

PENINGKATAN MOTIVASI PELAJAR DALAM PEMAHAMAN DAN PENGGUNAAN PENANDA WACANA BAHASA INGGERIS DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PAPAN *LINK-IT*

MELATI DESA^{1*}, NORAZIAH MOHD AMIN¹, BOON YIH MAH¹, RAJA ROSILA RAJA BERAHI¹, NOOR AZLI AFFENDY LEE¹, NUR AFIQAH AB. LATIF¹, CHE NOORYOHANA ZULKIFLI¹

¹Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Pulau Pinang, Malaysia
melati.desa@uitm.edu.my

ABSTRAK

Penanda wacana merupakan elemen yang penting dalam bahasa Inggeris sama ada dalam bentuk penulisan mahu pun perbualan. Kegagalan menguasai penggunaan penanda wacana boleh mengakibatkan mesej yang disampaikan menjadi kurang jelas dan mungkin akan menimbulkan salah faham. Sebahagian besar para pengajar bahasa Inggeris memilih untuk menyampaikan ilmu tentang penanda wacana secara konvensional iaitu melalui syarahan, ceramah atau kuliah. Kertas kerja ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan motivasi para pelajar dalam penguasaan penanda wacana bahasa Inggeris melalui sebuah permainan papan yang telah dibangunkan dan dinamakan LINK-IT. Bagi mengukur tahap motivasi pelajar berkaitan pengetahuan penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris, satu kaji selidik telah dijalankan ke atas persepsi mereka selepas bermain permainan papan LINK-IT. Responden kajian ini melibatkan 40 orang pelajar jurusan kejuruteraan di sebuah universiti swasta di utara semenanjung Malaysia. Soalan kaji selidik telah diedarkan kepada responden melalui Google Form dan dapatan data dianalisis dengan menggunakan SPSS. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar lebih bermotivasi untuk memahami dan mengingati tatacara penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris melalui akitiviti permainan papan LINK-IT. Berdasarkan maklum balas yang dikutip, kajian ini diharap dapat dijadikan rujukan dalam membantu pelajar menguasai pemahaman tentang penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris dan meningkatkan keyakinan pelajar dalam mengaplikasikan pemahaman tersebut.

Kata kunci: penanda wacana; motivasi; persepsi; permainan papan; LINK-IT

ABSTRACT

Transitional linkers are essential in English language writing and speaking skills. Failure to master the use of linkers will result in miscommunication in text messages and oral communication due to obscurity in meaning. Most English language instructors teach linkers through talks, seminars, or lectures. This paper aims to examine the motivational improvement of students in the mastery of English transitional linkers through playing a self-developed physical board game called LINK-IT. As a measure of the students' motivation, a survey was conducted on their perceptions as an effort to enhance the understanding of English transitional linkers through playing LINK-IT. The respondents consist of 40 Engineering students from a private university in the northern region of Peninsular Malaysia. Questionnaires were distributed to the respondents using Google Form and the data was analysed using SPSS. The findings suggest that when the students played LINK-IT, their level of motivation increased exponentially, and this helped them understand and remember the rules of using English transitional linkers better. Based on the positive results, this study is expected to be a reference

in helping students to master the use of English transitional linkers and become more confident in using them.

Keywords: transitional linkers; motivation; perception; board game; LINK-IT

1. Pengenalan

Ainon Mohd dan Abdullah Hassan (2005) menyatakan bahawa bahasa merupakan alat perhubungan, maka bahasa dan bentuk bahasa tidak lebih daripada alat untuk menyampaikan maklumat, dan tiap-tiap bahasa menyediakan pelbagai mekanisme supaya dapat menyampaikan makna dengan baik dan berkesan. Menurut Kenaf (1997), bahasa ialah alat komunikasi antara anggota masyarakat dalam bentuk simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat percakapan manusia. Proses kognitif, iaitu pengenalan benda dan situasi kepada bahasa, menjadi fungsi utama kepada bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan apa yang terlintas dalam fikiran (Asmah Hj. Omar, 1993). Halliday (1978) menghuraikan bahawa bahasa membawa peranan sebagai fungsi deskriptif dan ekspresif dalam kemasyarakatan. Menurut Sumarsono (2004), semasa menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi, kita sudah memiliki tujuan tertentu antaranya ialah ingin difahami oleh orang lain. Tambah beliau lagi, dalam situasi ini, bahasa berfungsi sebagai alat integrasi dan adaptasi sosial. Salah satu komponen bahasa ialah sistem tanda. Aminuddin (1995) menyatakan bahawa sistem tanda dihubungkan dengan pengarang dalam menyampaikan mesej dalam penulisan. Pendapat beliau boleh dikaitkan dengan penggunaan penanda wacana dalam menyampaikan maksud melalui bahasa. Penanda wacana hadir dalam setiap bahasa berdasarkan kesesuaian sistem dan budaya bahasa itu sendiri. Contohnya, penanda wacana bahasa Inggeris untuk merujuk kepada contoh adalah seperti *for example, such as, that is, in other words* dan lain-lain. Sekiranya penanda wacana tersebut digunakan dalam konteks yang tidak sesuai, akan menimbulkan maksud yang tidak tepat dan boleh berlakunya salah faham.

Dalam bidang pendidikan, proses pengajaran dan pembelajaran merupakan sebuah proses timbal balik antara penyampai dan pendengar. UiTM Cawangan Pulau Pinang (selepas ini disebut UiTM CPP) merupakan sebuah institusi pengajian tinggi yang menawarkan kepakaran dalam pelbagai bidang. Manakala Akademi Pengajian Bahasa UiTM CPP pula bertanggungjawab dalam menyampaikan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua serta pengajaran bahasa-bahasa ketiga yang lain. Sebagai sebuah institusi pengajian tinggi, para pensyarah yang diamanahkan untuk menyalurkan ilmu dianggap sebagai sebahagian daripada barisan hadapan organisasi dalam usaha untuk mencapai matlamat institusi. Menurut Agustini (2018), kelancaran dan keterlibatan pihak pentadbiran secara efektif dan efisien dalam sesuatu organisasi merupakan salah satu faktor utama untuk memastikan pencapaian sesuatu jabatan, akademi atau organisasi tersebut berhasil (Agustini, 2018). Oleh yang demikian, sebagai salah satu langkah penambahbaikan kepada sistem pengajaran dan pembelajaran yang sedia ada; iaitu melalui penyampaian syarahan dan ceramah sewaktu kuliah, para pensyarah bahasa Inggeris Akademi Pengajian Bahasa UiTM CPP telah membangunkan kaedah pembelajaran dengan menggunakan papan permainan yang dinamakan *Learn, Improve & Know Important Transitions* (selepas ini disebut *LINK-IT*) dalam konteks penguasaan dan penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris.

1.1. *Penyataan masalah kajian*

Paris dan Yussuf (2012) mendakwa bahawa motivasi intrinsik ialah dorongan dalaman seseorang individu untuk menyelesaikan sesuatu dan sudah tentu mampu menghasilkan kesan yang positif. Selain itu, mereka juga menyatakan bahawa dorongan ingin menang merupakan

faktor dorongan dalaman yang membuatkan pelajar tersebut tertarik terhadap sesuatu permainan. Pelajar dikatakan lebih bermotivasi untuk mempelajari ilmu tatabahasa kerana mereka percaya bahawa permainan papan ialah kaedah yang menarik dan bermanfaat untuk digunakan di dalam kelas (Paris & Yussof, 2012). Siti Hamin Stapa, Nadzrah Abu Bakar dan Rozmel Abdul Latiff (2007) merumuskan bahawa tahap penguasaan individu dalam sesuatu bahasa selalunya diukur dengan kebolehan mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Tambah mereka lagi, dalam huraian sukatan mata pelajaran Bahasa Inggeris, penekanan diberikan kepada keempat-empat kemahiran tersebut, walau bagaimanapun di peringkat sekolah dan kebangsaan peratusan penilaian lebih ditumpukan kepada pembacaan dan penulisan. Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat disimpulkan bahawa kajian mengenai penanda wacana bahasa Inggeris belum mendapat perhatian sewajarnya oleh para penyelidik bahasa.

Nordquist (2020) pula menyatakan bahawa kajian mengenai penanda wacana dikembangkan sekitar tahun 1970an. Kajian penanda wacana merupakan satu kajian yang luas berkaitan cara bahasa digunakan oleh masyarakat dalam proses penyampaian maklumat. Nordquist (2020) menyatakan bahawa kajian mengenai penanda wacana dikembangkan sekitar tahun 1970-an. Namun demikian, kebanyakan kajian bahasa yang dijalankan tidak memfokuskan kepada elemen penanda wacana. Berdasarkan peri pentingnya penguasaan penanda wacana bahasa Inggeris dan kurangnya kajian yang dilakukan, maka kajian mengenai kesan positif dan peningkatan motivasi telah dijalankan melalui permainan papan *LINK-IT* yang dijangka dapat membantu dalam penambahbaikan pencapaian dan ketepatan penggunaannya dalam konteks masyarakat seharian sama ada secara formal dan tidak formal.

1.2. Objektif kajian

Objektif kajian kertas kerja ini adalah untuk mengkaji tahap motivasi para pelajar dalam penguasaan penanda wacana bahasa Inggeris melalui permainan papan *LINK-IT*.

1.3. Persoalan kajian

Persoalan kajian yang dibentuk ialah, apakah persepsi berkaitan tahap motivasi para pelajar dalam penguasaan penanda wacana bahasa Inggeris setelah bermain permainan papan *LINK-IT*?

1.4. Kepentingan kajian

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji peningkatan motivasi dalam penguasaan penanda wacana bahasa Inggeris melalui aktiviti permainan papan *LINK-IT*. Para penyelidik yang terlibat telah mengenal pasti aras pencapaian penanda wacana bahasa Inggeris sekumpulan pelajar secara rawak. Pelajar yang dipilih sebagai responden sedang mengikuti kursus diploma jurusan kejuruteraan di sebuah universiti swasta di utara Semenanjung Malaysia yang juga turut mempelajari subjek bahasa Inggeris sebagai salah satu subjek wajib lulus untuk bergraduasi. Keupayaan para pelajar dalam menguasai penanda wacana bahasa Inggeris berada pada tahap sederhana. Oleh kerana para pelajar merupakan individu yang akan berurusan secara langsung dalam bidang kejuruteraan pada peringkat nasional dan antarabangsa, maka penguasaan bahasa Inggeris pelajar hendaklah berada pada aras maksimum. Oleh yang demikian, sudah menjadi tanggungjawab institusi dalam menyalurkan persediaan yang mantap untuk tujuan tersebut. Sebagai langkah untuk mencapai objektif tersebut, kajian peningkatan motivasi pelajar dijalankan dengan menggunakan *LINK-IT*. Sekiranya data peningkatan motivasi yang tepat dapat diperolehi melalui analisis peningkatan motivasi pelajar, satu kaedah

penyelesaian dapat dilakukan iaitu dengan memperkenalkan permainan tersebut dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

1.5. Skop kajian

Kajian ini hanya mengambil kira persepsi 40 orang pelajar peringkat diploma dari fakulti Kejuruteraan di sebuah universiti swasta di utara Semenanjung Malaysia sebagai responden. Sebanyak 10 soalan berdasarkan borang soal selidik yang akan dijawab oleh responden memfokuskan kepada elemen motivasi yang terbentuk melalui aktiviti permainan papan *LINK-IT*. Aktiviti ini akan menguji penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris. Skop dan data kajian dianggap memadai dalam usaha untuk menghasilkan dapatan kajian yang boleh dijadikan kayu ukur dalam kajian-kajian pada masa akan datang untuk meneliti hal penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris.

2. Ulasan Literatur

2.1. Penanda wacana bahasa Inggeris

Menurut Muhammad Dini Handoko (2018), pengetahuan tentang tatabahasa sesuatu bahasa adalah sangat penting dalam membentuk empat kemahiran bahasa iaitu mendengar, membaca, menulis dan bertutur. Penanda wacana merupakan perkataan yang menghubungkan satu ayat atau idea dengan yang lain. Tujuannya adalah untuk mewujudkan kesinambungan atau koheren antara ayat dengan frasa dalam sesuatu wacana supaya mudah difahami. Mah, et al. (2020) menyatakan bahawa penanda wacana merupakan antara tatabahasa yang agak sukar untuk dipelajari berbanding dengan bahagian tatabahasa bahasa Inggeris yang lain. Hal ini kerana penggunaannya memerlukan pemahaman tentang cara sesebuah ayat atau idea itu disambung dengan betul dan membawa makna yang tepat.

2.2. Motivasi dalam pembelajaran bahasa kedua

Menurut Bernstein, Penner, Clarke-Stewart dan Roy (2006), dari segi psikologi, faktor kognitif merupakan satu sumber motivasi yang menyebabkan seseorang berkelakuan berbeza antaranya ialah persepsi terhadap dunia, keyakinan berkemampuan dan ketidakmampuan diri dan harapan mengenai reaksi orang lain terhadap mereka. Dari segi pembelajaran bahasa pula, VanPatten dan Benati (2010) menyatakan bahawa motivasi ialah merujuk kepada aras atau tahap keinginan untuk belajar. Tambah mereka lagi, definisi motivasi ini ditakrifkan sebagai keinginan untuk belajar dan dikatakan sebagai penanda awal dalam menggambarkan kejayaan atau kegagalan pelajar dalam mempelajari sesuatu bahasa.

Gardner dan Lambert (1972) antara pelopor dalam bidang motivasi pembelajaran bahasa kedua, telah mengkategorikan motivasi kepada dua hal iaitu, motivasi integratif dan motivasi instrumental. Motivasi integratif adalah untuk mengenal pasti atau mengintegrasikan ke dalam budaya bahasa kedua dan dikaitkan dalam perhubungan sosial, sementara motivasi instrumental pula merujuk kepada pembelajaran bahasa kedua. Motivasi instrumental juga membawa maksud penggunaan bahasa kedua yang bertujuan untuk meningkatkan kerjaya, pencapaian individu dalam akademik dan untuk membaca bahan teknikal. Brown (2000) pula berpendapat bahawa motivasi dapat diklasifikasikan kepada dua bahagian iaitu; motivasi intrinsik yang terbentuk secara dalaman atas kesedaran yang dipengaruhi oleh psikologi atau mental seseorang individu itu sendiri, manakala motivasi ekstrinsik pula terbentuk melalui pengaruh luaran, contohnya motivasi dirangsang untuk mendapatkan hadiah, pujian atau kemenangan. Dörnyei

(2001) berkongsi pendapat yang hampir serupa dengan menyatakan bahawa motivasi biasanya dianggap sebagai salah satu faktor penting yang menentukan kejayaan atau kegagalan seseorang pelajar dalam menguasai pembelajaran bahasa asing. Selain itu, Scovel (2001) percaya bahawa motivasi ialah faktor penyebab dalam menentukan prestasi seseorang pelajar.

2.3. Pembentukan motivasi melalui permainan papan

Lee (2012) menyatakan bahawa dalam menyampaikan pembelajaran bahasa sasaran, pengajar hendaklah berusaha menyampaikannya dalam bentuk yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan minat para pelajar. Permainan papan dikatakan berkesan dalam membentuk sikap yang lebih positif dalam mempelajari bahasa Inggeris. Chen (2005) pula melalui pengamatannya berpendapat bahawa pelajar didapati mengambil bahagian dengan lebih aktif dan menggunakan bahasa Inggeris sewaktu bermain permainan papan sekiranya dibandingkan dengan waktu mempelajari bahasa Inggeris di dalam kelas. Fitri Purmatiani (2020) turut sependapat dengan Chen (2005) mendapati bahawa permainan papan lazimnya digunakan dalam usaha untuk meningkatkan kreativiti dan penguasaan pelajar dalam pembelajaran bahasa. Chen (2005) turut membuat 9 kesimpulan ringkas mengenai manfaat permainan papan iaitu; memusatkan kepada pelajar, menggalakkan kecekapan berkomunikasi, mencipta konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa, meningkatkan motivasi untuk belajar, mengurangkan kegelisahan pelajar, mengintergrasikan pelbagai kemahiran linguistik, mendorong kreativiti dan bertindak spontan dalam penggunaan bahasa Inggeris, membina persekitaran pembelajaran yang koperatif dan memupuk sikap penyertaan pelajar.

Dalam usaha untuk menguasai bahasa pula, permainan papan yang asalnya adalah untuk berhibur dimodifikasikan bersesuaian dengan model pembelajaran bahasa. Hornby (1995) memberi definisi permainan papan sebagai satu instrumen yang digunakan semasa sesi pembelajaran dan pada masa yang sama dapat menikmati keseronokan dalam pembelajaran tersebut. Pelajar juga turut tidak merasa tertekan semasa menjalani proses penyerapan ilmu. Menurut Halloran dan Deale (2010) dalam Setyaningsih dan Dewi (2015), elemen permainan yang digunakan untuk mendidik didapati dapat meningkatkan penguasaan ilmu, membentuk keterampilan disamping membina persekitaran psikologi yang sihat. Mubaslat (2012) telah mencadangkan supaya menggunakan permainan berasaskan pendidikan dalam pengajaran bahasa kedua kerana cara tersebut lebih efektif serta dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan seterusnya dapat membantu penguasaan bahasa.

3. Kaedah Kajian

3.1. Reka bentuk penyelidikan

Kajian ini merupakan sebuah kajian kualitatif, iaitu kajian yang berbentuk deskriptif ke atas tahap motivasi responden dalam mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris melalui penggunaan permainan papan.

3.2. Responden

Seramai 40 orang responden yang merupakan pelajar semester pertama jurusan diploma dalam bidang kejuruteraan di sebuah universiti swasta di utara Semenanjung Malaysia telah terlibat secara langsung dan secara sukarela menjawab soalan kaji selidik dan memainkan permainan papan *LINK-IT*. Latar belakang demografik responden tidak diambil kira dalam dapatan kajian ini. Maklumat tersebut hanya disimpan sebagai butiran peribadi responden semata

3.3. Instrumen

3.3.1. Permainan papan LINK-IT

Semua responden diberi peluang bermain permainan papan *LINK-IT* yang mengandungi enam kategori penanda wacana bahasa Inggeris dengan fungsi yang berbeza, iaitu *showing a sequence, adding information, showing a contrast, showing cause and effect, showing similarity and illustrating*. Permainan papan ini dilengkapi dengan papan permainan, dadu, token, empat set kad permainan, dek kad, dan garis panduan permainan. Kad adalah berbeza berdasarkan fungsi dan warnanya. Kad soalan berwarna kuning, kad pengukuhan berwarna hijau, kad berwarna merah jambu ialah kad hukuman, sementara kad jingga ialah kad peluang. Jenis soalan yang digunakan ialah aneka pilihan dan betul atau salah. Masa bermain yang diambil untuk menghabiskan satu pusingan (sehingga hanya pemain terakhir yang tinggal) adalah antara 25 hingga 50 minit. Tempoh masa tersebut bergantung kepada 2 perkara; 1) nombor yang didapati setelah menggolekkan dadu, dan 2) pilihan kad sama ada didenda, atau berpeluang melangkau ke aras seterusnya.

3.3.2. Kaji selidik

Setelah bermain permainan papan tersebut, responden perlu menjawab soalan soal selidik. Borang soal selidik dibahagikan kepada 5 bahagian. Bahagian A ialah latar belakang demografik responden. Bahagian B mengandungi soalan yang berkaitan dengan inspirasi. Bahagian C pula soalan-soalan berkaitan dengan motivasi. Manakala bahagian D fokus kepada tindak balas responden dan bahagian yang terakhir iaitu E berkaitan dengan komen dan cadangan responden terhadap permainan papan *LINK-IT*. Walau bagaimanapun, kajian ini hanya menfokuskan kepada item daripada bahagian C iaitu yang berkaitan dengan tahap motivasi reponden dalam mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris setelah menggunakan permainan papan yang telah diinovasikan oleh penyelidik. Item-item dalam bahagian A, B, C dan D dalam kaji selidik ini dijawab berdasarkan 5 ukuran Skala Likert manakala bahagian E merupakan soalan jenis terbuka.

3.4. Analisis data

SPSS versi 26 telah digunakan untuk menganalisis data item-item borang soal selidik yang dijawab berdasarkan 5 ukuran Skala Likert iaitu: sangat tidak setuju (STS) = 1, tidak setuju (TS) = 2, tidak pasti (TP) = 3, bersetuju (B) = 4, dan sangat bersetuju (SB) = 5. Pengiraan statistik kebolehpercayaan borang soal selidik iaitu nilai statistik Cronbach's Alpha telah dilakukan seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1. Selain itu, pengiraan nilai purata dan sisihan piawai persepsi responden serta bilangan dan peratusan kekerapan pilihan jawapan responden juga dilakukan seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2.

4. Dapatan Kajian dan Analisis

4.1 Data skor cronbach's alpha

Jadual 1: Nilai Statistik Cronbach's Alpha

| Statistik Kebolehpercayaan Item (Item Reliability Statistics) | |
|---|-------------|
| Skor Cronbach's Alpha | Jumlah item |
| 0.967 | 10 |

Peningkatan Motivasi Pelajar Dalam Pemahaman Dan Penggunaan Penanda Wacana Bahasa Inggeris Dengan Menggunakan Permainan Papan Link-It

Koefisien alpha untuk 10 item kajian ialah 0.967 dan ini menunjukkan bahawa item-item tersebut mempunyai konsistensi dalaman dengan relatif yang tinggi. Nilai kebolehpercayaan 0.90 atau lebih tinggi adalah dianggap sangat baik (George & Mallery, 2003 dalam Koonce & Kelly, 2014). Kajian ini mengenal pasti persepsi responden berdasarkan 10 item seperti yang disenaraikan dalam Jadual .2 di bawah.

Jadual 2: Data item-item borang soal selidik (N=10)

| No. | Item | M | SD | Pilihan Jawapan | | | | | | | | | |
|-----|---|------|------|-----------------|---|----|---|----|------|----|------|----|------|
| | | | | STS | | TS | | TP | | B | | SB | |
| | | | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| 1 | Saya berasa bermotivasi untuk mempelajari lebih banyak penanda wacana bahasa Inggeris selepas bermain <i>LINK-IT</i> | 4.33 | .656 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 9.5 | 19 | 45.2 | 17 | 40.5 |
| 2 | Saya sedar terdapat banyak penanda wacana bahasa Inggeris yang perlu saya pelajari selepas bermain <i>LINK-IT</i> . | 4.45 | .677 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 9.5 | 14 | 33.3 | 22 | 52.4 |
| 3 | <i>LINK-IT</i> membuatkan saya bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris kerana <i>LINK-IT</i> menyedarkan saya betapa pentingnya kefahaman tentang penanda wacana tersebut. | 4.43 | .675 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 9.5 | 15 | 35.7 | 21 | 50.0 |
| 4 | Selepas bermain <i>LINK-IT</i> , saya lebih bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris kerana penanda wacana bahasa Inggeris sebenarnya tidak sukar untuk difahami. | 4.38 | .705 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 11.9 | 15 | 35.7 | 20 | 47.6 |
| 5 | <i>LINK-IT</i> telah membuatkan saya sedar tentang betapa banyak perkataan penanda wacana bahasa Inggeris yang saya belum tahu dan perlu dipelajari. | 4.45 | .639 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 7.1 | 16 | 38.1 | 21 | 50 |
| 6 | Selepas bermain permainan <i>LINK-IT</i> , saya berasa lebih bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris kerana saya sedar bahawa ianya sebenarnya banyak digunakan dalam komunikasi. | 4.45 | .639 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 7.1 | 16 | 38.1 | 21 | 50 |
| 7 | Selepas bermain permainan <i>LINK-IT</i> , saya berasa lebih bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris kerana saya sedar bahawa ianya sebenarnya sangat diperlukan dalam komunikasi. | 4.47 | .599 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4.8 | 17 | 40.5 | 21 | 50 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|------|------|---|---|---|---|---|-----|----|------|----|------|
| 8 | <i>LINK-IT</i> membuatkan saya lebih bermotivasi untuk mempelajari penanca wacana bahasa Inggeris kerana ianya membuatkan saya sedar perkataan-perkataan tersebut tidak mudah diingati dan perlukan pembelajaran berterusan. | 4.40 | .672 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 9.5 | 16 | 38.1 | 20 | 47.6 |
| 9 | <i>LINK-IT</i> membuatkan saya lebih bermotivasi untuk mempelajari penanca wacana bahasa Inggeris kerana ianya membuatkan saya sedar perkataan-perkataan tersebut memerlukan pemahaman yang sempurna untuk menggunakannya dengan betul. | 4.40 | .591 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4.8 | 20 | 47.6 | 18 | 42.9 |
| 10 | <i>LINK-IT</i> membuatkan saya lebih bermotivasi untuk mempelajari penanca wacana bahasa Inggeris kerana <i>LINK-IT</i> membuatkan saya sedar perkataan-perkataan tersebut memerlukan pembelajaran yang berterusan untuk menguasainya. | 4.53 | .506 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 19 | 45.2 | 21 | 50 |

Jadual 2 (Bersambung)

Jadual 2 menunjukkan analisis data bagi 10 item mengenai tahap motivasi pelajar setelah bermain permainan papan *LINK-IT*. Berdasarkan analisis, ia menunjukkan bahawa hampir kesemua responden menjawab bersetuju dan sangat bersetuju bagi kesemua 10 item tersebut. Hal ini jelas menunjukkan bahawa *LINK-IT* telah berjaya meningkatkan motivasi para pelajar untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris. Dapatan ini didapati sama seperti dapatan (Taspinar, Schmidt, & Schuhbauer, 2016) yang menunjukkan para responden berasa terhibur dan lebih bermotivasi untuk belajar melalui kaedah permainan papan. Item ke-10 memperoleh nilai min yang paling tinggi iaitu pada nilai 4.53 manakala nilai min yang paling rendah daripada kesemua item yang dikaji adalah bagi item 1 iaitu pada nilai 4.33. Bagi item 10, (*LINK-IT* membuatkan saya lebih bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris kerana *LINK-IT* membuatkan saya sedar perkataan-perkataan tersebut memerlukan pembelajaran yang berterusan untuk menguasainya), telah mencatatkan jumlah responden yang bersetuju seramai 19 orang dan sangat bersetuju seramai 21 orang. Kajian ini membuktikan bahawa kesemua pelajar tersebut berpendapat bahawa *LINK-IT* memberi kesedaran kepada mereka tentang kepentingan pembelajaran penanda wacana bahasa Inggeris secara berterusan.

Bagi item 1 (Saya berasa bermotivasi untuk mempelajari lebih banyak penanda wacana bahasa Inggeris selepas bermain *LINK-IT*), 19 orang pelajar bersetuju, 17 orang sangat bersetuju manakala hanya 4 orang yang memilih tidak pasti (TP). Walaupun nilai min bagi item ini adalah paling rendah, analisis menunjukkan 36 orang responden berasa bermotivasi untuk menambah pengetahuan mereka berkaitan penanda wacana bahasa Inggeris. Hal ini jelas menunjukkan bahawa permainan papan *LINK-IT* bermanfaat untuk menarik minat hampir kesemua responden dalam menambah pengetahuan mereka berkaitan penanda wacana bahasa

Inggeris. Selain itu, item 2, 5, 6 dan 7 juga memperoleh nilai min yang agak tinggi iaitu 4.47 (item 7) dan 4.45 (item 2, 5 & 6). Item 7 adalah berkaitan tahap motivasi pelajar dan kesedaran mereka tentang kepentingan penanda wacana bahasa Inggeris dalam berkomunikasi setelah bermain permainan papan LINK-IT. Bagi item ini, 21 orang pelajar memilih sangat bersetuju, 17 orang pelajar memilih bersetuju dan hanya 2 orang pelajar memilih tidak pasti. Dapatan ini menunjukkan bahawa melalui permainan papan *LINK-IT*, para pelajar menyedari kepentingan penanda wacana bahasa Inggeris dalam komunikasi dan lebih bermotivasi untuk mempelajarinya.

Item 2 (Saya sedar terdapat banyak penanda wacana bahasa Inggeris yang perlu saya pelajari selepas bermain LINK-IT) menunjukkan 22 orang pelajar sangat bersetuju, 14 orang pelajar bersetuju dan 4 orang pelajar menjawab tidak pasti. Melalui data ini, dapat dikenal pasti bahawa para responden menyedari tentang kewujudan pelbagai jenis penanda wacana bahasa Inggeris yang perlu mereka pelajari setelah bermain *LINK-IT*. Majoriti responden bersetuju (16 orang) dan sangat bersetuju (21 orang) bagi kedua-dua item 5 dan 6. Item 5 adalah berkaitan kesedaran pelajar tentang penanda wacana bahasa Inggeris yang tidak mereka ketahui manakala item 6 melibatkan kesedaran pelajar tentang penggunaan penanda wacana tersebut yang banyak dalam perbualan. Berdasarkan data daripada item 2, 5, dan 6, boleh disimpulkan bahawa para pelajar lebih bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana apabila mereka sedar terdapat banyak lagi jenis penanda wacana yang boleh digunakan dalam pertuturan dan penulisan bahasa Inggeris dan kesedaran ini terbentuk setelah bermain permainan papan *LINK-IT*.

5. Perbincangan dan Kesimpulan

Pembelajaran penanda wacana bahasa Inggeris dikatakan agak sukar untuk difahami dan dikuasai oleh pelajar. Hal ini kerana penggunaannya memerlukan kefahaman secara menyeluruh mengenai sesuatu perkataan, susunan ayat dan konteks semasa penanda wacana itu digunakan. Walau bagaimanapun, secara dasarnya, beberapa kesimpulan yang positif dapat dihasilkan berdasarkan dapatan kajian ini. Antaranya ialah dalam usaha pengajaran penanda wacana bahasa Inggeris, penggunaan permainan papan *LINK-IT* didapati memberi hasil yang lebih berkesan jika dibandingkan dengan cara pembelajaran secara konvensional. Hal ini kerana, pelajar lebih bersemangat untuk mengambil bahagian dalam sesi pembelajaran yang disertakan sifat hiburan dan keinginan untuk menang dalam permainan papan *LINK-IT*. Pelajar juga memberi lebih tumpuan, dan sekali gus dapat meningkatkan daya motivasi dalam usaha untuk menguasai penanda wacana bahasa Inggeris.

Kesimpulan seterusnya ialah, keserasian pengajaran melalui permainan papan *LINK-IT* diterima baik oleh semua pelajar walaupun mempunyai latar belakang yang berbeza. Pelajar yang terlibat juga didapati berjaya menguasai ilmu penanda wacana bahasa Inggeris kerana elemen permainan yang diterapkan dalam *LINK-IT* nyata menghiburkan dan dapat meningkatkan motivasi. Secara tidak langsung permainan ini dapat membantu daya ingatan pelajar dalam mengingati penggunaan penanda wacana bahasa Inggeris mengikut konteks yang betul. Dengan adanya permainan papan *LINK-IT*, pelajar menjadi lebih positif dalam proses menimba ilmu. Berdasarkan dapatan kajian, *LINK-IT* dilihat telah membuka minda para pelajar dan mereka menyedari akan kepentingan mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris. Antara aspek utama ialah kesedaran mengenai kepentingan penanda wacana bahasa Inggeris dalam komunikasi dan peluang untuk mengetahui penanda wacana bahasa Inggeris yang belum pernah digunakan. Melalui aspek-aspek inilah para pelajar berasa lebih bermotivasi untuk mempelajari penanda wacana bahasa Inggeris.

5.1 Cadangan & Penambahbaikan

Permainan papan *LINK-IT* boleh ditambah baik dengan menggunakan material yang lebih bermutu dan tahan lasak. Seterusnya, *LINK-IT* sewajarnya digunakan sebagai salah satu aktiviti pembelajaran bagi bahasa Inggeris di UiTM CPP khususnya dan seluruh UiTM umumnya. Seperti juga permainan papan Monopoly, Sahibba dan Saidina, *LINK-IT* juga amat sesuai untuk dipromosikan sebagai salah satu alat pembelajaran yang menghiburkan di institusi pengajian tinggi yang lain, sekolah mahupun di rumah. Walaupun terdapat pelbagai jenis aplikasi dan permainan online pada masa kini, permainan papan seperti *LINK-IT* tetap relevan dan sewajarnya terus digunakan sebagai salah satu kaedah pembelajaran bahasa pada abad ini.

5.2 Kekangan kajian

Kajian ini tertumpu kepada hanya sebahagian pelajar dari sebuah Institusi Pengajian Tinggi (IPT) sahaja. Oleh itu, dapatan kajian ini lebih bersifat spesifik dan tidak dapat dikaitkan dengan keseluruhan pelajar di IPT tersebut mahupun IPT yang lain. Selain itu, kajian ini dijalankan dalam tempoh pandemik Covid-19 yang menyebabkan setiap responden dan penyelidik yang terlibat perlu mengikuti Prosedur Operasi Standard (SOP) seperti yang telah ditetapkan oleh Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM). Kajian boleh dijalankan dengan lebih meluas sekiranya tanpa perlu mengikuti SOP dalam tempoh pandemik ini.

Rujukan

- Agustini, R. (2018). Peningkatan keterampilan pegawai ecamatan Gununganjung Kabupaten Tasikmalaya melalui pelatihan penulisan surat Dinas. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (2), 66-71. Telah dirujuk secara dalam talian pada 10 November 2020 melalui pautan berikut; <https://doi.org/10.25134/empowerment.v1i02.1575>
- Ainon Mohd & Abdullah Hassan (2005). *Teori dan Teknik Terjemahan* (edisi kemas kini). PTS Professional Publishing Sdn. Bhd. Batu Caves, Selangor.
- Aminuddin (1995). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru
- Asmah Hj Omar (1993). *Bahasa dan Pemikiran Alam Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Bernstein, D. A., Penner, L. A., Clarke-Stewart, A., & Roy, E. J. (2006). *Psychology* (7th ed). New York, Amerika: Houghton Mifflin Company.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching* (4th ed). New York: Pearson Education.
- Chen (2005). Using games to promote communicative skills in language learning. *The Internet TESL Journal*. Telah dirujuk secara dalam talian pada 10 November 2020 melalui pautan berikut; <http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html>
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Fitri Purmatiani (2020). Developing grammar board games as media in learning English grammar, *Lingua A- Liter A. Journal of English Teaching Learning and Literature*, vol.3 No.1, ISSN:2620-410X.
- Gardner, H., & Lambert, W. (1972). *Attitudes and motivation in second language learning*. Boston, MA: Heinle & Heinle/Newbury House.
- Gareau, S. & Guo, R. (2009). "All Work and No Play" Reconsidered: The use of games to promote motivation and engagement in instruction. *International Journal for the Scholarship of Teaching & Learning*, 3(1), no.12.
- Halliday, M.A.K. (1978). *Language as social semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Hornby, M.S. (1995). *The Turn of Translation Studies*. John Benjamins Pub.Co. Amsterdam/Philadelphia.
- Kenaf, G. (1997). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Koonce, G. L. & Kelly, M. D. (2014). Analysis of the reliability and validity of a mentor's assessment for principal internships. *Education Leadership Review*, 15(2), p33-48.

*Peningkatan Motivasi Pelajar Dalam Pemahaman Dan Penggunaan Penanda Wacana Bahasa Inggris
Dengan Menggunakan Permainan Papan Link-It*

- Lee (2012). SMARTies: Using a board game in the English classroom for edutainment and assessment. *Malaysian Journal of ELT Research (MaJER)*, vol 8, No 1. Telah dirujuk secara dalam talian pada 5 November 2020 melalui pautan berikut; <http://journals.melta.org.my/index.php/majer/article/view/152>
- Mah, B.Y., Nur Afiah Ab. Latif, Noraziah Mohd Amin, Che Nooryohana Zulkifli, Raja Rosila Raja Berahim, Melati Desa & Noor Azli Affendy Lee (2020). LINK-IT: Mastering English linkers using a board game. *Changing Lives in Brilliant Ways*, eISBN No: 978-967-17324-7-2.
- Mubaslat, M.M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage. Telah dirujuk secara dalam talian pada 30 November 2020 melalui pautan berikut; <https://eric.ed.gov/?id=ED529467>
- Muhammad Dini Handoko (2018). Board game: Teaching English in Simple Present Tense. *Jurnal Dewantara*, [S.l.], v. 6, n. 02, p. 200-215, jan. 2019. ISSN 2541-609X. Telah dirujuk secara dalam talian pada 30 November 2020 melalui pautan berikut; <http://www.ejournal.iqrometro.co.id/index.php/pendidikan/article/view/board-game-teaching-english-in-simple-present-tense>
- Nordquist, R. (2020). Understanding the Use of Through Discourse Analysis. Telah dirujuk secara dalam talian pada 15 November 2020 melalui pautan berikut; <https://www.thoughtco.com/discourse-analysis-or-da-1690462>
- Paris, T. N. S. T., & Yussof, R. L. (2012). Enhancing grammar using board game. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 68, 213–221.
- Scovel, T. (2001). *Learning new languages: A guide to second language acquisition*. Ontario, Canada: Heinle & Heinle.
- Setyaningsih, M.D. & Dewi, N.R. (2015). Pengembangan media papan permainan berbasis science-edutainment tema makanan untuk siswa kelas VIII. *Unnes Science Journal*. ESEJ-4(3)(2015). Telah dirujuk secara dalam talian pada 28 November 2020.
- Siti Hamin Stapa, Nadzrah Abu Bakar & Rozmel Abdul Latiff (2007). Literasi Penulisan Bahasa Inggris Dalam Kalangan Pelajar Luar Bandar: Implikasi Terhadap Pengajaran Dan Pembelajaran, Pengajian Bahasa dan Linguistik Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan Universiti Kebangsaan Malay. Telah dirujuk secara dalam talian pada 5 November 2020 melalui pautan berikut; <http://journalarticle.ukm.my/1544/1/sitihami07.pdf>
- Sumarsono, S (2004). *Metode Riset Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Taspinar, B., Schmidt, W. & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, Volume 99, 101-116.
- VanPatten, B., & Benati, A. G. (2010). Key terms in second language acquisition. London, UK: Continuum International Publishing Group.