© Association of Researcher of Skills and Vocational Training, Malaysia

ASIAN PENDIDIKAN
ISSN: 2735-2331, eISSN: 2805-4350
DOI: https: //doi.org/10.53797/aspen.v3i1.4.2023

Kaedah Bermain Sambil Belajar dalam Meningkatkan Penguasaan Tatabahasa Orang Asli Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Inggeris

Idris[1], Fathin Nabihah[1]

[1]Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, MALAYSIA

*Corresponding Author: fnbi92@yahoo.com

Received 21 May 2023; Accepted 20 June 2023; Available online 20 June 2023

Abstrak: Kajian ini adalah untuk menentukan sejauh mana keberkesanan penggunaan kaedah Memory Game membantu dalam meningkatkan penguasaan tatabahasa Present Continous Tense di kalangan murid-murid Orang Asli Tahun 3. Kajian ini dijalankan di Sekolah Kebangsaan Ulu Geruntum, Gopeng, Perak. Kajian ini menggunakan dua jenis pendekatan iaitu kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kuasi eksperimen telah dilaksanakan dalam kajian ini dan pendekatan kualitatif berlaku melalui senarai semak pemerhatian. Kaedah kuasi eksperimen yang digunakan melibatkan 12 orang murid-murid iaitu enam orang murid dalam kumpulan eksperimen dan enam orang murid dalam kumpulan kawalan. Tempoh masa yang diambil untuk kajian ini ialah selama empat minggu. Kajian ini menggunakan instrumen ujian pra dan ujian pasca, senarai semak pemerhatian dan borang soal selidik. Data yang dikutip menggunakan ujian pra dan ujian pasca serta borang soal selidik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan Ujian T. Dapatan kajian menunjukkan pencapaian kumpulan eksperimen iaitu menggunakan kaedah *Memory Game* lebih baik dan signifikan berbanding kumpulan kawalan yang hanya menggunakan kaedah pembelajaran tradisional. Secara kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa kaedah Memory Game dapat meningkatkan penguasaan *Present Continous Tense* murid Orang Asli dan menggalakkan tingkah laku yang positif.

Kata kunci: Orang asli, modul membaca, pendidikan, bahasa ibunda

Abstract: This study is to determine the extent to which the use of the Memory Game method is effective in improving Present Continuous Tense grammar among Orang Asli students in Year 3. This study was conducted at Sekolah Kebangsaan Ulu Geruntum, Gopeng, Perak. This study uses two types of approaches, namely qualitative and quantitative. A quantitative approach with a quasi-experimental design was implemented in this study and a qualitative approach occurred through an observation checklist. The quasi-experimental method used involved 12 students, six students in the experimental group and six students in the control group. The period of time taken for this study is four weeks. This study uses pre-test and post-test instruments, observation checklists and questionnaires. Data collected using pre-test and post-test as well as questionnaires. The data was analyzed using descriptive analysis techniques and the T-test. The results of the study showed that the achievement of the experimental group that used the Memory Game method was better and significant compared to the control group that only used traditional learning methods. In conclusion, this study shows that the Memory Game method can improve the mastery of the Present Continuous Tense of Orang Asli students and encourage positive behavior.

Keywords: Indigenous people, reading module, education, mother tongue

1. Pengenalan

Seperti yang kita ketahui, pembelajaran bahasa Inggeris berkait rapat dengan kemahiran tatabahasa (Aydin, 2014). Tatabahasa merupakan elemen yang penting untuk berkomunikasi dan menulis ayat bahasa Inggeris dengan betul. Tanpa penggunaan tatabahasa yang betul, ayat yang akan disampaikan atau dituliskan itu menjadi tidak bermakna dan kurang difahami (Khajloo, 2013). Oleh itu, seseorang individu itu perlu menguasai tatabahasa dengan baik supaya informasi yang ingin disampaikan itu jelas dan teratur. Terdapat pelbagai aspek tatabahasa yang terkandung dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris di mana semuanya mempunyai fungsi yang tersendiri. Menurut Abdullah et al. (2023), warga pendidik

*Corresponding author: fnbi92@yahoo.com
https://www.arsvot.org/All right reserved

perlu melakukan lonjakan yang maksimum untuk memantapkan dasar dan strategi pengukuhan subjek Bahasa Inggeris melalui pelaksanaan yang berkesan. Hal ini menunjukkan bahawa kaedah yang terbaik perlu dijalankan bagi meningkatkan prestasi dan tahap penguasaan bahasa itu di kalangan murid (Kusuma, 2018). Memadangkan subjek ini merupakan bahasa kedua atau ketiga bagi sesetengah sekolah, pihak sekolah perlu merancang strategi dan pendekatan yang bermakna untuk meningkatkan keyakinan mereka dalam penggunaan bahasa tersebut (Lestari, 2010). Contohnya, di sekolah Orang Asli, Bahasa Inggeris merupakan bahasa ketiga bagi murid-murid ini selepas Bahasa Semai dan Bahasa Melayu. Oleh itu, fokus kajian ini adalah terhadap penguasaan tatabahasa murid Orang Asli agar mereka dapat menggunakan dan membina ayat dengan betul. Objektif kajian ini adalah untuk mengkaji keberkesanan kaedah Memory Game dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris dalam kalangan murid Orang Asli. Kajian ini bertujuan untuk melihat sama ada terdapat peningkatan dalam pencapaian tatabahasa Bahasa Inggeris murid melalui ujian pasca selepas penggunaan kaedah ini. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan kaedah Memory Game sebagai satu pendekatan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Di samping itu, objektif kajian ini termasuklah meneliti tahap minat, keseronokan dan penglibatan murid Orang Asli semasa guru melaksanakan kaedah Memory Game di dalam bilik darjah.

2. Metodologi

Kajian ini merangkumi kajian kuantitatif dan kualitatif. Kajian kuantitatif bermaksud kajian yang dijalankan dengan mengumpul data daripada responden kajian dengan memberikan Ujian Pra dan Ujian Pasca (Marsden & Torgerson, 2012). Borang soal selidik juga diedarkan kepada kumpulan eksperimen untuk mengenalpasti keberkesanan kaedah *Memory Game* yang digunakan. Kajian kualitatif pula merangkumi senarai semak pemerhatian yang dijalankan untuk melihat perkembangan mereka semasa aktiviti dijalankan.

3. Dapatan Kajian

3.1 Analisis daripada Ujian Pra dan Ujian Pasca

Ho1 diuji dengan menggunakan statistic inferensi parametrik iaitu Sample T-test bagi menjawab persoalan kajian di atas. Jadual 1 menunjukkan min skor ujian pra ialah 3.0000 dan min skor ujian pasca ialah 3.1667. Perbezaan min dalam jadual ini ialah -16667. Bacaan nilai p ialah 0.661 (t= -.542, df =5) dan p 0.661 > 0.05. Data ini menunjukkan tidak dapat perbezaan antara min skor ujian pra dengan min skor ujian pasca bagi kumpulan kawalan berdasarkan nilai terimaan σ = 0.05. Oleh itu, hipotesis nul (Ho1) diterima kerana tidak terdapat perbezaan yang signifikan.

Jadual 1. Analisis pencapaian ujian pra dan ujian pasca bagi Kumpulan Kawalan

	Min	SP	Perbezaan Min	t	dk	sig
Ujian Pra	3.0000	1.26491	-16667	-.542	5	0.661
Ujian Pasca	3.1667	.75277				

Ho2 diuji dengan menggunakan statistic inferensi parametrik iaitu Sample T-test bagi menjawab persoalan kajian di atas. Jadual 2 menunjukkan min skor ujian pra ialah 3.1667 dan min skor ujian pasca ialah 6.3333. Perbezaan min dalam jadual ini ialah -3.16667. Bacaan nilai p ialah 0.002 (t= -5.836, df =5) dan p 0.002 < 0.05. Data ini menunjukkan terdapat perbezaan antara min skor ujian pra dengan min skor ujian pasca bagi kumpulan rawatan berdasarkan nilai terimaan σ = 0.05. Oleh itu, hipotesis nul (Ho1) ditolak kerana terdapat perbezaan yang signifikan.

Jadual 2. Analisis pencapaian ujian pra dan ujian pasca bagi Kumpulan Rawatan

	Min	SP	Perbezaan Min	t	dk	sig
Ujian Pra	3.1667	1.16905	3.16667	-5.836	5	.002
Ujian Pasca	6.3333	.81650				

Ho3 diuji menggunakan Independent Sample T-test bagi menjawab persoalan kajian 3. Jadual 3 menunjukkan pencapaian min skor ujian pra kumpulan kawalan iaitu 3.0000 dan min skor ujian pra kumpulan rawatan ialah 3.1667. bacaan nilai p ialah 0.770 (t = -.237, df =10) dan p = 0.770 > 0.05. Data ini menunjukkan tidak terdapat perbezaan antara min skor ujian pra kumpulan kawalan dengan min skor ujian pra kumpulan rawatan berdasarkan nilai terimaan σ = 0.05. Oleh itu, hipotesis nul (Ho3) diterima kerana tidak terdapat perbezaan yang signifikan.

Ho4 diuji menggunakan Independent Sample T-test bagi menjawab persoalan kajian 4. Jadual 4 menunjukkan pencapaian min skor ujian pasca kumpulan kawalan iaitu 3.1667 dan min skor ujian pasca kumpulan rawatan ialah 6.3333. bacaan nilai p ialah 0.646 (t = -6.985, df =10) dan p = 0.646 > 0.05. Data ini menunjukkan tidak terdapat perbezaan antara min skor ujian pasca kumpulan kawalan dengan min skor ujian pasca kumpulan rawatan berdasarkan nilai terimaan σ = 0.05. Oleh itu, hipotesis nul (Ho4) diterima kerana tidak terdapat perbezaan yang signifikan.

Jadual 3. Analisis pencapaian ujian pra bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan

	Min	SP	Perbezaan Min	t	dk	sig
Ujian Pra						
Kawalan	3.0000	1.26491	-.16667	-.237	10	0.770
Eksperimen	3.1667	1.16905				

Jadual 4. Analisis pencapaian ujian pasca bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan

	Min	**SP**	**Perbezaan Min**	**t**	**dk**	**sig**
Ujian Pasca						
Kawalan	3.1667	.75277	-3.16667	-6.985	10	.646
Eksperimen	6.3333	.81650				

3.2 Senarai Semak Pemerhatian

Berdasarkan pemerhatian yang dilakukan, kesemua murid dalam kumpulan eksperimen dapat menunjukkan kefahaman yang baik terhadap penggunaan *Present Continous Tense*. Ber dasarkan tingkah laku pula, kesemua murid menunjukkan tingkah laku yang positif sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah *Memory Game*. Mereka kelihatan aktif dan seronok menggunakan kaedah tersebut selain memberi focus semasa mencari jawapan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

3.3 Soal Selidik

Berdasarkan hasil soal selidik, seramai 6 orang murid iaitu 100% menyatakan 'SETUJU' iaitu bersetuju dengan 5 penyataan tersebut. Ini membuktikan bahawa kaedah *Memory Game* telah berjaya meningkatkan motivasi mereka dalam menguasai *Present Continous Tense*. Secara keseluruhannya majoriti responden bersetuju bahawa kaedah ini dalam membantu mereka untuk menguasai tatabahasa ini.

4. Kesimpulan

Walaupun kajian ini mempunyai kelemahan dan tidak menyeluruh, namun sedikit sebanyak ia diharapkan dapat dijadikan panduan dan rujukan kepada pihak yang berkaitan. Sehubungan dengan itu, kajian ini dapat memberikan kefahaman tentang penggunaan kaedah *Memory Game* ini dalam membantu penguasaan *Present Continous Tense* di kalangan murid-murid Orang Asli. Penggunaan gambar yang menarik dalam permainan ini dapat meningkatkan fokus dan minat mereka terhadap pembelajaran Bahasa Inggeris. Komunikasi yang wujud dalam permainan ini juga dapat meningkatkan keyakinan diri dan kemahiran berbahasa dari semasa ke semasa.

Pengakuan

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada rakan penulis dan organisasi yang harta inteleknya digunakan untuk kajian ini.

Konflik Kepentingan

Penulis mengisytiharkan tiada konflik kepentingan.

Rujukan

Abdullah, M. H. T., Roslim, N., Abdullah, Z., Bakar, M. N. A., & Razak, Z. A. (2023). Teknostres dalam kalangan Warga Pendidik di Institut Pendidikan Guru Kampus Raja Melewar ketika Pandemik COVID-19. *e-BANGI Journal*, *20*(2). https://doi.org/10.17576/ebangi.2023.2002.12

Aydin, S. (2014). The use of blogs in learning English as a foreign language. *Online Submission*, *4*(1), 244-259.

Khajloo, A. I. (2013). Problems in teaching and learning English for students. *International Journal of Engineering Research and Development*, *7*(3), 56-58.

Kusuma, C. S. D. (2018). Integrasi bahasa inggris dalam proses pembelajaran. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, *15*(2), 43-50.

Lestari, L. A. (2010). Mengenalkan aspek budaya dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Lingua Didaktika*, *3*(2), 145-151.

Marsden, E., & Torgerson, C. J. (2012). Single group, pre-and post-test research designs: Some methodological concerns. *Oxford Review of Education*, *38*(5), 583-616.