

AKTIVITI PERMAINAN BAHASA, WAHANA PENGUASAAN KOSA KATA
(*Language Games Activities Through the Use of Vocabulary*)**ILANGKO SUBRAMANIAM**

Universiti Sains Malaysia

ilangko@usm.my**Dihantar pada:**

20 Julai 2014

Diterima pada:

19 Oktober 2014

Koresponden:ilangko@usm.my

Abstrak: Permainan bahasa dikatakan sebagai salah satu strategi pedagogi yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi pelajar dalam mata pelajaran bahasa. Namun begitu, kaedah pembelajaran berasaskan permainan bahasa hanya dijadikan sebagai aktiviti tidak formal untuk mengisi masa terluang atau sebagai aktiviti sampingan. Tujuan kajian adalah untuk melihat keberkesanan aktiviti permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dalam penulisan karangan. Permainan bahasa yang dikenali sebagai 'Jom Cari Kosa Kata' telah dijalankan semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Seramai 60 orang pelajar telah mengikuti 10 sesi aktiviti permainan Bahasa selama 5 hingga 8 minit. Pendekatan analisis kandungan skrip karangan dan temu bual telah dijalankan untuk melihat keberkesanan aktiviti permainan bahasa. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan kosa kata yang lebih luas dapat dilihat dalam kalangan pelajar tingkatan 4 dibandingkan sebelum permainan Bahasa diperkenalkan. Pelajar juga memperlihatkan minat dan kesungguhan untuk mengikuti pelajaran Bahasa Melayu.

Kata kunci: Permainan bahasa, penguasaan kosa kata, karangan, motivasi

Abstract: Language games is said to be one of the pedagogical strategies that can be used to improve the performance of students in the language learning. However, the learning method was used as an informal activity to fill spare time or as ancillary activities. The purpose of this study is to examine the effectiveness of language games in improving vocabulary mastery in essay writing. Language game called 'Let's Find Glossary' was used during the teaching and learning of Malay Language. A total of 60 students have attended 10 sessions of language play activities for 5 to 8 minutes. Analyses of script writing and interviews have been conducted to see the effectiveness of this language game. The findings of this study showed that vocabulary proficiency in language writing is better than before the game language is conducted. Students also showed their interest and willingness to follow the Malay Language lesson.

Keywords: Language games, vocabulary mastery, essay writing, motivation

PENGENALAN

Permainan bahasa merupakan salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran bahasa. Pengajaran bahasa menerusi aktiviti permainan bahasa sangat berkesan dalam pembelajaran bahasa. Pelajar sering menganggap pembelajaran bahasa amat membosankan disebabkan cara pengajaran guru dan aktiviti pembelajaran yang sama. Justeru, kaedah pengajaran yang kreatif dan inovatif perlu diselitkan semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran bahasa dijalankan (Nor Hashimah, Jalaluddin & Zaharani, 2010). Menurut Lazanow (1978), tujuan pengajaran bukan untuk menghafal tetapi untuk memahami dan mencari penyelesaian bagi mengatasi sesuatu masalah. Keseluruhan proses pembelajaran merupakan permainan. Proses ini bersifat istimewa, menyeronokkan dan mempunyai matlamat serampang dua mata iaitu matlamat yang disedari dan tanpa disedari (Lazanow, 2005). Permainan merupakan aktiviti yang merangkumkan kemahiran membuat keputusan dan meningkatkan usaha murid untuk mencapai objektif dalam kerangka peraturan yang ditetapkan (Gibbs, 1974).

Justeru, aktiviti permainan dapat dicorakkan untuk mendorong pelajar dalam konteks sosial yang berbeza dan dalam keadaan yang sebenar. Justeru, permainan sebagai aktiviti pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang dapat menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pelajaran. Hal ini adalah kerana aktiviti permainan menyeronokkan pelajar dan dapat dilaksanakan dalam keadaan riadah (Nguyen & Khaut, 2003). Tambahan pula, pendekatan permainan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran merupakan salah satu strategi penerapan ilmu yang memberi peluang kepada pelajar untuk melatih dan menggunakan bahasa secara praktikal dan kreatif dalam keadaan yang menyeronokkan. Dalam pada itu, kajian yang dijalankan oleh Ainol Madziah dan Isarji (2009) mendapati bahawa motivasi pembelajaran bahasa dalam kalangan pelajar Malaysia banyak dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Secara lebih implisitnya, dorongan intrinsik iaitu minat dan sikap berperanan besar dalam proses menentukan keberkesanan pembelajaran Bahasa Melayu. Maka, pelajar akan bermotivasi tinggi dan proses ini membantu dalam melestarikan usaha pembelajaran mereka (Lee, 1995). Selaras dengan pandangan ini, permainan

dapat mengekalkan minat, motivasi pelajar serta berperanan sebagai pemantau proses pengajaran dan pembelajaran. Aktiviti yang dijalankan ini mengubah pembelajaran bahasa kepada pengalaman intelek dan emosi yang sebenar. Kaedah ini seterusnya dapat mengembangkan personaliti pelajar (Birova, 2013).

TINJAUAN LITERATUR

Berdasarkan pemerhatian dan perbincangan dengan guru, Birova (2013), mendapati bahawa ramai antara tenaga pendidik menganggap permainan sebagai aktiviti yang tidak serius. Ada pihak yang menganggap bahawa permainan merupakan aktiviti tambahan untuk mengukuhkan kemahiran asas pembelajaran bahasa pada peringkat sekolah rendah. Namun begitu, Patovska, M. (2010) menegaskan bahawa permainan harus menjadi strategi asas dan menjadi satu kaedah pembelajaran bahasa yang penting bukan sahaja di sekolah rendah tetapi juga bagi semua peringkat pelajar. Strategi pembelajaran menggunakan kaedah permainan dianggap sebagai elemen asas konseptual matrik pengajaran komunikasi bahasa. Permainan juga boleh membuka peluang untuk berkomunikasi dan menjalinkan hubungan antara bilik darjah dan dunia sebenar (Hadfield, 1999). Menurut Ersoz (2000), permainan bahasa menggalakkan penggunaan bahasa yang bermakna dan berguna dalam konteks yang sebenar. Situasi ini juga akan mewujudkan ruang dan peluang kepada pelajar untuk menggunakan bahasa yang telah dipelajarinya. Kajian menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menguasai bahasa dengan lebih baik ketika bermain (Uberman, 1998).

Selain itu, permainan juga akan mewujudkan situasi persaingan yang mencabar bagi pelajar untuk menggunakan minda dan seterusnya mendorong mereka bekerjasama dan belajar dalam kumpulan (Ersoz, 2000). Elemen persaingan ini pula akan meningkatkan pembelajaran secara berkesan di samping menggalakkan murid untuk terus belajar (Nguyen & Khaut, 2003). Malahan, penggunaan kaedah permainan ini dikatakan mendorong motivasi dalaman atau intrinsik dibandingkan teknik pengajaran bukan permainan (Clark, 2007). Motivasi dalaman ini merupakan satu bentuk keinginan untuk melakukan tingkah laku tertentu bagi mencapai keseronokan (Dorneyi,

2003). Aspek ini merupakan komponen penting yang mendorong minat pembelajaran bagi menghadapi cabaran seperti dalam mempelajari bahasa kedua (Egbert, 2010). Kajian semasa menunjukkan bahawa sama ada permainan pendidikan mahupun permainan serius seperti permainan multimedia, secara positif mempengaruhi motivasi dalaman dan memperlihatkan hasil pembelajaran yang baik dalam pelbagai mata pelajaran (Papastergiou, 2009; Uzun, 2009; Liu & Chu, 2010). Kesan positif ini merentasi spektrum yang luas yang melibatkan pelbagai kumpulan budaya dan sesuai untuk pelajar kedua-dua jantina (Papastergiou, 2009).

Pendekatan dominan yang mempengaruhi kuat pengajaran bahasa ialah aliran konstruktivisme. Menurut Derry (1996), aliran konstruktivisme bersetuju dengan pandangan bahawa aktiviti pembelajaran merupakan proses aktif yang melibatkan pengalaman kemahiran yang mencabar dan memperlihatkan pemikiran reflektif. Kemahiran ini dikuasai dan dimurnikan melalui penglibatan dalam aktiviti yang memerlukan kemahiran tersebut. Justeru, pembelajaran seperti ini berfokus pada masalah atau '*problem base learning*'. Pelbagai ciri permainan seperti interaktif, pertandingan, keadilan, unsur kecinan, perasaan ingin tahu, fantasi dan naratif meningkatkan motivasi dalaman pada diri pelajar (Hong, 2009 & Dormann & Biddle, 2009). Motivasi dalaman menerusi aktiviti permainan dapat dihalusi melalui Teori Flow (Csikszentmihalyi, 1975). Teori ini merujuk pada keadaan mental yang dialami ketika menjalani aktiviti yang mencabar semasa berada dalam zon selesa antara 'kegelisahan' dan 'kebosanan'. Aktiviti yang dijalankan ini sama ada sangat susah sehingga menyebabkan kekecewaan atau sangat mudah dan tidak mencabar.

Csikszentmihalyi (2008) menjelaskan bahawa '*flow*' dikategorikan sebagai fenomena yang bersifat eksperimental yang menyebabkan pelajar tidak sedar akan masa yang berlalu begitu pantas. Hal ini disebabkan tumpuan sepenuh yang diberikan semasa menjalani aktiviti sehingga kurang menumpukan perhatian pada diri atau peredaran masa. Keseronokan yang dialami semasa menjalani aktiviti yang mencabar ini mendorong rembesan *dopamine* yang merupakan sejenis hormon. *Dopamine* berfungsi sebagai *neurotransmitter* iaitu sejenis bahan kimia yang

dikeluarkan oleh sel-sel untuk saraf menghantar isyarat kepada sel-sel saraf yang lain. Otak mengandungi beberapa sistem *dopamine* yang berbeza. Kebanyakan jenis ganjaran meningkatkan tahap *dopamine* di dalam otak. Salah satu daripadanya memainkan peranan penting dalam ganjaran-tingkah laku bermotivasi. Dalam keadaan ini, mungkin pelajar akan membuat keputusan tertentu yang didorong oleh aktiviti yang mencabar atau mengalami satu bentuk 'kawalan' apabila ganjaran positif diterima. Memandangkan aktiviti pembelajaran permainan menyeronokkan, pelajar akan meluangkan masa yang lebih banyak untuk merasai pengalaman '*flow*'. Tuntasnya, permainan bahasa merupakan satu bentuk wahana komunikasi yang asas dalam pembelajaran bahasa.

OBJEKTIF KAJIAN

Selaras dengan idea memantapkan penguasaan bahasa Melayu, objektif kajian adalah untuk

1. melihat pelaksanaan permainan bahasa dalam penguasaan kosa kata pelajar. Penguasaan kosa kata akan dinilai menerusi pemeriksaan karangan pelajar.
2. melihat sama ada aktiviti permainan bahasa berperanan memupuk minat dalam kalangan pelajar untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Melayu.

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Pengkaji telah menggunakan kaedah kuasi-eksperimen untuk melihat penguasaan kosa kata pelajar dalam penulisan karangan. Perbandingan dilakukan menerusi dapatan daripada praujian dan pemerolehan hasil rawatan. Pelajar menulis karangan sebagai latihan praujian dan seterusnya didedahkan pada satu siri permainan bahasa (rawatan). Selepas mengikuti 10 permainan bahasa, pelajar menghasilkan satu lagi karangan (pascaujian) untuk melihat keberkesanan permainan bahasa dalam usaha memantapkan penguasaan kosa kata. Pengkaji mengaplikasikan pendekatan analisis kandungan untuk melihat penggunaan kosa kata dalam karangan pelajar. Bagi mengukuhkan lagi dapatan kajian, temu bual telah dijalankan bagi meninjau persepsi pelajar tentang keberkesanan permainan bahasa.

Aktiviti permainan bahasa dijalankan di tiga buah sekolah yang melibatkan 58 orang pelajar tingkatan 4. Ketiga-tiga kelas ini dipilih atas dasar pencapaian pelajar yang sederhana. Kesemua pelajar dalam ketiga-tiga kelas yang dipilih telah didedahkan dengan permainan bahasa yang dikenali sebagai '*Jom Cari Kosa Kata*'. Keberkesanan permainan bahasa dalam usaha memantapkan penguasaan bahasa telah dilakukan dengan membandingkan karangan yang dihasilkan sebelum dan selepas aktiviti permainan bahasa dijalankan. Latihan karangan berbentuk fakta dikemukakan kepada semua pelajar sebelum aktiviti permainan bahasa ini dijalankan. Skrip jawapan diperiksa untuk mengenal pasti kosa kata yang digunakan oleh pelajar.

Seterusnya, 10 aktiviti permainan bahasa dijalankan untuk jangka masa satu bulan setengah. Setiap permainan bahasa ini dijalankan antara 5 hingga 8 minit sewaktu subjek Bahasa Melayu pada awal dan akhir setiap minggu. Guru mata pelajaran Bahasa Melayu diberi pendedahan tentang tatacara permainan bahasa dan maksud setiap kosa kata yang disenaraikan dalam permainan ini. Bagi mengenal pasti keberkesanan permainan bahasa, khususnya dari segi penguasaan kosa kata, latihan karangan diberikan kepada pelajar. Karangan berbentuk fakta dikemukakan kepada kesemua pelajar tersebut. Semua karangan pelajar diperiksa untuk melihat bilangan kosa kata yang digunakan oleh pelajar daripada senarai kosa kata yang diperkenalkan melalui aktiviti '*Jom Cari Kosa Kata*'.

Aktiviti permainan bahasa dan penulisan karangan ini disusuli pula dengan temu bual bersama pelajar. Sembilan responden telah dipilih berdasarkan tahap penggunaan kosa kata dalam karangan. Seorang responden dipilih dari setiap sekolah bagi mewakili kelompok yang menguasai kosa kata pada tahap tinggi, sederhana dan rendah. Maklumat yang diperolehi daripada responden adalah tentang reaksi dan sikap mereka terhadap permainan bahasa serta keberkesanan permainan bahasa dalam memantapkan kosa kata.

Prosedur Permainan Bahasa '*Jom Cari Kosa Kata*'

Permainan '*Jom Cari Kosa Kata*' merupakan salah satu permainan yang memerlukan pelajar mencari perkataan yang disembunyikan dalam susunan

atau urutan huruf yang panjang. Guru akan memberikan edaran yang mengandungi urutan huruf yang panjang (Rujuk Lampiran 1). Pelajar dikehendaki mengenal pasti dan mencatatkan perkataan-perkataan yang disembunyikan dalam urutan huruf itu pada ruangan yang disediakan. Guru perlulah memastikan perkataan yang disembunyikan dalam urutan huruf ini terdiri daripada perkataan baru yang ingin diperkenalkan kepada pelajar dan juga perkataan biasa yang digunakan dalam pertuturan harian. Untuk memastikan penglibatan semua pelajar (termasuk pelajar tahap bawah), guru juga haruslah memasukkan perkataan yang mudah. Aktiviti ini dapat dijalankan dalam bentuk pertandingan. Peraturan permainan bahasa ini ialah:

1. Pelajar boleh mencatatkan semua jenis kata selain kata nama khas.
 - perkataan baru yang ingin diperkenalkan oleh guru
 - perkataan yang terhasil daripada penggabungan huruf
 - perkataan lain yang terbit dalam sesuatu kata yang sama
2. Setiap kata diberikan markah mengikut bilangan huruf yang terdapat dalam kata tersebut.
3. 2 hingga 3 minit diberikan kepada pelajar untuk mengenal pasti dan mencatatkan perkataan yang terdapat dalam urutan huruf
4. Pelajar yang mendapat jumlah mata tertinggi daripada bilangan perkataan yang berjaya dicarinya akan dinobatkan sebagai pemenang.

Guru boleh meminta pelajar yang mencatatkan markah terbanyak membacakan semua perkataan yang dapat dicarinya. Guru akan mencatatkan perkataan-perkataan ini pada papan putih. Pelajar-pelajar lain juga akan membacakan perkataan-perkataan yang tidak disenaraikan oleh rakan mereka. Seterusnya, guru akan memperkenalkan perkataan baharu yang telah dimasukkan dalam urutan (jika pelajar gagal mengenal pasti perkataan baharu tersebut). Guru akan menerangkan maksud perkataan baharu yang diperkenalkan dan meminta pelajar untuk mencatatkan dalam buku kosa kata mereka. Guru boleh memberikan ganjaran kepada beberapa orang murid yang mendapat markah yang banyak. Permainan bahasa ini juga boleh dijalankan dalam kumpulan mengikut tahap pencapaian pelajar.

Sebanyak 80 patah perkataan telah diperkenalkan kepada pelajar melalui permainan bahasa yang telah diadakan sebanyak 10 kali. Senarai perkataan terdiri daripada golongan kata nama (*wahana, persada, masalah dan istilah-istilah lain*), kata kerja (*perangi, melayari, merealisasikan dan istilah-istilah lain*) dan kata adjektif (*kamil, gawat, tuntas dan istilah-istilah lain*). Aktiviti permainan bahasa yang dijalankan selama lebih sebulan ini disusuli dengan latihan menulis karangan. Tujuan latihan adalah untuk melihat penguasaan kosa kata dalam kalangan pelajar selaras dengan objektif kajian. Tajuk karangan yang diberikan ialah:

1. *Masalah sosial dalam kalangan remaja semakin serius. Bincangkan punca-punca berlakunya masalah sosial dalam kalangan remaja. ATAU*
2. *Amalan merokok dalam kalangan remaja perlu dibendung pada peringkat awal lagi. Bincangkan langkah-langkah untuk mengatasi amalan merokok dalam kalangan remaja.*

DAPATAN KAJIAN

Kesan Penggunaan Permainan Bahasa

Hasil pemeriksaan karangan sebelum permainan bahasa menunjukkan bahawa daripada 58 orang pelajar hanya 12 orang pelajar yang telah menggunakan kosa kata yang disenaraikan dalam permainan bahasa. Daripada bilangan pelajar ini, 3 orang telah menggunakan 5 hingga 9 patah perkataan dan 9 orang lagi menggunakan 1 hingga 4 patah perkataan dalam karangan mereka. Terdapat juga pelajar yang menggunakan beberapa perkataan lain seperti *kehausan kasih sayang, keharmonian, kebendaan* dan *keceriaan* yang memperlihatkan penguasaan kosa kata mereka.

Jika dibandingkan dengan karangan yang dihasilkan oleh pelajar selepas aktiviti permainan bahasa, seramai 46 orang pelajar telah menggunakan sekurang-kurangnya satu patah perkataan yang diperkenalkan melalui permainan bahasa. Perbandingan antara karangan yang dihasilkan oleh pelajar sebelum aktiviti permainan bahasa dan selepas aktiviti permainan bahasa

menunjukkan peningkatan yang ketara. Hampir 20.7% pelajar menggunakan lebih daripada 10 kosa kata yang diperkenalkan dalam permainan bahasa. Sebahagian besar daripada pelajar iaitu 21 orang atau 36.2% menggunakan 5 hingga 9 patah perkataan. Dalam pada itu, 13 orang pelajar menggunakan sekurang-kurangnya 1 hingga 4 patah perkataan dalam karangan mereka. Namun begitu 12 (20%) pelajar sama sekali tidak menggunakan perkataan-perkataan yang telah didedahkan oleh guru kepada mereka.

Jadual 1: Penggunaan perkataan dalam karangan sebelum dan selepas aktiviti permainan bahasa

Bilangan Perkataan	Sebelum Aktiviti	Selepas Aktiviti
15-20	-	3 (5.2%)
10-14	-	9 (15.5%)
5-9	3 (5.2%)	21 (36.2%)
1-4	3 (5.2%)	13 (22.4%)
0	46 (79.3%)	12 (20.7%)

Antara perkataan yang paling banyak digunakan oleh pelajar yang mengikuti aktiviti permainan bahasa ialah *kemelut* (11), *kamil* (8), *afdal* (8), *ruwat* (7), *tuntas* (7), *enteng* (6), *sesawang* (7), *wahana* (5), *melayari* (5), *tangani* (5), *integrasi* (5), *persada* (5). Perkataan *kemelut* merupakan istilah yang paling banyak digunakan dalam penulisan karangan ini. Sementara itu bagi kumpulan pelajar sebelum aktiviti permainan bahasa pula telah menggunakan kosa kata seperti *kemelut*(3), *menangani* (3), *masalah* (2), *gawat*(1), *merealisisikan* (2), *melayari* (2), *pedoman* (1) dan *tuntas* (2). Antara contoh penggunaan perkataan dalam karangan adalah seperti berikut;

Jadual 2: Penggunaan kosa kata dalam karangan

Bil.	Kosa Kata dalam Karangan	Pelajar
1	Keretakan institusi kekeluargaan di negara kita merupakan faktor utama terjadinya <u>kemelut</u> sosial dalam kalangan remaja.	P5
2	Tambahan pula, remaja yang <u>rapuh keimanan</u> akan mudah terjebak dalam <u>kebejatan</u> sosial.	P7
3	Kebebasan yang diberikan oleh ibu bapa disalahgunakan dengan melayari <u>laman sesawang</u> .	P13
4	Perkara yang menyedihkan kita ialah <u>kemelut</u> sosial yang semakin <u>ruwat</u> ini	P15

- melibatkan golongan remaja.
- 5 Komputer memberi **maslahat** yang banyak kepada remaja kerana memudahkan komunikasi. P4
 - 6 Jika **ditelusuri**, komputer memainkan peranan yang signifikan dalam kehidupan kita. P21
 - 7 **Tuntasnya**, ibu bapa perlulah **cakna** akan pergerakan anak-anak sehinggalah mereka cukup matang untuk menjalani kehidupan secara bebas. P35
 - 8 **Minhaj** dominan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui didikan agama kepada anak-anak sejak setahun jagung lagi, darah setampuk pinang. P40
 - 9 Tambahan pula, pihak media massa turut dapat menyebarkan impak negatif kepada masyarakat memandangkan **wahana** tersebut mendapat liputan yang amat luas daripada rakyat. P31
 - 10 Sementelahan itu, pihak **wewenang**, khususnya Kementerian Kesihatan perlulah menguatkuasakan undang-undang sebagai **uslub** yang **afdal** bagi membendung masalah ini. P52

Struktur ayat ini perlu diubah agar penggunaan perkataan **iltizam** lebih bermakna.

Contoh ayat yang betul:

Ibu bapa haruslah lebih **beriltizam** (bermaksud 'bertanggungjawab'/'komitmen') dalam usaha melahirkan remaja yang berakhlak mulia.

Dalam pada itu, pelajar juga menggunakan perkataan dalam konteks yang salah. Masalah ini berlaku kerana pelajar kurang memahami maksud sebenar perkataan yang diperkenalkan. Terdapat juga dalam kalangan pelajar yang keliru akan maksud perkataan kerana banyak perkataan yang perlu difahami dalam jangka masa yang singkat. Perkataan-perkataan seperti *kemelut*, *afdal*, *kamil*, *tuntas*, *wahana* dan *enteng* menjadi pilihan dan lebih banyak digunakan oleh pelajar dalam karangan yang dihasilkan. Hal ini adalah disebabkan perkataan-perkataan ini lebih relevan dan menepati konteks isu (masalah sosial) yang dibincangkan dalam karangan.

Analisis karangan sebilangan pelajar yang salah menggunakan perkataan yang diperkenalkan dalam ayat-ayat tertentu. Sebagai contoh, pelajar menggunakan perkataan *iltizam*, *wahana*, *kamil* dan *natijah* dalam konteks yang salah. Contoh penggunaan kata yang salah ialah;

1. Banyak **wahana** menyebabkan golongan remaja terpengaruh oleh masalah sosial. Penggunaan perkataan yang tepat ialah 'media massa' bagi menggantikan **wahana**(bermaksud saluran).
2. Pelajar menguasai nilai **kamil** melalui ajaran agama. Penggunaan perkataan yang lebih sesuai ialah 'murni' bagi menggantikan **kamil** (bermaksud sempurna atau ideal)
3. Antara **natijah** yang menyebabkan masalah ini ialah rakan sebaya. Penggunaan perkataan yang betul ialah 'punca' bagi menggantikan **natijah** (bermaksud 'kesan')
4. Ibu bapa perlu memainkan **iltizam** dalam usaha melahirkan remaja yang berakhlak mulia.

Pemupukan Minat Belajar Menggunakan Permainan Bahasa

Dapatan kualitatif juga menunjukkan bahawa pelajar yang mengikuti permainan bahasa ini telah menggunakan kosa kata yang lebih luas apabila dibandingkan dengan karangan sebelum aktiviti ini diperkenalkan. Hasil temu bual dengan pelajar menunjukkan bahawa pelajar sangat meminati permainan bahasa kerana permainan ini sangat menyeronokkan dan menguji kemahiran berfikir untuk mengenal pasti perkataan. Pelajar bersaing secara positif untuk mengenal pasti perkataan yang tersembunyi dalam urutan huruf yang panjang. Perasaan ingin menewaskan rakan dan keinginan untuk menjuarai permainan bahasa dan seterusnya pujian yang diterimanya, dianggap sebagai satu bentuk pengiktirafan. Hal ini ditambah pula dengan peruntukan masa yang singkat memberi mereka tekanan untuk berfikir dengan lebih pantas.

"Permainan bahasa sangat menyeronokkan kerana menguji kemahiran berfikir untuk mengenal pasti perkataan. Saya bersemangat untuk menewaskan rakan lain. Kalau

menang....rasa sangat gembira. Rasa macam dihormati dan dihargai.” (K1: P2)

Bagi kumpulan pelajar yang bersemangat untuk menguasai perkataan baharu, mereka sentiasa menunggu masa untuk mengambil bahagian dalam aktiviti ini. Hal ini adalah kerana mereka berpeluang menguasai kosa kata baru melalui permainan yang diperkenalkan oleh guru. Menurut salah seorang pelajar (K2:P1), mereka jarang mendapat pendedahan secara langsung tentang kosa kata seperti ini. Jadi, aktiviti bahasa ini dapat membantu penguasaan bahasa mereka khususnya dalam penulisan karangan.

“Melalui permainan ini guru banyak perkenalkan perkataan baru. Biasanya jarang dapat perkataan baru seperti ini. Kemudian, maksud perkataan dan penggunaannya dalam ayat juga diterangkan. Melalui aktiviti seperti ini, saya dapat menguasai kosa kata baru. Memang baik untuk penulisan karangan.” (K2: P1)

Dalam pada itu terdapat juga pelajar yang menyatakan bahawa tidak semua perkataan yang diperkenalkan ini dapat digunakan dalam aktiviti penulisan. Hanya perkataan yang sesuai dan relevan dengan isu yang dibincangkan dapat digunakan dalam karangan. Namun begitu, perkataan-perkataan ini dapat digunakan dalam karangan lain jika sesuai.

“Tidak semua perkataan ini dapat digunakan dalam karangan ini tetapi mungkin dapat digunakan dalam karangan lain pada masa akan datang.” (K3:P2)

Dalam kalangan pelajar yang tidak menggunakan kosa kata ini pula berpendapat bahawa mereka tidak memahami maksud perkataan yang telah diterangkan. Terdapat juga pelajar yang lupa akan perkataan yang diperkenalkan semasa permainan bahasa. Hal ini menyebabkan mereka tidak menggunakan perkataan yang diperkenalkan dalam penulisan mereka. Ada juga pelajar yang mengakui bahawa mereka lemah dalam penulisan karangan justeru mereka tidak menggunakan perkataan-perkataan ini yang dianggap susah. Namun begitu, mereka berminat untuk bermain permainan bahasa ini

kerana terdapat juga perkataan-perkataan mudah yang disembunyikan dalam urutan huruf.

“Karangan saya tak baik. Susah nak tulis karangan. Saya tak tahu nak gunakan perkataan...yang senang-senang, bolehlah.” (K2:P3)

“Saya tak faham maksud. Tak tahu tulis perkataan ini. Selalu lupa selepas main.” (K1:P3)

Terdapat seorang pelajar (K1:P2) yang menyuarakan rasa bosan apabila kerap diberikan permainan ini. Lebih-lebih lagi apabila perkataan yang sama diulang. Walaupun permainan ini menarik tetapi adakalanya membosankan khususnya apabila dijalankan dengan lebih kerap dalam jangka masa yang pendek. Tambahnya lagi, pelajar yang pandai selalunya mendapat markah yang jauh lebih tinggi daripada mereka.

“Kadang-kadang bosan juga. Macam ada satu minggu itu, guru adakan permainan ini sebanyak 3 kali. Kalau terlalu kerap....bosan juga. Saya selalu kalah...dapat markah sikit. Pelajar pandai dapat markah tinggi.” (K1: P2)

Tuntasnya, dapatan daripada kajian ini jelas menunjukkan bahawa permainan bahasa telah meningkatkan penggunaan kosa kata dalam karangan pelajar. Majoriti pelajar lebih berminat untuk mengikuti permainan bahasa ini. Bagi kumpulan pelajar yang lemah dalam aspek penulisan turut berminat untuk mengikuti permainan bahasa ini tetapi kurang memperlihatkan kesan positif dari segi penguasaan kosa kata.

KESIMPULAN

Permainan bahasa merupakan aktiviti yang berkesan dalam pembelajaran bahasa. Aktiviti ini dapat menarik minat dan penglibatan pelajar yang aktif. Aktiviti seperti ini mendorong pelajar berfikir secara kritis di samping membangkitkan keinginan untuk bersaing. Sikap positif akan tertanam dalam sanubari pelajar untuk terus berusaha dengan lebih gigih. Ganjaran yang diberikan kepada pelajar juga merupakan satu

bentuk perangsang untuk pelajar terus meningkatkan pencapaian mereka dalam bidang akademik.

Aktiviti permainan bahasa dapat diterima sebagai pendekatan yang afdal untuk memperkenalkan kosa kata kepada pelajar. Namun begitu, guru perlulah memainkan peranan yang penting dalam memastikan keberkesanan permainan bahasa ini. Tenaga pengajar perlu menerangkan maksud kosa kata yang ingin diperkenalkan kepada pelajar dengan jelas dan tepat. Selain itu, cara penggunaannya perlu dijelaskan kepada pelajar agar tidak disalahgunakan oleh mereka. Guru juga boleh mengulangi perkataan yang sama dalam permainan akan datang agar pelajar dapat memahami dengan lebih jelas dan dapat menggunakannya dalam penulisan karangan mereka. Tindakan guru mempelbagaikan aktiviti permainan bahasa merupakan salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan.

Selain itu, kebosanan pelajar dapat dihindari dengan mengemukakan pelbagai jenis permainan bahasa. Dalam pada itu, guru tidak harus menjalankan aktiviti ini dengan kerap dalam jangka masa yang singkat. Permainan ini boleh dijalankan sekali dalam seminggu. Justeru, pelajar tidak akan berasa bosan sebaliknya mereka akan berasa seronok untuk mengikuti permainan bahasa ini. Aktiviti susulan selepas permainan bahasa ini adalah sangat penting. Sebagai usaha pengukuhan, pelajar perlu mencatatkan perkataan yang diperkenalkan dan maksudnya ke dalam buku kosa kata (buku nota). Pelajar dapat menjadikan buku ini sebagai rujukan apabila perkataan yang sama diulang dalam permainan seterusnya. Walhal, guru boleh mengemukakan aktiviti tambahan seperti latihan membina ayat. Latihan ini dapat mengukuhkan lagi pemahaman pelajar tentang maksud perkataan yang telah diperkenalkan melalui permainan bahasa.

Tuntasnya, aktiviti permainan bahasa harus dijalankan secara formal dan sistematik agar dapat membantu pelajar menguasai pelajaran. Aktiviti seumpama ini harus menjadi sebahagian daripada sukatan pelajaran. Tindakan menjadikan aktiviti seperti ini sebagai selingan bagi memenuhi masa yang terluang haruslah dihindarkan. Pelajar juga tidak akan memandang serius jika aktiviti ini diadakan untuk memenuhi masa yang terluang. Tenaga pendidik perlu sedar bahawa terdapat dua

kaedah untuk menguasai kosa kata. Pertama, melalui aktiviti membaca bahan bacaan dan yang kedua, dengan mendedahkan perkataan secara langsung kepada pelajar. Cara kedua, iaitu mendedahkan kosa kata secara langsung kepada pelajar menerusi permainan bahasa merupakan salah satu pendekatan yang berkesan dalam usaha memantapkan penguasaan bahasa.

RUJUKAN

- Ainol Madziah Zubairi & Isarji Sarudin (2009). Motivation to learn a foreign language in Malaysia. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 9 (2).
- Birova (2013). Game as a main strategy in language education. *American Journal of Educational Research*, 1 (1): 6-10.
- Clark, D. (2007). *Games, motivation & learning*. Sunderland, UK: Caspian Learning.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond bored and anxiety*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers.
- Derry, S. (1996). Cognitive schema theory in the constructivist debate. *Education Psychologist*, 31 (3): 163-174.
- Dormann, C. & Biddle, R. (2009) A review of humor for computer games: Play, laugh and more. *Simulation and Gaming*, 40 (6): 802-824.
- Dorney, Z. (2003). Attitudes, orientations and motivations in language classroom. *The Modern Language Journal*, 87 (IV): 499-518.
- Egbert, J. (2010). Engage me. Presented at the 15th annual JALT CALL Conference, Kyoto, Japan.
- Hong, J., Hwang, M., Lu, C., Cheng, C., Lee, Y., & Lin, C. (2009). Playfulness-based design in educational games: A perspective on an evolutionary contest game. *Interactive Learning Environments*, 17 (1): 15-35.
- Ersoz, A. (2000). Six games for the EFL/ESL classroom. *The Internet TESL Journal*, VI (6). Retrieved March 30, 2007, from <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>.
- Gibbs, G. (Eds.) (1974). *Handbook of games and simulation exercises*. London: E. & F.N. Spon Ltd.
- Hadfield, J. (1999). *Beginners' communication games*. England: Pearson Education Ltd.

- Lee, S. K. (1995, January - March). Creative games for the language class. *'Forum'*, 33(1), 35. Retrieved March 30, 2007, from <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol33/no1/p35.htm>
- Liu, T., & Chu, Y. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computer and Education*, 55 (2): 630-643.
- Lozanov, G. (1978). *Suggestology and outlines of suggestopedia*. London: Gordon and Breach.
- Lozanov, G. (2005). *Suggestopedia: Unsuggestive education*. Bulgaria, Sofia: University Publishing House
- Nguyen, T. T. H., & Khuat, T. T. N. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*. Retrieved March 30, 2007, from http://www.asian-efljournal.com/dec_03_sub.Vn.php
- Nor Hashimah Jalaluddin, Junaini Kasdan & Zaharani Ahmad (2010). Sosiokognitif pelajar remaja terhadap Bahasa Melayu. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 10 (3).
- Patovska, M. The game at primary school – an additional device for building up the basic skills in English. In International Seminar Education for All. Shumen, 2010.
- Papastergiou. M (2009). Digital Game-Based Learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computer and Education*, 52 (1): 1-12.
- Uberman, A. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision. *'Forum'*, 36 (1): 20. Retrieved March 30, 2007, from <http://www.teflgames.com/why.html>
- Uzun, L. (2009). An evaluative checklist for computer and practice: Vocaword sample. *Novitas-Royal*, 3 (1): 45-59.