

Penggunaan Aplikasi Sinar Kata dalam Pembinaan Kosa Kata Kata Nama Am

Rozita A Hamid

rozita_a_hamid@moe.edu.sg

Aznizah Abdul Aziz

aznizah_abdul_aziz@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Woodlands Ring

Abstrak

Membina kemahiran kosa kata bagi murid Darjah 1 merupakan satu usaha yang perlu dilakukan secara intensif oleh guru bagi membina pengetahuan asas kosa kata mereka. Berdasarkan tinjauan awal yang dijalankan, murid didapati kurang pendedahan pada bahasa Melayu di rumah. Bagi mengatasi masalah ini, usaha telah dilakukan dengan menyediakan bahan pengajaran yang relevan dan menyeronokkan. Sebuah permainan berasaskan aplikasi ICT telah dibina. Aplikasi permainan ini boleh dimuat turun ke telefon bijak atau *iPad*, dan boleh digunakan pada bila-bila masa sahaja. Justeru Aplikasi Sinar Kata telah diusahakan bagi membantu murid mempelajari kosa kata dengan cara yang menyeronokkan. Pada masa yang sama, penggunaan aplikasi ini diharapkan membantu murid mengenal pasti jenis kata nama yang betul. Kaedah pengajaran secara eksplisit yang telah diketengahkan oleh Rosenshine (1985) telah digunakan bagi tujuan kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan lebih daripada 90% murid dapat memberikan kosa kata kata nama berdasarkan manusia, binatang, tempat dan benda dengan menggunakan Aplikasi Sinar Kata. Dengan menjalankan pengajaran yang lebih tersusun dan menggunakan bahan bantu belajar yang pelbagai, pembelajaran murid boleh ditingkatkan.

Kata Kunci: aplikasi, Sinar Kata, kata nama, kosa kata, ICT

PENGENALAN

Tatabahasa merupakan komponen yang dituntut dalam setiap pembelajaran sesuatu bahasa. Komponen kata nama perlu diajarkan secara berperingkat-peringkat kepada murid rendah bawah. Ini dilakukan untuk memastikan murid dapat memahami konsep kata nama dengan lebih baik dan tidak mengelirukan mereka. Namun, berdasarkan pemerhatian guru, konsep pembelajaran kata nama ini masih belum kukuh dalam kalangan murid Darjah 1.

Oleh itu, satu usaha intervensi dengan membina aplikasi ICT diusahakan untuk merapatkan jurang kelemahan murid-murid khususnya murid praaras kebolehan peringkat Darjah 1. Penggunaan ICT secara meluas dalam pembelajaran dapat meningkatkan kecekapan dan keberkesanan hasil pembelajaran. Sememangnya, murid-murid kini lebih berminat pada permainan aplikasi. Oleh itu, penggunaan Aplikasi Sinar Kata tersebut menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih aktif serta mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini seperti yang berikut:

1. membantu murid pada praaras kebolehan untuk mengenal pasti kata nama berdasarkan topik dalam Unit Buku Cekap Darjah 1; dan
2. meningkatkan pengetahuan kosa kata murid dengan menggunakan aplikasi secara efektif dalam pembelajaran kosa kata.

PERNYATAAN MASALAH

Ramai murid mempunyai kosa kata yang amat terhad apabila melangkah masuk ke Darjah 1. Masalah ini timbul akibat kurangnya pendedahan pada bahasa Melayu di rumah dan susutnya sokongan keluarga dalam meningkatkan penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan anak-anak. Penggunaan Aplikasi Sinar Kata ini diharapkan membantu murid mengenal pasti jenis kata nama yang betul. Dalam pada masa yang sama mendedahkan mereka pada kosa kata berdasarkan unit yang dipelajari.



Secara umum, murid praaras kebolehan didapati sukar menguasai pemahaman yang baik dalam pelajaran tatabahasa. Oleh itu, penggunaan Aplikasi Sinar Kata ini merupakan salah satu platform bagi murid memahami dengan lebih lanjut tentang kata nama am. Menurut Johnson (2012), generasi celik ICT cepat berasa bosan dalam pembelajaran secara tradisional kerana mereka mengharapkan tahap interaksi yang tinggi dalam proses pembelajaran.

KAJIAN LEPAS

Butler (1993) menyifatkan teknologi sebagai sebuah alat konstruktif yang memudahkan pembelajaran murid secara autentik dan inklusif. Penggunaan bahan ICT dan melibatkan aspek permainan mampu menggalakkan hasil pembelajaran dengan cara yang pelbagai (Gee, 2003). Dengan menyedari kepentingan itu, guru berusaha menghasilkan aplikasi yang boleh membantu murid mencapai tahap yang lebih baik dari peringkat asas dalam sebutan dan pertuturan sehinggalah ke tahap pemahaman.

Hasil kajian mengenai penggunaan *iPad* '*WordPower App*' yang melibatkan pelajar-pelajar di Taiwan oleh Wang, Teng dan Chen (2015) menunjukkan bahawa pembelajaran kosa kata dapat dikuasai dengan lebih baik melalui penggunaan peranti ICT seperti *iPad* dan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dalam kalangan murid. Penggunaan ICT dalam pengajaran menjadikan pembelajaran lebih aktif dan interaktif berbanding pengajaran berbentuk tradisional.

Kajian yang dilakukan oleh Rahmat Subadah dan Mohamed Noh Daipi (2015), menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi telah merangsang minat murid dalam pembelajaran kosa kata. Murid berasa seronok dan teruja menggunakan App Pintar Kata.

Sehubungan dengan itu, kajian ini diusahakan untuk mengajar murid kosa kata melalui Aplikasi Sinar Kata yang diusahakan oleh Sekolah Rendah Woodlands Ring.



KAEDAH KAJIAN

Bagi penerapan tatabahasa khususnya kosa kata kata nama, terlebih dahulu guru memilih jenis kata nama yang hendak diperkenalkan kepada murid. Contoh-contoh yang dipilih terdapat dalam buku teks dan buku aktiviti E-CEKAP yang digunakan oleh murid-murid sekolah rendah.

Aplikasi Sinar Kata ini dibina untuk merangsang minat dan menimbulkan rasa keterujaan murid mempelajari kosa kata bahasa Melayu. Aplikasi Sinar Kata mangandungi ciri-ciri berikut:

- Peringkat awal: Pangkalan data 20 kosa kata dalam setiap unit (terdapat 11 unit dalam buku Cekap);
- Dua unsur permainan dan cabaran mengikut tiga tahap kepayahan;
- Jenis permainan: Rebut Kata (*Scramble Words*) dan Cari Kata (*Word Search*); dan
- Tiga tahap kepayahan: mudah, sederhana dan payah.

Subjek Kajian

Kajian melibatkan 10 orang murid Darjah 1 pada tahap praaras kebolehan.

Instrumen Kajian

Dalam kajian yang dijalankan ini, beberapa instrumen kajian telah digunakan: Aplikasi Sinar Kata, *IFAST kit*, rubrik dan borang refleksi.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan selama seminggu dan mengambil masa lebih kurang 9 jam. Terdapat dua proses penelitian bagi memastikan keberkesanan aplikasi yang dibina menepati dan memenuhi keperluan pembelajaran murid. Bagi proses penelitian yang pertama, murid dikenalkan kepada penggunaan *iPad* dan Aplikasi Sinar Kata. Hal ini membantu murid lebih cekap dan yakin menggunakan *iPad*. Bagi menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih seronok, sesi nyanyian bersama dijalankan sebagai induksi pelajaran. Murid dibimbing



semasa permainan Cari Kata. Senarai semak diberikan kepada murid untuk membubuh tanda (✓) pada kata nama yang dapat dicari. Kuiz dijalankan untuk memantau pemahaman murid tentang kata nama. Dengan penggunaan *IFAST kit*, pengajaran menjadi lebih interaktif. Lembaran kerja juga diberikan sebagai bahan penilaian dan juga pengumpulan data. Berdasarkan penilaian sendiri, analisis telah dilakukan bagi melihat keberkesanan pengajaran kata nama yang lebih berstruktur ini.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid amat suka akan unsur permainan Cari Kata dalam pembelajaran kosa kata. Murid berasa seronok belajar sekiranya pembelajaran bahasa mengandungi aktiviti permainan. Kesemua murid yang terlibat suka akan Aplikasi Sinar Kata. Secara keseluruhannya, Aplikasi Sinar Kata mendapat penerimaan yang sangat baik daripada murid. Ini dapat dilihat melalui lembaran kerja yang disediakan guru.

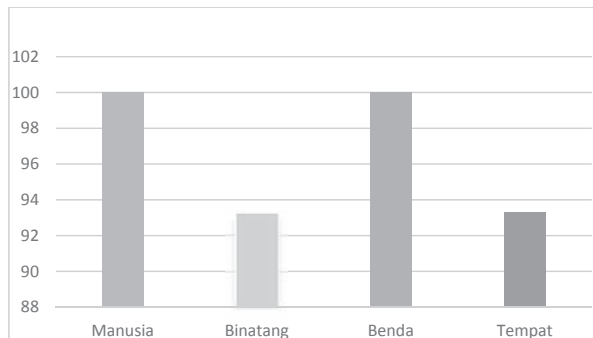
Dapatan menunjukkan bahawa 100% murid dapat mengenal pasti kata nama jenis manusia dan benda manakala 93.3% dapat memberikan jenis kata nama bagi binatang dan tempat. Rujuk Jadual 1.

Jadual 1: Hasil Kerja Murid bagi Jenis Kata Nama Berdasarkan Kategori

Kategori Kata Nama	Jumlah Markah	Peratus
Manusia	30	100%
Binatang	28	93.3%
Benda	30	100%
Tempat	28	93.3%



Rajah 1: Hasil Kerja Murid bagi Jenis Kata Nama Berdasarkan Kategori



Contoh

Jadual 2: Contoh Hasil Kerja Murid

Kategori Kata Nama	Perkataan
Manusia	ibu, guru, kawan
Binatang	kucing, ikan, gajah
Benda	buku, botol, sofa, foto
Tempat	sekolah, taman, kantin

Berdasarkan dapatan daripada borang refleksi murid, guru mendapati murid dapat mengenal pasti kata nama dengan baik. Bagi kategori manusia, binatang dan tempat 100% murid memilih sangat setuju dan setuju, manakala 90% memilih sangat setuju dan setuju bagi kategori benda. Rujuk Jadual 3.

Jadual 3: Refleksi Murid

	Item	Sangat Boleh	Boleh	Hampir Boleh	Masih Mencuba
Saya boleh mengenal jenis kata nama...	1. manusia	90%	10%		
	2. binatang	80%	20%		
	3. benda	50%	40%	10%	
	4. tempat	90%	10%		
	5. ...dengan menggunakan Aplikasi Sinar Kata	100%			



KESIMPULAN

Penggunaan Aplikasi Sinar Kata mampu merangsang pembelajaran kosa kata bagi kata nama. Pembelajaran kosa kata nama ini menjadi lebih menyeronokkan kerana ada unsur permainan. Berdasarkan pemerhatian guru, murid tidak mempunyai masalah untuk mencuba permainan Cari Kata menggunakan *iPad*. Mereka teruja untuk mencuba aplikasi yang disediakan. Ini menjelaskan pentingnya unsur keseronokan dalam pembelajaran dan unsur permainan mampu memberikan keseronokan kepada murid. Menerusi penggunaan aplikasi, pembelajaran boleh berlaku pada bila-bila masa mengikut keselesaan murid. Pembinaan Aplikasi Sinar Kata ini masih pada peringkat permulaan. Masih banyak ruang untuk aplikasi ini dikembangkan.

RUJUKAN

ACrystal Kelly, MA.Ed. dan Linda Campbell Ph.D, *Helping Struggling Readers*

Erfa Efendi (2013) *The use of games to improve vocabulary mastery*.
ISSN2337-6384.JP3, Volume 1, No 12, Augustus,2013

Rahmat Subadah dan Mohamed Noh Daipi (2015). Pembelajaran bahasa menerusi aplikasi: Pengalaman Singapura dalam *Jurnal Dian Bahasa* hal. 54. Pusat Bahasa Melayu Singapura

Nik Safiah Karim, Farid M.Onn, Hashim Hj. Musa, Abdul Hamid Mahmood, (1996). *Tatabahasa Dewan Edisi Baharu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

