



Permainan “E-Teka Silang Kata” dalam Meningkatkan Perkembangan Murid dalam Pembelajaran Gaya Bahasa Sajak *Antologi Kubentang Sehelai Peta*

Mohd Yusof, Muhammad Farhan Hakim¹, Baharum, Hasrina*², Hamzah, Nordiana³

^{1,2,3}Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, MALAYSIA

*Corresponding Author: hasrina@fbk.upsi.edu.my

Available online: 28 December 2023

Abstract: Kajian ini memfokuskan terhadap penggunaan permainan “E-Teka Silang Kata dalam meningkatkan perkembangan murid dalam pembelajaran gaya bahasa sajak *Antologi Kubentang Sehelai Peta* bagi mata Pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kualitatif dengan menggunakan kaedah kajian kepustakaan, kajian lapangan berbentuk temu pemerhatian berdasarkan Rancangan Pengajaran Harian yang digunakan sebelum dan selepas menggunakan “E-Teka Silang Kata” dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa dalam *Antologi Kubentang Sehelai Peta*. Sebanyak 10 buah sajak dalam antologi ini dipilih untuk pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa. Sampel kajian pula terdiri daripada 16 orang murid dan dua orang guru Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang dipilih secara persampelan bertujuan. Instrumen kajian yang digunakan terdiri daripada borang senarai semak sebelum dan selepas menggunakan “E-Teka Silang Kata” dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa. Perbincangan dapatan kajian akan dibahaskan menggunakan teori pembelajaran konstruktivisme. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan “E-Teka Silang Kata” meningkatkan perkembangan murid mempelajari gaya bahasa sajak dari aspek kesediaan, perhatian yang diberikan dan penguasaan terhadap topik pengajaran dan pembelajaran. Implikasi kajian menunjukkan bahawa permainan “E-Teka Silang Kata” boleh dijadikan sebagai bahan bantu mengajar alternatif untuk menarik minat dan meningkatkan kefahaman murid dalam topik gaya bahasa.

Keywords: Permainan, “E-Teka Silang Kata, meningkatkan, perkembangan murid, gaya bahasa, sajak, Kubentang Sehelai Peta

1. Pengenalan

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) Tingkatan 4 dan 5 (2018) menjelaskan skop pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa adalah luas meliputi pengulangan (simplok, repitisi, responsi, anafora dan epifora), gaya bahasa perbandingan (hiperbola, metafora dan simile), perlambangan (simbol), peribahasa dan lain-lain. Sementara di sekolah, aspek gaya bahasa yang terkandung dalam pengajaran dan pembelajaran sastera yang diajarkan dalam KMK Tingkatan 4 dan 5 meliputi gaya bahasa perulangan, perbandingan, dan pertentangan. Gaya bahasa perulangan meliputi anafora, aliterasi, asonansi, repitisi dan epifora, manakala gaya bahasa perbandingan terdiri daripada personafikasi, metafora, simile dan imejan. Gaya bahasa pertentangan pula terdiri daripada gaya bahasa hiperbola, inversi dan paradoks.

Istilah-istilah ini mempunyai pengertian tertentu dan perlu difahami konsepnya dengan betul supaya benar-benar dapat dikuasai oleh murid. Sebahagian daripada istilah dan maksud unsur gaya bahasa ini ini sukar difahami dan kaedah *chalk and talk* dalam pengajaran dan pembelajaran topik ini turut menyebabkan sesetengah murid terasa bosan dan seterusnya tidak dapat menguasai topik ini dengan baik. Sehubungan itu, penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik seperti penggunaan “E-Teka Silang Kata” dicadangkan sebagai satu cara untuk meningkatkan perkembangan murid dalam mempelajari topik tersebut dengan lebih baik, menarik dan berkesan.

Teka silang kata adalah suatu permainan yang memerlukan pemain untuk mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf atau abjad yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Menurut Suzana Yusof dan Zukia Aniza Ibrahim (2017) teka silang kata merupakan salah satu alat pengajaran yang berkesan untuk terminologi, definisi, ejaan dan konsep kata kunci yang berkaitan menyebabkan hafalan fakta lebih mudah

diingati. Kajian ini telah memilih permainan silang kata dan pendekatan permainan tersebut untuk diinovasikan mengikut kesesuaian dan kehendak kajian. Pembinaan BBM permainan “E-Teka Silang Kata” ialah satu pendekatan yang digunakan oleh pengkaji sebagai bahan pengajaran berasaskan dalam talian untuk menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dalam kalangan pelajar.

2. Kajian Literatur

Kajian berkaitan teka silang kata pernah dijalankan oleh beberapa pengkaji termasuklah Suzana Yusof dan Zukia Aniza Ibrahim (2017) yang bertajuk *Penggunaan Inovasi Teka Silang Kata dalam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)*. Kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap pengetahuan pelajar mengenai teka silang kata *armoredpenguin*, menilai persepsi pelajar terhadap penggunaan teka silang kata secara atas talian (*crossword puzzle armoredpenguin*) dalam pembelajaran. Topik yang sesuai dipilih daripada silibus subjek DFC2083 Database Design dan teka silang kata dihasilkan menggunakan *crossword puzzle maker* di platform *armoredpenguin*.

Responden kajian adalah terdiri daripada pelajar semester 3 Diploma Teknologi Digital (DDT) Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin, Dungun. Soal selidik merupakan instrumen kajian utama yang digunakan dalam pengumpulan data kajian, manakala reka bentuk persampelan yang digunakan adalah secara rawak. Dapatan kajian ini mendapati kecenderungan pelajar terhadap pengetahuan mengenai teka silang kata *crossword puzzle armoredpenguin* berada di tahap sederhana dan kecenderungan terhadap persepsi pelajar dalam penggunaan teka silang kata *crossword puzzle armoredpenguin* sebagai alatan pembelajaran berada di tahap tinggi. Inovasi penggunaan teka silang kata *armoredpenguin* dalam pengajaran dan pembelajaran kursus *Database Design* di Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin dapat menyediakan suasana kelas yang lebih santai, mesra dan berbentuk permainan.

Perbezaan kajian ini dengan kajian yang dijalankan Suzana Yusof dan Zukia Aniza Ibrahim (2017) ialah dari aspek aplikasi yang digunakan. Kajian tersebut menggunakan aplikasi *crossword puzzle armored penguin* sebagai bahan bantu mengajar dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Permainan yang digunakan dalam kajian tersebut juga memanfaatkan sepenuhnya penggunaan teknologi maklumat secara dalam talian. Namun, permainan “E-Teka Silang Kata” yang dalam kajian ini dimanfaatkan dalam bentuk lembaran kerja dan dapat dimainkan secara dalam talian sebagai pengukuhan murid. Selain itu, perbezaan dapat dilihat dari aspek penglibatan subjek kajian berdasarkan pelajar diploma Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin dalam kajian tersebut, sementara kajian ini tertumpu kepada murid Tingkatan 4 aliran Kesusasteraan Melayu.

Kajian seterusnya, bertajuk *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas Xi Akuntansi Smk Ype Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015* oleh Intan Nur Saidah (2017). Kajian yang dijalankan ini menjelaskan terhadap pengembangan kaedah pembelajaran yang bersifat permainan silang kata yang dikenali sebagai Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai satu media pembelajaran berdasarkan kepada penilaian peserta kajian secara berseorangan dan secara berkumpulan.

Kaedah perolehan data oleh pengkaji adalah melalui uji kaji lapangan bagi menilai keberkesanan media ini dalam pengajaran dan pembelajaran kepada pelajar. Penelitian yang dijalankan oleh Intan Nur Saidah (2017) adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenali sebagai (*Research and Development*) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Subjek kajian ini terdiri daripada pelajar perbankan SMK YPE Sawunggalih kelas XI jurusan akoutan. Kaedah pengumpulan data oleh pengkaji dalam kajiannya ini menggunakan kaedah kualitatif. Sumber data yang diperoleh adalah berdasarkan daripada instrumen yang mengumpul data daripada pemerhatian dan temu bual yang dijalankan. Berdasarkan kepada dapatan kajian yang diperoleh, jelas menunjukkan bahawa kaedah pengajaran berbantuan alat sokongan permainan *Cari Kata* memberikan respons positif dan meningkatkan tahap penguasaan dan pemahaman pelajar di dalam bidang akauntan dan kewangan yang disasarkan sebagai subjek kajian.

Kajian ini berbeza dari aspek pengaplikasian permainan teka silang kata. Berdasarkan kajian oleh Intan Nur Saidah (2017) permainan cari kata ini digunakan sebagai bahan sokongan bagi sesi pengajaran dan pembelajaran perakaunan, manakala kajian ini menggunakan permainan “E-Teka Silang Kata” dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa dalam mata pelajaran KMK. Dalam hal ini, bahan yang sama digunakan, namun pengaplikasian terhadap bidang yang berbeza.

Satu lagi kajian yang dijalankan oleh M. Khalilullah dan S. Ag. Ma (2012), *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*. Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan bahasa Arab dalam kalangan murid berdasarkan kepada penggunaan dan penerapan permainan teka-teki silang kata. Subjek kajian ini terdiri daripada murid sekolah yang mempelajari bidang bahasa Arab. Kaedah yang digunakan dalam kajian yang dijalankan adalah bersifat kualitatif.

Dapatan kajian menunjukkan permainan teka-teki silang kata dalam pembelajaran *Mufradat* dalam bahasa Arab menunjukkan peningkatan dalam kalangan murid. Teka-teki silang kata merupakan sebuah permainan yang mengasah otak dan boleh dijadikan media pembelajaran khusus dalam pembelajaran bahasa Arab (*Mufradat*), mampu membangunkan saraf-saraf otak yang memberi rangsangan terhadap ingatan sehingga dapat dibiasakan untuk terus belajar dengan santai berdasarkan pendekatan permainan dalam pembelajaran.

Kajian M. Khalilullah dan S. Ag. Ma (2012) adalah untuk mengatasi masalah penguasaan bahasa Arab, manakala kajian ini menggunakan permainan *E-Teka Silang Kata* dalam mempelajari topik gaya bahasa bagi mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif

Secara keseluruhannya kajian berkaitan pendekatan pengajaran dan pembelajaran berasaskan penggunaan permainan silang kata "*Crossword*" agak kurang terutamanya dalam aspek penyelidikan di dalam pendidikan. Oleh itu, kajian yang dijalankan ini akan menekuni keberkesanan penggunaan permainan interaktif berbentuk silang kata dalam meningkatkan mutu dan kualiti pengajaran guru, disamping meningkatkan tahap penguasaan murid dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa.

Melalui kajian literatur berkaitan penggunaan permainan silang kata tersebut dalam sesi pengajaran dan pembelajaran menunjukkan perbezaan dalam kajian yang dijalankan oleh pengkaji. Berdasarkan kajian yang dijalankan ini pengkaji cuba menginovasikan permainan silang kata ini agar menjadi lebih menarik dan mampu meninggalkan kesan terhadap perkembangan dan pemahaman murid. Kajian yang dijalankan oleh pengkaji ini menggunakan permainan silang kata yang diterapkan dalam pengajaran sajak dan gaya bahasa berdasarkan teks *Kubentang Sehelai Peta*.

3. Metodologi

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kualitatif. Pendekatan kajian kes digunakan dengan menggunakan seramai 16 orang murid dan guru KMK Tingkatan di SMK Seri Menanti, Kuala Pilah, Negeri Sembilan sebagai sampel kajian. Kaedah kajian yang digunakan termasuklah kajian kepustakaan dan kajian lapangan yang berbentuk pemerhatian. Data dikumpul melalui satu set senarai semak perkembangan murid sebelum dan selepas penggunaan "*E-Teka Silang Kata*" dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa oleh guru KMK Tingkatan 4 di sekolah tersebut. Perbincangan dapatan kajian ini akan dianalisis secara deskriptif berdasarkan tema yang dibangunkan menggunakan Teori Pengajaran Konstruktivisme.

Pendekatan teori konstruktivisme secara umumnya menjelaskan bahawa kebolehan murid dalam membina pengetahuan atau konsep sendiri secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman pembelajaran Pembelajaran secara konstruktivisme juga berdasarkan kepada kebijaksanaan murid hasil daripada interaksinya dengan keadaan persekitaran (Suparlan, 2019). Interaksi itu seterusnya diadaptasi dan disesuaikan dengan struktur pemikiran sedia ada. Penyesuaian ini berdasarkan cara pemikiran (mental) diorganisasi untuk mempersembahkan keadaan sebenar. Guru perlu mengambil kira pengetahuan sedia ada murid dan pembelajaran yang berlaku ialah hasil usahanya sendiri dengan menghubungkan idea baharu dan idea sedia ada, seterusnya menstruktur semula bagi membentuk suatu konsep. Pembelajaran secara konstruktivisme mementingkan proses pembelajaran sama seperti hasil pembelajaran yang diperolehi. Selain berpusatkan murid, dan guru hanya sebagai fasilitator pendekatan ini memerlukan guru menggalakkan proses penemuan melalui aktiviti yang pelbagai dan mampu merangsang perkembangan mereka.

4. Dapatan Kajian

Hasil daripada pemerhatian yang telah dilakukan bersama subjek kajian yang terdiri daripada 16 orang murid Tingkatan 4 dan guru aliran Kesusasteraan Melayu, terdapat peningkatan dalam perkembangan murid dalam mempelajari gaya bahasa, iaitu sebelum dan selepas guru mengajar gaya bahasa menggunakan "*E-Teka Silang Kata*". Peningkatan dalam perkembangan tersebut dapat dilihat berdasarkan lima item yang tercatat sebelum dan selepas dalam Jadual 1 dan Jadual 2 di bawah, iaitu daripada aspek kesediaan murid, perhatian yang diberikan terhadap pengajaran guru, kesediaan mengambil bahagian secara aktif dalam pengajaran dan pembelajaran, penggunaan bahan yang berbentuk permainan yang menarik minat murid dan aspek kefahaman murid tentang topik yang dipelajari selepas guru mengajar gaya bahasa menggunakan "*E-Teka Silang Kata*".

Jadual 1: Senarai semak pemerhatian pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa sebelum menggunakan “E-Teka Silang Kata

Bil	Item	Sebelum	
		Ya	Tidak
1.	Murid bersedia untuk memulakan pembelajaran sejurus guru memasuki kelas.	4	12
2.	Murid memberi perhatian terhadap pengajaran guru.	3	13
3.	Murid mengambil bahagian secara aktif dalam aktiviti yang dijalankan.	2	14
4.	Guru menggunakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) berbentuk permainan yang menarik dan sistematik.	0	16
5.	Murid dapat memahami topik pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa yang disampaikan di dalam bilik darjah.	1	15

Jadual 2: Senarai semak pemerhatian pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa sebelum menggunakan “E-Teka Silang Kata

Bil	Item	Selepas	
		Ya	Tidak
1.	Murid bersedia untuk memulakan pembelajaran sejurus guru memasuki kelas.	15	1
2.	Murid memberi perhatian terhadap pengajaran guru.	16	0
3.	Murid mengambil bahagian secara aktif dalam aktiviti yang dijalankan.	16	0
4.	Guru menggunakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) berbentuk permainan yang menarik dan sistematik.	16	0
5.	Murid dapat memahami topik pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa yang disampaikan di dalam bilik darjah.	16	0

4. Perbincangan

Berdasarkan Jadual 1 dan Jadual di atas, didapati bahawa terdapat perkembangan yang positif dalam kalangan pelajar KMK Tingkatan 4 untuk mempelajari gaya bahasa menggunakan “E-Teka Silang Kata”. Perbincangan lanjut berkaitan perkembangan tersebut dapat dibahaskan berdasarkan item yang boleh dikategorikan mengikut tema berikut:

Kesediaan Murid

Dari aspek kesediaan murid Jadual 1 menunjukkan bahawa sebelum memulakan pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa berdasarkan sajak terpilih dalam teks *Kubentang Sehelai Peta*, hanya 4 murid sahaja menjawab “Ya” bagi item tersebut yang menunjukkan bahawa mereka bersedia memulakan pembelajaran, manakala 12 orang lagi menjawab “Tidak”, iaitu tidak bersedia. Hal ini menunjukkan majoriti murid kajian yang tidak memulakan sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa sebelum menggunakan “E-Teka Silang Kata”. Hal ini berbeza apabila guru mula menggunakan permainan “E-Teka Silang Kata” yang menyebabkan majoriti murid, iaitu 15 menunjukkan kesediaan memulakan pembelajaran dan pengajaran gaya bahasa berbanding hanya 1 yang tidak bersedia seperti yang dirunjukkan dalam Jadual

2. Jelaslah bahawa penggunaan permainan “E-Teka Silang Kata” meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari gaya bahasa, selaras dengan Teori Konstruktivisme yang mendorong pelajar membina pengetahuan atau konsep sendiri berdasarkan pengalaman dan motivasinya.

Hal ini demikian kerana rangsangan yang selaras dengan minat dan keinginan tentunya akan mempengaruhi kesediaannya untuk menerima pelajaran.. Hal ini turut disokong oleh Mohd Adam Mohd Yusof dan Siti Mistima Maat (2022) yang menjelaskan bahawa kesediaan murid dalam boleh dilihat dari aspek motivasi, persepsi, sokongan dan tingkah laku. Jelaslah bahawa, melalui senarai semak pemerhatian dari aspek sebelum dan selepas terhadap penggunaan BBM permainan E-Teka Silang Kata dilihat menunjukkan perkembangan dari aspek kesediaan murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa yang dijalankan.

Perhatian yang Diberikan Terhadap Pengajaran Guru

Item 2 dalam Jadual 1 dan Jadual 2 menjelaskan berkaitan perhatian yang diberikan murid terhadap pengajaran guru sebelum dan selepas guru menerapkan penggunaan permainan “E-Teka Silang Kata”. Bagi item ini Jadual 1 menunjukkan hanya 3 orang daripada pelajar memberikan perhatian terhadap pengajaran guru semasa sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa yang berlangsung, sementara 13 orang murid tidak memberikan perhatian.

Walau bagaimanapun keadaan yang sebaliknya berlaku apabila guru mula menggunakan permainan “E-Teka Silang Kata” dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2. Kesemua 16 murid mula memberikan perhatian yang penuh terhadap pengajaran guru berkaitan aspek gaya bahasa dalam pusi terpilih dalam antologi *Kubentang Sehelai Peta*.

Perhatian ataupun keterujaan murid terhadap pengajaran guru menunjukkan bahawa pendekatan ataupun kaedah yang digunakan sesuai dan menarik, sesuai dengan peranannya sebagai fasilitator atau pemudahcara dalam Teori Konstruktivisme. Penggunaan permainan “E-Teka Silang Kata” dalam sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa yang dijalankan oleh guru menunjukkan perkembangan terhadap tumpuan serta perhatian murid. Menurut Manisah Mohd. Ali dan Norizza Sahal (2016) keberkesanan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran adalah apabila murid mampu memberi sepenuh perhatian dan respons yang baik di dalam kelas. Perhatian serta tumpuan terhadap guru akan mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif serta dapat meningkatkan tahap penerimaan dalam kalangan murid dengan membantu dan mendorongnya memahami konsep gaya bahasa melalui aktiviti yang menarik perhatian.

Penglibatan Secara Aktif

Seterusnya item 3 adalah berkaitan penglibatan murid secara aktif dalam pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan. Hasil daripada pemerhatian terhadap item ini di Jadual 1 mendapati hanya 2 orang daripada 16 murid memilih untuk terlibat secara aktif dalam aktiviti yang dijalankan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa tanpa “E-Teka Silang Kata”. Selebihnya, 14 orang murid tidak mengambil bahagian secara aktif “E-Teka Silang Kata”, menunjukkan majoriti subjek kajian tidak mengambil bahagian secara aktif dalam aktiviti yang dijalankan sewaktu sesi PdP gaya bahasa yang berlangsung

Sebaliknya, selepas penggunaan permainan “E-Teka Silang Kata” Jadual 2 menunjukkan semua 16 orang murid mula mengambil bahagian secara aktif dalam aktiviti yang dijalankan guru ketika pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa berlangsung. Dalam hal ini, guru perlu mengambil kira pengetahuan sedia ada murid dan pembelajaran yang berlaku ialah hasil usahanya sendiri dengan menghubungkan idea baharu dan idea sedia ada, seterusnya menstruktur semula bagi membentuk suatu konsep seperti yang ditegaskan dalam Teori Konstruktivisme.

Penglibatan secara aktif murid dalam sesi PdP cukup memberi impak dan kesan positif terhadap suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik. Menurut Nurul Azira Sopian, Zamri Mahamod, dan Irma Mahad (2021) kaedah pengajaran yang pelbagai seperti ini telah mempengaruhi penglibatan murid dari segi kadar kehadiran, penghantaran tugas, motivasi dan tingkah laku murid secara menyeluruh. Oleh itu penglibatan aktif murid dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa menunjukkan perkembangan dalam penglibatan mereka secara aktif apabila guru menggunakan permainan “E-Teka Silang Kata”.

Bahan Bantu Mengajar yang Menarik Minat Murid

Item 4 ialah berkaitan dengan bahan bantu mengajar yang menarik minat. Jadual 1 menunjukkan kesemua 16 murid menyatakan guru tidak menggunakan sebarang bahan bantu pengajaran berbentuk permainan yang menarik minat untuk mempelajari gaya bahasa berdasarkan sajak terpilih di dalam teks *Kubentang Sehelai Peta*. Dalam hal ini berkemungkinan guru tidak menggunakan sebarang bahan bantu mengajar berbentuk permainan kerana mereka sudah terbiasa dan selesa mengajar berdasarkan kaedah pengajaran bersifat konvensional.

Hal ini berbeza selepas guru menggunakan permainan “E-Teka Silang Kata”. Kesemuanya, 16 orang murid bersetuju bahawa permainan “E-Teka Silang Kata” merupakan bahan pengajaran dan pembelajaran yang mampu menarik minat dan sistematik dalam membantu mereka mempelajari gaya bahasa sajak puisi terpilih dalam antologi *Kubentang Sehelai Peta*.

Menurut Mohd Faez Ilias, Julia Madzalana, Mohd Izzuddin Mohd Pisola, Annasaii Jamara, dan Murihah Abdullah (2022), penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik dan sistematik merupakan satu keperluan bagi memastikan penjelasan guru dalam pengajaran dan pembelajaran mudah diterima oleh murid. Hal ini disokong oleh

Rabaah Abdullah, Wan Noorzilawati Wan Mat Ali, dan Adnan Jusoh (2021) yang menjelaskan bahawa kecemerlangan pelajar sering dikaitkan dengan strategi pengajaran guru dan strategi dalam pengajaran pula mempunyai kaitan rapat dengan penggunaan bahan bantu mengajar. Dalam hal ini penggunaan bahan bantu mengajarnya adalah berpusatkan murid seperti yang disarankan dalam Teori Konstruktivisme.

Kefahaman Murid

Akhir sekali perbincangan adalah berkaitan dengan aspek kefahaman murid terhadap topik pengajaran dan pembelajaran. Jadual 1 menunjukkan hanya seorang murid memahami topik pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa tanpa menggunakan “E-Teka Silang Kata” berbanding 15 orang yang tidak memahaminya. Sebaliknya, apabila permainan tersebut digunakan, Jadual 2 telah menunjukkan peningkatan perkembangan dalam aspek kefahaman pelajar. Dapatan kajian menunjukkan kesemua 16 pelajar dapat memahami topik pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa berdasarkan sajak terpilih di dalam teks *Antologi Kubentang Sehelai Peta* apabila permainan “E-Teka Silang Kata” digunakan sebagai bahan bantu mengajar.

Hal ini menurut Noorazman Abd Samad, Wan Mohd Rashid Wan Ahmad, Hairuddin Harun, Mohd Hasril Amiruddin, Suhaizal Hashim dan Faizah Ja’apar (2018) mempunyai hubungan dengan peranan bahan bantu mengajar yang sesuai sebagai satu cara untuk meningkatkan pencapaian dan kejayaan bagi murid. Hal ini demikian kerana tanpa bahan bantu mengajar yang sesuai pengajaran dan pembelajaran akan kurang kualiti dan efektif serta pencapaian akademik akan menurun.

Penggunaan BBM seperti permainan “E-Teka Silang Kata” berperanan dalam membina penguasaan murid terhadap topik gaya bahasa. Menurut, Mohd Faez Ilias, Mohd Faiz Ismail, dan Kamarul Azmi Jasmi (2021), penggunaan bahan bantu mengajar mendatangkan banyak manfaat kepada guru mahupun pelajar, antara mtermasuklah memudahkan guru mengajar di samping boleh meningkatkan kefahaman murid. Dalam hal ini kreativiti guru dalam menerapkan penggunaan BBM yang menarik berasaskan kepada penerapan teknologi maklumat sangat digalakkan terutama dalam sesi pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa oleh guru. Kebolehan guru mewujudkan sesi pembelajaran yang menarik dan berkualiti secara tidak langsung membantu guru dalam membina kefahaman dan penguasaan murid terhadap topik gaya bahasa. Kefahaman murid pula memerlukan berdasarkan kepada kebijaksanaan murid hasil daripada interaksinya dengan keadaan persekitaran selaras dengan Teori Konstruktivisme.

5. Kesimpulan

Secara keseluruhannya, penggunaan permainan “E-Teka Silang Kata” dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa mampu meningkatkan perkembangan murid dalam pembelajaran gaya bahasa sajak *Antologi Kubentang Sehelai Peta*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengajaran guru dengan menggunakan permainan “E-Teka Silang Kata” tersebut banyak memberi impak positif berbanding tidak menggunakannya. Perkembangan dan peningkatan tersebut boleh dilihat daripada lima aspek utama seperti yang dibincangkan di atas, termasuklah aspek kesediaan murid, perhatian yang diberikan terhadap pengajaran guru, penglibatan secara aktif di dalam kelas, bahan bantu mengajar yang menarik minat murid dan juga aspek kefahaman murid yang lebih baik. Oleh itu kaedah pengajaran berbantuan penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik seperti “E-Teka Silang Kata” adalah sangat penting bagi memastikan sesi pengajaran dan pembelajaran yang diberikan mampu memberi kesan terutamanya terhadap pencapaian murid dalam topik yang dipelajari.

Rujukan

- Intan Nur Saidah. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas Xi Akuntansi Smk Ype Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015* Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Manisah Mohd. Ali dan Norizza Sahal. (2016). Intervensi Meningkatkan Tumpuan dalam Pembelajaran Murid Bermasalah Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 41(1)(2016): 1-6
- M. Khalilullah, S. Ag. MA. (2012). Permainan Teka Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Murfadat). *Jurnal Pemikiran Islan* Vol. 37, No. 1, Januari-Juni, 18-26.
- Mohd Adam Mohd Yusof dan Siti Mistima Maat. (2022). Kesediaan Murid Tahun Satu dalam Mengikuti Pembelajaran Matematik Secara Kelas Berbalik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* (MJSSH) (e-ISSN : 2504-8562) 2022, Volume 7, Issue 7, 001635
- Mohd Faez Ilias, Julia Madzalana, Mohd Izzuddin Mohd Pisola, Annasai Jamara dan Murihah Abdullah (2021). Analisa Faktor Halangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Bestari dalam Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Sains *Humanika* 14:2 (2021), 64-70. e-ISSN ISSN: 2289-6996

Nurul Azira Sapian, Zamri Mahamod dan Irma Mahad. (2021). Penglibatan MuridMurid Sekolah Kebangsaan Di Kawasan Bandar Dalam Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Taliandari pada Persepsi Guru Bahasa Melayu. *PENDETA Journal of Malay Language, Education and Literature* Jilid 12 No.2, 2021 / ISSN 1823-6812, 80-97.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2018). Kesusasteraan Melayu Komunikatif Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tingkatan 4 dan 5. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Suparlan (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 1, Nomor 2, Juli 2019; 79-88

Suzana Yusof dan Zukia Aniza Ibrahim (2017). *Penggunaan Inovasi Teka Silang Kata Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (P&P)*. Proceeding of the Malaysia TVET on Research via Exposition 2017 13 – 14 November 2017, Dungun, Terengganu