

23

Penggunaan Kad Permainan dalam Pengajaran Kata Seerti/Seiras

Noor Aisyah Ahmad Shariff

noor_aisyah_ahmad_shariff@moe.edu.sg

Nasyitah Abu Bakar

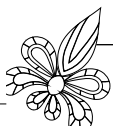
nasyitah_abu_bakar@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Bendemeer

Abstrak

Kertas ini mengetengahkan perbincangan mengenai keberkesanan penggunaan kad permainan dalam pengajaran perkataan seerti/seiras dalam kalangan pelajar aliran Normal Teknikal. Dalam peperiksaan, para pelajar diuji sama ada mereka benar-benar memahami perbezaan konteks penggunaan sesuatu perkataan yang maksudnya hampir-hampir sama. Oleh sebab itu, pengetahuan pelajar tentang perkataan seerti/seiras sangat penting. Kajian ini bertujuan untuk meninjau keberkesanan penggunaan kad permainan dalam pengajaran dan pembelajaran perkataan seerti/seiras dan kosa kata. Dapatan kajian menunjukkan 70% pelajar dalam kelas Menengah 1 Normal Teknikal yang terlibat dalam kajian ini menunjukkan prestasi yang meningkat setelah bermain permainan kad 'Ingat Tak'. Melalui kaedah permainan kad, para pelajar dapat berkongsi ilmu dengan rakan-rakan, mendalami maksud sesuatu perkataan dan dapat mengaplikasikannya dengan tepat dalam suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

Kata Kunci: kad permainan, seerti, seiras, kosa kata



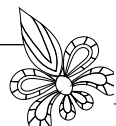
PENGENALAN

Bertitik tolak dari usulan Kementerian Pendidikan yang menggesa agar para pendidik berusaha untuk mengekalkan aspek keseronokan dalam menimba ilmu, tercetus idea untuk kami menghasilkan sebuah permainan kad mudah sebagai bahan yang dapat menyokong pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Permainan kad tersebut menggabungkan beberapa kemahiran khusus seperti menghafal, membaca, mendengar di samping menuntut pelajar agar berkolaborasi dengan teman-teman sekumpulan. Dengan begitu, pelajar dapat meraih manfaat daripada aktiviti sepenuhnya dan bukan sekadar untuk hiburan semata-mata. Penggunaan permainan, dalam apa juga bentuk, di dalam bilik darjah bukanlah sesuatu yang baharu dan kertas kajian ini bertujuan untuk meneroka dengan lebih mendalam lagi kesan penggunaan permainan kad khususnya dalam pengajaran kata seerti/seiras.

PERNYATAAN MASALAH

Format peperiksaan yang perlu diduduki para pelajar aliran Normal Teknikal kebanyakannya bersifat soalan aneka pilihan dan menguji kemampuan pelajar dalam pelbagai aspek bahasa seperti imbuhan dan kosa kata. Khususnya bagi soalan yang menguji keluasan kosa kata pelajar, sewaktu pemerhatian kami semasa para pelajar menjawab kertas latihan sebagai ulangkaji, ramai yang tidak tahu perbezaan penggunaan perkataan-perkataan mengikut konteks yang sesuai, lantas tidak dapat menjawab soalan dengan tepat. Di samping itu, kami turut dapati sukar untuk mengekalkan daya konsentrasi dan minat pelajar terhadap pengajaran yang disampaikan sepanjang kelas berlangsung sekiranya guru menggunakan kaedah pengajaran yang konvensional di mana guru memainkan watak sebagai penyampai dan pelajar sebagai penerima yang seringkali bersifat pasif.

Lantas, demi mengekalkan keterlibatan dan minat pelajar dalam pengajaran yang disampaikan dengan objektif agar pengajaran tersebut berkesan dan terus meresap ke dalam minda pelajar, bahan pengajaran sokongan harus dihasilkan dengan harapan agar kesannya turut dapat dilihat di dalam penilaian formatif mahupun sumatif yang para pelajar duduki.



TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menguji keberkesanan strategi menggunakan permainan kad dalam pengajaran kata seerti/seiras dan kosa kata pada umumnya; dan
2. menilai manfaat-manfaat lain yang dapat diraih oleh para pelajar melalui penggunaan permainan kad sewaktu kelas Bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

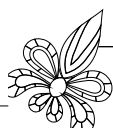
Banyak kajian yang telah dijalankan untuk menilai keberkesanan penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. Dalam kajian beliau yang berjudul 'Media Permainan Meningkatkan Motivasi Siswa', Indah Rahmawati SPd (2009) menyatakan bahawa bermain mengandungi aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas daripada ketegangan atau kedukaan dan bersifat memerdekakan jiwa. Permainan manusia sangat erat dan mengekspresikan diri, bersifat spontan, membina sikap peribadi melalui persaingan, siap menerima kemenangan dan sekaligus siap menerima kekalahan, serta merealisasikan diri.

Noor Din Maulud (1999) pula, dalam kertas kajiannya, mengatakan bahawa 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 ini, kami menyediakan bahan-bahan permainan kad yang kami panggil 'Ingat Tak?' selepas menjana idea bersama.

Seterusnya, menurut Wan Hasmah Wan Mamat dan Nur Munirah Teoh Abdullah (2013) pula, 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. Penyerapan informasi dan pengetahuan dengan cara begini diharap dapat menyumbang kepada prestasi baik pelajar dalam peperiksaan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini berbentuk kajian eksperimental yang menggunakan data daripada praujian dan pascaujian sebagai perbandingan untuk menguji keberkesanan



penggunaan permainan kad 'Ingat Tak?' dalam pengajaran kata seerti/seiras yang kemudiannya kami luaskan untuk menyertakan perkataan-perkataan yang para pelajar telah pelajari mengikut tema-tema dalam Buku Teks Jauhari 1A dan 1B bagi aliran Normal Teknikal. Kajian dijalankan pada akhir tahun 2017, semasa tempoh pascaperiksaan.

Subjek Kajian

Kelas Menengah 1 Normal Teknikal telah dipilih untuk tujuan kajian ini. Mereka terdiri daripada 12 orang pelajar yang mempunyai tahap keupayaan sederhana hingga lemah.

Instrumen Kajian

Pelajar dinilai berdasarkan markah praujian dan pascaujian yang merangkumi 10 soalan jenis aneka pilihan dan mengandungi 4 item setiap satu. Perkataan-perkataan yang diuji terdiri daripada kosa kata yang tergolong dalam 10 tema yang telah dipelajari sepanjang pelajar berada di Menengah Satu.

Jadual 1: Senarai Perkataan yang Diuji

Masak	Angkat	Makan	
Salai	Seret	Hirup	
Kukus	Tolak	Jamah	
Sangai	Usung	Santap	
Rebus	Jinjing	Kunyah	
Alas Kaki	Aksesori	Alat Muzik	
But	Dokoh	Biola	
Capal	Subang	Seruling	
Selipar	Pending	Gambus	
Terompah	Kerongsang	Gendang	
Media Cetak	Duit	Memancing	Senjata
Poster	Gaji	Jala	Keris
Brosur	Upah	Joran	Pisau
Borang	Yuran	Pukat	Panah
Risalah	Tambang	Tombak	Leming



Selain ujian yang pelajar duduki sebelum dan sesudah intervensi permainan kad 'Ingat Tak?', pelajar juga diminta mengisi borang tinjauan dan refleksi. Borang tersebut turut digunakan untuk kami mendapatkan maklum balas mengenai persepsi pelajar terhadap kajian ini.

Prosedur Kajian

Para pelajar diminta menduduki praujian semasa sesi yang pertama. Semasa sesi yang kedua dan ketiga, pelajar bermain permainan kad 'Ingat Tak' dalam kumpulan seramai lima orang pelajar.

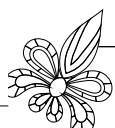
Permainan Kad 'Ingat Tak'

Berdasarkan perkataan-perkataan yang terdapat dalam Jadual 1, kami telah menghasilkan 40 pasang kad permainan yang kemudiannya dibahagikan kepada dua set permainan. Dalam setiap pasangan, ada kad yang mengandungi perkataan tersebut dan maksud, contoh ayat dan bentuk kata terbitannya, dan ada kad yang terdapat ilustrasi bagi perkataan tersebut serta perkataan itu sendiri seperti yang tertera di bawah.

Jadual 2: Contoh Sepasang Permainan Kad 'Ingat Tak'



Cara bermain permainan ini ialah para pelajar perlu menyusun 20 pasang kad dalam set yang telah diaduk mengikut bentuk rajah 8 x 5. Pada setiap giliran,



pelajar akan membuka dua keping kad. Kalau kedua-dua kad tersebut sepadan, pelajar itu mendapat satu mata dan pasangan kad tersebut dibuka dan dapat dilihat oleh semua pemain. Jika kad-kad yang dibuka tidak secocok, pemain itu harus menutup kedua-dua kad tersebut kembali dan permainan diteruskan.

Para pelajar bermain 'Ingat Tak?' dalam dua sesi berasingan dan buat kali yang terakhir, sejurus sebelum menduduki pascaujian. Markah bagi setiap ujian dicatat dan dibandingkan.

Penyesuaian

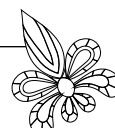
Setelah sesi permainan yang pertama, para pengkaji telah bertemu untuk membincangkan pemerhatian masing-masing sewaktu para pelajar bermain 'Ingat Tak?'. Rata-rata pengkaji dapati bahawa objektif pelajar hanya tertumpu pada keupayaan mereka memperolehi mata yang terbanyak lantas apabila teman-teman ataupun mereka sendiri membuka pasangan kad yang secocok, mereka tidak begitu memberi perhatian kepada perkataan yang dimaksudkan. Lantas, kami sepakat untuk mengubah cara permainan agar lebih bermakna dengan meminta pelajar yang berjaya membuka pasangan kad yang sepadan untuk membaca dengan lantang perkataan, maksud, ayat contoh dan kata terbitan yang tertera pada kad tersebut.

Guru selaku pemudah cara pula kadang kala akan meminta pelajar lain dalam kumpulan yang sama untuk mengulangi perkataan dan butiran yang baru dikongsi. Dengan cara ini, para pelajar akan memberikan tumpuan yang lebih khusus terhadap perkataan-perkataan yang baru dipelajari dan bukan sekadar bermain untuk mengutip markah semata-mata.

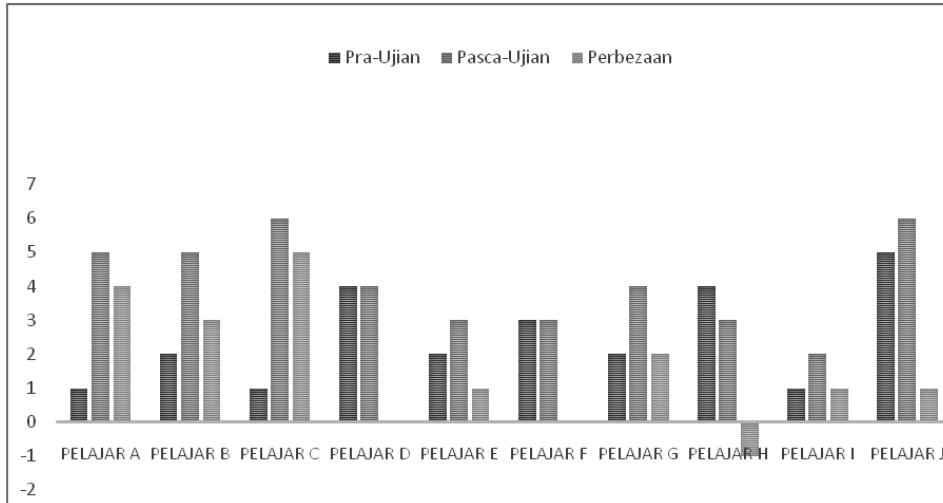
DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Daripada 12 orang pelajar yang terlibat dalam kajian ini, hanya 10 data penuh daripada pelajar dapat dirakam disebabkan oleh masalah kedatangan dua orang pelajar sepanjang tempoh kajian dijalankan.

Berikut ialah analisis markah praujian pelajar sebelum intervensi permainan kad 'Ingat Tak' dan pascaujian setelah mereka bermain kad 'Ingat Tak?'.

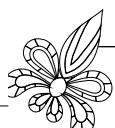
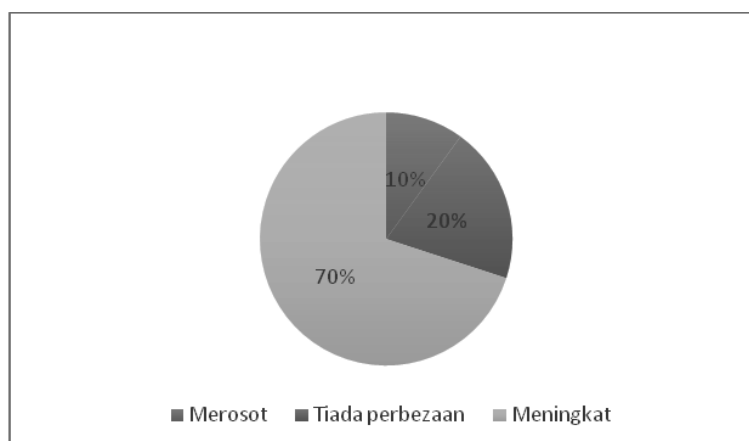


Rajah 1: Analisis Markah Praujian dan Pascaujian



Rajah 2 menunjukkan perbandingan kelakonan pelajar berdasarkan markah praujian dan pascaujian. Secara keseluruhannya, 70% pelajar dalam kelas Menengah 1 Normal Teknikal yang terlibat dalam kajian ini menunjukkan prestasi yang meningkat setelah bermain permainan kad 'Ingat Tak' manakala 20% pelajar tidak menunjukkan sebarang perubahan pada markah ujian dan markah bagi baki 10% pelajar merosot.

Rajah 2: Perbandingan Kelakonan Pelajar



Di dalam borang tinjauan yang diedarkan kepada pelajar setelah mereka menduduki pascaujian bagi kajian ini, pelajar perlu memberikan respons kepada 10 pernyataan yang berbeza di mana mereka harus menyatakan sama ada mereka setuju, tidak setuju atau tidak tahu tentang hal yang disebutkan.

Jadual 1: Respons Pelajar

No.	Perkara	Setuju (%)
1.	Permainan kad 'Ingat Tak?' (IT) meningkatkan keinginan saya untuk mempelajari Bahasa Melayu.	90
2.	Saya cuba sedaya upaya untuk menang sewaktu bermain permainan kad IT.	90
3.	Permainan kad IT mengajar saya untuk fokus sewaktu berada di dalam kelas.	80
4.	Permainan kad IT membantu saya mempelajari perkataan-perkataan yang baharu.	80
5.	Permainan kad IT menguji kemahiran saya untuk menghafal perkataan.	60
6.	Saya dapat belajar daripada rakan-rakan lain sewaktu bermain permainan kad IT.	70
7.	Rakan-rakan lain juga dapat belajar daripada saya sewaktu bermain permainan kad IT.	90
8.	Permainan kad IT memberi peluang kepada saya untuk berinteraksi dengan rakan-rakan sekelas.	90
9.	Saya lebih yakin berbahasa Melayu setelah bermain permainan kad IT.	60
10.	Permainan Bahasa seperti IT harus kerap dijalankan sewaktu kelas Bahasa Melayu.	60

Berdasarkan maklum balas subjek kajian, sebanyak 90% mengatakan bahawa kad permainan 'Ingat Tak?' meningkatkan keinginan mereka untuk mempelajari Bahasa Melayu di samping memberi peluang kepada mereka untuk saling belajar daripada rakan-rakan lain. 80% pelajar pula bersetuju bahawa permainan kad 'Ingat Tak?' membantu mereka mempelajari perkataan-perkataan yang baharu. Dapatan ini sejajar dengan pendapat Thornbury (2002) yang mengatakan bahawa pengetahuan baharu harus diintegrasikan dengan pengetahuan sedia ada melalui kegiatan membandingkan, menyatukan, memadankan, menyusun kembali dan membayangkan untuk memastikan



pengekalan pengetahuan baru tersebut.

Seperkara yang menarik di sini ialah hanya 60% pelajar yang diuji berpendapat bahawa kaedah pembelajaran yang melibatkan kad permainan 'Ingat Tak?' meningkatkan keyakinan mereka untuk berbahasa Melayu. Jumlah pelajar yang sama juga merasakan permainan bahasa seperti 'Ingat Tak?' harus kerap dijalankan sewaktu kelas Bahasa Melayu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dapatan yang kami kumpulkan, sukacita kami membuat kesimpulan bahawa penggunaan kad permainan sangat berkesan dalam pengajaran kata seerti/seiras dan kosa kata pada umumnya. Dengan menggunakan kaedah alternatif sewaktu pengajaran bahasa, khususnya menggunakan kad permainan, para pelajar lebih fokus sewaktu pelajaran berlangsung kerana aktiviti sedemikian menuntut keterlibatan pelajar secara aktif dan kompetitif dalam suatu persekitaran yang santai dan tidak terancam. Oleh itu, dapatan kajian ini memenuhi objektif kajian.

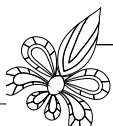
Disarankan agar kajian ini dijalankan pada awal tahun sebagai satu pengenalan kepada para pelajar mengenai tema dan kosa kata yang bakal dipelajari pada tahun tersebut berbanding rangkuman pelajaran yang telah dilalui. Selain itu, satu usaha lanjut juga boleh dilakukan untuk menghasilkan permainan kad serupa bagi peringkat Menengah 2 dan 3 Normal Teknikal dengan perancangan yang lebih teliti bagi menentukan kosa kata yang dapat memperkasakan lagi penguasaan bahasa pelajar dan ditonjolkan bukan sahaja dalam kertas peperiksaan tetapi juga semasa penilaian lisan khususnya kelak.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Zulkifli Khamis

RUJUKAN

Indah Rahmawati SPd. (2009, February 9). Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Retrieved January 5, 2018, from <https://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>



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

Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. United Kingdom: Pearson Education Limited.

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

