

“LETTER CHUNK” MENINGKATKAN KEMAHIRAN MEMBENTUK KOSA KATA DALAM BAHASA INGGERIS DAN BAHASA MELAYU

Karthikesan Manikabasagan, Sana Kaiteri Yehambaram dan Komathi Subramaniam

SJK (T) Ladang Soon Lee, Bagan Serai, MALAYSIA

E-mail: abd3069@moe.edu.my

ABSTRAK

Permainan “LETTER CHUNK” diperkenalkan untuk mengatasi masalah murid dalam penguasaan kosa kata dan membolehkan murid untuk meningkatkan kemahiran membentuk perkataan. Permainan “LETTER CHUNK” ini dihasilkan berpandukan teori pembelajaran behaviorisme. Permainan ini boleh diaplikasikan dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris dan Bahasa Melayu. “LETTER CHUNK” boleh dijadikan satu platform kepada murid untuk menguasai kemahiran yang ditetapkan dalam kurikulum KSSR iaitu kemahiran membaca, mengira, menulis dan menaakul. Selain itu, pemain dapat mengenal pasti huruf vokal dan konsonan serta mengetahui cara tulis huruf dengan betul. Cara pengumpulan data yang digunakan dalam kajian ini ialah ujian pra dan pasca. Hasil analisis data menunjukkan bahawa penggunaan permainan “LETTER CHUNK” dapat meningkatkan penguasaan kosa kata.

Kata Kunci: Permainan “LETTER CHUNK”, Bahasa Inggeris, Bahasa Melayu, Kurikulum KSSR

1. PENGENALAN

Dalam usaha untuk memartabatkan penguasaan Bahasa Melayu dan memperkuuhkan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid-murid yang terdapat permasalahan utama yang perlu diberi perhatian, iaitu kelemahan pelajar dalam penguasaan kosa kata. Faktor kelemahan ini akan memberi impak kepada pelajar dalam usaha menguasai bahasa dengan betul. Faktor kelemahan penguasaan kosa kata ini akan menyebabkan pelajar tidak dapat memahami teks atau artikel yang dibaca, bahkan tidak mampu membina ayat yang tepat apatah lagi menulis karangan yang berkualiti. Selain itu, dari aspek kemahiran komunikasi, kelemahan penguasaan kosa kata menyebabkan pelajar tidak dapat bertutur dengan baik.

2. LETTER CHUNK

“LETTER CHUNK” merupakan sebuah permainan yang membolehkan murid lemah meningkatkan kemahiran membentuk perkataan. Permainan “LETTER CHUNK” ini dihasilkan berpandukan teori pembelajaran behaviorisme. Permainan ini boleh diaplikasikan dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris dan juga Bahasa Melayu. “LETTER CHUNK” boleh dijadikan satu platform kepada murid untuk menguasai kemahiran yang ditetapkan dalam kurikulum KSSR iaitu kemahiran membaca, mengira, menulis dan menaakul. Selain itu, permainan ini dijadikan sebagai alat perkongsian di mana pemain dapat berkongsi pelbagai kosa kata dengan rakan lain semasa bermain. Tambahan lagi, pemain dapat mengenal pasti dan membezakan huruf vokal dan konsonan serta mengetahui cara tulis huruf dengan betul. Permainan ini juga mengerakkan murid untuk membentuk kosa kata yang panjang. Justeru itu, ganjaran yang dikumpulkan dalam permainan itu menyebabkan murid lebih bermotivasi untuk melibatkan diri secara aktif. Sehubungan dengan itu, “LETTER CHUNK” menyebabkan murid dapat meningkatkan kemahiran

penilaian yang terdapat dalam Taksonomi Bloom di mana pemain itu boleh menilai kosa kata yang dibina oleh rakan lain.

3. HASIL KAJIAN

Jadual di bawah menunjukkan markah bagi ujian pra dan pasca bagi setiap murid. Berdasarkan jadual tersebut, semua orang murid ini tidak mendapat markah penuh dalam ujian pra yang dilaksanakan. Selepas intervensi dijalankan, murid menunjukkan peningkatan dalam ujian pasca.

Jadual 1. Perbandingan Skor Ujian Pra dan Pasca dalam Peratus

Murid	Ujian Pra		Perbezaan Markah (%)
	Markah (%)	Ujian Pasca	
R1	40	80	+ 40
R2	20	100	+ 80
R3	20	90	+ 70
R4	10	100	+ 90
R5	0	90	+ 90
R6	35	75	+40
R7	5	60	+ 55
R8	40	78	+ 38
R9	15	85	+ 70
R10	30	75	+ 40
R11	2	55	+ 53
R12	15	65	+ 50
R13	35	70	+ 35
R14	55	85	+ 30
R15	45	90	+ 45
Min (%)	25	80	+ 55

Catatan : (+) menunjukkan peningkatan, (-) menunjukkan penurunan

Secara keseluruhannya, apabila keputusan skor kedua-dua ujian pra dan pasca dibandingkan seperti yang ditunjukkan pada Jadual, semua orang murid mengalami peningkatan dalam keputusan ujian pasca. Pada pendapat saya, peningkatan ini menunjukkan penguasaan murid dalam penguasaan kosa kata bertambah baik berbanding sebelum ini. Ini bermaksud, semasa ujian pra dijalankan kebanyakan murid tidak dapat menjawab. Akibatnya markah mereka pada ujian pra adalah lebih rendah berbanding ujian pasca mereka. Ini menunjukkan semua murid ini telah berjaya menguasai kosa kata.

RUJUKAN

1. Ee Ah Meng 1994. Siri Pendidikan Perguruan: Psikologi dalam Bilik Darjah. Kuala Lumpur: Fajar Bakti
2. Fisher, Jeffrey D; Bell, Paul A; Baum, Andrew (1978). Environmental Psychology (Second Editon). New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
3. Karl Haberlandt (1997). Cognitive Psychology. USA: Allyn & Bacon.
4. Kenneth, T. H. & Ben F. E. (1999). Educational Psychology for Effective Teaching. America: Wadsworth Publishing Company.



Surat kami : 700-KPK (PRP.UP.1/20/1)
Tarikh : 30 Ogos 2022



YBhg. Profesor Ts Sr Dr Md Yusof Hamid, PMP, AMP
Rektor
Universiti Teknologi MARA
Cawangan Perak

YBhg. Profesor

**PERMOHONAN KELULUSAN MEMUAT NAIK PENERBITAN UiTM CAWANGAN PERAK
MELALUI REPOSITORY INSTITUSI UiTM (IR)**

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Pihak Perpustakaan ingin memohon kelulusan YBhg. Profesor untuk membuat imbasan (*digitize*) dan memuat naik semua jenis penerbitan di bawah UiTM Cawangan Perak melalui Repositori Institusi UiTM, PTAR.

3. Tujuan permohonan ini adalah bagi membolehkan akses yang lebih meluas oleh pengguna Perpustakaan terhadap semua bahan penerbitan UiTM melalui laman Web PTAR UiTM Cawangan Perak.

Kelulusan daripada pihak YBhg. Profesor dalam perkara ini amat dihargai.

Sekian, terima kasih.

“WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030”

“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Yang benar