

POS-UP: Pembelajaran Golongan Kata Menggunakan Sajak (POS-UP : Learning Parts of Speech Using Poems)

**Sharifah Sheha Syed Aziz Baftim*, Muhamad Izzat Rahim,
Dzeelfa Zainal Abidin**

*Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA
Cawangan Negeri Sembilan,
Kampus Kuala Pilah, Pekan Parit Tinggi,
72000 Kuala Pilah, Negeri Sembilan*

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

Tarikh terima: 15 Julai 2019

Tarikh diluluskan: 25 November 2020

ABSTRAK

Dalam topik golongan kata Bahasa Inggeris (parts of speech), didapati banyak cabaran dan masalah yang dihadapi oleh pelajar. Didapati juga pelajar kurang mahir dalam menggunakan golongan kata dalam situasi yang berbeza. Oleh itu, ia memberi cabaran kepada tenaga pengajar untuk mencari kaedah pengajaran yang lebih kreatif bagi memastikan pelajar dapat menguasai topik tersebut Berdasarkan permasalahan ini, POS-UP direka sebagai bahan pengajaran tambahan bagi membolehkan pelajar mempelajari dan menggunakan golongan kata dengan cara yang menarik. POS-UP adalah mainan berpapan (board game) yang mensasarkan pelajar yang mengambil subjek bahasa Inggeris. Dalam permainan ini, pelajar perlu melengkapkan sajak-sajak menggunakan pilihan golongan kata yang disediakan. POS-UP menggunakan sajak-sajak yang ditulis oleh penyajak tempatan. Bagi memastikan permainan ini mencapai objektif dan memenuhi kehendak pelajar, satu tinjauan telah dijalankan terhadap pelajar-pelajar yang telah menggunakan POS-UP di dalam kelas. Hasil tinjauan mendapati permainan ini menarik minat pelajar dan boleh digunakan untuk mengukuhkan pemahaman pelajar mengenai golongan kata bahasa Inggeris. Adalah diharapkan POS-UP

dapat dijadikan bahan pengajaran tambahan yang berguna kepada tenaga pengajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Disamping itu, ia juga diharap dapat meningkatkan tahap apresiasi pelajar terhadap sajak oleh penyajak tempatan.

Kata kunci: *POS-UP, mainan berpapan, golongan kata Bahasa Inggeris, sajak tempatan*

ABSTRACT

Many language learners face difficulties in applying and using the parts of speech in a given situation. It has become a challenge for teachers to navigate a grammar lesson in a creative way that can help learners to understand and apply the concepts most appropriately. Thus, POS-UP designed as a supplementary teaching tool to allow language learners to practice using the most suitable parts of speech in a sentence. Targeted at English language learners, POS-UP is a game which provides players with the opportunity to learn details of a lesson using poems written by local poets. In this game, language learners must complete a poem by using words with the correct parts of speech. In making sure that this game reaches its objectives and fulfils the needs of the students, a survey was carried out to find out the perceptions of English language learners towards POS-UP. The result shows that learners who play this game find it enjoyable and helpful in enhancing their understanding of parts of speech. It is hoped that POS-UP will be a useful supplementary teaching tool for teachers in the classroom. It is also expected that students will build an appreciation towards poems written by local poets.

Keywords: *POS-UP, boardgame, parts of speech, local poems*

PENGENALAN

Pengajaran dan pembelajaran bahasa terus menjadi bidang yang dikaji sehingga hari ini untuk permasalahan bahasa yang timbul terutama sekali dalam konteks bahasa kedua. Para guru dan pengkaji perlu mengenal pasti masalah dalam pembelajaran bahasa dan mencari cara menyelesaikannya. Salah satu masalah yang sering timbul dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan golongan kata dalam Bahasa Inggeris (Paris dan Yussof, 2012). Seiring dengan itu, salah satu cara yang telah dikenal pasti dalam mengatasi masalah pembelajaran bahasa adalah dengan menggunakan permainan bahasa kerana ia boleh berfokus kepada pelbagai aspek tatabahasa (Thomas, 2005). Walaupun permainan bahasa dalam pengajaran bahasa bukanlah sesuatu yang baharu, ia masih memberi manfaat dalam membantu para pelajar memperbaiki pembelajaran bahasa mereka.

Oleh yang demikian, satu permainan bahasa bertajuk POS-UP telah direka. POS-UP yang membawa makna '*Parts of Speech Using Poems*' adalah sebuah mainan berpapan yang menggunakan sajak tempatan untuk membantu pelajar dalam pemahaman mereka berkaitan dengan topik golongan kata bahasa Inggeris (*parts of speech*). Berdasarkan konsep '*small l*' (McRae, 1994), mainan berpapan ini menggunakan sajak Bahasa Inggeris yang dikarang oleh penulis tempatan. Dengan ini pelajar didedahkan kepada keindahan bahasa yang digunakan dalam sajak-sajak terpilih dan pada masa yang sama membantu pelajar mempelajari golongan kata Bahasa Inggeris. Kertas teknikal ini menerangkan konsep asas permainan POS-UP dan tujuan ia direka.

KENYATAAN PERMASALAHAN

Mengajar tatabahasa kepada pelajar di abad ke-21 adalah cabaran bagi tenaga pengajar bahasa. Bersandarkan kepada buku teks semata-mata bukanlah lagi cara terbaik mengajar tatabahasa kerana kandungan buku teks kekurangan tugas yang dapat memenuhi keperluan para pelajar dalam situasi kehidupan sebenar (Akbari, 2015). Oleh itu, beberapa pendekatan berbeza seperti permainan bahasa diwujudkan untuk mengadakan pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan serta memastikan pemahaman yang lebih baik dalam pembelajaran tatabahasa.

Salah satu topik dalam tatabahasa yang memberi cabaran kepada pelajar dan tenaga pengajar adalah golongan kata (*parts of speech*). Menurut Paris dan Yussof (2012), antara masalah yang dihadapi pelajar adalah untuk membezakan golongan kata, sebagai contoh, perbezaan antara kata nama (*noun*) dengan kata sifat (*adjective*). Oleh hal yang demikian, pelajar gagal menggunakan golongan kata dengan tepat dalam konteks yang sesuai. Dengan adanya alat bantu pembelajaran seperti permainan bahasa, kemahiran dalam menggunakan golongan kata dengan lebih tepat dapat ditingkatkan.

OBJEKTIF

Objektif untuk POS-UP adalah seperti berikut:

Menyediakan platform bagi pelajar menggunakan golongan kata dalam Bahasa Inggeris.

Membolehkan pelajar subjek Bahasa Inggeris menggunakan golongan kata yang sesuai dalam ayat.

Menyediakan saluran untuk pelajar menghargai sajak tempatan.

KAJIAN LITERATUR

Permainan bahasa boleh menghasilkan satu suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik. Musilova (2010) telah menghasilkan satu permainan bahasa yang bertajuk '*The Lost Treasure*'. Beliau mendapati permainan itu dapat menghasilkan satu suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Permainan bahasa juga meningkatkan tahap motivasi pelajar untuk memahami konsep tatabahasa yang diajar. Di samping '*The Lost Treasure*', '*Challenge*' yang dihasilkan oleh Sasidharan & Tan (2013) mampu mencipta ruang pembelajaran yang lebih positif dan menyeronokkan kepada pelajar yang mana mereka dapat mempraktikkan aktiviti bekerja dalam kumpulan dan meningkatkan kemahiran berkomunikasi melalui perbincangan strategi permainan tersebut. Pelajar juga lebih fokus kepada latihan yang diberi dalam bentuk permainan bahasa kerana ia melibatkan

proses pembelajaran yang lebih menyenangkan (Petrovis, 2014). Selain itu, pelajar juga terdedah kepada senario yang memberi mereka lebih latihan dalam meningkatkan kemahiran berbahasa Inggeris.

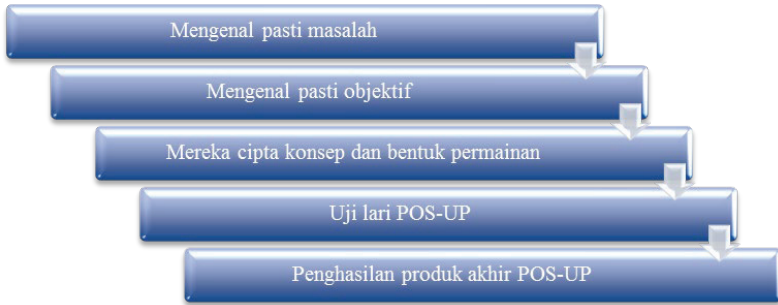
Permainan bahasa boleh berfokus kepada aspek bahasa yang berbeza. Paris (2012) telah mencipta satu permainan bahasa yang berfokus kepada bentuk kata kerja yang menunjukkan waktu (*tenses*). Manakala Thomas (2005) telah menghasilkan permainan bahasa yang berfokus kepada pelbagai aspek tatabahasa. Sementara itu, Musilova (2010) telah menghasilkan permainan yang berfokus kepada penggunaan kata sandang tentu dan kata nama. Permainan bahasa yang dihasilkan dalam kajian ini berfokus kepada satu aspek tatabahasa iaitu golongan kata yang mana ia digunakan untuk melengkapkan sajak yang diberi dalam permainan ini.

Penggunaan teks kesusasteraan dalam pengajaran bahasa telah diamalkan oleh ramai pengajar bahasa sejak abad ke-20. Ia adalah bahan bernilai dalam memberi motivasi kepada para pelajar untuk menterjemah dan memproses maklumat dalam pembelajaran bahasa (Shazu, 2014). Teks kesusasteraan seperti sajak memberi laluan untuk penggunaan tatabahasa dan susunan ayat yang sesuai serta membantu meningkatkan penggunaan kosa kata dalam Bahasa Inggeris (Reena, 2014). Penggunaan sajak dalam pembelajaran bahasa juga dapat mendedahkan pelajar ke arah yang berbeza dalam proses penguasaan Bahasa Inggeris (Nguyen & Hoang, 2017). Oleh itu, pembaharuan yang dibawa oleh POS-UP ialah penggunaan sajak tempatan dalam mainan berpapan kerana ia menyediakan perspektif berbeza kepada penggunanya. Melalui sajak tersebut yang berlatarbelakangkan situasi kehidupan sebenar, senario budaya dan kehidupan tempatan, para pelajar mendapat perspektif yang baharu dalam mempelajari bahasa dan memperbaiki pengetahuan serta penggunaan golongan kata.

Disamping itu, pemain juga berpeluang bekerja dalam pasukan dan diberi kelonggaran untuk bermain secara individu atau berkumpulan (Cerqueiro & Castro, 2015) untuk melengkapkan sajak dengan menggunakan golongan kata yang sesuai. Dalam kajian yang dilaksanakan oleh Thomas (2005), yang mana beliau telah menggunakan permainan bahasa untuk tujuan pemantapan tatabahasa, pelajar telah meningkatkan kefahaman mereka dalam penggunaan tatabahasa melalui kerja berpasukan.

METODOLOGI

Proses pembangunan POS-UP ini dijalankan secara bersistemik agar dapat mencapai objektif yang telah ditetapkan dan menghasilkan permainan berpapan yang dapat memberi impak positif kepada para pelajar. Terdapat lima peringkat dalam proses membangunkan permainan POS-UP. Rajah 1 menerangkan ringkasan proses penghasilan POS-UP.



Rajah 1: Proses Penghasilan POS-UP

Pada peringkat pertama, iaitu di awal tahun 2018, permasalahan dikenal pasti melalui kajian literatur. Seperti yang dinyatakan oleh Paris dan Yussof (2012), golongan kata merupakan antara aspek bahasa yang sukar dikuasai oleh pelajar. Tambahan pula, latihan dalam buku teks tidak mencukupi, serta tiada peluang untuk pelajar berinteraksi dalam kumpulan untuk membincangkan jawapan latihan tatabahasa yang diberi (Musilova, 2010). Oleh hal yang sedemikian, ruang pembelajaran yang lebih mudah dan menyeronokkan perlu dibuka untuk membantu pelajar menguasai golongan kata dalam Bahasa Inggeris.

Setelah permasalahan dikenal pasti, penyelidik berpendapat bahawa satu permainan bahasa perlu dibangunkan bagi membantu pelajar lebih memahami dan dapat menguasai golongan kata Bahasa Inggeris. Ini adalah kerana pembelajaran bahasa perlu dijalankan dalam suasana yang menyeronokkan yang mana pelajar dapat berbincang dalam kumpulan. Oleh itu, POS-UP dibangunkan berdasarkan konsep permainan papan yang dapat membantu pelajar menguasai golongan kata di dalam Bahasa Inggeris. Selain aspek bahasa, POS-UP juga disuntik elemen penghayatan

sastera melalui penggunaan sajak. Seperti yang dilaporkan oleh Shazu (2014), penggunaan teks sastera dapat memberi motivasi tambahan kepada pelajar untuk belajar.

Di peringkat ketiga, proses pembanguan POS-UP yang mana permasalahan dan objektif POS-UP telah dikenal pasti, permainan papan ini direka bentuk melalui beberapa siri uji lari. Rajah 2 menunjukkan reka bentuk awal POS-UP. Reka bentuk permainan POS-UP pada awalnya terdiri daripada sebuah roda putar, beberapa papan permainan dan juga potongan kertas yang bertulis dengan golongan kata diatasnya.



Rajah 2: POS-UP sebelum penggunaan khidmat perunding

Semua ini dihasilkan menggunakan bahan-bahan terpakai seperti kotak, kertas, penutup bekas, jarum dan mangkuk.

Uji lari permainan telah dijalankan beberapa kali dengan sampel pelajar seramai 30 orang. Ia dilakukan bagi mengenal pasti kekuatan dan kelemahan POS-UP. Pelajar Pra Diploma dan Diploma diberi peluang untuk mencuba permainan papan ini. Kemudian, mereka perlu menjawab soal selidik berkenaan POS-UP dan pengalaman mereka menggunakannya. Selain daripada soal selidik, penyelidik juga melaksanakan pemerhatian dan mengambil nota untuk mengkaji proses permainan tersebut.

Soal selidik yang digunakan mengandungi soalan berbentuk Skala *Likert*. Pelajar perlu membuat penilaian terhadap kenyataan yang diberikan

berdasarkan Skala *Likert* 1 hingga 5 yang mana 1 bermaksud Sangat Tidak Setuju dan 5 ialah Sangat Bersetuju. Terdapat tiga (3) bahagian dalam soal selidik ini. Bahagian pertama (*Part A*) memfokuskan kepada reka bentuk POS-UP. Bahagian kedua (*Part B*) mengandungi 3 pernyataan yang menjurus kepada aspek pembelajaran bahasa yang merupakan antara objektif POS-UP. Bahagian ketiga (*Part C*) merupakan soalan terbuka yang mana pelajar boleh menulis komen mengenai POS-UP.

Setelah uji lari dijalankan, analisis soal selidik telah dilaksanakan menggunakan pengiraan deskriptif yang mudah. Hasil dari kaji selidik yang dibuat, penambahbaikan dilaksanakan pada reka bentuk permainan papan tersebut. Khidmat perunding telah diguna pakai untuk melaksanakan reka bentuk POS-UP mengikut idea dan hasil kaji selidik yang telah dibuat. Tujuan penggunaan khidmat perunding adalah untuk menghasilkan produk akhir yang mampu menarik minat pelajar serta boleh dikomersialkan. Rajah 3 menunjukkan hasil produk selepas khidmat pakar runding digunakan dalam pelaksanaan reka bentuk produk.



Rajah 3: POS-UP selepas menggunakan khidmat perunding

Hasil khidmat dan nasihat daripada perunding, reka bentuk permainan POS-UP telah mengalami perubahan yang ketara. Logo dan warna tema permainan tersebut telah dihasilkan berdasarkan nasihat yang diberikan oleh perunding. Para penyelidik bersetuju untuk menjadikan warna kuning, hitam

dan merah sebagai warna tema permainan tersebut. Kotak permainan pula dihasilkan berdasarkan warna tema yang telah dipilih dan logo yang telah direka oleh perunding. Di samping itu, setiap sajak yang digunakan dalam permainan tersebut telah dicetak dengan latar belakang corak yang menarik dan berkait rapat dengan tajuk sajak. Sajak-sajak tersebut dipasangkan bingkai supaya tahan lasak. Golongan kata yang digunakan dalam permainan tersebut juga telah dicetak dalam bentuk kad yang telah dilamina mengikut warna yang ditetapkan oleh penyelidik. Roda rolet diperoleh dari pasaran sedia ada dan diubah suai untuk tujuan permainan POS-UP. Akhir sekali, alat pemasa dibeli dari pasaran sedia ada dan dimasukkan sekali dalam mainan berpapan tersebut.

KEBERHASILAN PROJEK

Dapatan kajian mendapati bahawa POS-UP merupakan permainan yang berfaedah dalam menambah baik kemahiran Bahasa Inggeris terutamanya golongan kata Bahasa Inggeris dalam kalangan pelajar. Responden juga mendapati bahawa permainan ini membantu mereka memastikan agar golongan kata yang digunakan bersesuaian dengan ayat dalam sajak tersebut.

Ini dapat dibuktikan melalui Jadual 1 di bawah yang mana menunjukkan bahawa 87.5% responden bersetuju POS-UP adalah permainan yang berfaedah bagi mereka menambah baik kemahiran menggunakan golongan kata Bahasa Inggeris. Jadual tersebut (Jadual 1) juga menunjukkan bahawa 93.75% responden bersetuju bahawa permainan tersebut berjaya meningkatkan kemahiran kosa kata mereka. Ini selaras dengan kajian yang dihasilkan oleh Reena (2014) yang mana permainan bahasa dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dan tatabahasa Bahasa Inggeris.

Jadual 1: Pembelajaran melalui POS-UP

Kenyataan	Sangat bersetuju (%)	Bersetuju (%)	Tidak pasti (%)	Bersetuju (%)	Sangat bersetuju (%)
Saya belajar menggunakan golongan kata daripada permainan ini.	0	0	6.25	6.25	87.5
Saya belajar perkataan baharu daripada permainan ini.	0	0	0	6.25	93.75

Di samping itu, responden mendapati POS-UP membantu mereka meningkatkan kemahiran penggunaan golongan kata dengan cara yang kreatif dan menyeronokkan. Merujuk kepada Jadual 2, 68.75% responden sangat bersetuju bahawa permainan ini menyeronokkan, dan dapatan ini adalah sejajar dengan kajian yang dilaksanakan oleh Musilova (2010) dalam ‘*The Lost Treasure*’ dan Sasidharan & Tan (2013) dalam ‘*Challenge*’ yang mana mereka telah membuktikan mainan berpapan mereka sebagai alat pembelajaran bahasa yang menyeronokkan. Selain daripada itu, 75% responden menyatakan bahawa permainan ini memberi laluan untuk mereka mempamerkan apresiasi terhadap sajak Bahasa Inggeris yang ditulis oleh penyajak tempatan (Jadual 2). Seperti yang dinyatakan oleh Nguyen & Hoang (2017), pendedahan kepada sajak yang ditulis oleh penyajak tempatan membuka minda pelajar kepada perspektif yang berbeza dalam pembelajaran Bahasa Inggeris.

Jadual 2: Nilai tambah POS-UP

Kenyataan	Sangat bersetuju (%)	Bersetuju (%)	Tidak pasti (%)	Bersetuju (%)	Sangat bersetuju (%)
Saya seronok bermain permainan ini	0	0	6.25	25	68.75
Saya menghargai sajak Bahasa Inggeris yang ditulis oleh penyajak tempatan.	0	0	0	25	75

Jadual 3: Rekabentuk POS-UP

Kenyataan	Sangat bersetuju (%)	Bersetuju (%)	Tidak pasti (%)	Bersetuju (%)	Sangat bersetuju (%)
Reka bentuk permainan adalah menarik	0	0	0	43.75	56.25

POS-UP juga dianggap sebagai satu permainan yang menarik oleh responden. Didapati 56.25% responden sangat bersetuju bahawa reka bentuk permainan adalah menarik (Jadual 3). Reka bentuk sedemikian dapat menyumbang ke arah menjadikan produk ini berpotensi tinggi untuk dikomersialkan dan dipasarkan ke sekolah-sekolah dan pusat pengajian tinggi sebagai bahan pengajaran tambahan dalam subjek Bahasa Inggeris.

Secara keseluruhannya, kajian mengenai penggunaan mainan berpapan POS-UP menunjukkan bahawa persepsi pelajar adalah positif terhadap permainan ini. Ia didapati berguna dalam membantu meningkatkan kemahiran golongan kata Bahasa Inggeris dalam kalangan pelajar. Ia juga dianggap sebagai permainan yang menyeronokkan dan menarik. Persepsi yang positif ini merupakan satu faktor penting dalam memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan lancar serta mewujudkan persekitaran pembelajaran yang lebih sihat. Secara tidak langsung pelajar akan lebih bersikap positif dan bermotivasi tinggi untuk belajar Bahasa Inggeris.

RUMUSAN

Hasil kajian mendapati permainan POS-UP telah mendapat respon yang positif daripada pelajar. Permainan ini didapati boleh menjadi satu platform bagi pelajar berlatih menggunakan golongan kata dalam Bahasa Inggeris dengan cara yang kreatif dan menarik. Disamping itu, pelajar mendapati permainan ini berfaedah dalam membantu meningkatkan kemahiran mereka menggunakan golongan kata yang sesuai dalam sesuatu ayat. Selain itu, pelajar dapat mempamerkan apresiasi terhadap sajak-sajak Bahasa Inggeris yang ditulis oleh penyajak tempatan. Reka bentuk permainan juga didapati menarik dan menyumbang ke arah persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan.

Oleh kerana penciptaan POS-UP masih lagi diperingkat permulaan, terdapat banyak lagi ruang untuk penambahbaikan dari segi reka bentuk dan isi kandungan permainan ini. Para pelajar telah memberi maklum balas melalui satu kaji selidik ringkas setelah melibatkan diri dalam uji lari permainan POS-UP. Hasil kaji selidik ini akan digunakan untuk meningkatkan mutu mainan berpapan supaya ia dapat menjadi bahan pengajaran tambahan yang berharga dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris terutamanya dalam topik golongan kata.

PENGHARGAAN

Sekalung penghargaan kepada semua yang menyumbang kepada pembangunan POS-UP termasuk warga UiTM Cawangan Kuala Pilah, perunding rekabentuk permainan dan pelajar yang terlibat dalam ujilari permainan ini.

PRA-SYARAT

1. *Invention, Innovation & Design Exposition (IIDEX) 2019*, Pingat Perak
2. *2nd Language Invention, Innovation & Design (LIID) 2018*
3. *Invention, Innovation & Design Exposition (IIDEX) 2018*, Pingat Gangsa
4. *Education, Malaysia Education Blueprint 2015-2025*, 2015, Pingat Perak

RUJUKAN

- Akbari, Z. (2015). Current challenges in teaching/learning English for EFL learners: The case of junior high and high schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 394-401.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching*. New York: Longman.
- Cerqueiro, F. F. (2015). Board-games as review lessons in English Language Teaching: Useful resources for any level. *Docencia e Investigación* , 67-82.
- Ibrahim, A. (2017). Advantages of using language games in teaching English as a Foreign language in Sudan basic schools. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences. Vol 37, No. 1* , 140-150.
- Klimova, B. F. (2015). Games in the teaching of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191 , 1157-1160.
- McRae, J. (1991). *Literature with a "small i"*. London: McMillan.
- Ministry of Education. (2015). *Malaysia Education Blueprint 2015-2025*. Putrajaya: Ministry of Education Malaysia.
- Musilova, L. (2010). Grammar games in ELT. Brno, Czechia, Czech Republic.
- Nguyen, T. P., & Hoang, Y. P. (2017). The Impact of Board Games on EFL Learners' Grammar Retention. *IOSR Journal of Research & Method in Education Volume 7, Issue 3 Ver. II (May - June 2017)* , 61-66.
- Petrovic, E. P. (2014). *Games in the Language Classroom-To Play is to Learn*. Retrieved December 2019, from MUEP: <http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/17961/Ema%20EX%202014%20PDF.pdf?sequence=2&isAllowed>.

- Reena, M. (2014). Teaching English through Poetry: A Powerful Medium for learning second language. *IOSR Journal of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS) Volume 19, Issue 5, Ver. III (May. 2014)*, , 21-23.
- Sasidharan, A., & Tan, K. E. (2013). Pupils' and Teacher's Perception of a Language Boardgame, Challenge. *The English Teacher Vol XLII (3) December 2013* , 201-220.
- Shazu, R. I. (2014). Use of literature in language teaching and learning: A critical assessment. *Journal of Education and Practice, 5(7)*, , 29-35.
- Tengku Paris, S. T., & Yussof, L. K. (2012). Enhancing grammar using board games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 68* , 213-221.
- Thomas, M. K., & Marlisa, A. (2005). Instructional Note: Fun with Fundamentals - Games and Electronic Activities to Reinforce Grammar in the College Writing Classroom. *Teaching English in the Two-Year College, v33 n1* , 62-69.