2015 sebagai data untuk memperlihatkan pemeringkatan tahap penguasaan bahasa murid.

Prosedur Kajian

Dua cara telah dijalankan. Murid melakukan latihan di buku teks/aktiviti yang mengandungi antonim/sinonim. Kemudian murid diberi set permainan kad sambil murid diingatkan akan diuji perkataan yang mereka pelajari daripada set itu. Setelah permainan tamat, murid lakukan lembaran kerja yang disediakan guru.

Cara seterusnya, murid diberi lembaran kerja dahulu. Guru memeriksa jawapan murid. Guru memberi murid set permainan pula dan mengingatkan juga akan perkataan yang mereka pelajari. Setelah selesai permainan, murid melakukan lembaran kerja yang sama dan mengkaji kemajuan murid.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Sejumlah 27 orang murid memberikan maklum balas bagi borang soal selidik. Data seperti di bawah. Data dari murid kumpulan HA:

Jadual 1: Respons Borang Soal Selidik Murid

	Penilaian	SS	S	TS
1.	Saya dapat memahami cara permainan kad ini.	24	3	0
2.	Saya pelajari beberapa perkataan baru daripada permainan ini.	18	9	0
3.	Saya dapat mengenal pasti beberapa pasangan kad.	23	4	0
4.	Saya dapat bekerjasama dengan ahli kumpulan/pasangan saya	24	3	0
5.	Saya berasa seronok memainkan permainan ini.	27	0	0

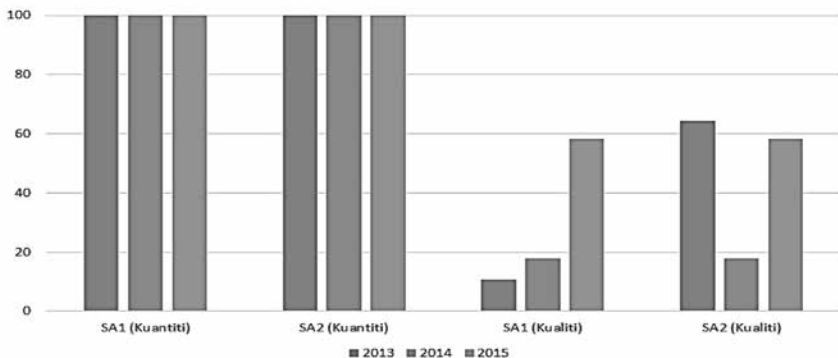


Respons bagi Soalan 1 memberi kepastian murid yang positif berkenaan kegunaan kaedah permainan kad ini sebagai bahan pembelajaran yang menarik.

Respons bagi Soalan 2 dan 3 membantu murid menguasai bahasa seperti yang diinginkan dalam objektif kajian ini.

Respons bagi Soalan 4 & 5 pula menunjukkan keberkesanan penglibatan murid dalam kaedah permainan kad bahasa ini. Dengan menggabungkan teknik pembelajaran kolaboratif semasa bermain secara berpasangan atau *Round Robin* dalam kumpulan, suasana pembelajaran menjadi kondusif dan pengajaran lebih diserap oleh murid. Murid juga telah melibatkan diri secara aktif semasa aktiviti dijalankan.

Rajah 1: Trend Pencapaian Murid



Melalui kajian yang dijalankan dan dapatan yang diterima, murid-murid dapat menggunakan kad permainan yang disediakan oleh guru dengan berkesan. Murid teruja untuk menjalankan permainan bersama rakan-rakan di dalam bilik darjah. Permainan ini telah dapat membantu murid mengekalkan pembelajaran secara jangka panjang dengan data bagi kelulusan kualiti yang dapat dibaiki semakin murid ke darjah yang lebih tinggi.

Dengan menggunakan strategi kad permainan ini juga memberi murid ruang untuk meningkatkan keyakinan diri kerana mampu menghafal komponen-komponen bahasa secara tidak langsung. Dengan adanya keyakinan dan pemahaman, ia dapat dilihat pada markah peperiksaan mereka.



Kemahiran bermain secara kumpulan juga dapat membentuk murid menjadi pelajar yang berdisiplin dengan 23 orang murid menyatakan yang mereka berupaya bekerjasama dalam kumpulan. Murid pelajari kesabaran dengan menunggu giliran, hormat-menghormati dan bermain dalam keadaan harmoni. Ia membentuk insan yang mempunyai nilai-nilai murni. Selain itu, murid dapat diasah kemahiran komunikasinya dalam bahasa Melayu sewaktu bermain. Ini sejajar dengan hasil pembelajaran yang menginginkan murid menjadi penutur bahasa Melayu yang yakin dan efektif.

KESIMPULAN

Kesimpulannya ialah permainan kad sebagai kaedah mengajar bahasa dapat mensimulasikan minat dan pembelajaran murid. Permainan berteraskan 'memori dan Snap' serta kegunaan strategi Kagan CL dapat memupuk nilai yang ingin dicapai. Murid dapat bermain dalam keadaan yang harmoni dan kondusif bersama pasangan atau ahli kumpulan yang lain. Objektif tercapai apabila dilihat daripada peningkatan penguasaan bahasa dan murid menunjukkan minat untuk belajar dengan menggunakan kaedah ini. Justeru itu, dapat menghubungkan kaitkan dalam bahagian kefahaman dan karangan.

Menukil Menteri Pendidikan Encik Ng Chee Meng dan Encik Ong Ye Kung:

"...upright, confident, knowledgeable and skilful young adults, equipped with a strong, lifelong curiosity and passion for learning.....We will guide, inspire and support every child to nurture a love for learning and pursue a meaningful and purposeful life through a student-centric, values-driven education."

Dengan ini, ia menunjukkan yang pembelajaran dalam bentuk apa jua, akan membangkitkan minat para pelajar dan menghasilkan rakyat yang sentiasa ingin belajar serta menjadikan mereka mempunyai tujuan hidup.



Nota:

Guru-guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Eity Norhyezah Asyurah
2. Nushahidah Noor

RUJUKAN

Atan Long, (1982). Psikologi pendidikan. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

Omardin Ashaari. (1999). *Pembelajaran Kreatif Untuk Pembelajaran Aktif*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Wan Hasmah Wan Mamat, Nur Munirah Teoh Abdullah. 2013. *Permainan dan Simulasi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Noor Din Maulud (1999). *Faktor Mempengaruhi Pencapaian Sains PMR*. UTM, Tesis Sarjana Muda.

Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer and Tim Rudd. (2007). *Teaching with games. Guidance for educators*. http://pitforman.files.wordpress.com/2015/10/guidance_for_educators.pdf

www.malaylanguagecentre.moe.edu.sg/images/pdf/25_permainan_bahasa_sebagai_satu_pendekatan_alternatif.pdf

Kahirulameera. Kemahiran Pemilihan Dan Aplikasi Alat Bantu Mengajar. Diambil dari: <https://khairulameera.wordpress.com/kemahiran-pemilihan-dan-aplikasi-alat-bantu-mengajar-abm/>

http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2013/06/DCE_1065_Uzun.pdf

<https://ofs-6a615c9434a02f5a20552e4c5157dfb0.read.overdrive.com/?p=IHd6iwotW9rKxHsHcNboMA>

<https://suaraguru.wordpress>



<http://www.slideshare.net/HananieHalim/bahan-bantu-mengajar-15024683>

<http://www.slideshare.net/salinidharan/tajuk-4-bahan-bantu-mengajar>

<http://www.slideshare.net/RosnahBahari/definisi-bbm>

<http://www.slideshare.net/RozitalSmail/25146893-konsep-bahan-bantuan-mengajar-dan-ciri-baru>

<http://qz.com/567534/a-teacher-gave-her-8-year-old-students-ipads-and-found-one-huge-drawback/>

<http://www.scribd.com/doc/25146893/Konsep-Bahan-Bantuan-Mengajar-Dan-Ciri#scribd>

