

**Figure It Out!: Permainan Bahasa Kreatif
dalam Pembelajaran Bahasa Inggeris
sebagai Bahasa Kedua
(Figure It Out!: A Language Game to Promote
Creative Use of Expressions in
Esl Writing Classrooms)**

Nalini Arumugam*, Maizura Mohd Noor,
Asha Latha Bala Subramaniam, Julina Munchar,
Sivajothy Selvanayagam, Hawa Syamsina Md Supie,
Nur Maizura Lin, Sharifah Nadia Syed Nasharudin
*Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA,
40100 Shah Alam, Selangor Darul Ehsan.*

*E-mel: nalini@uitm.edu.my

Tarikh terima: 27 Jun 2019

Tarikh diluluskan: 25 November 2020

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan kualiti penulisan para pelajar dalam kertas Malaysian University English Test (MUET) melalui penggunaan ungkapan kreatif seperti peribahasa, perumpamaan, simpulan bahasa, metafora dan hiperbola. Metodologi yang digunakan adalah secara campuran iaitu praujian, pascaujian, wawancara berstruktur dan persepsi pelajar terhadap penggunaan permainan papan bahasa dalam kelas penulisan ESL yang melibatkan dua fasa. Fasa pertama, para pelajar diberikan praujian disusuli dengan permainan papan Figure It Out! sebelum menduduki pascaujian. Analisis menunjukkan terdapat peningkatan kecil iaitu praujian =11.5172 (m) dan pascaujian =12.3966 (m). Manakala, melalui temu bual berstruktur pula, para pelajar menyatakan kegembiraan bermain walaupun agak mencabar kerana mereka tidak pernah didedahkan dengan ungkapan kreatif sebelum ini. Fasa kedua pula, tiga tahap ungkapan kreatif ditambah pada permainan papan tersebut. Para pelajar berpeluang bermain mengikut tahap kebolehan yang bersesuaian. Sekiranya pelajar berjaya mencapai 75% jawapan dengan tepat pada sesuatu tahap,

mereka dibenarkan untuk meneruskan permainan papan bahasa ke tahap yang seterusnya. Pada tahap kedua, terdapat kumpulan kawalan dan eksperimen. Kedua-dua kumpulan menduduki praujian dan pascaujian. Pelajar dalam kumpulan kawalan mempelajari kemahiran menulis melalui cara komunikasi biasa dengan bekerja secara individu dan berkumpulan. Manakala, bagi kumpulan eksperimen, mereka bermain Figure It Out! sebanyak enam kali. Analisis menunjukkan peningkatan pada kedua-dua kumpulan. Kumpulan kawalan mencapai purata min $M=16.1471$ pada praujian dan $M=17.8095$ dalam pascaujian. Namun, kumpulan eksperimen menunjukkan peningkatan yang ketara dengan purata min ($M=16.1471$) pada praujian dan ($M=18.5294$), $p+.000$ dalam pascaujian. Para pelajar berpendapat permainan papan bahasa ini telah memberi mereka peluang untuk meneroka dan mengeksplorasi ungkapan kreatif. Para pelajar juga menyatakan keseronokan bermain sambil belajar menggunakan ungkapan kreatif yang boleh digunakan dalam tugas penulisan dan komunikasi harian mereka.

Kata Kunci: *Kemahiran Menulis, Ungkapan Kreatif, Permainan Bahasa, Bahasa Komunikatif*

ABSTRACT

This study aims to enhance students' writing task of the Malaysian University English Test (MUET) by utilising figurative devices, especially similes, metaphors, idioms, hyperboles and proverbs. This study adopted a mixed-method design; pretest, post-test; structured interview and learners' perceptions on using a board game in the ESL writing class. This study involved two phases. In Phase One, the students went through a pretest. Then, they played FIGURE IT OUT four times before sitting for the post-test. The students showed a marginal improvement; pretest =11.5172 (m) and post-test =12.3966 (m). The learners, in the structured interview, expressed joy playing the game, although it was slightly challenging as some of them lacked exposure in figurative expressions. Then the board game was revised. In Phase Two, the game included three different levels of figurative expressions. The learners had the opportunity to play according to their levels. Once they completed Level 1 of the game with at least 75% of correct answers, they were allowed to proceed to Levels Two and Three. In Phase 2, there was control and experimental groups. Both groups sat for

the pre and post-tests. The learners in the control group learned writing skill through the common communicative way by working individually and in small groups. As for the experimental group, the learners played FIGURE IT OUT six times. The results indicated that both groups showed improvement; the control group scored an average mean $M=16.1471$ in the pretest and scored $M=17.8095$ in the post-test while the experimental group showed a significant improvement with ($M=16.1471$) pretest to post-test ($M=18.5294$), $p+.000$. The learners shared that the game provided them with the opportunity to explore and exploit figurative expressions. They revealed that they had fun playing the game and learned to use the symbolic terms not only in their writing tasks but also in their daily communication.

Keywords: *writing skill, creative expressions, board game, fulfilled, communicative*

PENGENALAN

Penulisan sering dianggap oleh pendidik dan pelajar sebagai kemahiran yang paling sukar dan membosankan untuk mengajar, belajar atau diperoleh bagi pelajar bahasa pertama dan bukan bahasa pertama (Bodunde, & Sotiloye, 2013; Singh, Singh, Abd Razak & Ravinthar, 2017). Kajian Kurk dan Atay (2007) dan Latif (2007) menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar bahasa di semua peringkat percaya bahawa penulisan adalah salah satu kemahiran bahasa yang paling sukar untuk dikuasai berbanding kemahiran lain (Daud, Daud & Kassim, 2005; Abu Shawish & Atea, 2010). Selain itu, kelas Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL) terdiri daripada pelajar dari pelbagai latar belakang dengan kemahiran dan kebolehan belajar yang berbeza (Mariam, 2004; Wali, 2017). Ramai pelajar bukan bahasa pertama (BBP) gagal menulis dengan baik walaupun 11 tahun belajar bahasa Inggeris di sekolah (Al Daylami, 2015; Mariam, 2004). Mereka tidak dapat mengembangkan idea dan membentangkannya secara jelas dan kohesif dalam penulisan. Kesukaran ini berterusan di institusi pengajian tinggi yang mana pelajar sering merasa sukar untuk mendapatkan *band 5* atau *6* (mencerminkan penulis mahir) dalam latihan bertulis *Malaysian University English Test* (MUET). *Band* yang lebih tinggi membantu untuk mendapatkan tempat dalam kursus *Teching Language As A Second Language* (TESL) dan Undang-undang. Walaupun pelajar boleh mendapat skor yang baik dalam mata pelajaran lain, kegagalan untuk mendaftar dalam kursus pilihan mereka

adalah kerana penguasaan yang rendah dalam bahasa Inggeris. Keadaan ini memperkukuhkan keperluan kepada pendidik untuk mencari kaedah pembelajaran yang dapat membantu pelajar memperoleh kemahiran menulis yang lebih baik dan berkesan.

Graham dan Perin (2007) menegaskan bahawa menulis dengan baik bukan sekadar pilihan untuk golongan muda tetapi merupakan satu keperluan. Hal ini kerana kemahiran membaca dan menulis dengan berkesan mendorong kejayaan dalam bidang akademik, sosial dan ekonomi. Penulisan menjadi keperluan bukan hanya dalam konteks peperiksaan kebangsaan, malahan meliputi keseluruhan aspek kehidupan sosial. Oleh hal yang demikian, menjadi tugas para pendidik melahirkan pelajar yang bukan hanya berjaya dengan cemerlang dalam peperiksaan malahan dapat berfungsi dengan sempurna dalam ekonomi global. Sebagai contoh, para pendidik di Amerika Syarikat berpendapat pelajar tidak cukup menulis dan penulisan mereka hanya terhad kepada “keperluan penulisan sekolah yang ditetapkan” dan pelajar “tidak terdedah kepada kemahiran menulis yang diperlukan dalam dunia nyata” (Gallagher, 2011: 7).

PENYATAAN MASALAH DAN OBJEKTIF KAJIAN

Kebolehan menulis dengan berkesan menjadi penentu kejayaan akademik. Para penyelidik telah memperlihatkan bahawa permainan papan boleh merangsang suasana pembelajaran yang lebih positif berbanding dengan rutin biasa di dalam kelas. Permainan papan selepas ujian intensif dapat membantu pelajar terlibat semula dengan serta-merta dalam pelajaran serta memaksimumkan pendedahan mereka dengan bahasa sasaran. Oleh itu, suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik diharapkan dapat memberi pelajar autonomi untuk mengatur dan mengawal pembelajaran kemahiran menulis mereka (Ahmed, 2010; Chen, 2004). Arumugam, Supramaniam, De Mello dan Dass, (2013) dan Mason (2006) menganggap bahawa kerja kumpulan dan aktiviti berasaskan permainan papan dalam kelas ESL dapat meningkatkan penglibatan pelajar dalam kumpulan, yang membawa kepada kemahiran menulis yang lebih baik memandangkan mereka diberi peluang untuk belajar sambil berkomunikasi secara aktif dalam konteks sebenar dan bermakna, selain daripada memperluaskan pemerolehan bahasa di luar kelas. Petunjuk pemarkahan MUET

menunjukkan bahawa penggunaan ungkapan kreatif memberi kuasa kepada pelajar untuk mendapatkan *band* yang lebih tinggi dalam ujian bertulis, mendengar dan lisan.

Lengeling dan Malarcher (1997) menyenaraikan manfaat permainan papan dalam kelas bagi memperkukuhkan pembelajaran serta memberi tumpuan kepada penggunaan tatabahasa semasa berkomunikasi. Selain itu, permainan papan juga berorientasikan pelajar manakala guru hanya berfungsi sebagai fasilitator. Permainan papan boleh disesuaikan dengan mudah mengikut umur, tahap dan minat yang menggunakan kesemua empat kemahiran berbahasa (bertutur, menulis, mendengar dan membaca). Permainan papan ini juga dapat mengurangkan kerisauan melakukan kesalahan semasa penggunaan bahasa dalam kalangan pelajar yang lemah (Lengeling Malarcher, 1997). Mereka juga percaya bahawa pelajar boleh meningkatkan keyakinan dan motivasi untuk berkomunikasi menggunakan bahasa sasaran secara lebih luas. Abd Razak dan Ravinthar (2017) menjelaskan permainan papan boleh mempengaruhi pembelajaran secara positif. Pendidik hari ini perlu memastikan bukan sahaja pelajar mereka belajar tetapi memperoleh kemahiran yang diperlukan dalam kehidupan dan alam pekerjaan pada abad ke-21. Permainan papan boleh membantu pelajar mempelajari pelbagai kemahiran hidup yang penting seperti kemahiran berfikir secara kritis, kreatif serta kerja berpasukan dan menunjukkan ciri daya saing yang baik.

Permainan papan bahasa yang berorientasikan visual kreatif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memotivasikan pelajar (Fátima & Milagros, 2015; Suppiah, Subramaniam & Subrayan, 2011). Malah, permainan papan bahasa memupuk pembelajaran interaktif yang membolehkan pelajar mempelajari bahasa melalui percubaan dan kesilapan. Justeru, dapat meningkatkan daya saing dan merangsang pemikiran pelajar. Kajian oleh Cremin, Burnard dan Craft (2006) dan Wood dan Ashfield (2008) membuktikan semangat, kesenangan dan motivasi meningkat melalui aktiviti kreatif. Seseengah penyelidik (Bodunde, & Sotiloye, 2013; Singh, Singh, Abd Razak & Ravinthar, 2017; Mason, 2006) mendakwa bahawa penulisan dalam kumpulan kecil dapat menghasilkan kesan positif dalam kelas menulis Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL). Walau bagaimanapun, kurang kajian dilakukan terhadap keberkesanan pendekatan ini ke atas pelajar di institusi pengajian tinggi dan juga maklum balas

pelajar terhadap pendekatan tersebut. Kekangan ini menunjukkan terdapat keperluan untuk mengkaji keberkesanan pendekatan penulisan dalam kumpulan yang kecil di institusi pengajian tinggi. Oleh itu, kajian ini bertujuan meningkatkan kualiti dan kemahiran menulis esei dalam kalangan pelajar yang menduduki ujian MUET dengan kaedah mengeksploitasi elemen-elemen ungkapan kreatif seperti perumpamaan, metafora, bahasa kiasan, hiperbola dan peribahasa melalui permainan papan bahasa.

Persoalan kajian ini adalah seperti berikut:

Apakah kesan permainan papan bahasa terhadap kemahiran menulis pelajar Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL) terutamanya dalam ujian menulis MUET?

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah campuran untuk mendapatkan data melalui tiga fasa.

Fasa 1:

Kajian mengenai gaya pembelajaran pelajar untuk meningkatkan pemahaman pelajar dalam bahasa Inggeris dijalankan dengan menggunakan borang *Google*. Seramai 29 orang pelajar terlibat dalam fasa ini. Kajian menunjukkan pelajar menggemari permainan papan bahasa dalam usaha meningkatkan kemahiran menulis mereka. Para penyelidik kemudiannya telah membangunkan permainan papan bahasa yang dinamakan *Figure It Out!*. Permainan papan ini memberikan peluang kepada pelajar untuk meneroka dan mengeksploitasi ungkapan kreatif – suatu teknik yang digunakan untuk menunjukkan daya tarikan visual, meningkatkan ‘mood’, menjelaskan konsep dan memperkasakan pemerhatian dalam kemahiran menulis dan bertutur bagi menjadikan seseorang penulis atau penutur itu mahir dan berkeyakinan.

Fasa 2:

Dalam fasa ini, penyelidik menguji kesan permainan papan bahasa dalam meningkatkan kemahiran menulis pelajar. Terdapat satu kumpulan sahaja yang terlibat merangkumi 29 orang pelajar. Mereka diberi pra-ujian dan pascaujian untuk menilai kesan permainan papan bahasa. Pra-ujian diberikan sebelum dibenarkan bermain *Figure It Out!* sebanyak empat kali. Seterusnya, mereka perlu menjawab pascaujian. Analisis keputusan menunjukkan bahawa berlaku sedikit peningkatan; praujian =11.5172 (*m*) dan pascaujian =12.3966 (*m*). Semasa ditemu bual, mereka menyatakan keseronokan bermain permainan papan bahasa tersebut walaupun agak mencabar kerana mereka tiada pendedahan dalam ungkapan kreatif sebelum ini. Tiada kumpulan eksperimen untuk membandingkan kesan ke atas peningkatan pelajar.

Fasa 3:

Dalam fasa ketiga, permainan papan bahasa disemak semula untuk penambahbaikan. Permainan papan bahasa terkini merangkumi 40 petak yang dikodwarnakan dan 120 keping kad permainan papan bahasa yang memberi tumpuan kepada ungkapan kreatif. Pelajar dibahagikan kepada lima kategori yang akan mentafsirkan visual yang diberikan dan menganalisis petunjuk secara berpasangan atau berpasukan. Bantuan hayat (*lifelines*), yang dilambangkan dengan hati merah pada permainan papan bahasa membantu pelajar mendapatkan jawapan sama ada: merujuk kepada rakan sepasukan, melayari internet atau menggunakan kamus. Kad *Whoo-Hoo* (Kad Peluang) pula memberikan peluang kepada pemain mendapatkan imuniti ataupun ganjaran untuk meneruskan permainan tanpa penalti. Para pelajar berpeluang bermain mengikut tahap kebolehan mereka. Sebaik menamatkan tahap pertama dengan 75% jawapan yang tepat, pemain boleh meneruskan permainan papan ke tahap kedua dan ketiga. Pada peringkat ini, terdapat kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen. Kedua-dua kumpulan pelajar terbabit menduduki praujian dan pascaujian. Pemain dalam kumpulan kawalan mempelajari kemahiran bertulis secara biasa melalui kerja berkumpulan atau individu, manakala kumpulan eksperimen dibenarkan bermain *Figure It Out!* sebanyak enam kali.

Data kuantitatif kajian ini dianalisis menggunakan perisian SPSS Versi 20.0. Peratusan dan statistik deskriptif dikira dan dibincangkan untuk menjawab soalan pertama kajian. Ujian-t sampel berpasangan dikira untuk membandingkan dua set skor dalam kumpulan eksperimen dan kawalan, sementara ujian-t sampel bebas dikira untuk membandingkan set rawatan (*treatment*) selepas skor antara kedua-dua kumpulan untuk menjawab soalan kajian. Adalah penting untuk mengetahui tahap kebimbangan pelajar pada peringkat awal.

ANALISIS DAPATAN KAJIAN

Figure It Out! merupakan satu kaedah pembelajaran interaktif dengan rekaan tersendiri yang dilihat mampu meningkatkan kemahiran menulis pelajar dengan menggunakan ungkapan kreatif secara berkesan supaya objek, tetapan dan situasi dapat dihubungkan. *Figure It Out!* boleh dimanfaatkan secara meluas untuk mempromosikan penggunaan bahasa kreatif dalam kemahiran menulis dan bertutur bagi mencerminkan ekspresi diri secara artistik.

Jadual 1: Skor Pra-ujian and Pasca-ujian Fasa 1

	T	df	Sig. (2-tailed)	Perbezaan Min
Praujian	35.971	28	.000	11.51724
Pascaujian	47.987	28	.000	12.39655

Jadual 1 menunjukkan keputusan para pelajar di Fasa 1. Keputusan menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam gred penulisan para pelajar. Nilai purata gred pra-ujian menunjukkan $M = 35.971$, manakala pasca-ujian pula adalah $M = 47.987$ pada $p = .005$. Hal ini menunjukkan bahawa kemahiran menulis pelajar telah bertambah baik dengan bermain permainan papan bahasa ini. Justeru, kajian ini menunjukkan bahawa *Figure it Out!* memainkan peranan penting dalam membantu pelajar memahami ungkapan kreatif dan mengaplikasikannya dalam penulisan esei dengan konteks yang tepat serta meningkatkan penguasaan bahasa dan gred mereka.

Permainan papan bahasa ini juga bukan sahaja menjadikan pelajar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tetapi merangsang mereka untuk menghadiri kelas bahasa kerana berpeluang untuk merasai keseronokan belajar di samping mewujudkan persaingan yang sihat. Dapatan tersebut adalah sejajar dengan Fotini dan Makrina (2017) yang mendapati tahap kognitif pelajar meningkatkan skor markah serta dapat memahami dan menguasai kosa kata bahasa Inggeris. Oleh hal yang demikian, permainan papan bahasa boleh disyorkan sebagai alat yang berguna dan praktikal untuk merangsang minat pelajar dalam mempelajari bahasa sasaran.

Walau bagaimanapun, semasa sesi temu bual, para pelajar menyatakan bahawa mereka memerlukan beberapa soalan yang berbeza tahap kerana terdapat segelintir di antara mereka yang tidak dapat menjawab kebanyakan soalan permainan papan bahasa tersebut. Papan bahasa itu juga kelihatan sedikit keanak-anakan kerana dipenuhi dengan imej terutamanya yang telah dianimasikan. Mereka merasakan bahawa imej-imej ini adalah lebih sesuai untuk pelajar yang lebih muda. Beberapa pelajar berkongsi bahawa permainan papan bahasa ini seolah-olah berkonsepkan “ular dan tangga”, dengan tangga untuk mendaki. Lebih-lebih lagi, hanya terdapat satu kumpulan sahaja yang sempat bermain permainan papan sehingga empat kali. Oleh itu, para penyelidik telah membuat keputusan bahawa mereka perlu menambah baik permainan papan bahasa dengan menambah bilangan soalan serta mewujudkan kumpulan kawalan dan eksperimen untuk membandingkan tahap peningkatan.

Dalam fasa kedua, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam gred penulisan pelajar. Kedua-dua kumpulan, kawalan dan eksperimen menunjukkan peningkatan dalam gred penulisan mereka. Kumpulan kawalan menunjukkan peningkatan, pra-ujian dengan $M = 16.5238$, manakala pasca-ujian menunjukkan $M = 17.8095$ pada $p = .377$. Walaupun kumpulan kawalan tidak bermain permainan papan bahasa, mereka masih menunjukkan peningkatan kerana proses pengajaran dan pembelajaran telah berlaku.

Jadual 2: Keputusan Kumpulan Kawalan Fasa 2

	Min	SP	p
Praujian	16.5238	2.42114	.377
Pascaujian	17.8095	2.52228	

Para pelajar daripada kumpulan eksperimen menunjukkan peningkatan yang ketara. Gred pra-ujian seperti dalam Jadual 3 menunjukkan $M = 16.1471$, manakala gred pasca-ujian mereka adalah $M = 18.5294$ pada $p = .005$. Ini membuktikan bahawa prestasi pelajar kumpulan eksperimen mengatasi prestasi pelajar kumpulan kawalan.

Perlu diperhatikan bahawa kumpulan kawalan mempunyai kedudukan yang lebih rendah secara statistik dalam pasca-ujian berbanding dengan kumpulan eksperimen. Ini mungkin disebabkan oleh peserta kumpulan kawalan kehilangan minat dalam sesi pembelajaran penulisan yang mana tidak banyak aktiviti yang digunakan untuk membantu mereka mengingat dan menggunakan pengetahuan ungkapan kreatif yang mereka pelajari dalam tugas bertulis mereka. Oleh itu, prestasi pasca-ujian mereka tidak begitu menyerlah dan mereka tidak dapat mengekalkan pengetahuan ungkapan kreatif mereka dan mengaplikasikannya ketika ujian. Salah satu faktor yang perlu diambil kira dalam membincangkan penemuan ini adalah semua pemain merupakan pelajar dewasa yang menghadiri kursus tatabahasa.

Secara tidak langsung, *Figure it Out!* telah membantu pelajar menguasai ungkapan kreatif dan menggunakannya dalam konteks yang betul dengan tepat. Menurut Fátima dan Milagros (2015), permainan papan bahasa dan visual kreatif menjadikan pembelajaran lebih menguja, menarik dan memotivasikan pelajar. Selain itu, terdapat kemungkinan permainan papan bahasa juga menggalakkan para pelajar untuk belajar secara autonomi dalam suasana yang menyeronokkan.

Jadual 3: Keputusan Kumpulan Kawalan Fasa 2

	Min	SP	<i>p</i>
Praujian	16.1471	1.81801	.005
Pascaujian	18.5294	4.22962	

Merujuk kepada Jadual 4, kumpulan eksperimental menunjukkan peningkatan yang lebih baik jika perbandingan dibuat berdasarkan komponen bahasa secara spesifik. Kumpulan kawalan memperoleh nilai min, $M = 10.4118$ dalam pasca-ujian mereka, manakala kumpulan eksperimental memperoleh $M = 12.1471$.

Jadual 4: Perbandingan Skor Komponen Bahasa antara Kumpulan Kawalan dan Eksperimental

	Min	N	SP
Praujian kawalan	10.4118	22	2.09341
Pascaujian eksperimental	12.1471	17	2.31006

Hal ini jelas menunjukkan bahawa pelajar dalam kumpulan eksperimental memperoleh markah yang jauh lebih tinggi dalam pascaujian komponen bahasa berbanding dengan kumpulan kawalan. Keputusan ini menunjukkan bahawa mereka berjaya menggunakan ungkapan kreatif yang didedahkan ketika bermain permainan papan bahasa *Figure it Out!*.

Permainan papan bahasa ini membolehkan pelajar bermain dalam kumpulan kecil dan meningkatkan penglibatan pelajar. Ini menyebabkan kemahiran penulisan pelajar bertambah baik kerana dapat mewujudkan peluang kepada pelajar untuk berkomunikasi secara aktif dalam konteks yang nyata dan bermakna serta memanjangkan pengambilalihan bahasa di luar kelas (Arumugam, Supramaniam, De Mello & Dass, 2013). Permainan papan bahasa membantu pelajar dalam mengingat maklumat dalam kerangka yang besar dan menghubungkannya dengan pengalaman dunia sebenar (Graves, August & Martinez, 2013). Oleh itu, permainan papan menawarkan persekitaran yang mana pelajar mempelajari maklumat baru dalam konteks yang bermakna.

Dalam temu bual berstruktur yang telah dijalankan, responden ke-15 berpendapat bahawa permainan papan membantu mereka mengingat ungkapan dan frasa bahasa yang kreatif. Di samping itu, maklum balas secara keseluruhan kepada pernyataan “Saya dapat mengingat ungkapan kreatif dan frasa lebih lama selepas bermain permainan papan bahasa” adalah sangat positif. Hampir setiap peserta menunjukkan bahawa mereka dapat mengingat kata-kata dan ungkapan ini lebih lama selepas menggunakannya ketika bermain permainan papan bahasa ini.

Kesimpulannya, permainan papan bahasa adalah pemangkin bagi pengambilalihan bahasa yang berkesan dalam kalangan pelajar Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL). Hal ini menggalakkan para pelajar menggunakan ungkapan kreatif dalam penulisan bagi mendapatkan gred yang lebih tinggi dalam tugas bertulis sekaligus memenuhi aspirasi negara dan Falsafah Pendidikan Negara.

RUMUSAN

Penemuan kajian ini signifikan bagi meningkatkan kemahiran menulis dalam kalangan pelajar Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL) di institusi pengajian tinggi. Para pengajar bahasa Inggeris juga merasakan bahawa menggunakan *Figure it Out!* bukan sahaja meningkatkan kemahiran menulis pelajar tetapi juga mengurangkan kebimbangan pelajar ketika berbahasa Inggeris di dalam kelas. Apabila tahap kebimbangan pelajar dapat dikurangkan, maka mereka menjadi lebih yakin dan dapat memberikan tumpuan dan sekaligus secara beransur-ansur dapat menambah baik prestasi mereka dalam menggunakan bahasa tersebut. Ini membuktikan bahawa permainan papan *Figure it Out!* menjadikan pembelajaran bahasa Inggeris lebih menyeronokkan dan menggembirakan.

Selain itu, penemuan kajian ini juga menunjukkan bahawa peserta mempunyai sikap positif terhadap penggunaan permainan papan bahasa dalam kelas penulisan. Oleh itu, pendidik Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Asing juga boleh mempertimbangkan pelaksanaan permainan papan bahasa terutamanya dalam sesi pembelajaran dan pengajaran mereka. Kajian ini membuktikan permainan ini dapat meningkatkan potensi tatabahasa para pelajar selain memberikan mereka refleksi yang positif.

Permainan papan ini mendorong pelajar untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggeris menggunakan ungkapan kreatif dan ini meningkatkan tahap keyakinan mereka. Adalah dibuktikan bahawa mereka dapat bermain permainan papan dengan lebih baik dalam pusingan seterusnya dan mula mengaplikasikan ungkapan-ungkapan ini dalam tugas penulisan mereka.

Oleh kerana faktor kekangan masa, permainan papan ini hanya dapat dimainkan sebanyak enam pusingan sahaja di dalam kelas dan para pelajar digalakkan untuk menghadiri dua kelas tambahan untuk bermain permainan papan bahasa ini di luar jadual kelas penulisan mereka. Tempoh yang diperuntukkan perlu dipertimbangkan agar para pemain dapat mengambil bahagian dengan lebih kerap. Satu lagi had yang perlu ditangani ialah tahap kebisingan. Tahap kebisingan adalah tinggi kerana para pelajar sangat teruja ketika bermain. Oleh itu, tenaga pengajar perlu mengingatkan mereka untuk mengawal tahap kebisingan supaya tidak mengganggu sesi pembelajaran kelas-kelas yang lain.

Hasil kajian ini menyumbang kepada bidang bahasa Inggeris komunikatif dengan menekankan penggunaan pembelajaran ekspresi bahasa Inggeris menggunakan permainan papan *Figure it Out!* dalam menguasai perbendaharaan kata. Para pengajar bahasa juga boleh mengintegrasikan permainan papan bahasa ini di dalam kelas bagi memantapkan hubungan dengan pelajar. Pada masa akan datang, pelajar akan mula menghargai bahasa Inggeris dan belajar melalui penerokaan mereka sendiri. Selain itu, permainan papan ini juga merupakan satu usaha untuk mempelbagaikan aktiviti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini mendorong perbincangan yang menarik serta menggalakkan pemikiran kreatif yang berterusan.

Diharapkan hasil kajian ini dapat memberi kebaikan dan manfaat kepada pihak yang terlibat terutama kepada para pendidik bahasa Inggeris di Malaysia supaya mereka dapat memberikan perkhidmatan yang terbaik kepada institusi pendidikan, terutamanya di sekolah, serta pelajar-pelajarnya dalam menjayakan misi dan visi Kementerian Pelajaran Malaysia bagi memartabatkan bahasa Inggeris dalam kalangan masyarakat Malaysia.

LIMITASI KAJIAN

Limitasi kajian ini terhad kepada saiz sampel yang kecil dan jumlah intervensi yang dilaksanakan sebanyak enam kali sahaja. Kajian lanjut perlu dijalankan dengan saiz sampel yang lebih besar dan dalam jangka masa yang lebih panjang. Di samping itu, pascaujian yang tertunda perlu dilaksanakan beberapa minggu selepas praujian untuk melihat sama ada permainan papan bahasa mempunyai kesan jangka masa panjang kepada pengajaran tatabahasa Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL) dan retensi ekspresi kreatif. Hasil kajian ini akan memberikan implikasi dan saranan yang lebih baik kepada para pendidik kursus Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL) di seluruh dunia mengenai apa yang dapat dilaksanakan melalui permainan papan bahasa dalam meningkatkan tatabahasa bahasa Inggeris.

PENGHARGAAN

Penyelidik ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak Akademi Pengajian Bahasa, UiTM yang telah membenarkan kajian ini dijalankan. Selain itu, terima kasih juga diucapkan kepada pihak InQKA kerana telah menerima artikel ini untuk diterbitkan dalam jurnal JURIM.

PRA-SYARAT

1. Konvensyen Kumpulan Inovatif dan Kreatif Zon Tengah (2018), Pingat Emas
2. Konvensyen Kumpulan Inovatif dan Kreatif Zon Tengah (2018), Pingat Emas dan Anugerah Terbaik Kategori P & P

RUJUKAN

Adas, D., & Bakir, A. (2013). Writing Difficulties and New Solutions: Blended Learning as an Approach to Improve Writing Abilities. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(9), 254-266.

- Al Daylami, M., Bennison, B., Coutts, C., Hassan, F., Hasan, J., Huijser, H., McLoughlin, B., McMaster, D. & Wali, F., (2015). The establishment of Bahrain Polytechnic: Assumptions questioned, myths exposed and challenges faced. In *Myths in Education, Learning and Teaching*. UK: Palgrave Macmillan. 4, pp. 114-132.
- Ahmed, A.H. (2010). Students' Problems with Cohesion and Coherence in EFL Essay Writing in Egypt: Different Perspectives. *Literacy Information and Computer Education Journal (LICEJ)*, 1(4), 211-221.
- Arumugam, N., Supramaniam, K., De Mello, G. & Dass, L. C., (2013). Autonomous ESL writing through group-writing. *Social and Management Research Journal*, 10(2), 25-38.
- Bodunde, H. A. & Sotiloye, B. S. (2013). A Critique of Undergraduate Students' Writing Skill in an ESL Setting: Samples from the Federal University of Agriculture, Abeokuta, Nigeria. *World Journal of English Language* 3(2). 10-21.
- Fátima F.C. & Milagros, C.C. (2015). Board-games as review lessons in English language teaching: useful resources for any level. *Docencia e Investigación* 67-82, ISSN: 1133-9926 N° 25.2 (2015) e-ISSN: 2340.
- Fotini, G. & Makrina, Z. (2017). Adapting Board Games to Stimulate Motivation in Vocabulary Learning in Six Year Old Learners A Case Study. *Journal of Studies in Education*, 7 (3), 1-28.
- Graves, M. F., August, D., & Mancilla-Martinez, J. (2013). Teaching vocabulary to English language learners. Foreword by Catherine E. Snow. New York: Teachers College Press.
- Kirin, W. (2010). Effects of Extensive Reading on Students' Writing Ability in an EFL Class *The Journal of Asia TEFL*, 7 (1), 285-308.
- Mariam, M. N. (2004). *A Qualitative Study of Group Writing During Process Writing Lessons*. Unpublished doctoral dissertation, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

- Mason, K. (2006). Cooperative Learning and Second Language Acquisition in First-Year Composition: *Opportunities for Authentic Communication among English Language Learners*. Teaching English in the Two Year College: Sep 2006; 34, 1; ProQuest Education Journals, P.52-58.
- Fareed, M., Ashraf, A.& Bila, M. (2016). ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions *Journal of Education and Social Sciences*, 4(2): 81-92.
- Riedel, C. (2008). UCF Study Finds Video Games Increase Student Achievement. *Transforming, Education Through Technology*, 2008
- Paris, T. & Yussof, R. (2013). Use of 'time trap board game' to teach grammar. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 105: 398- 409.
- Singh, C.K.S., Singh, A. K. J., Abd Razak, N. Q. & Ravinthar, T. (2017). Grammar errors Made by ESL tertiary students in writing. *English Language teaching*, 10(5), 16 -27
- Riedel, C (2008). UCF Study Finds Video Games Increase Student Achievement. *Transforming Education Through Technology*.
- Troia, G., Harbaugh, A., Shankland, R., Wolbers, K. & Lawrence, A.M., (2013). Relationships between writing motivation, writing activity, and writing performance: Effects of grade, sex, and ability. *Reading and Writing*, 26(1), 17-44.
- Wali, F. (2017). *Process-Oriented writing and peer reviewing in the Bahraini English as a Second Language Classroom: A case-study*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Bahrain, Madinat `Isa, Bahrain