

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

**KESAN TEKNIK PERMAINAN DALAM
PEMBELAJARAN MENGENAL PERKATAAN BAHASA
CINA MURID TAHUN SATU**

**THE EFFECTS OF GAME TECHNIQUES IN LEARNING
OF CHINESE WORDS RECOGNITION ON YEAR ONE
PUPILS**

Norfaneliza Mohd Embros ^{*1}, Looi Lay Hoon ², Wong Hie Mee ³

¹ Faculty of Communication and Language, Sultan Idris Education University, Malaysia.

Email: liza_mbros@hotmail.co.uk

² Faculty of Communication and Language, Sultan Idris Education University, Malaysia.

Email: lh_looi@hotmail.com

³ Faculty of Language, Fujian Normal University, China. Email: maywong1263@qq.com

*Corresponding author

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/77>

Abstract

Words recognition is very important in learning a foreign language like Chinese because words recognition is the basis of reading skills. In addition, reading ability can improve students' language skills more effectively. Many studies have found that game techniques can help students to actively build knowledge by combining existing knowledge with new knowledge through social interaction, but it has rarely been studied in Chinese language learning. This study aimed to study the effects of game technique on word-recognition learning among first-year students pursuing a National Chinese Language (BCSK) course. The quasi-experimental design involving 25 respondents from two schools in the Hulu Selangor district was divided into control group (conventional engineering) as school A with 10 pupils, and treatment group (game technique) at school B by 15 pupils. Further, the research instruments namely pre-test, post-test and interview were conducted throughout the study. The collected data were analyzed to obtain mean scores and standard deviations for each group to compare. The results showed that the mean score for the treatment group (mean = 70.8, s.p = 15.4) was higher than the control group mean score (mean = 35.1, s.p = 14.1). The findings suggest that game techniques may have a positive impact on student learning in the Chinese language proficiency, so this technique should be a learning strategy as

these techniques can create an active, enjoyable and appropriate learning environment for low-level student learning. It can also attract students to learn and improve their level of mastery.

Keywords: Words recognition, Game techniques, Year one pupils

Abstrak

Mengenal perkataan sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Cina kerana mengenal perkataan merupakan asas kemahiran membaca. Tambahan lagi, keupayaan membaca dapat meningkatkan kemahiran bahasa murid dengan lebih efektif. Banyak dapatan kajian mendapati teknik permainan mampu membantu murid membina pengetahuan secara aktif dengan menggabungkan pengetahuan sedia ada dengan pengetahuan baru melalui interaksi sosial, tetapi jarang dikaji kesannya dalam bidang pembelajaran perkataan bahasa Cina. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji kesan teknik permainan terhadap pembelajaran mengenal perkataan dalam kalangan murid tahun satu yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK). Reka bentuk eksperimen kuasi melibatkan 25 orang responden yang dipilih daripada dua buah sekolah kebangsaan di daerah Hulu Selangor dibahagikan kepada kumpulan kawalan (teknik konvensional) sebagai sekolah A seramai 10 orang murid, dan kumpulan rawatan (teknik permainan) di sekolah B seramai 15 orang murid. Seterusnya, instrumen kajian iaitu ujian pra, ujian pasca dan temu bual dijalankan sepanjang dalam kajian ini. Data yang dikumpul dianalisis untuk mendapatkan min skor dan sisihan piawai bagi setiap kumpulan untuk membuat perbandingan. Dapatan kajian menunjukkan pencapaian skor min kumpulan rawatan (min = 70.8, s.p = 15.4) adalah lebih tinggi berbanding pencapaian skor min kumpulan kawalan (min = 35.1, s.p = 14.1). Dapatan memberi implikasi bahawa teknik permainan mungkin dapat memberi kesan positif terhadap pembelajaran murid dalam penguasaan mengenal perkataan Cina, maka teknik permainan ini seharusnya dijadikan strategi pembelajaran kerana teknik permainan ini dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menyeronokkan dan sesuai dengan gaya pembelajaran murid tahap rendah, di samping dapat menarik minat murid untuk belajar serta meningkatkan tahap penguasaan murid.

Kata Kunci: Mengenal perkataan, Teknik permainan, Murid tahun satu

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 10th March 2020, revised 28th March 2020, accepted 26th April 2020

Pengenalan

Dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2006-2010, antara hasrat utama Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) ialah memperkasa Sekolah Kebangsaan dengan menjadikan Sekolah Kebangsaan (SK) sebagai wahana untuk perpaduan rakyat yang berbilang kaum dan juga menjadikan sekolah pilihan utama masyarakat Malaysia. SK dilihat berupaya bertindak sebagai platform untuk generasi muda belajar hidup bermasyarakat, menerapkan nilai-nilai perpaduan, saling berganding bahu dalam apa jua keadaan tanpa mengira budaya, agama dan bangsa (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2006)¹.

Justeru, pelbagai bahasa asing telah diperkenalkan oleh KPM di sekolah kebangsaan seperti Bahasa Arab, Bahasa Tamil, dan termasuklah Bahasa Cina. Hal ini bukan sahaja membuka peluang dalam menggalakkan setiap murid mempelajari bahasa asing menjelang tahun 2025 bagi tujuan mewujudkan perpaduan antara kaum, malah bagi membantu murid menyertai tenaga kerja global pada suatu masa nanti (PPP 2013-2025, p E-15)².

Sebagai guru bahasa Cina dalam persediaan menghadapi cabaran abad ke-21 ini, strategi pengajaran perlu dirancang agar lebih bermanfaat dan mampu memberikan fokus pengajaran terhadap murid yang berbeza dari segi kebolehan, pencapaian, kecenderungan dan minat (Adenan Ayob, Khairuddin Mohamad, p88, 2012)³.

Menurut Adenan Ayob, Khairuddin Mohamad, p85 (2012)³, perubahan sistem pendidikan Malaysia yang seiring dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi telah menyebabkan strategi konvensional kian berkurangan diamalkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahawa strategi pembelajaran perlu melalui transformasi untuk membantu murid menguasai proses pembelajaran dengan mudah, cepat, menyeronokkan, lebih ke arah sendiri, lebih cekap dan mudah dipindahkan ke situasi yang baru (Mohamed Amin, 2000)⁴.

Selain itu, menurut Sharala et al. (2014)⁵, kebanyakan pengkaji pembelajaran bahasa kedua memberi pandangan bahawa strategi pengajaran adalah elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa kedua atau asing. Menurut Baharuddin Aris et. al, (2002)⁶ menyatakan terdapat pelbagai strategi pengajaran yang mampu memaksimumkan proses pengajaran dan pembelajaran. Antaranya ialah latihan tubi, tutorial, simulasi, permainan, penyelesaian masalah, penemuan dan eksperimen (Mohd Fadzli Ali & Fuziyah Man, 2011)⁷ Oleh itu, kajian ini dilaksanakan bagi membantu meningkatkan tahap penguasaan murid dalam pembelajaran bahasa asing dan sekali gus dapat merangsang minat dan sikap murid terhadap pembelajaran bahasa asing.

SKOP KAJIAN

Pembelajaran bahasa asing tidak semudah yang disangkakan apabila mendapati bahasa asing mempunyai ciri-ciri yang sangat berbeza daripada bahasa ibunda. Menurut Lado (1957)⁸, menyatakan bahawa seseorang pelajar yang berhadapan dengan bahasa asing akan mendapati bahasa tersebut mempunyai sesetengah ciri yang agak mudah difahami dan yang lain akan mengalami masalah (Hazlina Abdul Halim, Ang Lay Hoon, 2015)⁹.

Dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK) sebagai bahasa kedua atau bahasa asing, pengajaran mengenal perkataan merupakan pusat bagi kemahiran membaca. Namun, pengakji mendapati sesetengah murid sekolah rendah tahun satu bukan penutur jati bahasa Cina yang mengikuti mata pelajaran BCSK sukar untuk menguasai komponen corak perkataan berbanding dengan komponen bunyi dan komponen maksud. Hal ini kerana corak perkataannya yang sangat rumit dan kompleks serta perlu mengenal perkataan dengan bilangan yang banyak. Dalam kajian Wang Juan (2016)¹⁰ menjelaskan bahawa mengenal perkataan dengan bilangan yang sedikit atau perkataan ringkas mungkin masalah tidak ketara, tetapi apabila semakin banyak perkataan yang perlu dikenali, kemudian ditambah dengan perkataan yang rumit menyebabkan maksud perkataan menjadi tidak jelas dan mudah untuk melakukan kesilapan sehingga berlaku kekeliruan terhadap konsep mengenal perkataan.

Oleh yang demikian, kajian terhadap penguasaan murid bukan penutur jati dalam mengenal perkataan Cina di Malaysia masih di tahap yang rendah. Kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai perlu diterapkan agar dapat membantu meningkatkan penguasaan murid. Nor Hashimah, Jalaluddin & Zaharani (2010)¹¹, menyatakan keadah pengajaran yang kreatif dan inovatif seperti teknik permainan boleh diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa (Ilangko Subramanian, 2014)¹².

Huyen (2003)¹³ dalam kajiannya telah mengenal pasti kelebihan teknik permainan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggeris di dalam bilik darjah. Antaranya ialah permainan dapat mewujudkan persekitaran yang santai dan seronok yang memudahkan murid untuk mengingat perkataan. Kedua, permainan melibatkan persaingan yang mesra, dan mampu membuat murid tertarik serta bermotivasi. Ketiga, permainan mampu membawa konteks dunia nyata ke dalam bilik darjah. (Esra Akdogan, 2017)¹⁴. Permainan juga menggalakkan pembelajaran aktif, dan kerjasama serta interaktif. Teknik pembelajaran interaktif dapat mengukuh memori, prestasi, dan faedah sosial (Esra Akdogan, 2017)¹⁴. Dengan ini, pengkaji tertarik untuk mengkaji kesan teknik permainan terhadap penguasaan mengenal perkataan bagi murid tahun satu dalam pembelajaran bahasa Cina.

Secara umumnya, objektif kajian ini adalah untuk mengkaji kesan teknik permainan terhadap penguasaan mengenal perkataan bagi murid BCSK tahun satu. Berdasarkan objektif yang telah disenaraikan, penyelidikan ini diharap dapat menjawab soalan – soalan yang berikut:

1. Adakah terdapat perbezaan skor min penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam ujian pra?
2. Adakah terdapat perbezaan skor min penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam ujian pasca?

Perkataan Cina disifatkan sebagai perkataan yang terlalu rumit kerana mempunyai strok yang bersirat, struktur radikal yang banyak, tidak sama seperti corak tulisan rumi yang kelihatan mudah dan hanya ada 26 huruf sahaja (Liu Yan Ni, 2005)¹⁵.

Jika dilihat melalui corak perkataan Cina, perkataannya merupakan grafik spatial yang mempunyai dua atau tiga dimensi, berbentuk segi empat yang dibina mengikut peraturan strok dan struktur radikal tertentu (Liu Yan Ni, 2005)¹⁵.

Dalam pengajaran mengenal perkataan, konsep mengenal perkataan dalam bahan pengajaran sangat ditekankan iaitu murid dapat membezakan komponen corak dengan tepat, menyebut komponen bunyi dengan betul dan memahami komponen maksud dengan jelas (KPM, 2016).¹⁶ Pengajaran mengenal perkataan mempunyai ciri-ciri seperti matlamat yang jelas, sistem yang ketat, kesan yang jelas dan kaedah yang bebas. Ini semua adalah perkara yang sangat penting dalam pendidikan asas bahasa Cina (Wang Jun Jing, 2014)¹⁷.

Dalam kajian Sharifah Nor Puteh, Aliza Ali (2011)¹⁸, menurut Christie dan Roskos (2009)¹⁹ berpandangan bahawa terdapat hubungan antara aktiviti bermain dengan persekitaran permainan dalam memupuk kemahiran bahasa. Kemahiran bahasa seperti mengenal perkataan dapat diterap melalui permainan bunyi bahasa, simbol-simbol dan konsep bahan bercetak (Sharifah Nor Puteh, Aliza Ali, 2011)¹⁸. Cristie dan Roskos (2009)¹⁹ juga berpendapat kebanyakan kanak-kanak mampu mengenal pasti perkataan bertulis semasa bermain (Sharifah Nor Puteh, Aliza Ali, 2011)¹⁸. Maka dengan ini, menurut Einarsdottir (2012)²⁰, kanak-kanak dapat memahami dan membina hubungan antara objek permainan dengan simbol dalam pembelajaran dan sekali gus dapat meningkatkan tahap penguasaan bahasa (Aliza Ali, Zamri Mohamad, 2016).²¹

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan pendekatan yang sesuai dalam mengkaji cara kanak-kanak belajar. Piaget (1966)²² dan Vygotsky (1978)²³ telah melaksanakan kajian berdasarkan kaedah pembelajaran konstruktivisme yang menekankan prinsip bahawa ilmu pengetahuan kanak-kanak tidak dapat dibina di luar minda tetapi dibina dalam minda menerusi pengalaman sebenar mereka. Menurut Chu (2010)²⁴ konstruktivisme membantu murid membina pengetahuan secara aktif melalui persekitaran pengalaman baru yang dilalui, iaitu murid yang aktif dapat meningkatkan pengetahuan melalui hasil gabungan yang saling mempengaruhi antara pengetahuan sedia ada dengan pengetahuan baru untuk diri mereka sendiri (Siti Norhaida, 2017)²⁵ Dalam kajian ini, teori konstruktivisme diserap bagi menghasilkan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tahap kognitif murid tahun satu. Pembelajaran mengenal perkataan Cina memerlukan kefahaman konsep yang mantap dan menyeluruh. Oleh itu, dengan mengambil kira pengetahuan sedia ada murid dan diterapkan ke dalam pembelajaran agar dapat mempertingkatkan

interaksi murid bagi menghasilkan pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna. Ini juga dapat membantu meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran mengenal perkataan Cina di dalam bilik darjah menerusi kefahaman sendiri, konsep dan pengetahuan dalam suasana pembelajaran yang kondusif. Pada masa yang sama, menurut Hsueh-Chau & Nation (2000)²⁶, murid perlu mempunyai motivasi diri dan perlu memupuk minat agar perkataan yang dipelajari dalam teks dapat dikuasai dengan baik. (Mahendran Maniam, Kalyani Vaithinathan, 2018)²⁷.

Metodologi

Kajian ini merupakan reka bentuk eksperimen kuasi yang menggabungkan kajian kuantitatif dan kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji kesan teknik permainan dalam penguasaan mengenal perkataan bagi murid BCSK tahun satu.

Sampel Dan Lokasi Kajian

Sampel kajian dipilih dari dua buah sekolah yang menawarkan mata pelajaran BCSK. Sekolah A adalah kumpulan kawalan terdiri daripada 10 orang murid yang menggunakan teknik konvensional, manakala sekolah B adalah kumpulan rawatan terdiri daripada 15 orang murid yang menggunakan teknik permainan.

Jadual 1

Pendaftaran Murid BCSK Tahun Satu Sekolah A dan sekolah B

Sekolah	Kumpulan	Murid berdaftar	Kaum				Jantina	
			Melayu	Cina	India	Lain-lain	Lelaki	Perempuan
A	Kawalan	10	8	1	0	1	4	6
B	Rawatan	15	13	0	1	1	9	6
Jumlah		25	21	1	1	2	13	12
Peratus			84	4	4	8	52	48

Silibus dan topik pembelajaran yang dibekalkan bagi kedua-dua kumpulan adalah sama.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian terdiri daripada ujian pra dan ujian pasca serta kaedah temu bual. Dalam ujian pra terdapat enam bahagian iaitu bahagian A, bahagian B, bahagian C, bahagian D, bahagian E dan bahagian F yang digubal mengikut topik yang dipilih berdasarkan buku. Kesemua bahagian tersebut memerlukan murid mengenal perkataan dan suaikan dengan gambar dalam masa yang ditetapkan.

Dalam ujian pasca juga terdapat enam bahagian iaitu bahagian A, bahagian B, bahagian C, bahagian D, bahagian E dan bahagian F yang digubal hasil gabungan daripada topik yang telah dipilih dan diajar. Kesemua bahagian tersebut memerlukan murid mengenal perkataan dengan teliti dan suaikan dengan gambar dalam tempoh masa yang ditetapkan.

Temu bual diadakan selepas kajian selesai dijalankan dengan menggunakan alat rekoder dan lima orang responden yang terpilih secara rawak telah ditemu bual. Topik yang dibincangkan dalam sesi temu bual ini adalah berkaitan dengan minat dan sikap murid terhadap teknik permainan dalam pembelajaran mengenal perkataan.

Prosedur Pengumpulan Data

Sebelum kajian dijalankan, pengkaji memastikan penyediaan pelaksanaan kajian ini telah mendapat persetujuan penyelia dan surat kelulusan daripada pihak universiti bagi memohon pelaksanaan kajian daripada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dan Jabatan Pelajaran Negeri Selangor (JPNS).

Data dikumpul dari minggu pertama hingga minggu ke lapan mengikut prosedur pengumpulan data keseluruhannya. Bagi ujian pra dan ujian pasca, prosedur dimulakan dengan perlantikan seorang pengawas yang merupakan cikgu A dan cikgu B. Pengawas yang ditugaskan perlu menentukan tempat dan kedudukan responden di dalam bilik darjah. Taklimat selama lebih kurang 5 minit diberikan untuk menerangkan arahan kepada responden. Seterusnya, responden bersiap sedia dengan alat tulis dan mula menjawab ujian. Masa yang diperuntukkan untuk menjawab adalah selama 1 jam. Setelah tamat menjawab ujian, pengawas perlu mengutip kesemua kertas ujian dan perlu disemak dalam tempoh satu hari. Akhir sekali, markah ujian dikumpul dan data dianalisis selama dua minggu.

Proses Penganalisan Data

Analisis inferensi dalam kajian ini menggunakan kaedah ujian-t tidak bersandaran untuk mengenal pasti perbezaan skor min penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan

rawatan. Analisis temu bual iaitu data kualitatif dikumpul melalui hasil temu bual dengan responden daripada kumpulan rawatan bagi menyokong data kajian.

DAPATAN KAJIAN

Jadual 2

Ujian-t sampel kumpulan tidak bersandar untuk membandingkan skor min ujian pra bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan

	Kumpulan kawalan (n=10)		Kumpulan rawatan (n=15)		t	dk	sig
	Min	S.P	Min	S.P			
Ujian Pra	33.9	9.2	30.4	9.6	0.9	23	0.37

Aras signifikan <0.05

Berdasarkan ujian-t sampel tidak bersandaran itu didapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan bagi skor min ujian pra antara kumpulan kawalan (min=33.9, s.p = 9.2) dan kumpulan rawatan (min = 30.4, s.p = 9.6), $t(23) = 0.9$, $p = 0.37$. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa hipotesis nul diterima iaitu tidak terdapat perbezaan yang signifikan bagi skor min ujian pra antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

Jadual 3

Ujian-t sampel kumpulan tidak bersandar untuk membandingkan skor min ujian pasca bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan

	Kumpulan kawalan (n=10)		Kumpulan rawatan (n=15)		t	dk	sig
	Min	S.P	Min	S.P			
Ujian pasca	35.1	14.1	70.8	15.4	-5.9	23	0.00

Aras signifikan <0.05

Berdasarkan ujian-t sampel tidak bersandaran itu didapati terdapat perbezaan yang signifikan bagi skor min ujian pasca antara kumpulan kawalan (min = 35.1, s.p = 14.1) dan kumpulan rawatan (min = 70.8, s.p = 15.4), $t(5) = -5.9$, $p = 0.00$). Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa hipotesis nul ditolak iaitu terdapat perbezaan yang signifikan antara ujian pasca bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Ujian pasca bagi kumpulan rawatan (min = 70.8, s.p = 15.4) adalah lebih tinggi berbanding ujian pasca bagi kumpulan kawalan (min = 35.1, s.p = 14.1). Ini menunjukkan bahawa teknik permainan memberi impak yang positif dalam sesi pembelajaran murid sehingga dapat mencapai tahap penguasaan yang baik.

Jadual 4

Prestasi ujian pra dan ujian pasca bagi kumpulan kawalan

Kumpulan	Markah	Ujian pra	Ujian pasca
A	99 - 80	0	0
B	79 - 60	0	1
C	59 - 40	4	1
D	39 - 20	6	7
E	20 ke bawah	0	1

Jadual 4 menunjukkan bahawa prestasi murid dalam ujian pra adalah sangat lemah iaitu markah antara 59 hingga 40 dan 39 hingga 20. Dalam ujian pasca, markah murid adalah di antara 79 hingga 20 ke bawah. Ini menunjukkan bahawa teknik konvensional tidak membantu murid dalam mencapai prestasi yang lebih baik kerana murid hanya menggunakan teknik menghafal dan mengingat untuk mengenal perkataan.

Jadual 5

Prestasi ujian pra dan ujian pasca bagi kumpulan rawatan

Kumpulan	Markah	Ujian pra	Ujian pasca
A	99 - 80	0	5
B	79 - 60	0	8
C	59 - 40	2	2
D	39 - 20	11	0
E	20 ke bawah	2	0

Jadual 5 menunjukkan bahawa prestasi murid dalam ujian pra adalah sangat lemah iaitu markah murid antara 59 hingga 20 ke bawah. Namun, dalam ujian pasca, markah murid amat memberangsangkan iaitu antara 99 hingga 40. Ini menunjukkan bahawa teknik permainan dapat membantu murid dalam meningkatkan pencapaian mereka dalam penguasaan mengenal perkataan. Penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran dapat memberi keseronokkan

kepada murid dan membuatkan murid berasa lebih bersifat santai serta menarik minat murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.

Seterusnya, lima orang murid daripada kumpulan rawatan dipilih secara rawak untuk ditemu bual. Setiap murid diwakili dengan ' M ' iaitu murid (M1 merujuk kepada murid 1). Secara keseluruhannya, murid dari kumpulan rawatan (M1, M2, M3, M4, M5) menyatakan perasaan seronok dan sangat berminat dalam pembelajaran mengenal perkataan dengan menggunakan teknik permainan. Permainan dalam bilik darjah dapat mewujudkan suasana santai dan menyenangkan. Oleh sebab itu, pembelajaran dapat dijalankan dengan bebas dan mudah kerana keseronokan telah meresap ke dalam aktiviti, di samping dapat merangsang minat murid untuk belajar. Sekiranya tiada elemen keseronokan, maka tiada keunikan atau kelebihan terhadap fungsi permainan. Mereka juga berpendapat bahawa mereka suka dengan cara cikgu mengajar mengenal perkataan dan berasa senang untuk mengenal perkataan yang diajar. Teknik permainan ternyata dapat memberi perubahan cara pembelajaran mereka khususnya dalam mengenal perkataan.

Perbincangan

Analisis kajian menunjukkan terdapat peningkatan terhadap penguasaan murid dalam mengenal perkataan Cina bagi murid kumpulan rawatan yang diajar dengan menggunakan teknik permainan berbanding dengan murid yang diajar menggunakan teknik konvensional. Peningkatan ini menunjukkan bahawa teknik permainan mempunyai kelebihan yang dapat membantu murid dalam penguasaan perkataan dan menarik minat murid serta mendorong murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran mengenal perkataan.

Kesimpulan

Teknik permainan sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Cina, khususnya mengenal perkataan. Dalam kajian Zhang Tian Ruo ada membahaskan mengenai konsep mengenal perkataan secara saintifik iaitu komponen corak, bunyi dan maksud perkataan perlu diterapkan ke dalam kotak fikiran murid agar murid dapat membina hubungan yang kukuh sehingga mencapai satu tahap iaitu apabila melihat corak perkataan, murid dapat menyebut dan memahami maksudnya; apabila terfikir atau mendengar maksud dan sebutan, maka murid dapat menulis corak perkataan tersebut (Wang Jin, 2011)²⁶. Oleh itu, guru harus berusaha dan lebih bersifat kreatif dalam mengaplikasikan pelbagai teknik pengajaran yang menarik bagi meningkatkan penguasaan murid terhadap pembelajaran dan sentiasa memastikan amalan pengajaran yang berkesan dapat dijalankan pada setiap masa.

Rujukan

1. Malaysia, K. P. (2006-2010). *Pelan Induk Pembangunan Pendidikan*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
2. Malaysia, K. P. (2013-2025). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
3. Adenan Ayob, K. M. (2012). *Kaedah pengajaran Bahasa Melayu*. Shah Alam: Oxford Fajar.
4. Mohamed Amin. 2000. *Language learning strategies: A Malaysia context*. Bangi: Penerbitan Universiti Kebangsaan Malaysia.
5. Sharala Subramaniam, Zamri Mahamod, Jamaludin Badusah, Nik Mohd Rahimi & Mohamed Amin. (2014). Penggunaan Dan Keckerapan Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Kalangan Pelajar Warganegara Asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 4(2): 25-35.
6. Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin Dan Manimegalai Subramaniam (2002). *Reka bentuk perisian multimedia*. Johor Bahru: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
7. Mohd Fadzli Ali, Fuziyah Man. (2011). Pembinaan Perisian Pembelajaran Berpandukan Komputer (PBK) Jenis Tutorial Berasaskan Teori Konstruktivisme Matematik Tingkatan Satu – “Fraction”, 51-66. *Journal of Science & Mathematics Educational*. Retrieved from <http://eprints.utm.my/id/eprint/13428/1/JSME-2011-2-004.pdf>
8. Lado, R. 1957. *Linguistics across Cultures*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
9. Hazlina Abdul Halim, Ang lay Hoon. (2015). *Kesalahan pemilihan dan pembentukan kata dalam Bahasa Perancis*. *Gema online*.
10. Wang, J. (2016). *The Application Research Of Education Game In The Primary School Literacy Teaching*. Shan Xi: University Of Yan An.
11. Nor Hashimah Jalaluddin, Junaini Kasdan & Zaharani Ahmad (2010). Sosiokognitif pelajar remaja terhadap bahasa melayu. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 10(3).
12. Subramaniam, I. (2014). Aktiviti Permainan Bahasa , Wahana Penguasaan Kosa Kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2-3.
13. Thi Thanh Huyen, Nguyen, & Thi Thu Nga, Kwat. 2003. Learning vocabulary through games, the effectiveness of learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*. Retrieved on October 20, 2014 from <http://Games in Teaching English>.
14. Akdogan, E. (2017). Developing Vocabulary In Game Activites And Game Materials. *Journal Of Teaching and Education*.
15. Ni, L. Y. (2005). *Difficulties and Teaching Strategies of Recognition Chinese Characters By Non-Chinese Student*. Teaching Strategies.
16. Kementerian Pendidikan Malaysia (2016). *Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran Bahasa Cina Sekolah Rendah Tahun 1*. P 19. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
17. Jing, W. J. (2014). *The Methods of Literacy Teaching Research Based On Basic Chinese Characters*. Liao Cheng: Liao Cheng University.

18. Sharifah Nor Puteh, Azliza Ali. (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1-15.
19. Christie, J. F. & Roskos, K. A. (2009). *Play's potential in early literacy development. Encyclopedia on early childhood development [online]*. Centre of excellence for early childhood development. <http://www.childencyclopedia.com/documents/Christie-RoskosANGxp.pdf>. [1 Mac 2010].
20. Einarsdottir, J. (2012). Play and literacy: A collaborative action research project in preschool. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(2): 18-33
21. Aliza Ali, Zamri Mohamad. (2016). Pembangunan dan kebolegunaan modul berasaskan bermain bagi pembelajaran kemahiran bahasa melayu kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu - JPBM*.
22. Piaget, J. (1966). Response to Brain Sutton-Smith. *Psychological Review*, 73, 1.
23. Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. In M. Cole, U. John-Steine, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), Cambridge: Havard University Press.
24. Chu Chih Liu (2010). "Evolution of Constructivism": Kainan University Taiwan.
25. Siti Norhaida Binti Abdul Rahman. (2017). *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Terhadap Murid Tingkatan Dua Bagi Topik Ungkapan Algebra*. Falkulti Pendidikan Teknikal Dan Vokasional. Johor: Universiti Tun Hussein Onn Malaysia
26. Hsueh-Chau, M. H. & Nation, P. (2000). Unknown vocabulary density and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language*, 13, 403-430.
27. Mahendran Mariam, Kalyani Vaithinathan. (2018). Motivating ESL Learners of Low Proficiency in reading through an extensive reading programme. *Muallim Journal of Social Sciencess and Humanities*, 2(3), 177-184. Retrieved from <https://mjsshonline.com/index.php/journal/article/view/61/56>