

Tiga dalam 1 – Tambah Tabung Kosa Kata

Norwati Sulaiman

norwati_sulaiman@moe.edu.sg

Hairani Asri

hairani_asri@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Punggol

Abstrak

Setelah memasuki Darjah 4, murid-murid sememangnya sudah fasih dan lancar membaca. Namun, dari pemantauan dan pengamatan guru-guru bahasa Melayu di sekolah, murid-murid kurang memahami apa yang dibaca. Salah satu sebab mengapa murid-murid kurang memahami apa yang dibaca ialah mereka tidak tahu beberapa maksud perkataan-perkataan bahasa Melayu yang dibaca, lebih-lebih lagi perkataan-perkataan yang lebih mencabar dan jarang digunakan dalam perbualan seharian mereka. Boleh dikatakan punca masalah ini ialah kekerapan murid berbahasa Inggeris dengan rakan-rakan sekolah, baik di dalam bilik darjah mahupun di persekitaran sekolah serta dengan ahli keluarga di rumah. Kekerapan berbahasa Inggeris ini membuat para pelajar kurang menggunakan bahasa Melayu. Justeru, penguasaan kosa kata murid-murid terjejas dan terhad. Tujuan kajian ini adalah untuk membantu meningkatkan pendedahan murid kepada kosa kata bahasa Melayu melalui permainan kekata berbentuk ubin-ubin berhuruf. Dengan menggunakan ubin-ubin berhuruf ini, murid-murid dapat menggerakkan minda untuk berfikir lalu membina kekata yang mudah dan sukar serta memahami makna-makna perkataan-perkataan melalui perbincangan dan kerja kumpulan. Murid-murid juga dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyeronokkan dan santai untuk menambah tabung kosa kata mereka. Selanjutnya, murid-murid dapat menggunakan perkataan-perkataan yang telah dipelajari dalam bentuk ayat dengan lebih faham.

Kata Kunci: gerakkan minda, ubin-ubin huruf, menambah tabung kosa kata

PENGENALAN

Menurut Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah (2008), matlamat Kurikulum Bahasa Melayu peringkat sekolah rendah adalah untuk membolehkan murid mengenali dan memahami bahasa dan budaya Melayu sebagai sebahagian daripada masyarakat majmuk Singapura. Dengan itu, murid dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Melayu baku untuk memenuhi keperluan diri dan perhubungan sosial dalam konteks masyarakat Singapura. Di dalam sukatan ini juga diberi penekanan tentang kosa kata. Kosa kata terdiri daripada kosa kata umum dan istilah. Penguasaan kosa kata perlu dipertingkatkan dan dikembangkan selaras dengan pertambahan ilmu murid melalui pembelajaran Bahasa Melayu peringkat sekolah rendah.

Maka itu, untuk meningkatkan penguasaan kosa kata murid, guru perlu menarik minat murid dengan menyediakan strategi-strategi pengajaran yang kreatif dan seronok. Ini dapat diwujudkan dengan menerapkan unsur bermain sambil belajar agar pengajaran dan pembelajaran menarik dan berkesan. Murid juga perlu terlibat dalam pembelajaran ini agar berasa lebih seronok mempelajari sesuatu perkataan yang baharu.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. meluaskan perbendaharaan kosa kata murid;
2. membina sekurang-kurangnya tiga perkataan lain daripada satu perkataan yang diberi;
3. meningkatkan ketangkasan murid dalam berfikir; dan
4. meningkatkan minat murid terhadap bahasa Melayu melalui permainan bahasa.

PERNYATAAN MASALAH

Sejak kebelakangan ini, pengkaji dapati bahawa penguasaan kosa kata murid terhad terutamanya dalam kalangan murid-murid Darjah 3 dan Darjah 4. Menurut John Dewey (1910), kosa kata amat penting kerana instrumen pemikiran berkenaan makna yang ingin disampaikan. Neuman dan Dwyer (2009) pula



mengatakan bahawa kosa kata adalah, 'Kata-kata yang perlu diketahui untuk berkomunikasi dengan berkesan; kata-kata dalam perbualan (kosa kata semasa menzahirkan perasaan) dan kata-kata yang didengar (kosa kata penerimaan)'.

Kekerapan menggunakan bahasa Inggeris untuk bertutur dan berkomunikasi sesama rakan-rakan di dalam bilik darjah dan di luar bilik darjah membuat murid kurang menggunakan bahasa Melayu. Ini menyebabkan kosa kata bahasa Melayu murid menjadi terhad. Murid kerap meminta guru menterjemahkan perkataan dalam bahasa Inggeris kepada bahasa Melayu semasa menulis ayat atau karangan. Yang lebih membimbangkan, ada perkataan-perkataan yang diminta diterjemahkan merupakan perkataan asas dan mudah dalam bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Dalam kajian yang dibuat oleh Ellianie Sahrom dan Nur Hidayu Mas'od (2015) jelas menunjukkan penerapan permainan sebagai satu wadah untuk membantu murid mengenal pasti kosa kata.

Kamariah Abdul Rahim dan Siti Raihanni Selamat (2015) dalam kajian mereka pula menggunakan pendekatan yang lebih interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar.

KAEDAH KAJIAN

Bagi menguji penguasaan kosa kata murid, pengkaji mengedarkan senarai perkataan-perkataan yang dipilih secara rambang. Murid akan menandakan tanda (✓) pada perkataan-perkataan yang mereka tahu, pernah baca, pernah nampak atau pernah gunakan.

Dengan menggunakan kaedah pengajaran secara eksplisit, pengkaji membimbing murid-murid untuk melakukan aktiviti-aktiviti permainan bahasa untuk meningkatkan kosa kata murid. Kajian ini juga menggunakan strategi pembelajaran koperatif untuk memastikan aktiviti-aktiviti yang dijalankan lebih interaktif dan murid-murid dapat bekerjasama dalam menyelesaikan aktiviti-aktiviti yang dijalankan dalam kumpulan masing-masing.



Subjek Kajian

Kumpulan sasaran bagi kajian ini ialah 15 orang murid Bahasa Melayu Darjah 4. Mereka terdiri daripada murid yang bertahap sederhana dan cemerlang.

Instrumen Kajian

Murid akan diberi kad-kad perkataan bersama ubin-ubin huruf perkataan untuk membina seberapa banyak perkataan yang boleh mereka bina. Perkataan-perkataan yang dibina itu harus mempunyai sekurang-kurangnya tiga huruf dan mempunyai makna. Selain itu, senarai semak dan lembaran kerja disediakan untuk menguji pemahaman murid dalam menggunakan kata-kata yang dibina itu.

Prosedur Kajian

Hari Pertama
Langkah Pertama

Pengkaji menayangkan sepatah perkataan melalui persembahan *powerpoint*. Perkataan ini mempunyai 11 huruf. Pengkaji menggalakkan murid-murid menyatakan secara lisan perkataan-perkataan lain yang boleh dibina daripadanya. Setelah murid selesai berkongsi, pengkaji menayangkan senarai perkataan yang boleh dibina daripada sepatah perkataan itu. Perkataan yang dipilih mempunyai 11 huruf untuk memudahkan murid menyenaraikan perkataan-perkataan lain yang boleh dibina daripadanya.

Langkah Kedua

Guru menayangkan perkataan yang kedua yang mempunyai 12 huruf. Kali ini, murid harus senaraikan perkataan lain-lain yang boleh dibina daripada perkataan kedua itu dalam lembaran kerja yang disediakan. Murid diberi tiga minit untuk lakukan aktiviti ini. Setelah selesai, pengkaji menayangkan jawapan dan murid menyemak jawapan rakan mereka.

Pengkaji menayangkan perkataan yang ketiga yang mempunyai 10 huruf dan langkah-langkah yang sama dijalankan.



Langkah Ketiga

Murid diberi lembaran kerja yang kedua yang mana murid dikehendaki membina tiga lagi perkataan lain yang mempunyai makna. Senarai perkataan yang diberi mengandungi empat hingga tujuh huruf sahaja. Murid diberi 15 minit untuk melakukannya. Setelah selesai masa yang diberi, pengkaji akan semak bersama murid senarai perkataan yang telah dibina.

Hari Kedua

Langkah Empat

Murid diberi sepaket plastik bernombor yang mengandungi ubin-ubin huruf bagi kad perkataan yang disediakan. Dalam kumpulan bertiga, murid dikehendaki membina perkataan-perkataan lain dan catatkan pada kertas berplastik yang disediakan pengkaji. Selepas tiga minit, plastik bernombor itu akan ditukar dengan kumpulan lain. Langkah yang sama dijalankan sekali lagi. Setelah selesai, murid akan menyemak hasil kerja kumpulan lain.

Langkah Lima

Sebagai latihan individu, pengkaji akan menayangkan beberapa patah perkataan dan murid dikehendaki membina perkataan lain dalam masa seminit. Pusingan ini dibuat secara individu untuk menilai ketangkasan murid memikirkan perkataan lain yang boleh dibina dan yang bermakna dalam masa yang diberikan .

Langkah Enam

Murid diberi lembaran kerja dan kad kekata yang mempunyai senarai kekata lain yang dibina daripadanya. Murid menggunakan kad kekata itu untuk memilih jawapan bagi ayat-ayat yang tertera dalam lembaran kerja itu.

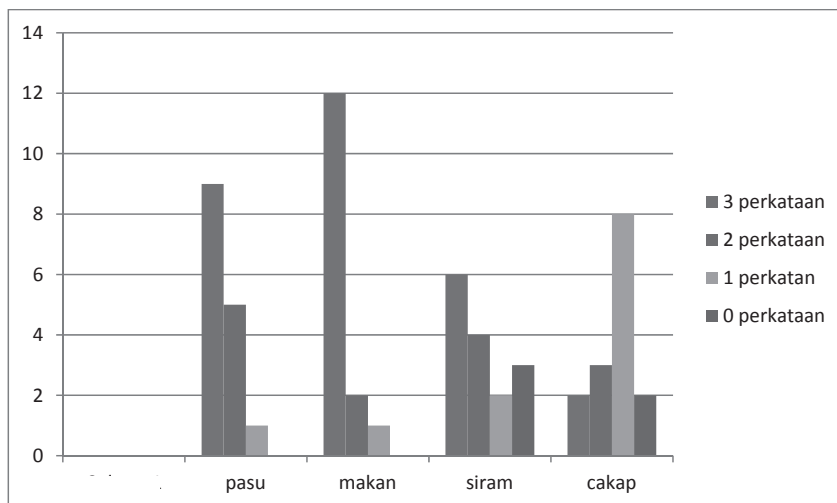
DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dalam aktiviti-aktiviti yang dijalankan untuk membina dan meningkatkan kosa kata murid tanpa menggunakan ubin-ubin huruf, berikut merupakan data yang



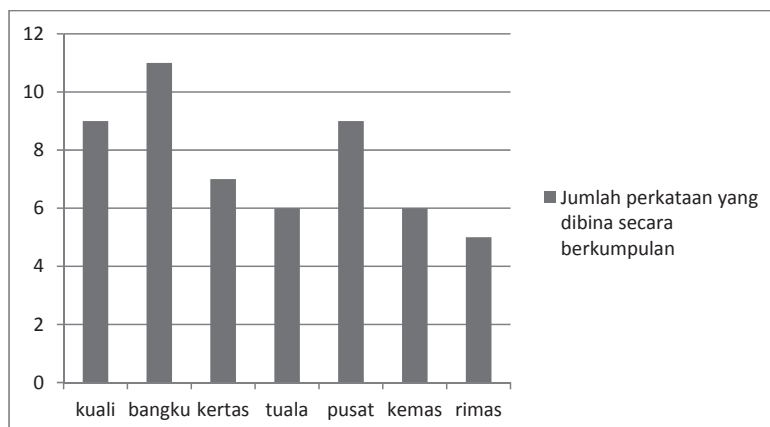
dapat dikumpulkan, iaitu bilangan murid yang dapat membina perkataan-perkataan lain dari perkataan yang diberi:

Jadual 1: Murid yang berjaya membina perkataan-perkataan tanpa menggunakan ubin-ubin huruf



Namun, apabila ubin-ubin huruf digunakan untuk membina kosa kata lain, datanya adalah seperti berikut:

Jadual 2: Jumlah Perkataan yang Dibina Secara Berkumpulan



Kebanyakan murid berjaya untuk membina lebih daripada tiga perkataan baharu melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan. Selain berjaya membina perkataan baharu dan meningkatkan kosa kata mereka, mereka juga boleh memadankan perkataan itu dalam ayat yang diberi melalui lembaran kerja memadan kekata yang diberi kepada murid untuk menguji keupayaan murid menggunakan kekata yang telah dibina daripada sepatah perkataan. Namun ada juga beberapa orang murid yang tidak dapat menjawabnya dengan tepat. Ini disebabkan ada perkataan yang terbina itu sukar dan jarang digunakan seperti perkataan 'sekam' dan 'kubang'. Melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan, murid-murid telah didedahkan kepada kosa kata-kosa kata yang mudah difahami dan yang sukar serta mencabar.

Cabaran/Hambatan

Ada beberapa perkataan yang dibina oleh murid berdasarkan bunyi perkataan dalam bahasa Inggeris tetapi dieja dalam bahasa Melayu. Perkataan seperti 'bes' dan 'rim' pula tetap diterima kerana ada tercatat dalam Kamus Dewan. Guru perlu memberi penjelasan dalam aspek ini, iaitu perkataan pinjaman yang boleh diterima pakai.

Ada pula murid yang memberi perkataan yang jarang digunakan ketika menyusun ubin-ubin huruf dan boleh diterima setelah diperiksa di dalam Kamus Dewan kerana ada maknanya seperti 'capak', 'ban', 'sak' dan 'sap'.

Murid masih perlukan banyak latihan dan aktiviti berterusan untuk menambah kosa kata mereka serta dapat menggunakannya dengan tepat dalam ayat. Pada masa yang sama, apabila murid diberikan masa yang terhad untuk membina kosa kata, ada di antara mereka yang mampu memberikan beberapa contoh sahaja. Oleh yang demikian, waktu untuk berfikir perlu diambil kira semasa aktiviti ini dijalankan.

Saranan

Guru perlu menyediakan kamus atau e-kamus untuk sentiasa sedia mencari perkataan-perkataan yang murid beri untuk memastikan perkataan itu



mempunyai makna atau tidak. Guru juga harus memastikan senarai kosa kata yang disediakan untuk murid sebagai rujukan.

KESIMPULAN

Pembelajaran yang menerapkan permainan dapat membuat pengajaran lebih menarik. Penggunaan manipulatif seperti ubin-ubin huruf membantu murid menggerakkan minda mereka bagi mendapatkan perkataan-perkataan lain yang mempunyai makna. Penambahan tabung kosa kata mereka ditingkatkan lagi dengan penggunaan perkataan baharu dalam ayat agar murid dapat melihat penggunaannya dengan betul. Secara keseluruhan, tabung kosa kata murid telah meningkat melalui aktiviti yang dijalankan di dalam bilik darjah. Murid telah belajar dalam suasana yang seronok dan pada masa yang sama mencabar minda mereka.



RUJUKAN

Curriculum Planning & Development Division Ministry of Singapore : *Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah 2008 ms 13.*

Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer and Tim Rudd. (2007). *Teaching with games.Guidance for educators.* http://pitforman.files.wordpress.com/2015/10/guidance_for_educators.pdf

Wan Hasmah Wan Mamat, Nur Munirah Teoh Abdullah. 2013. *Permainan dan Simulasi.* Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Sumber dari Internet

<http://suaradedi.blogspot.sg/2011/12/meningkatkan-perkembangan-bahasa.html?m=1>

<http://pelangipetang89.blogspot.sg/2009/07/pendekatan-belajar-sambil-bermain.html?m=1>

<http://malaylanguagecentre.moe.edu.sg/qql/slot/u181/Khazanah%20Ilmu/Seminar%20BahasaMelayu/SeminarBahasaMelayu02016/SBM16-11.pdf>

<http://malaylanguagecentre.moe.edu.sg/qql/slot/u181/KhazanahIlmu/SeminarBahasaMelayu/SeminarBahasaMelayu%202016/SBM16-32.pdf>

