

PETAH sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Meningkatkan Kemahiran Berkomunikasi.

Noor Azam Abdul Rahman¹, Noraziah Mohd Amin²

¹ Unit Bahasa & Sains Sosial, Kolej Sains Komputer & Teknologi Maklumat
Universiti Tenaga Nasional
Putrajaya, Malaysia.

azamabdulrahman@gmail.com / noorazam@uniten.edu.my

² Akademi Pengajian Bahasa

Universiti Teknologi MARA (UiTM) Pulau Pinang
Permatang Pauh, Pulau Pinang, Malaysia

tinyfunnybunny7@gmail.com / noraziahm@uitm.edu.my

Abstract/Abstrak

Kajian ini dijalankan bagi menilai keberkesanan penggunaan alat bantu pembelajaran bahasa Melayu yang dinamakan PETAH dalam meningkatkan kemahiran komunikasi penggunanya. Alat bantu pembelajaran merupakan antara elemen penting untuk meningkatkan kemahiran berbahasa seseorang terutamanya bagi penutur bahasa kedua ataupun asing. Kajian lepas yang dijalankan oleh penyelidik seperti Fa'izah et.al(2010), Khuzaiton (2012) dan lain-lain telah membuktikan bahawa terdapat isu komunikasi Bahasa Melayu dalam kalangan penutur bukan Melayu di Malaysia. Berdasarkan isu tersebut, objektif utama kajian ini adalah untuk menganalisis keberkesanan penggunaan alat bantu pembelajaran PETAH terhadap peningkatan kemahiran komunikasi pelajar yang menggunakannya. Kajian ini menggunakan kaedah penyelidikan kuantitatif yang menggunakan borang soal selidik yang mengandungi 25 item yang terarah kepada keberkesanan penggunaan alat bantu pembelajaran PETAH. Instrumen borang soal selidik ini digunakan bagi mendapat maklum balas daripada responden selepas mereka menggunakan alat bantu pembelajaran PETAH. Data daripada borang soal selidik telah dianalisis menggunakan perisian SPSS versi 21. Dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti responden (nilai min di antara 3.35 hingga 4.71) bersetuju bahawa alat bantu pembelajaran PETAH telah meningkatkan keberkesanan mereka dalam komunikasi bahasa Melayu, terutamanya jika digunakan secara berterusan. Kesimpulan, alat bantu pembelajaran PETAH telah memberi impak yang baik terhadap peningkatan kemahiran berkomunikasi bahasa Melayu dalam kalangan penutur bukan Melayu di Malaysia.

Keywords^(bold): *Perbualan Efektif Tentang Aktiviti Harian (PETAH), komunikasi Bahasa Melayu, alat bantu pembelajaran*

1.0 PENGENALAN

Fa'izah et al.(2010) melalui kajian berkaitan penggunaan bahasa Melayu dalam kalangan penutur bukan Melayu mendapati masalah utama penutur bukan Melayu ini adalah gagal menguasai kemahiran bahasa Melayu dalam pertuturan harian pada tempoh yang ditetapkan. Berdasarkan kajian tersebut, penutur bukan Melayu hanya lebih baik dalam kemahiran mendengar dan membaca tetapi lemah dalam aspek tatabahasa dan kosa kata serta bertutur. Isu ini dirasakan mampu diatasi dengan pengenalan alat bantu pembelajaran yang berkesan yang boleh digunakan oleh para pelajar bahasa Melayu. "Perbualan Efektif Tentang Aktiviti Harian (PETAH)" telah dihasilkan bagi membantu pelajar untuk mempelajari komunikasi Bahasa Melayu di mana sahaja dengan simulasi situasi komunikasi sebenar di lokasi-lokasi terpilih bertemakan kehidupan sihat. Sesuai dengan definisi perkataan, "petah" yang merujuk "seseorang yang lancar pertuturan atau perbualannya", permainan ini dinamakan dengan akronim PETAH untuk mengetengahkan objektif utama penghasilan permainan ini, iaitu membantu melancarkan pertuturan pemain dalam komunikasi harian mereka.

PETAH sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Meningkatkan Kemahiran Berkomunikasi.

Akta Pendidikan Tinggi Swasta 1996 telah menetapkan bahawa subjek Bahasa Melayu sebagai mata pelajaran wajib diikuti dan wajib lulus bagi pelajar yang tidak mendapat keputusan kepujian dalam subjek bahasa Melayu di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) yang mengikuti pengajian di institusi pengajian tinggi di Malaysia. Antara tujuan utama mata pelajaran ini diperkenalkan adalah untuk meningkatkan penguasaan bahasa Melayu termasuk juga aspek berkaitan komunikasi asas bahasa Melayu, terutama dalam konteks perbualan harian. Justeru, alat bantu pembelajaran berbentuk kad permainan yang dinamakan, “Perbualan Efektif Tentang Aktiviti Harian (PETAH)” telah direka bagi membantu pelajar untuk mempelajari komunikasi bahasa Melayu di mana sahaja dengan simulasi situasi komunikasi sebenar. PETAH dihasilkan sebagai satu permainan berbentuk santai yang menggunakan kad dan papan bergambar yang memberi gambaran kepada peserta untuk merasai situasi sebenar sesuatu konteks perbualan itu digunakan dalam kehidupan seharian seperti perbualan ketika membeli barang di kedai dan sebagainya. Penggunaan grafik dan warna-warna yang menarik pada papan dan kad permainan PETAH akan menarik minat pelajar untuk bermain permainan ini. Konsep keseronokan dalam pembelajaran diterapkan melalui permainan PETAH ini. Permainan ini berkonsepkan pertandingan yang akan ada seorang pemenang hasil daripada kepetahannya menggunakan bahasa Melayu melalui proses soal jawab yang terdapat dalam permainan PETAH ini. PETAH dihasilkan menggunakan peralatan yang mudah dan murah serta berpotensi untuk dikomersialkan dengan kos yang berpatutan.

1.1 Permasalahan Kajian

Carroll MK (2011) menjelaskan bahawa proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu pembelajaran yang tepat akan memberi kesan yang terbaik kepada pelajar. Dalam pembelajaran Bahasa kedua pula, isu utama yang dihadapi oleh pelajar adalah untuk membezakan penggunaan perkataan yang tepat terhadap orang yang tepat (penerima) dalam komunikasi tidak formal (harian). Isu pemilihan perkataan yang sesuai dalam perbualan harian di antara penutur bukan asli bahasa Melayu di Malaysia telah mendedahkan mereka kepada risiko salah faham dan berkemungkinan akan melonggarkan perpaduan masyarakat. Oleh itu satu strategi pembelajaran yang berkesan perlu diwujudkan dalam proses pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kebangsaan di Malaysia.

1.2 Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan bagi menganalisis keberkesanan alat bantuan pembelajaran PETAH dalam meningkatkan kemahiran komunikasi lisan dalam kalangan pelajar yang menggunakannya.

1.3 Persoalan Kajian

Kajian ini dijalankan bagi menjawab persoalan kajian berikut:

1. Adakah alat bantu pembelajaran PETAH berkesan meningkatkan kemahiran komunikasi lisan dalam kalangan pelajar yang menggunakannya?

1.4 Kepentingan Kajian

Dapatan daripada kajian ini boleh dijadikan rujukan penting bagi penyelidik yang ingin menilai keberkesanan alat bantu pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa kedua, khususnya bahasa Melayu di Malaysia.

2.0 KAJIAN LITERATUR

2.1 Definisi Kemahiran Komunikasi

Littlejohn (2002) menyatakan bahawa komunikasi merupakan proses memberi makna dan berupaya mempengaruhi seseorang untuk mempercayai dan melakukan sesuatu seperti yang dikehendaki. Dalam komunikasi harian, elemen bahasa memainkan peranan penting bagi penutur untuk memberi kefahaman yang jelas kepada pendengarnya. Seorang penutur yang mahir berkomunikasi merujuk kepada seseorang yang mampu menggunakan bahasa dengan pemilihan perkataan yang tepat, penggunaan tatabahasa yang betul dan efektif kepada pendengar yang sesuai. Kemahiran komunikasi harian yang efektif akan memberi kesan positif kepada hubungan di antara ahli masyarakat. Komunikasi harian yang efektif adalah komunikasi yang bermakna yang disusun dengan baik melalui kata panggilan/sapaan yang sesuai, perkataan yang tertib dan sopan, ucapan selamat yang betul, struktur yang betul, perkataan yang betul, penggunaan intonasi/nada yang sesuai melalui tanda seru (!) atau tanda soal (?) yang betul.

2.2 Kemahiran Bertutur

Kemahiran bertutur melibatkan beberapa aspek seperti sebutan, tekanan, mora (panjang-pendek), jeda (persendian), intonasi, nada, tatabahasa, kelancaran, kefasihan, dan laras bahasa. Penutur yang baik akan mengkoordinasikan keupayaan mendengar dan memperoleh maklumat bagi tujuan menghasilkan bunyi-bunyi bahasa dengan menggunakan unsur-unsur pertuturan seperti di atas dan melaksanakan proses mental iaitu mendengar dan membaca secara efektif. Kejayaan menguruskan proses mendengar dan memahami serta membalas dengan pertuturan yang efektif akan melahirkan bentuk komunikasi harian yang efektif.

2.3 Pendidikan Bahasa Melayu Untuk Pelajar Bukan Melayu

Akta Pendidikan 1996 (Akta 550), Perkara 17(1) menyatakan, “ Bahasa Kebangsaan hendaklah menjadi bahasa pengantar utama di semua institusi pendidikan dalam Sistem Pendidikan Kebangsaan...” Berdasarkan Akta Pendidikan 1996 ini, semua pelajar yang mengikuti pendidikan menggunakan system pendidikan kebangsaan wajib belajar menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran. Akta ini bertitik tolak daripada Laporan Razak 1956 dan Laporan Rahman Talib 1960 yang antara lain mencadangkan agar bahasa Melayu menjalankan fungsinya sebagai bahasa perpaduan bagi rakyat Malaysia. Oleh itu, kemahiran menggunakan bahasa Melayu dalam kalangan penduduk di Malaysia menjadi elemen penting untuk perpaduan masyarakat.

2.4 Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Berbentuk Permainan

Menurut Donald C. Thatcher (1990), proses pembelajaran yang menggunakan permainan berbentuk simulasi mampu menyuntik semangat para pelajar untuk turut serta secara aktif dalam aktiviti pembelajaran tersebut. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Donald (1990) mendapati perkara yang dimasukkan dalam permainan berbentuk simulasi dapat difahami dengan baik oleh para pelajar. Merujuk kepada alat bantu pembelajaran PETAH yang mempromosikan simulasi aktiviti harian menggunakan bahasa Melayu, dijangka mampu untuk memberi kesan yang baik kepada pemainnya.

3.0 METODOLOGI

3.1 Rekabentuk Kajian

Kajian ini menggunakan rekabentuk kajian secara deskriptif dan kuantitatif berdasarkan data yang dikumpul daripada borang soal selidik yang diedarkan kepada responden.

3.2 Responden Kajian

Semua responden adalah pelajar bukan Melayu berusia 18 hingga 21 tahun. Dari segi jantina, majoriti responden adalah perempuan (70 orang) berbanding responden lelaki (40 orang). Kajian ini melibatkan 110 pelajar di Kolej Sains Komputer dan Teknologi Maklumat, Universiti Tenaga Nasional, Putrajaya Malaysia. Semua responden mengikuti pengajian pada peringkat ijazah sarjana muda dan mendaftar untuk kelas Bahasa Melayu.

3.3 Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah borang soal selidik yang diberikan kepada setiap responden yang terlibat dalam kajian ini. Soal selidik terdiri daripada 25 kenyataan terarah kepada keberkesanan penggunaan alat bantu pembelajaran PETAH dalam meningkatkan kemahiran komunikasi penggunaannya. Setiap pernyataan diukur menggunakan Skala Likert 5-tahap di mana nilai berangka digunakan untuk setiap peringkat pilihan: Sangat tidak setuju = 1, Tidak setuju = 2, Tidak Pasti = 3, Setuju = 4, dan Sangat setuju = 5.

3.4 Analisis Data

Data yang dikumpul dari soal selidik yang dikemukakan kepada peserta telah dianalisis menggunakan Pakej Statistik untuk Sains Sosial (SPSS) versi 21. Semua data dijelaskan secara deskriptif. Tidak ada pengujian ujian yang terlibat dalam kajian ini kerana data dikumpulkan dalam satu peringkat sahaja untuk kajian utama.

4.0 DAPATAN KAJIAN DAN IMPAK KEPADA MASYARAKAT

4.1 Nilai Kebolehpercayaan Alpha Cronbach untuk Instrumen

Statistik Kebolehpercayaan	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.812	25

Jadual 1

Analisis statistik terhadap kebolehpercayaan pernyataan yang dikemukakan kepada responden telah diuji menggunakan perisian SPSS. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach Alpha berada pada tahap 0.812. Berdasarkan nilai tersebut, senarai pernyataan yang telah dikemukakan melalui borang soal selidik menepati objektif dan persoalan kajian.

4.2 Adakah alat bantu pembelajaran PETAH berkesan meningkatkan kemahiran komunikasi lisan dalam kalangan pelajar yang menggunakannya?

	Pernyataan	Min	Std. Dev	Pilihan jawapan				
				STS	TS	TP	S	SS
	Kemahiran komunikasi lisan BM							
1	Permainan PETAH mampu membantu saya untuk mengenali jenis-jenis ayat Bahasa Malaysia yang sesuai digunakan bagi komunikasi harian.	4.53	0.534	0	0	0	58	52
2	PETAH merupakan permainan yang berpotensi untuk meningkatkan kemahiran komunikasi harian Bahasa Malaysia pemainnya.	3.61	0.727	0	2	0	53	55
3	Saya yakin permainan PETAH mampu untuk dijadikan alat bantuan belajar komunikasi harian Bahasa Malaysia.	4.32	0.662	0	0	0	54	56
4	Setelah bermain permainan PETAH, saya sedar terdapat banyak aspek kemahiran komunikasi harian Bahasa Malaysia saya yang perlu diperbaiki.	4.71	0.544	0	0	0	47	63
5	Saya yakin dengan bermain PETAH secara berterusan, permainan PETAH mampu menjadikan komunikasi harian Bahasa Malaysia saya lebih baik.	3.45	0.899	0	1	0	74	35
6	Jika saya bermain permainan PETAH secara berterusan, saya yakin saya akan menjadi mahir dalam menuturkan ayat Bahasa Malaysia yang betul dari segi tatabahasanya.	4.29	0.606	0	0	0	84	26
7	Saya yakin permainan PETAH mampu membantu saya memilih kata panggilan (Contoh: "Encik", "Cik", "Puan", "Tuan") yang betul untuk orang yang berkomunikasi dengan saya, jika saya sering bermain permainan PETAH.	4.39	0.619	0	0	0	54	56
8	Saya akan mencadangkan kepada rakan-rakan bukan Melayu saya untuk bermain permainan PETAH bagi membantu mereka belajar komunikasi harian Bahasa Malaysia yang efektif.	4.43	0.515	0	0	0	44	66
9	Jika saya sering bermain permainan PETAH, saya yakin saya akan mahir untuk menggunakan kata hubung (Contoh: "dan", "atau", "tetapi", "kecuali", "lalu", "kerana", "supaya", "bahawa") dengan efektif dalam komunikasi harian Bahasa Malaysia saya.	3.8	0.611	0	1	0	65	44
10	Setelah bermain permainan PETAH, saya yakin permainan PETAH mampu membantu saya untuk menjadi lebih bermotivasi untuk menggunakan Bahasa Malaysia yang betul dalam komunikasi harian saya.	4.42	0.662	0	0	0	12	98
11	Saya percaya jika permainan PETAH sering digunakan, permainan PETAH mampu membantu saya untuk memahami penggunaan kata ucapan selamat (Contoh: "Selamat pagi", "Terima kasih", "Selamat datang") yang tepat berdasarkan masa dan lokasi tertentu.	4.32	0.642	0	0	0	32	78
12	Saya berpendapat jika saya bermain permainan PETAH secara berterusan, permainan PETAH mampu membantu saya untuk menyusun perkataan dalam setiap ayat yang digunakan dalam komunikasi harian Bahasa Malaysia saya agar komunikasi saya lebih efektif.	3.56	0.33	0	2	0	70	38
13	Saya bersetuju jika guru Bahasa Malaysia saya memilih permainan PETAH sebagai alat bantuan pembelajaran di dalam kelas Bahasa Malaysia saya.	3.74	0.53	0	2	0	68	40
14	Saya berpendapat permainan PETAH boleh membantu saya memahami perbezaan di antara ayat tanya dan ayat seru melalui penggunaan simbol-simbol seperti "?" dan "!" dalam ayat perbualan harian yang terdapat dalam permainan PETAH.	3.34	0.23	0	4	0	61	45
15	Jika saya bermain permainan PETAH secara berterusan, saya yakin akan mampu membentuk ayat perbualan menggunakan perkataan Bahasa Melayu yang tepat dan efektif.	3.36	0.43	0	2	0	45	63
16	Saya faham bahawa komunikasi harian yang efektif bermakna orang yang bercakap dan orang yang mendengar dapat memahami dengan baik setiap ayat yang diperkatakan oleh mereka berdua dalam komunikasi yang berlaku secara harian tersebut.	4.28	0.631	0	0	0	80	30
17	Saya bersetuju jika saya sering bermain permainan PETAH, PETAH boleh membantu saya memahami cara memilih kata sila (Contoh: "sila", "jemput", "tolong") yang efektif untuk setiap ayat dalam perbualan harian Bahasa Malaysia saya.	4.23	0.58	0	0	0	68	42
18	Saya yakin permainan PETAH berkesan untuk digunakan sebagai permainan yang mampu membantu saya menyusun perkataan dengan tepat dalam setiap ayat perbualan harian Bahasa Malaysia saya, jika permainan PETAH digunakan secara berterusan.	3.35	0.532	0	3	0	54	53
19	Saya percaya jika saya sering bermain permainan PETAH, PETAH mampu membantu saya memahami penggunaan kata sendi nama (Contoh: "di", "ke", "dari", "daripada", "dengan", "untuk", "hingga") dengan baik dalam komunikasi harian Bahasa Malaysia saya.	3.43	0.344	0	2	0	63	45
20	Saya bersetuju bahawa permainan PETAH mampu mengajar kepada saya tentang kesilapan memilih perkataan yang sesuai semasa berkomunikasi dengan orang tertentu akan menyebabkan komunikasi harian Bahasa Malaysia saya tidak berkesan.	4.33	0.544	0	0	1	93	16

PETAH sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Meningkatkan Kemahiran Berkomunikasi.

21	Jika saya bermain permainan PETAH secara berterusan, saya percaya permainan PETAH boleh membantu saya memahami tentang penggunaan kata ganti nama (Contoh: "saya", "aku", "kita", "kami", "awak", "kamu", "dia", "beliau") yang tepat dalam komunikasi harian Bahasa Malaysia saya.	4.42	0.629	0	0	0	80	30
22	Saya yakin permainan PETAH mampu membantu saya untuk memilih perkataan yang tepat dalam komunikasi harian Bahasa Malaysia saya berdasarkan dengan siapa saya berkomunikasi (status sosial, usia, dan jantina orang yang berkomunikasi dengan saya), jika sering bermain permainan PETAH.	4.52	0.731	0	0	0	72	38
23	Setelah bermain permainan PETAH, saya menyedari tentang kepentingan penggunaan struktur ayat yang betul dalam komunikasi harian Bahasa Malaysia agar pendengar dalam komunikasi tersebut mampu untuk memahami setiap perkataan yang saya maksudkan.	3.62	0.542	0	3	2	52	53
24	Penggunaan contoh-contoh ayat perbualan harian yang terdapat dalam permainan PETAH menyedarkan saya tentang kesilapan pemilihan perkataan yang saya gunakan sebelum ini.	3.74	0.23	0	2	0	65	43
25	Saya berpendapat permainan PETAH sesuai digunakan sebagai alat bantuan belajar komunikasi Bahasa Malaysia bagi penutur bukan Melayu untuk mempelajari asas komunikasi harian Bahasa Malaysia.	4.62	0.71	0	0	0	85	25

Jadual 1

Jadual 1 di atas menunjukkan data yang diperolehi daripada responden yang menjawab borang soal selidik yang diedarkan. Data menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju permainan PETAH mampu membantu mereka untuk meningkatkan kemahiran bertutur bahasa Melayu, jika digunakan secara berterusan. Pernyataan 1 (Permainan PETAH mampu membantu saya untuk mengenali jenis-jenis ayat Bahasa Malaysia yang sesuai digunakan bagi komunikasi harian) menunjukkan bahawa semua responden bersetuju dengan pernyataan tersebut (58 bersetuju, 52 sangat bersetuju). Manakala bagi pernyataan 2 (PETAH merupakan permainan yang berpotensi untuk meningkatkan kemahiran komunikasi harian Bahasa Malaysia pemainnya) hanya 2 orang responden yang memilih untuk tidak bersetuju. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa permainan PETAH telah memberi keyakinan kepada responden untuk menggunakan PETAH pada masa akan datang sebagai salah satu alat bantu pembelajaran komunikasi bahasa Malaysia. Data juga menunjukkan responden bersetuju bahawa permainan PETAH sesuai digunakan sebagai alat bantu pembelajaran terutamanya kepada penutur bukan Melayu yang ingin mempelajari asas komunikasi harian bahasa Malaysia. Hal ini dibuktikan dengan data bagi pernyataan 25 (Saya berpendapat permainan PETAH sesuai digunakan sebagai alat bantuan belajar komunikasi Bahasa Malaysia bagi penutur bukan Melayu untuk mempelajari asas komunikasi harian Bahasa Malaysia) menunjukkan 85 responden bersetuju dan 25 responden sangat bersetuju dengan pernyataan tersebut. Manakala tiada seorang respondenpun yang tidak bersetuju dan tidak pasti. Secara keseluruhan data pada jadual 1 di atas menggambarkan bahawa responden telah mempercayai permainan PETAH mampu untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran bagi membantu mereka mempelajari komunikasi harian Bahasa Melayu secara efektif. Namun, bagi responden permainan PETAH perlu dimainkan secara berterusan untuk mencapai kemahiran komunikasi lisan bahasa Melayu yang efektif.

5.0 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Buku penerangan berkaitan konsep aspirasi kerajaan 1Malaysia (2014) menerangkan bahawa Bahasa Melayu adalah medium paling penting untuk menyatupadukan masyarakat berbilang kaum di Malaysia. Dapatan kajian ini menunjukkan penutur bahasa Melayu dalam kalangan bukan Melayu dapat meningkatkan penguasaan kemahiran komunikasi bahasa Melayu mereka dengan menggunakan alat bantu pembelajaran PETAH. Dapatan ini menunjukkan bahawa terdapat kaedah pembelajaran yang berkesan untuk digunakan oleh penutur bahasa kedua. Keupayaan penutur bukan Melayu berkomunikasi menggunakan bahasa Melayu dengan baik di Malaysia, secara tidak langsung dapat mengurangkan gangguan salah faham dalam komunikasi di antara masyarakat pelbagai kaum yang disebabkan oleh kesilapan penggunaan bahasa Melayu. Penggunaan satu bahasa perhubungan dan persefahaman di antara satu kaum dengan yang lain telah dapat diwujudkan tanpa menimbulkan rasa curiga. Hasrat ini memerlukan setiap rakyat Malaysia serta penduduk di Malaysia petah menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa komunikasi harian.

Oleh itu, usaha ke arah meningkatkan kemahiran menggunakan bahasa kebangsaan amatlah diperlukan. Se- lari dengan hasrat kerajaan ini, alat bantu pembelajaran seperti PETAH ini perlu diperbanyakkan dalam sesi pembelajaran bahasa. Hal ini bertepatan dengan data yang diperolehi daripada kajian yang telah dijalankan melalui borang soal selidik yang diedarkan kepada setiap peserta yang telah menggunakan permainan PETAH, hasilnya majoriti daripada responden bersetuju permainan PETAH mampu membantu pemainnya untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Melayu dengan betul dan berkesan, jika permainan PETAH sering digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Melayu.

Rujukan

- Fa'izah Abd.Manan, Mohamed Amin Embi, Zamri Mahamod. 2010. Kerangka Pembangunan Dan Penilaian Modul Belajar Cara Belajar Bahasa Melayu Pelajar Asing Institusi Pengajian Tinggi Malaysia. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia. Vol. 2, No. 2, July 2010, 59-71
- Fa'izah Abd.Manan, Zamri Mahamod & Mohamed Amin. 2009. Penyelidikan strategi pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa asing dalam kalangan pelajar luar negara. *Prosiding Seminar Pendidikan Serantau Ke-4, UKM-UNRI, CD ROM 259-268*. Bangi. Penerbitan Fakulti Pendidikan, UKM.
- Kamarul Shukri Mat Teh & Mohamed Amin Embi. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2001. *Modul Belajar Cara Belajar*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Pendidikan.
- Khalip Musa, Hariza Abd. Halim. 2015. Kemahiran Interpersonal Guru dan Hubungan dengan Pencapaian Akademik Pelajar. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia. 40(2)(2015): 89-99
- Khuzaiton Zakaria. 2012. Mengajar Bahasa Melayu kepada Penutur Asing dan Cabarannya: Suatu Pengalaman di Universiti Malaysia Kelantan, Malaysia. Dibentangkan di *International Colloquium on Language Teaching 2012 (ICoLT)* pada 18-20 Disember, 2012, PBI.
- Littlejohn, S.W. (2002). *Theories of human communication*. 7th edition. Belmont, CA: Wadsworth.
- Margaret Kelly Carroll. 2011. Fun and Games in Higher Education. *Eastern Education Journal*, Vol 40(1) Spring 2011 pp 23 – 32.
- Oxford, R.L. 1990. *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. New York: Newbury House.
- Siti Halijah Laungeng. 2016. Strategi Peta Konsep Dan Strategi Tradisional Terhadap Pencapaian Komsas Dalam Bahasa Melayu Pelajar Tingkatan 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)* Fakulti Pendidikan, UKM.
- Online:
Donald C. Thatcher. 1990. Promoting Learning through Games and Simulations. Volume: 21 issue: 3, page(s): 262-273, Issue published: September 1, 1990
<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1046878190213005>
<http://www.1malaysia.com.my/>