

Keberkesanan Teknik Permainan Bahasa Melalui Perisian Deck Toys Dalam Merangsang Minat Murid Belajar

Shanom Farsa Sarry

shanom_farsa_sarry@schools.gov.sg

Aishah Nasyeera Rizdwan

aishah_nasyeera_rizdwan@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Springdale

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk meneliti tahap pelibatan murid-murid Darjah 1 dalam pembelajaran Bahasa Melayu dengan penggunaan ICT. Dapatan awal kami menunjukkan bahawa murid-murid mudah bosan dan tidak menunjukkan minat dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kami juga mendapati murid mudah lupa dan tidak dapat menggunakan kosa kata atau ayat-ayat yang telah diajar dalam sesuatu unit dengan betul. Oleh itu, kajian ini memberi tumpuan mengenai keberkesanan penggunaan *Deck Toys* dalam pembelajaran bahasa Melayu. Dapatan kajian ini menunjukkan penggunaan *Deck Toys* dapat meningkatkan pelibatan murid dan murid juga memberikan maklum balas yang positif. Secara tuntas, mengintegrasikan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Melayu berupaya menimbulkan minat dan juga pelibatan murid.

Kata Kunci: ICT, pelibatan murid, minat, *Deck Toys*

PENGENALAN

Pelibatan murid diakui secara meluas sebagai kritikal dalam proses pembelajaran dan merupakan kunci utama bagi memastikan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (PdP) di bilik darjah. Oleh sebab itu, hal ini turut diberi penekanan sebagai salah satu aspek pengajaran dalam Amalan Pengajaran Singapura (STP). Walau bagaimanapun, murid dikatakan terlibat apabila mereka memberi sepenuh perhatian, bermotivasi, berminat dan mengambil bahagian dalam pembelajaran secara aktif.

Menggalakkan murid untuk terlibat secara aktif dalam kelas ini penting kerana ia mampu meningkatkan motivasi dan komitmen murid dalam mempelajari sesuatu topik (Ainun Rahmah, Zamri & Wan Maimunah, 2017). Lazimnya, PdP yang berlaku di sekolah sering bersifat deduktif dan kurang berpusat kepada murid. Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dapat mendorong murid untuk belajar dan pada masa yang sama mengambil bahagian dalam kelas dan meningkatkan kemahiran kognitif dan sosial murid. Selain itu, penggunaan ICT mempunyai elemen interaktif yang dapat meningkatkan pelibatan murid dalam pembelajaran.

Dalam kajian ini, perisian *Deck.Toys* digunakan sebagai salah satu wahana atau alat dalam membantu pengajaran yang akan dilalui oleh murid-murid Darjah 1. *Deck.Toys* merupakan satu aplikasi pembelajaran yang lebih berpusatkan kepada murid. Banyak aktiviti yang boleh dihasilkan guru yang dapat meningkatkan pelibatan dan minat murid terhadap pembelajaran melalui *Deck.Toys*. Aplikasi *Deck.Toys* merupakan satu permainan digital sambil belajar melalui aktiviti-aktiviti yang dibina oleh guru. Hal ini membuat murid lebih seronok dan bermotivasi untuk mengikuti pelajaran Bahasa Ibunda.

PERNYATAAN MASALAH

Dalam kajian ini, subjek kajian merupakan murid-murid Darjah 1 pada aras kebolehan. Pelibatan murid-murid Darjah 1 ini dalam pembelajaran Bahasa Melayu agak membimbangkan kerana guru mendapati bahawa murid-murid peribumi digital ini mempunyai daya tumpuan yang singkat dan tidak



menunjukkan minat dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Secara tidak langsung, faktor ini menjejaskan pembelajaran dan daya ingatan murid-murid terhadap apa yang sedang diajarkan. Guru juga mendapati bahawa murid-murid mudah lupa dan tidak dapat menggunakan kosa kata atau ayat-ayat yang telah diajar dalam sesuatu unit dengan betul.

Oleh yang demikian, guru-guru Darjah 1 Bahasa Melayu Sekolah Rendah Springdale terdorong untuk mengkaji keberkesanan penggunaan ICT sebagai satu cara untuk menarik perhatian murid dan meningkatkan minat serta tahap pelibatan murid-murid Darjah 1 ini terhadap pembelajaran Bahasa Melayu. Penggunaan perisian *Deck.Toys* secara khususnya telah menjadi pilihan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penggunaan *Deck.Toys* ini dapat membantu meningkatkan pelibatan murid-murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu dan membantu mereka dalam mengingat kosa kata serta tatabahasa yang telah dipelajari dengan lebih baik lagi.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan penggunaan *Deck.Toys* dalam meningkatkan minat dan tahap pelibatan murid-murid Darjah 1 terhadap pembelajaran Bahasa Melayu; dan
2. meningkatkan keupayaan murid-murid untuk menggunakan kosa-kata dan ayat-ayat yang telah dipelajari dengan penggunaan ICT.

KAJIAN LEPAS

Menggabungkan teknologi digital ke dalam kelas boleh menyebabkan kemajuan yang mendalam dalam pelibatan dan pembelajaran murid. Guru memainkan peranan penting dalam memastikan murid terlibat secara aktif dengan penggunaan teknologi.

Menurut Hilman (2014), banyak kajian telah menyokong idea bahawa



menerapkan teknologi dalam pembelajaran memberikan pembelajaran yang bermakna, penggunaan pengetahuan sebelumnya yang lebih besar, struktur kognitif hierarki, penjelasan, kedalaman pemrosesan dan amalan inovatif. Mo (2011), dalam kajiannya *Evidence on Instructional Technology and Student Engagement in an Auditing Course* pula menyokong integrasi ICT ini kerana ia dapat mengalihkan fokus persekitaran pembelajaran menjadi lebih berpusatkan murid dan membolehkan mereka mengembangkan autonomi dan kawalan terhadap pembelajaran mereka.

Sun, Lee, Lee & Law, (2016), menyatakan apabila murid mendapati alat perisian teknologi yang diberikan menarik dan bermanfaat bagi pembelajaran mereka, mereka cenderung untuk menggunakan teknologi itu dan menggunakannya untuk meningkatkan pemahaman mereka. Justeru, guru harus bijak merancang pengajaran dan memilih alat perisian ICT yang dapat mencapai matlamat pengajaran mereka. Dengan perancangan pelajaran yang bijak dan pemilihan alat ICT yang mudah difahami oleh murid dapat membuat murid lebih minat terhadap pembelajaran mereka. Jika guru berjaya mencungkil minat murid, pasti pelibatan murid telah dapat diatasi kerana pelibatan murid yang aktif merupakan kunci utama keberkesanan sesuatu pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Pernyataan ini dikukuhkan oleh Miller, Milholland & Gould (2012), yang menyatakan beberapa ciri yang menjadikan teknologi lebih menarik bagi murid ialah kemudahan penggunaan dan pelibatan keseluruhan. Secara amnya, kajian menunjukkan bahawa murid melaporkan tahap kepuasan yang tinggi dengan penggunaan teknologi pendidikan kerana membolehkan mereka terlibat secara interaktif dalam pembelajaran.

KAEDAH KAJIAN

Amalan Pengajaran Singapura (STP) yang diterapkan dalam menjalankan kajian ini memberikan penekanan pada merangsang minat dan pelibatan murid. Berikut merupakan penerangan proses pengajaran bagi Pelaksanaan Pelajaran dan Penilaian dan Maklum Balas bagi penggunaan *Deck Toys* dalam pembelajaran Bahasa Melayu.



Jadual 1 : Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	AP14: Merangsang Minat	AM1: Menggunakan Cerita dan Imej. Dengan menggunakan imej dalam aktiviti-aktiviti <i>Deck.Toys</i> yang terbentuk seperti papan permainan digital, murid lebih berminat untuk melengkapkan aktiviti dan juga dapat membantu untuk mengukuhkan pelibatan kognitif murid apabila mereka dapat melakukan cabaran bersama rakan sekelas mereka.
	AP15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar	AM2: Teroka, Terlibat, Aplikasi Murid meneroka perisian <i>Deck.Toys</i> dan pelibatan setiap murid secara sendiri sewaktu melengkapkan papan permainan dalam <i>Deck.Toys</i> . Murid akan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam pembelajaran dan pengajaran Bahasa Melayu.
Penilaian dan Maklum Balas	AP22: Memantau Pemahaman dan Memberi Maklum Balas	AM1: Maklum Balas dalam Bentuk Komen sahaja. Murid dapat memberikan jawapan yang tepat apabila guru bertanya soalan di akhir pelajaran.
Penerangan dan Justifikasi	Penggunaan perisian <i>Deck.Toys</i> dapat merangsangkan minat murid dan pelibatan murid. Ini jelas dilihat dengan jelas kegembiraan murid-murid apabila mereka mendapat peluang menggunakan iPad. Papan permainan digital <i>Deck.Toys</i> juga menarik minat murid untuk terus melengkapkan aktiviti-aktiviti hingga ke garisan penamat. Setiap murid dapat melengkapkan aktiviti-aktiviti ini secara sendiri. Justeru, ini jelas menunjukkan pelibatan aktif murid semasa belajar.	

SUBJEK KAJIAN

Subjek kajian terdiri daripada 27 orang murid Darjah 1. Mereka terdiri daripada tahap pada aras kebolehan. Murid-murid ini boleh membaca tetapi sebilangan besar mereka kurang memahami bahasa Melayu kerana latar belakang mereka yang kerap menggunakan Bahasa Inggeris semasa berkomunikasi di sekolah dan di rumah.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan adalah seperti berikut:

1. *Wordwall*
2. *Deck.Toys*

Penggunaan *Wordwall* sebagai alat merangsang minat murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Murid-murid Darjah 1 lebih fokus dan berminat untuk menjawab soalan-soalan kuiz *Wordwall*. Walau bagaimanapun, penggunaan *Wordwall* oleh guru lebih berpusat kepada guru kerana murid tidak dapat memegang alat iPad untuk menjawab kuiz tersebut.

Penggunaan perisian *Deck.Toys* sebagai alat mengulang kaji unit yang telah dipelajari telah dapat meningkatkan pelibatan murid dan membuat murid lebih minat dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Murid-murid dapat melengkapkan aktiviti-aktiviti secara sendiri dalam perisian *Deck.Toys*. Mereka amat teruja untuk melengkapkan aktiviti-aktiviti di perisian *Deck.Toys* kerana aktiviti-aktiviti yang dihasilkan guru melalui *Deck.Toys* bersifat permainan digital.

Prosedur Kajian

Prosedur kajian ini dijalankan dalam dua tahap pada penggal 4. Tahap pertama ialah pengajaran tanpa penggunaan wadah ICT. Tahap kedua ialah latihan ulang kaji secara sendiri dengan menggunakan perisian *Deck.Toys* sebanyak dua kali dalam waktu kurikulum.

Tahap 1: Pengajaran Tatabahasa dan Soal Selidik

Guru mengajukan beberapa soalan tinjauan kepada murid-murid untuk meninjau tahap pelibatan mereka dalam kelas Bahasa Melayu serta pemahaman mereka terhadap apa yang diajarkan secara umumnya sebelum penggunaan ICT. Di samping itu juga, murid telah didedahkan kepada strategi 'I do', 'We do' dan 'You do' dalam pembelajaran kosa kata dan tatabahasa yang terdapat dalam Buku Teks dan Aktiviti Cepak sejak awal lagi. Strategi



pengajaran ini merangkumi 3 fasa, iaitu demonstrasi, arahan dan latihan. Pada awal pelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam penyampaian isi. Ini ialah fasa '*I do*'. Dalam fasa pembelajaran '*We do*', guru terus membuat modeling dan menyoal murid. Dalam fasa '*I do*' murid melengkapkan tugas mereka secara sendiri dan guru sebagai fasilitator untuk membantu murid melengkapkan tugas mereka.

Tahap 2: Mengulang kaji Dengan Menggunakan Perisian *Deck.Toys*

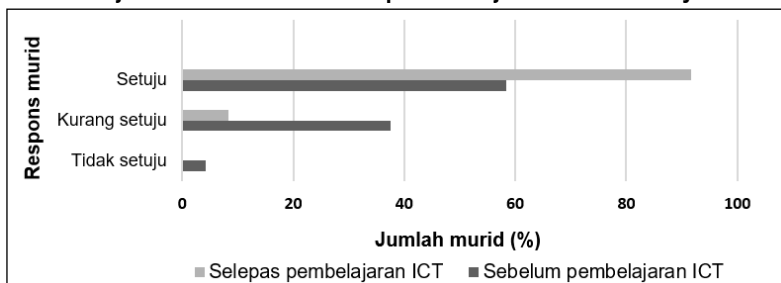
Setiap murid mendapat *iPad* dan telah diajar bagaimana hendak masuk ke perisian *Deck.Toys*. Guru telah memberikan kod kelas untuk murid-murid masuk ke aktiviti *Deck.Toys* yang telah disediakan oleh guru-guru yang terlibat dalam kajian ini. Sebelum murid-murid melengkapkan aktiviti-aktiviti yang terdapat di dalam *Deck.Toys* tersebut, guru telah menerangkan kepada murid-murid apakah aktiviti yang harus mereka lakukan di setiap stesen.

Terdapat 2 bahagian pembelajaran yang murid harus lalui, yang pertama kosa kata dan kedua tatabahasa. Sebelum mereka melakukan aktiviti, mereka akan belajar bahagian tersebut melalui kad imbasan dan juga slaid-slaid yang terdapat di perisian *Deck.Toys* tersebut. Berdasarkan profil murid, guru-guru telah menggunakan imejan-imejan yang menarik untuk merangsang minat dan minda mereka agar lebih mudah untuk mereka memahami kosa kata dan ayat-ayat yang diberikan. Mereka akan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dengan melakukan aktiviti-aktiviti di perisian *Deck.Toys*. Pelibatan murid sangat aktif pada ketika ini kerana setiap murid harus meneroka setiap stesen dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari serta cuba melengkapkan aktiviti-aktiviti dalam perisian *Deck.Toys* itu.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berikut merupakan rumusan dan analisis mengenai keberkesanan penggunaan ICT terhadap minat murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Data ini merupakan data kuantitatif yang didapati melalui soalan tinjauan yang dijalankan dengan murid sebelum dan selepas pembelajaran ICT dijalankan dengan kelas Bahasa Melayu Darjah 1. Sila lihat Rajah 1.

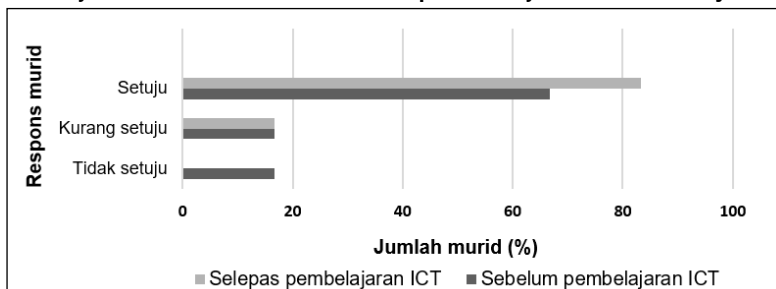
Rajah 1: Minat Murid Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu



Rajah 1 menunjukkan respon murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu sebelum dan selepas menjalani penggunaan ICT. Terdapat peningkatan sebanyak 33.4% murid yang bersetuju bahawa mereka lebih minat dalam pembelajaran Bahasa Melayu selepas menggunakan ICT. Sebelum ini hanya 58.3% sahaja yang bersetuju. Apa yang menarik, selepas penggunaan ICT, tiada murid tidak bersetuju.

Berdasarkan dapatan tersebut, beberapa perkara dapat disimpulkan. Pertama, pembelajaran berasaskan ICT yang dapat menarik dan meningkatkan minat murid akan meningkatkan keberkesanan pengajaran Bahasa Melayu di dalam kelas. Hal ini jelas dilihat melalui respons murid-murid yang dapat dilihat dalam Rajah 2 di bawah ini, mengenai pemahaman mereka terhadap PdP Bahasa Melayu. Pemahaman murid terhadap pembelajaran memainkan peranan yang penting dalam pembinaan pengetahuan baharu. Lantas, kebaikan penggunaan ICT terhadap pemahaman bahasa Melayu mempunyai potensi besar untuk meningkatkan tahap pencapaian murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu dalam jangka masa panjang.

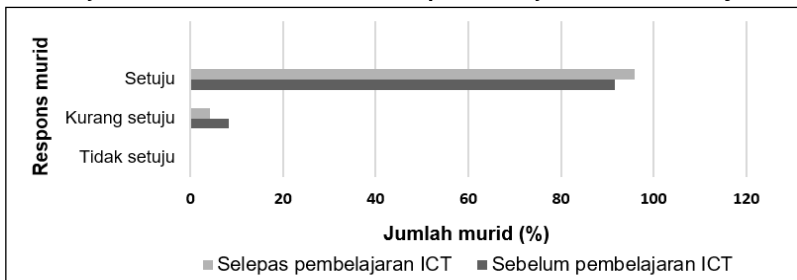
Rajah 2: Pemahaman Murid Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu



Kedua, penggunaan ICT juga dapat menyediakan persekitaran pembelajaran yang positif dan memberangsangkan serta meningkatkan motivasi murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu. Hal ini jelas dilihat melalui respons murid-murid yang dapat dilihat dalam Rajah 3.

Rajah 3 menunjukkan sikap positif murid terhadap penggunaan ICT sebelum dan sesudah pembelajaran berasaskan ICT dijalankan. Rajah 3 menunjukkan bahawa murid-murid hampir secara keseluruhan iaitu 95.8% daripada mereka mempunyai sikap positif mengenai penggunaan ICT. Sikap positif ini dikukuhkan lagi selepas pembelajaran berasaskan ICT dijalankan dan sekali gus meningkatkan suasana pembelajaran yang positif di dalam bilik darjah. Lantas secara keseluruhan, penggunaan ICT mempunyai potensi yang besar dan boleh diterokai dengan lebih mendalam lagi untuk meningkatkan pencapaian murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Rajah 3: Pemahaman Murid Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu



Dengan dapatan-dapatan yang positif ini, jelas menunjukkan bahawa penggunaan ICT mampu meningkatkan minat pembelajaran Bahasa Melayu dalam diri murid. Penggunaan ICT yang berkesan memberikan kesan yang positif dalam jangka masa yang panjang dalam menghasilkan pencapaian yang positif dalam diri murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu. Ini sudah pasti akan meningkatkan keseronokan dalam pembelajaran (*Joy of learning*) dalam PdP Bahasa Melayu.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penggunaan ICT seperti penggunaan perisian *Deck.Toys* menunjukkan kesan positif dalam peningkatan minat dan keberkesanan murid untuk memahami PdP Bahasa Melayu dengan lebih baik. Dalam jangka masa yang panjang, pengajaran yang melibatkan penggunaan ICT dapat menambah nilai kepada pembelajaran dan mampu meningkatkan prestasi dan pencapaian murid.

Namun demikian, beberapa cabaran telah dihadapi semasa pelaksanaan pengajaran Bahasa Melayu apabila menggunakan ICT. Pertama, pihak sekolah kekurangan iPad dan juga tablet yang lengkap dengan perisian terkini yang boleh digunakan untuk pembelajaran berasaskan ICT. Justeru, guru perlu tahu akan perisian-perisian yang terdapat dalam iPad atau tablet yang boleh digunakan. Sekiranya perisian yang diperlukan tidak terdapat dalam iPad atau tablet guru perlu berbincang dengan pihak sekolah untuk mendapatkannya dan proses ini tentunya akan mengambil masa.

Kedua, perisian *Deck.Toys* masih belum diterokai dengan lebih mendalam agar dapat dimanfaatkan sepenuhnya dalam pembelajaran bahasa. Untuk masa kini, perisian *Deck.Toys* tersebut digunakan sebagai cara untuk melibatkan pembelajaran sendiri dan juga penilaian terhadap pemahaman murid. Pada masa hadapan, unsur-unsur kolaborasi atau didik hibur untuk pengajaran yang tertumpu pada kemahiran-kemahiran bahasa seperti membaca, menulis, mendengar dan bertutur juga boleh dimanfaatkan dalam perisian *Deck.Toys* ini. Harapan guru adalah untuk meningkatkan kemahiran bahasa murid jika penggunaan ICT diterapkan dalam pelbagai aspek pengajaran.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Nurul Hidana Ahmad



RUJUKAN

- Ainun Rahmah Ibrahim, Zamri Mahamood dan Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad. (2017). Pembelajaran abad ke-21 dan pengaruhnya terhadap sikap, motivasi dan pencapaian Bahasa Melayu pelajar sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM*, 7(2), 77-88.
- D'Angelo C. (2018). The impacts of technology integration. Technology and curriculum. Dipetik pada 10 Disember 2020 dari <https://techandcurriculum.pressbooks.com/chapter/engagement-and-success/>
- Hillman, T. (2014). Finding space for student innovative practices with technology in the classroom. *Learning, Media and Technology*, 39(2), 169-183
- Miller, J. P., Milholland, E. S., & Gould, S. M. (2012). Determining the attitudes of students toward the use of a classroom response in hospitality courses. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 24(2-3), 73-79.
- Mo, S. (2011). Evidence on instructional technology and student engagement in an auditing course. *Academy of Educational Leadership Journal*, 15(4), 149.
- Mohamed Ali Mohamed Iqbal. (2019). *Meningkatkan Pelibatan Murid Melalui Jejak Bahasa Melayu Berasaskan ICT*. Seminar Bahasa Melayu.
- Norliza Jamaluddin. (2019). *Amalan Pengajaran Bahasa Melayu: Cabaran dan Harapan*. Seminar Bahasa Melayu.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura*. Singapura : Oxford Graphic Pte Ltd.
- Sun, S., Lee, P., Lee, A., & Law, R. (2016). Perception of attributes and readiness for educational technology: Hospitality management students' perspectives. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 28(3), 142-154.