

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

**PENGGUNAAN PERMAINAN BAHASA DALAM
PENGAJARAN PENGENALAN KARAKTER CINA
SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM KALANGAN
MURID TAHUN 1**

**THE EFFECT OF CHINESE CHARACTER LITERACY
TEACHING UNDER LANGUAGE GAMES TEACHING
APPROACH FOR CHINESE LANGUAGE SUBJECT IN
NATIONAL SCHOOL**

Nur Hayatul Sakinah Abdul Rahman ^{*1}; Foo Ai Peng²

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

Email: nurhayatulsakinah@gmail.com

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

Email: aipengfoo@fbk.upsi.edu.my

*Corresponding author

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/288>

Abstract

This research aims to determine the effect of Chinese character literacy teaching under language games teaching approach for Chinese language subject in national school. Research design ensemble quantitative research where quasi-experimental method is used to answer research questions. Sample of this research are 20 year one students from Sekolah Kebangsaan Dato' Wan Kemara and 20 year one students from Sekolah Kebangsaan Tunku Abdul Rahman Putra respectively. Pre-test is run to determine the student's current achievement and identify the problems they are facing during the learning process. Experiment will be carried on for 8 weeks. The instruments for this research are pre-test, post-test and questionnaire. Students from controlled group will learn Chinese character literacy under traditional method, meanwhile students from treatment group will learn under language games approach. After experiment, students from both groups will undergo post-test. Marks from both pre-test and post-test are collected to calculate the improvement of student's achievement for each group. Mean of improvement is calculated for comparison. From questionnaire data scores, mean scores of interests is calculated for comparison. Data is analysed descriptively and inferential. As a conclusion, students who learn Chinese character literacy under language games teaching method are able to improve their ability to answer Chinese character literacy questions.

Keywords: games; language; character; Chinese; literacy

Abstrak

Kajian ini cuba mengkaji kesan penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dalam mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan. Reka bentuk kajian adalah kuantitatif. Kajian ini menggunakan kaedah kuasi eksperimen. Sampel kajian ini terdiri daripada 20 orang murid tahun 1 Sekolah Kebangsaan Dato' Wan Kemara dan 20 orang murid tahun 1 Sekolah Kebangsaan Tunku Abdul Rahman Putra. Ujian pra dijalankan untuk melihat prestasi semasa murid dan mengenal pasti masalah yang dihadapi semasa pembelajaran. Kemudian eksperimen akan dijalankan selama 8 minggu. Kajian ini menggunakan instrumen ujian pra, ujian pasca dan borang soal selidik. Murid dari kumpulan kawalan akan mempelajari pengenalan karakter Cina dengan teknik tradisional, manakala murid dari kumpulan rawatan akan mempelajari pengenalan karakter Cina dengan teknik permainan. Selesai eksperimen, murid dari kedua-dua kumpulan akan menjalani ujian pasca. Markah ujian pra dan ujian pasca dikumpul untuk dibuat pengiraan peningkatan pencapaian murid bagi setiap kumpulan. Min peningkatan markah dikira untuk dibuat perbandingan. Daripada skor borang soal selidik pula, min skor minat murid kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dikira untuk dibuat perbandingan. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensi. Kesimpulan kajian menunjukkan penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina telah berupaya meningkatkan pencapaian murid dalam menjawab soalan pengenalan karakter Cina. Implikasi kajian ini adalah penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dapat meningkatkan pencapaian murid dalam menjawab soalan karakter Cina.

Kata kunci: Permainan; Bahasa; Karakter; Cina; Literasi.

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



Received 13th February 2024, revised 2nd March 2024, accepted 28th March 2024

Pengenalan

Sekolah rendah di Malaysia terdiri daripada Sekolah Kebangsaan (SK), Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) dan Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT). Bahasa perantaraan di setiap sekolah adalah berbeza iaitu Bahasa Melayu di sekolah kebangsaan, Bahasa Cina di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina dan Bahasa Tamil di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil. Walau bagaimanapun, semua murid wajib mempelajari Bahasa Melayu kerana ia merupakan bahasa kebangsaan.

Sebagai salah satu langkah memperkasakan kepelbagaian penguasaan bahasa di sekolah, Kementerian Pendidikan Malaysia telah memperkenalkan pembelajaran bahasa tambahan di sekolah kebangsaan sejak tahun 2008. Ia memberi peluang kepada semua murid untuk mempelajari satu lagi bahasa tambahan selain subjek wajib yang sedia ada iaitu Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Bahasa tambahan yang diperkenalkan ialah Bahasa Arab, Bahasa Cina, Bahasa Tamil, Bahasa Iban, Bahasa Semai dan Bahasa Kadazan Dusun. Hal ini membolehkan

pelajar yang belajar di sekolah kebangsaan juga berpeluang mempelajari bahasa yang dituturkan oleh kaum lain di Malaysia, walaupun mereka bersekolah di sekolah kebangsaan.

Penyelidikan ini menjurus kepada kajian tentang penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina kepada murid yang mempelajari Bahasa Cina sebagai bahasa kedua di sekolah kebangsaan, juga dikenali sebagai mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK).

Mata pelajaran ini berbeza dengan Bahasa Cina yang dipelajari di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) kerana BCSK dipelajari sebagai bahasa tambahan manakala Bahasa Cina dipelajari sebagai bahasa ibunda. Selain itu, Bahasa Cina juga merupakan bahasa perantaraan di SJKC. Semua mata pelajaran diajar menggunakan Bahasa Cina di SJKC. Berbeza dengan pembelajaran di sekolah kebangsaan, Bahasa Melayu digunakan sebagai bahasa perantaraan untuk pengajaran dan pembelajaran. Kebanyakan murid yang mempelajari Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan merupakan bukan penutur jati. Contohnya mereka terdiri dari kaum Melayu dan India. Mereka juga tidak mempunyai sebarang asas di dalam Bahasa Cina. Oleh itu, pembelajaran BCSK perlu dimulakan dari awal supaya pelajar dapat menguasainya dengan baik.

Penyelidikan ini menumpukan kepada asas pengajaran Bahasa Cina iaitu aspek pengajaran pengenalan karakter Cina. Menurut Zhu Man Li (2018), pengajaran pengenalan karakter Cina merupakan aspek yang besar dan penting di dalam pengajaran bahasa bagi murid sekolah rendah. Aspek ini juga mengandungi kandungan yang rumit dan kompleks. Kaedah pengajaran pengenalan karakter Cina secara tradisional tidak mampu untuk meningkatkan keaktifan murid semasa belajar. Tambahan pula, pengajaran kaedah tradisional tidak berupaya untuk meningkatkan kualiti pembelajaran murid di dalam mengenali karakter Cina dengan lebih berkesan.

Semasa mempelajari karakter Cina, murid berhadapan dengan beberapa masalah yang mengganggu mereka meningkatkan kefahaman terhadap pengenalan karakter Cina. Murid yang baru sahaja melepasi pendidikan pra sekolah masih lagi belum dibiasakan dengan suasana pembelajaran formal. Oleh itu, aspek pengenalan karakter Cina menjadi satu bebanan kepada mereka. Selain itu, jadual pembelajaran yang ketat juga menjadi masalah kepada murid untuk menumpukan perhatian kepada pembelajaran yang sebenar. Masa yang diperuntukkan kepada guru bahasa adalah sangat terhad. Dengan berbekalkan sempadan masa pengajaran yang singkat, guru perlu memperkenalkan sejumlah bilangan karakter Cina yang banyak kepada murid. Perkara ini menjadi suatu cabaran kepada guru dan murid di dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Cina. Justeru, kajian ini cuba mengkaji kesan penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dalam mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan.

Sorotan Literatur

Penggunaan Teknik Permainan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Wang Ya Nan (2016) menjalankan satu kajian di sebuah sekolah kebangsaan di daerah Chaoyang, Beijing. Sampel kajian terdiri daripada 215 murid tahun satu daripada 6 buah kelas. Kaedah kajian beliau adalah soal selidik dan pemerhatian bilik darjah. Berdasarkan pemerhatian dan ujian,

keputusan murid kurang memberangsangkan. Murid menghadapi masalah menguasai karakter Cina.

Oleh itu beliau mencadangkan penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Beliau juga mengelaskan permainan kepada beberapa jenis iaitu; permainan berasaskan latihan (练习性游戏, permainan simbolik (象征性游戏, permainan dengan peraturan (有规则游戏, permainan individu (单独游戏, permainan berpasangan (伙伴互助游戏, permainan berkumpulan (集体游戏, permainan untuk mengenali karakter Cina (认字游戏, permainan untuk menulis karakter Cina (写字游戏) dan permainan perkataan (词语游戏) .

Gu Min Shu (2015) menyatakan di dalam kajiannya bahawa permainan merupakan kaedah mempamerkan yang paling bersifat semulajadi dalam diri kanak-kanak. Manakala jiwa didik hiburan (游戏精神) pula ialah pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan, membolehkan pelajar bebas berkarya, penglibatan secara adil, menjalinkan kerjasama dan memupuk semangat sukarela dalam diri pelajar. Penggunaan jiwa didik hiburan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dapat menjadikan murid berasa gembira semasa belajar sekaligus membuahkan hasil yang baik. Beliau mencadangkan empat unsur yang perlu diterapkan dalam pengajaran iaitu unsur permainan menggunting dan melekat (剪贴游戏, 拥抱生活), mereka cipta (自由创造, 玩转汉字), menghormati imaginasi dan menonjolkan keperibadian (尊重想象, 张扬个性) dan aktif, ceria serta bersifat terbuka (活泼开放, 捕捉生成) .

Fu Xiao Li (2016) di dalam kajiannya reka bentuk dan penyelidikan permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina sekolah rendah membentangkan beberapa prinsip dan keperluan dalam reka bentuk permainan. Prinsip pertama ialah mengelakkan strategi permainan hanya mencakupi permukaan sahaja tetapi haruslah menggunakannya untuk mencapai standard pembelajaran. Prinsip kedua ialah reka bentuk pengajaran perlu merangsang setiap sensori murid dengan baik supaya meninggalkan kesan yang lebih sempurna. Prinsip seterusnya ialah guru perlu menguasai perancangan mengajar dengan cekap supaya langkah pengajaran yang mempunyai permainan dapat dijalankan dengan lancar, mempunyai hubungkait dengan isi pelajaran dan memberi kesan terhadap pencapaian murid. Beliau juga menekankan aspek reka bentuk dan aplikasi di dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Antara jenis permainan yang dicadangkan ialah permainan menaiki kereta api, permainan memetik epal, permainan uji minda, permainan mencari kawan, teka-teki, permainan kad perkataan dan permainan putaran roda.

Zhang Jing Qi (2016) di dalam kajiannya pula menyatakan fungsi dan keadaan semasa pengajaran pengenalan karakter Cina di sekolah rendah. Kenali karakter Cina merupakan suatu kebolehan yang kritikal dan perlu dikuasai oleh semua murid untuk mempelajari bahasa dengan baik. Malahan, kebolehan ini juga sangat penting untuk murid memahami isi pelajaran subjek yang lain. Oleh itu, sedari awal lagi murid perlu menguasai dengan baik kebolehan mengenal karakter Cina. Walau bagaimanapun, situasi semasa tidak menunjukkan pencapaian yang baik iaitu murid pendidikan rendah khususnya masih kurang menguasai kemahiran tersebut. Di dalam kajiannya telah

dinyatakan tiga kaedah yang boleh dilaksanakan untuk mengatasi masalah ini. Kaedah tersebut adalah pengajaran berdasarkan minat, pengajaran berunsurkan permainan dan pengajaran berasaskan gambar. Pengajaran berasaskan minat boleh mendorong murid untuk melakukan pembelajaran sendiri. Sifat ingin tahu yang tinggi dalam kalangan murid pendidikan rendah membantu murid menerokai isi pelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran berasaskan permainan pula menepati ciri-ciri yang terdapat pada murid sekolah rendah kerana aktiviti permainan membolehkan murid melakukan pergerakan yang pelbagai untuk mencapai matlamat permainan yang dilaksanakan. Pengajaran berasaskan gambar pula boleh dilaksanakan dengan bantuan buku bergambar (绘本). Murid dapat memahami maksud perkataan yang diajar secara langsung dengan melihat dan memegang buku bergambar tersebut. Namun, di dalam setiap situasi di atas bimbingan guru haruslah seiring supaya matlamat pengajaran dapat dicapai dengan optimum.

Kelebihan Dan Manfaat Pengajaran Karakter Cina Menggunakan Teknik Permainan.

Cao Min Yi (2014) di dalam penyelidikannya iaitu strategi permainan dalam pengajaran literasi sekolah rendah membincangkan penggunaan permainan dengan lebih mendalam. Beliau berpendapat bahawa penggunaan strategi permainan dapat membantu guru mengatur sesi pengajaran dengan lebih baik. Contohnya permainan digunakan untuk mengawal murid sekolah rendah yang aktif dan suka bergerak. Semasa mengatur perjalanan kelas, beliau menyatakan penggunaan lagu kanak-kanak (儿歌) dan muzik (音乐) mampu mengawal kelas. Selain itu strategi permainan juga dapat digunakan untuk menajamkan isi pelajaran dan mengukuhkan penguasaan karakter Cina dan pinyin. Permainan dapat membantu guru mengembangkan sepenuhnya sumber ilustrasi yang terdapat dalam buku teks dan dipadankan bersama lagu kanak-kanak. Tambahan lagi, pengkaji berpendapat sekiranya guru mahu memasukkan elemen permainan di dalam pengajaran guru haruslah mempunyai jiwa didik hiburan. Guru haruslah pandai menjadikan setiap arahan dan langkah pengajaran menjadi lebih berjiwa kanak-kanak dan menepati kehendak mereka yang aktif, suka bercakap dan suka bergaul. Di dalam penggunaan strategi permainan, guru perlu bijak memerhatikan butiran pelaksanaan dan memaksimumkan manfaat permainan yang dijalankan supaya murid memperoleh hasil yang optimum.

Chen Qiong (2017) di dalam kajiannya menyatakan bahawa kaedah permainan mampu meningkatkan minat murid dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Minat merupakan asas utama dalam pembelajaran. Oleh itu untuk mengatasi masalah murid tidak mampu mengingat karakter Cina yang dipelajari, penggunaan teknik permainan merupakan sebuah langkah yang selari dengan sifat murid pendidikan rendah. Selain itu kaedah permainan juga merupakan kaedah yang paling berkesan untuk mempelajari pengenalan karakter Cina. Murid dapat mengingat bentuk karakter Cina dan menyebut bunyi karakter Cina di bawah suasana yang ceria dan menghiburkan. Antara permainan yang dicadangkan adalah teka-teki karakter Cina, pembelajaran berasaskan lagu kanak-kanak dan permainan kereta api atau bas. Permainan sebegini dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran pengenalan karakter Cina kepada murid pendidikan rendah.

Zheng Yan Hui (2018) mengkaji tentang penggunaan teknik permainan dalam pengajaran bahasa bagi murid sekolah rendah. Hasil kajian beliau mendapati bahawa teknik permainan memberi kesan kepada tahap pemerhatian murid di dalam kelas. Murid lebih menumpukan perhatian dan meningkatkan kemahiran pemerhatian semasa pembelajaran. Selain itu, teknik permainan dalam pembelajaran bahasa membantu menjentik minat murid supaya lebih teruja untuk membuat penerokaan terhadap ilmu pengetahuan. Oleh itu, beliau mencadangkan gabungan

pengajaran pengenalan karakter Cina dan pengajaran permainan. Teknik permainan juga boleh digunakan di dalam pengajaran kemahiran membaca.

Konsep Permainan Bahasa (游戏教学概论)

Permainan ialah aktiviti bermain yang dikuasai oleh peraturan. Menyepak bola di padang adalah bermain, namun jika ditambah dengan peraturan seperti bagaimana dan dimanakah bola boleh disepak, menjadikan suatu objektif untuk dicapai, maka menjadikan aktiviti tersebut sebagai satu permainan (Gibbs, 1978). Henry Ellington (1998) juga mendefinisikan permainan sebagai suatu aktiviti yang melibatkan pertandingan dan mempunyai peraturan, untuk mencapai objektif tertentu seperti menang atau kalah. Tan Wee Hoe (2018) mentakrifkan permainan di dalam konteks sukan iaitu aktiviti fizikal yang mempunyai persaingan terancang di dalam masa dan ruang yang tersendiri. Namun aktiviti ini mempunyai potensi yang besar jika diaplikasikan sebagai permainan dalam pendidikan terutamanya dalam bentuk permainan bahasa. Penggunaannya boleh diperluaskan kepada pelbagai dimensi pembelajaran.

Menurut Kamarudin Husin (1996) permainan adalah aktiviti yang memikat dan memberi keseronokkan dan hiburan kepada murid. Permainan meninggalkan kesan yang mendalam dalam proses pembelajaran kanak-kanak. Aktiviti permainan amat sesuai dengan sifat semula jadi kanak-kanak yang amat menyukai hiburan, cabaran, persaingan dan kepuasan. Beliau menegaskan bahawa permainan bahasa juga memberi faedah dan manfaat yang sama seperti permainan lain. Hal ini kerana permainan bahasa dapat meningkatkan daya pemikiran logik dan penaakulan yang tinggi. Permainan bahasa merupakan aktiviti yang dirancang dalam pengajaran bahasa. Oleh itu permainan bahasa mempunyai hubungkait yang jelas dengan isi pelajaran seterusnya membantu murid meningkatkan kefahaman dalam mata pelajaran bahasa. Permainan bahasa juga merupakan aktiviti yang menggunakan sepenuhnya kemahiran berbahasa seperti mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Guru yang merancang aktiviti permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran perlu memastikan bahawa permainan tersebut menggunakan konsep, kemahiran dan pengetahuan tentang sesuatu mata pelajaran yang akan diajar (Wan Hasmah, 2013).

Kelebihan permainan bahasa berbanding kad bacaan dalam langkah pengajaran pula meliputi unsur didik hibur yang terdapat dalam permainan bahasa. Menurut Gu Min Shu (2015) penggunaan jiwa didik hibur dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dapat menyuntik keterujaan dalam diri murid seterusnya membuahkan hasil yang baik. Di dalam kajian yang dijalankan oleh Zhao Kai Lin (2014) pula, permainan bahasa dapat memenuhi ciri-ciri kinestetik yang terdapat pada murid sekolah rendah. Pembelajaran berunsurkan permainan serta pergerakan yang banyak dapat membantu murid supaya lebih menjiwai pembelajaran karakter Cina. Beliau turut menggunakan kad perkataan untuk membantu murid mengulang kaji perkataan yang telah dipelajari. Walaupun kaedah ini berunsur tradisional, namun jika digabungkan dengan teknik permainan akan memberi impak yang berlainan. Oleh itu permainan bahasa yang menggunakan kad perkataan juga dapat membantu murid lebih memahami dan mengenali karakter Cina dengan lebih berkesan. Antara permainan yang boleh dijalankan menerusi kaedah ini adalah permainan melontar kad mencari kawan (挑子卡找朋友), roda impian gembira (欢乐大转盘) dan kad Poker pin yin (拼音扑克牌).

Berdasarkan kajian-kajian lepas yang dijalankan di luar negara, pengajaran pengenalan karakter Cina merupakan asas yang penting terhadap penguasaan bahasa murid pendidikan rendah. Oleh itu perhatian yang serius harus diberi demi membolehkan murid menguasai kemahiran mengenal karakter Cina dengan baik. Ramai pengkaji menekankan aspek pengenalan karakter Cina kerana asas yang kukuh dapat melancarkan literasi dalam penguasaan bahasa Cina. Berdasarkan sorotan literatur di atas, rata-rata pengkaji menghuraikan prinsip pengajaran pengenalan karakter Cina, fungsi pengajaran karakter Cina, kepentingan pengajaran pengenalan karakter Cina di peringkat pendidikan rendah, persediaan sebelum mengajar, kepelbagaian permainan bahasa, kekurangan dalam pengajaran karakter Cina serta masalah yang dihadapi semasa mengajar karakter Cina.

Rumusan Kajian Luar Negara

Berdasarkan kajian-kajian lepas yang dijalankan di luar negara, pengajaran pengenalan karakter Cina merupakan asas yang penting terhadap penguasaan bahasa murid pendidikan rendah. Oleh itu perhatian yang serius harus diberi demi membolehkan murid menguasai kemahiran mengenal karakter Cina dengan baik. Ramai pengkaji menekankan aspek pengenalan karakter Cina kerana asas yang kukuh dapat melancarkan literasi dalam penguasaan bahasa Cina. Berdasarkan sorotan literatur di atas, rata-rata pengkaji menghuraikan prinsip pengajaran pengenalan karakter Cina, fungsi pengajaran karakter Cina, kepentingan pengajaran pengenalan karakter Cina di peringkat pendidikan rendah, persediaan sebelum mengajar, kepelbagaian permainan bahasa, kekurangan dalam pengajaran karakter Cina serta masalah yang dihadapi semasa mengajar karakter Cina.

Antara masalah yang sering dihadapi oleh murid pula ialah gagal mengingat karakter Cina yang telah dipelajari dan tidak boleh mengenal karakter Cina tersebut. Oleh itu, kebanyakan pengkaji mengambil pendekatan yang pelbagai untuk mengatasi masalah ini. Antara kaedah pengajaran pengenalan karakter Cina yang paling diminati adalah kaedah permainan bahasa. Rata-rata pengkaji berpendapat bahawa permainan adalah sangat sesuai dengan sifat murid yang sukakan pergerakan dan hiburan semasa belajar. Murid pula tidak dapat memberi perhatian dan tumpuan yang serius kepada guru dalam tempoh masa yang panjang. Oleh itu demi meneruskan pembelajaran, guru menggunakan kaedah permainan di dalam langkah pengajaran yang seterusnya seperti latihan dan pengukuhan. Berdasarkan contoh-contoh permainan bahasa yang telah berjaya dijalankan, pengkaji optimis untuk menjalankan kajian terhadap murid pendidikan rendah yang mempelajari bahasa Cina sebagai bahasa tambahan di sekolah kebangsaan.

Walau bagaimanapun, kebanyakan kajian lepas yang dijalankan tertumpu kepada murid sekolah rendah di negara China. Latar belakang murid pula adalah daripada golongan penutur jati bahasa Cina. Oleh itu, guru boleh melaksanakan permainan bahasa dengan gaya dan proses yang lebih kompleks seperti pengembangan perkataan menggunakan komponen indeks dan komponen karakter. Hal ini kerana murid telah mempunyai asas bahasa yang kukuh. Namun, hasil daripada penggunaan teknik permainan bahasa telah terbukti dalam banyak kajian-kajian lepas bahawa pencapaian murid dalam pengenalan karakter Cina telah meningkat.

Berbeza dengan kajian ini, murid yang akan mempelajari bahasa Cina terdiri daripada pelbagai bangsa dan kaum di Malaysia. Mereka bukanlah penutur jati bahasa Cina. Bahasa Cina yang dipelajari di sekolah kebangsaan merupakan kategori bahasa tambahan. Namun, cabaran adalah besar memandangkan murid tidak mempunyai asas langsung dalam bahasa Cina. Karakter

Cina pula adalah kunci kepada aspek literasi. Maka langkah yang sesuai seperti penggunaan teknik permainan adalah wajar untuk membimbing murid mengenali dan menyukai karakter Cina dengan lebih banyak dan efektif. Guru perlu menggunakan pendekatan yang pelbagai dan menarik supaya murid dapat memahami isi pelajaran dengan baik dan meningkatkan prestasi dalam pengenalan karakter Cina.

Kajian ini juga sangat relevan dan penting kerana pencapaian murid dalam mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan adalah penanda aras kepada kecekapan murid dalam menguasai bahasa Cina. Sekiranya murid berjaya mengikuti kelas bahasa Cina sehingga tahun 6, mereka masih boleh meneruskan pembelajaran bahasa Cina di sekolah menengah dan peringkat universiti dalam negara yang menawarkan bahasa Cina sebagai bahasa tambahan. Dari segi penggunaan dan aplikasi dalam kehidupan seharian pula, murid sentiasa boleh mengamalkan perbualan dan pembacaan harian dalam bahasa Cina kerana Malaysia merupakan sebuah negara berbilang kaum. Selain bahasa kebangsaan, bahasa Cina juga digunakan dengan sangat meluas. Tamat pendidikan formal, murid masih memerlukan bahasa Cina kerana kelebihan berbahasa Cina adalah suatu nilai tambah yang bermakna dalam mencari pekerjaan.

Justeru, pendekatan bahasa Cina di peringkat pendidikan rendah adalah sangat relevan dan penting supaya murid sedar akan kepentingannya seterusnya berusaha dengan lebih baik untuk menguasai bahasa Cina walaupun mereka bukan golongan penutur jati. Bagi melancarkan pengajaran dan pembelajaran di sekolah kebangsaan, penggunaan teknik permainan bahasa adalah sangat bersesuaian.

Metodologi

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kuantitatif. Perbandingan dijalankan melalui kajian kuasi eksperimen. Kajian ini meninjau kesan penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina bagi mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan dan minat murid terhadap aktiviti permainan dalam pembelajaran. Kajian ini menggunakan kaedah ujian pra, ujian pasca dan soal selidik.

Kajian ini menggunakan kaedah perbandingan yang dijalankan melalui kuasi eksperimen. Kaedah ini dipilih kerana kajian ini menggunakan dua teknik pengajaran yang berbeza iaitu teknik tradisional dan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dalam mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan. Di dalam kajian ini, satu kelas kumpulan kawalan akan diajar pengenalan karakter Cina menerusi teknik tradisional. Manakala satu kelas lagi iaitu kumpulan rawatan akan diajar pengenalan karakter Cina menerusi teknik permainan. Eksperimen akan dijalankan selama 8 minggu. Setelah selesai eksperimen, markah akan dikumpul dan seterusnya penganalisisan data akan dibuat. Dengan menggunakan soal selidik, kajian ini juga akan meninjau minat murid terhadap penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina.

Kajian ini dijalankan melalui tiga fasa. Fasa pertama, murid dari kedua-dua kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan menduduki ujian pra untuk mengenal pasti masalah sebenar pelajar dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina. Borang soal selidik diberi untuk mengkaji minat pelajar terhadap teknik permainan dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina. Kemudian

menuju ke fasa kedua, murid dalam kumpulan kawalan akan mempelajari karakter Cina menggunakan teknik tradisional. Manakala murid dalam kumpulan rawatan akan mempelajari karakter Cina menggunakan teknik permainan. Tempoh pembelajaran adalah selama 8 minggu bersamaan 2 bulan.

Setelah tamat 8 minggu pembelajaran, fasa ketiga bermula iaitu murid akan menduduki ujian pasca untuk menilai keberkesanan teknik tradisional dan teknik permainan yang telah dijalankan. Borang soal selidik sekali lagi diberikan untuk meninjau lebih lanjut minat murid terhadap penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina. Setelah tamat ketiga-tiga fasa kuasi eksperimen, markah ujian pra dan ujian pasca dari kedua-dua kumpulan dikumpulkan untuk pengiraan pencapaian murid. Peningkatan markah antara kedua-dua kumpulan dikira. Untuk melihat sekiranya terdapat perbezaan yang signifikan antara peningkatan markah tersebut, ujian t dijalankan.

Melalui soal selidik pula, skor yang diperoleh digunakan untuk mengkaji minat murid sebelum dan selepas penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Min skor bagi kumpulan kawalan dan rawatan dikira. Ujian t pula dijalankan untuk melihat sekiranya terdapat perbezaan yang signifikan antara skor min kedua-dua kumpulan.

Hasil perbandingan semua ujian yang dijalankan, pengkaji dapat mengenal pasti keberkesanan teknik permainan terhadap pengajaran pengenalan karakter Cina. Kajian rintis telah dijalankan sebelum kajian sebenar untuk memastikan kajian ini sesuai dijalankan. Selain itu, kajian rintis juga dijalankan untuk mengenal pasti sekiranya terdapat masalah lain dalam kajian ini.

Sampel bagi kajian ini adalah seramai 40 orang murid tahun satu sekolah kebangsaan yang memilih Bahasa Cina sebagai bahasa tambahan untuk dipelajari di sekolah. Murid sekolah kebangsaan dipilih kerana kajian ini meliputi kajian mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan. Selain itu, murid tahun satu dipilih kerana mereka merupakan murid yang baru melangkah ke aliran perdana. Kebolehan mereka adalah setara dan bersesuaian dengan kajian ini.

Kaedah persampelan yang dipilih adalah persampelan rawak mudah. Persampelan rawak mudah bermaksud setiap unit dalam populasi mempunyai peluang yang sama rata untuk terpilih sebagai sampel kajian. Persampelan rawak mudah dipilih kerana ciri-ciri populasi adalah homogen iaitu memiliki ciri yang sama. Semua murid merupakan murid tahun satu yang terdiri daripada kumpulan umur yang sama dan asas kebolehan pembelajaran yang sama.

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah borang soal selidik, kertas soalan ujian pra dan kertas soalan ujian pasca. Borang soal selidik digunakan untuk mengkaji minat dan pandangan awal murid terhadap teknik permainan dalam pembelajaran. Kertas soalan ujian pra akan diberikan sebelum eksperimen bermula, bertujuan untuk mengenal pasti tahap pencapaian murid sedia ada. Kertas ujian pasca pula digunakan untuk menilai sejauh mana keberkesanan teknik permainan yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina.

Prosedur pengumpulan maklumat bagi kajian ini dijalankan di kelas murid tahun satu sekolah kebangsaan yang memilih Bahasa Cina sebagai bahasa tambahan. Pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan markah kertas ujian pra dan ujian pasca yang dijalani oleh murid.

Prosedur dimulakan dengan ujian rintis di dua buah sekolah kebangsaan melibatkan kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Ujian rintis dijalankan untuk mengenal pasti masalah murid dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina.

Seterusnya murid di kedua-dua buah sekolah akan diberikan ujian pra untuk mengenal pasti tahap pencapaian murid dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina. Keputusan markah ujian pra dikumpul dan direkodkan. Murid juga diberi borang soal selidik untuk mengkaji minat murid terhadap penggunaan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Murid akan meneruskan pembelajaran pengenalan karakter Cina di dalam kelas masing-masing. Di peringkat ini, murid kumpulan kawalan akan menjalani pembelajaran pengenalan karakter Cina selama 8 minggu di bawah teknik tradisional. Manakala murid kumpulan rawatan pula akan menjalani pembelajaran pengenalan karakter Cina di bawah teknik permainan bahasa juga dalam tempoh masa yang sama iaitu 8 minggu. Pengajaran akan dilakukan oleh guru Bahasa Cina sekolah yang berkenaan.

Selesai sesi pengajaran selama 8 minggu tersebut, murid akan menjalani ujian pasca untuk menilai tahap keberkesanan teknik permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Markah ujian pasca dikumpul dan direkodkan. Murid juga diberi borang soal selidik untuk mengkaji minat murid terhadap permainan bahasa setelah sesi pembelajaran selesai dijalankan. Berikut merupakan ringkasan prosedur pengumpulan maklumat mengikut tempoh masa dan aktiviti pembelajaran yang dilakukan di kedua-dua buah sekolah.

Jadual 1

Prosedur Pengumpulan Maklumat

Aktiviti Pembelajaran	Tempoh Masa
Kajian Rintis	4 minggu
Ujian Pra	60 minit
Soal Selidik Pra	15 minit
Pengajaran dan pembelajaran pengenalan karakter Cina	8 minggu
Ujian Pasca	60 minit
Soal Selidik Pasca	15 minit

Dapatan Kajian Dan Perbincangan

Di dalam proses kajian kuasi eksperimen ini, ujian pra dijalankan pada minggu pertama kajian sebelum intervensi rawatan diberi kepada kumpulan rawatan. Ujian pra dijalankan terhadap dua kumpulan murid iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Markah telah dikira dan dikumpulkan. Proses kajian diteruskan dengan kumpulan kawalan menjalani pembelajaran selama 8 minggu menggunakan teknik tradisional dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Manakala kumpulan rawatan pula telah menjalani pembelajaran pengenalan karakter Cina di bawah teknik permainan bahasa.

Pengajaran dilakukan oleh guru bahasa Cina sekolah yang terlibat iaitu Sekolah Kebangsaan Dato' Wan Kemara bagi kumpulan kawalan dan Sekolah Kebangsaan Tunku Abdul Rahman Putra bagi kumpulan rawatan. Setelah selesai pengajaran selama 8 minggu, ujian pasca dijalankan untuk melihat keberkesanan teknik pengajaran yang telah digunakan. Markah ujian dikira dan direkodkan. Berikut merupakan skor pencapaian murid bagi kumpulan kawalan.

Jadual 2

Rumusan Skor Pencapaian Ujian Pra dan Pasca Kumpulan Kawalan.

Pencapaian	Ujian pra	Peratus	Ujian pasca	Peratus
Cemerlang	-	-	-	-
Baik	14	56%	12	48%
Memuaskan	11	44%	13	52%
Kurang memuaskan	-	-	-	-

Berdasarkan rumusan skor pencapaian murid bagi ujian pra, seramai 14 orang murid mendapat keputusan baik iaitu sebanyak (56%). Manakala 11 orang murid lagi mencapai tahap memuaskan iaitu sebanyak (44%). Peratusan keputusan ujian pasca juga tidak menunjukkan sebarang peningkatan, malah sedikit menurun. Pencapaian murid bagi tahap baik adalah sebanyak 12 orang iaitu (48%) dan pencapaian memuaskan adalah 13 orang iaitu (52%).

Jadual 3

Ujian T Berpasangan.

	N	Mean	Std. Deviation	Mean Paired Differences	t	P
Ujian Pra	25	59.52	7.87	-0.48	-0.34	0.738
Ujian Pasca	25	60.00	7.47			

Jadual 4

Ujian T.

	Ujian	N	Mean	Std. Deviation	t	P	Mean Difference
Skor	Pre	25	59.52	7.87	-0.22	0.826	-0.48
	Pasca	25	60.00	7.47			

Berdasarkan jadual ujian T berpasangan yang dijalankan terhadap skor ujian pra dan pasca bagi kumpulan kawalan, keputusan menunjukkan nilai $t = (-0.34)$ manakala nilai $p = (0.738)$.

Jadual 5

Rumusan Skor Pencapaian Ujian Kumpulan Rawatan.

Pencapaian	Ujian pra	Peratus	Ujian pasca	Peratus
Cemerlang	-	-	2	8%
Baik	12	48%	18	72%
Memuaskan	13	52%	5	20%
Kurang memuaskan	-	-	-	-

Berdasarkan rumusan skor pencapaian murid kumpulan rawatan, 12 orang telah mencapai tahap baik semasa membuat ujian pra iaitu sebanyak (48%). Selebihnya terdapat 13 orang murid mencapai tahap memuaskan iaitu sebanyak (52%). Bagi ujian pasca kumpulan rawatan pula, terdapat peningkatan tahap pencapaian murid. Dua orang murid berjaya mencapai tahap cemerlang mewakili (8%). 18 orang murid pula berjaya mencapai tahap baik iaitu sebanyak (72%). Terdapat peningkatan sebanyak (24%) bagi kategori murid yang mencapai tahap baik. Seterusnya terdapat lima murid yang mencapai tahap memuaskan iaitu (20%). Walau bagaimanapun, terdapat penurunan sebanyak (32%) bagi pencapaian tahap memuaskan kerana mereka telah berjaya memperoleh tahap baik.

Kesimpulannya terdapat peningkatan yang ketara bagi pencapaian murid dalam ujian pasca bagi kumpulan rawatan. Penggunaan teknik permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina telah terbukti dapat membantu murid meningkatkan pencapaian mereka. Berbanding dengan murid kumpulan kawalan yang mempelajari karakter Cina menggunakan teknik tradisional, murid dalam kumpulan rawatan telah menunjukkan prestasi yang lebih baik seperti tertera dalam jadual di atas. Dapat dilihat bahawa penggunaan teknik permainan bahasa dalam pengajaran karakter Cina dapat membantu murid meningkatkan kemahiran dalam mengenal karakter Cina dengan lebih tepat dan berkesan.

Jadual 6

Table Tests of Normality Shapiro-Wilk.

Group	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	P	
Pre Kawalan -SK Dato Wan Kemara, Changlun	Ujian Pre	0.944	25	0.182*
	Ujian Pasca	0.963	25	0.476*
	Perbezaan	0.961	25	0.439*
Pre Rawatan - SK Tunku Abdul Rahman Putra, Kuala Nerang	Ujian Pre	0.949	25	0.243*
	Ujian Pasca	0.966	25	0.551*
	Perbezaan	0.927	25	0.073*

*Bertabur normal, $P > 0.05$

Untuk memastikan sampel yang digunakan dalam kajian ini mempunyai ciri-ciri populasi, pengkaji telah menggunakan kaedah persampelan secara rawak. Ciri populasi yang baik adalah data yang diambil mestilah bertabur secara normal. Oleh itu, ujian normaliti Shapiro-Wilk telah dijalankan untuk melihat taburan data. Menerusi ujian ini, nilai P adalah ($P=0.182$) bagi ujian pra kumpulan kawalan dan ($P=0.243$) bagi ujian pra kumpulan rawatan. Seterusnya, nilai P adalah ($P=0.476$) bagi ujian pasca kumpulan kawalan dan ($P=0.551$) bagi ujian pasca kumpulan rawatan. Perbezaan nilai P adalah ($P=0.073$). Nilai ($P>0.05$) adalah signifikan iaitu menunjukkan bahawa taburan data adalah normal. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membuat ujian T terhadap pencapaian kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Dalam kajian ini, ujian T digunakan untuk menjawab soalan kajian yang pertama. Keputusan ditunjukkan dalam jadual di bawah.

Jadual 7

Ujian T.

Sekolah	Ujian	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	P	Mean Difference
Kawalan SK Dato Wan Kemara, Changlun	Pre	25	59.52	7.87	1.57	-0.22	0.826	-0.48
	Pasca	25	60.00	7.47	1.49			
Rawatan SK Tunku Abdul Rahman Putra, Kuala Nerang	Pre	25	59.52	8.59	1.72	-3.20	0.002*	-7.68
	Pasca	25	67.20	8.36	1.67			

*Signifikan, $P<0.05$

Jadual 8

Ujian T Perbezaan Pencapaian Kumpulan Kawalan Dan Kumpulan Rawatan.

Ujian	Sekolah	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	P	Mean Difference
Pre	Kawalan -SK Dato Wan Kemara, Changlun	25	59.52	7.87	1.57	0.00	1.000	0.00
	Rawatan -Sk Tunku Abdul Rahman	25	59.52	8.59	1.72			

	Putra, Kuala Nerang							
Ujian Pasca	Kawalan -SK Dato Wan Kemara, Changlun	25	60.00	7.47	1.49	-3.21	0.0 02*	-7.20
	Rawatan -Sk Tunku Abdul Rahman Putra, Kuala Nerang	25	67.20	8.36	1.67			
Perbezaan	Kawalan -SK Dato Wan Kemara, Changlun	25	0.48	7.10	1.42	-4.45	0.0 01*	-7.20
	Rawatan -Sk Tunku Abdul Rahman Putra, Kuala Nerang	25	7.68	3.86	0.77			

*Signifikan, $P < 0.05$

Jadual 8 menunjukkan keputusan ujian T bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Skor min ujian pra bagi kumpulan kawalan adalah (59.52) manakala skor min ujian pra bagi kumpulan rawatan adalah (59.52). Skor min bagi ujian pasca kumpulan kawalan pula adalah (60.00) manakala skor min ujian pasca bagi kumpulan rawatan adalah (67.20). Keputusan ujian T di atas menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan iaitu nilai $t = (-0.22, -3.20)$ dan nilai p adalah $= (0.002)$ iaitu $p < 0.05$. Ini bermakna hipotesis nul ditolak. Berdasarkan Jadual 1.8 terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor pencapaian pengenalan karakter Cina bagi kumpulan kawalan di dalam ujian pra dan ujian pasca. Perbezaan nilai skor min didapati lebih rendah iaitu (0.48) bagi kumpulan kawalan yang menjalani pembelajaran pengenalan karakter Cina menggunakan teknik tradisional. Manakala perbezaan nilai skor min bagi kumpulan rawatan adalah (7.68). Hal ini bermakna, pengajaran menggunakan teknik tradisional tersebut tidak dapat meningkatkan skor pencapaian murid dalam mengenali karakter Cina dengan lebih baik dan berkesan.

Jadual 9
Ujian T Sampel Berpasangan.

Sekolah	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences Mean	t	P
Kawalan - Ujian SK Dato Pre Wan Kemara, Changlun	25	59.52	7.87	1.57	-0.48	-0.34	0.738
	Ujian Pasca	25	60.00	7.47	1.49		
Rawatan - Ujian SK Tunku Pre Abdul Rahman Putra, Kuala Nerang	25	59.52	8.59	1.72	-7.68	-9.95	0.001*
	Ujian Pasca	25	67.20	8.36	1.67		

*Signifikan, $P < 0.05$

Jadual 9 menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan iaitu ($t = -9.95$, $P=0.001$) bagi kumpulan rawatan. Ini bermakna perbezaan yang signifikan dapat dilihat dalam skor pencapaian pengenalan karakter Cina bagi kumpulan rawatan yang telah ditunjukkan dalam ujian pra dan ujian pasca. Skor min juga didapati lebih tinggi bagi kumpulan rawatan yang telah menjalani pembelajaran menggunakan teknik permainan bahasa dalam mengenali karakter Cina. Ini membuktikan bahawa penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dapat meningkatkan pencapaian murid kumpulan rawatan ke tahap yang lebih baik. Berpandukan keputusan yang diperolehi dalam jadual di atas, soalan kajian dan hipotesis berikut dapat dijawab:

Soalan kajian 1:

Adakah terdapat perbezaan kesan penggunaan teknik tradisional dan teknik permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina terhadap pencapaian penguasaan karakter Cina murid tahun satu yang mempelajari mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan?

Keputusan ujian pra dan pasca bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor pencapaian murid terhadap penggunaan teknik permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Skor min bagi ujian pasca kumpulan rawatan menunjukkan nilai (67.20) manakala skor min bagi ujian pasca kumpulan kawalan adalah (60.00). Ini membuktikan bahawa penggunaan teknik permainan bahasa

dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dapat membantu meningkatkan pencapaian murid dalam mengenal karakter Cina dengan lebih baik dan berkesan.

Hipotesis:

H01 : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara keputusan ujian pra dengan ujian pasca pencapaian murid dalam pengenalan karakter Cina.

Ha1 : Terdapat perbezaan yang signifikan antara keputusan ujian pra dengan ujian pasca pencapaian murid dalam pengenalan karakter Cina.

Berdasarkan keputusan ujian-t yang dijalankan, hipotesis nul ditolak. Hal ini kerana ujian-t menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara keputusan ujian pra dengan ujian pasca pencapaian murid dalam pengenalan karakter Cina. Dapat disimpulkan bahawa, penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina dapat membantu murid mengenali karakter Cina dengan lebih baik berbanding penggunaan teknik tradisional. Perbandingan skor pencapaian murid dalam ujian pra dan pasca juga menunjukkan perbezaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil ujian T dan analisis skor pencapaian murid dalam ujian pra dan ujian pasca, didapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor min pencapaian murid tersebut. Skor min bagi ujian pasca kumpulan kawalan adalah (50.68) manakala skor min bagi ujian pasca kumpulan rawatan adalah (69.56) iaitu lebih tinggi. Ini bermakna terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor pencapaian murid bagi kumpulan rawatan yang telah menjalani pembelajaran pengenalan karakter Cina menggunakan teknik permainan bahasa. Ini membuktikan bahawa murid telah menunjukkan peningkatan dalam ujian pasca bagi kumpulan rawatan. Setelah menjalani pembelajaran mengenali karakter Cina menggunakan kaedah permainan bahasa, murid dapat meningkatkan kemahiran membaca dan mengenali karakter Cina dengan lebih baik dan berkesan.

Peningkatan jelas ditunjukkan pada rumusan skor pencapaian murid kumpulan rawatan semasa ujian pasca iaitu seorang murid berjaya mencapai tahap cemerlang mewakili (4%). 23 orang murid pula berjaya mencapai tahap baik iaitu sebanyak (92%). Terdapat peningkatan sebanyak (28%) bagi kategori murid yang mencapai tahap baik berbanding ujian pra. Skor pencapaian murid ini telah menjawab persoalan kajian yang pertama. Ini membuktikan bahawa penggunaan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan prestasi murid dalam mengenal dan membaca karakter Cina dengan lebih baik.

Hal ini selari dengan pendapat yang dinyatakan oleh Leila Ketterlinus (2017) di dalam kajiannya yang telah mengenalpasti bahawa terdapat banyak manfaat menggunakan teknik permainan di dalam pengajaran kelas bahasa asing. Permainan menjadikan semua aktiviti pembelajaran lebih menarik dan murid lebih santai. Peraturan permainan dan peranan yang dipegang murid semasa permainan memberi pengalaman yang bermakna kepada murid semasa proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu Zheng Yan Hui (2018) juga berpendapat bahawa teknik permainan memberi kesan kepada tahap pemerhatian murid di dalam kelas. Murid lebih menumpukan perhatian dan meningkatkan kemahiran pemerhatian semasa pembelajaran. Selain itu, teknik permainan dalam pembelajaran bahasa membantu menjentik minat murid supaya lebih teruja untuk membuat

penerokaan terhadap ilmu pengetahuan. Oleh itu, beliau mencadangkan gabungan pengajaran pengenalan karakter Cina dan pengajaran permainan. Teknik permainan juga boleh digunakan di dalam pengajaran kemahiran membaca.

Tan Jing Zhi (2016) menyatakan di dalam kajiannya penggunaan permainan dalam pengajaran pengenalan karakter Cina bagi peringkat rendah menjadikan pengajaran lebih berkesan. Pendidikan peringkat rendah memerlukan masa yang banyak untuk memperkaya kosa kata dan perbendaharaan kata. Kaedah tradisional yang sering digunakan seperti menyalin perkataan Cina berulang kali untuk mengingat sering menjadikan murid berasa terbeban dan mengurangkan minat untuk belajar. Secara tidak langsung memberi kesan yang kurang membina terhadap pelajar. Oleh itu guru perlu mengatur pelbagai jenis aktiviti berunsur permainan untuk menjadikan suasana pembelajaran lebih santai dan murid lebih proaktif dan seronok. Antara langkah yang boleh diambil ialah menggunakan aktiviti permainan untuk membimbing murid mengenali karakter Cina dan membaca dengan lebih tepat. Langkah kedua ialah membantu murid membezakan bentuk karakter (字形) menerusi aktiviti permainan. Manakala langkah ketiga ialah membantu murid mengulangkaji perkataan Cina yang telah dipelajari menggunakan aktiviti permainan yang bervariasi.

Hasil kajian lepas di atas menyokong bahawa aktiviti permainan bahasa dapat membantu murid meningkatkan prestasi dalam pembelajaran iaitu mengenali dan membaca karakter Cina dengan lebih berkesan. Oleh itu, hasil kajian ini terbukti selari dengan hasil kajian-kajian lepas yang telah dijalankan.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahawa kajian penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina sekolah kebangsaan bagi murid tahun satu ini dapat dilaksanakan dengan jayanya. Menurut dapatan kajian yang telah diperolehi, terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor pencapaian murid terhadap penggunaan teknik permainan bahasa dalam pengajaran pengenalan karakter Cina. Dapatan bagi soal selidik juga mendapati terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor minat murid setelah menjalani pembelajaran menggunakan teknik permainan bahasa. Maka, kajian ini membuktikan bahawa teknik permainan bahasa mampu meningkatkan prestasi murid dalam pembelajaran pengenalan karakter Cina bagi murid tahun satu sekolah kebangsaan.

Teknik permainan bahasa didapati mempunyai banyak kelebihan yang dapat merangsang minat murid dan membentuk suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Selain itu, aktiviti permainan juga bertepatan dengan sifat semula jadi kanak-kanak yang amat cenderung terhadap unsur hiburan, cabaran serta persaingan sesama rakan. Ini secara tidak langsung dapat memberi kesan yang positif terhadap proses tumbesaran dan pembelajaran murid (Kamarudin Husin, 1996).

Oleh itu guru haruslah menggunakan kelebihan ini untuk melancarkan proses pengajaran mengenali karakter Cina bagi murid tahun satu. Walaupun berdepan dengan pelbagai cabaran, namun sebenarnya pembelajaran Bahasa Cina sebagai bahasa tambahan di sekolah kebangsaan dapat ditingkatkan kemajuannya. Selain daripada pelbagai kaedah pengajaran yang lain, kaedah permainan bahasa juga adalah sesuatu yang harus diberi perhatian dan ditingkatkan

pelaksanaannya. Untuk mencapai kemenjadian murid, gabungan pelbagai teknik pengajaran sememangnya memberi kelebihan kepada guru dan murid. Pendedahan dan gabungan pelbagai kaedah pembelajaran juga dapat membantu murid meneruskan minat terhadap pembelajaran serta menunjukkan prestasi yang lebih cemerlang.

Diharapkan hasil kajian ini dapat memberi sedikit manfaat kepada bidang pengajaran dan pembelajaran khususnya terhadap pembelajaran Bahasa Cina sebagai bahasa tambahan di sekolah kebangsaan. Semoga pembelajaran yang lebih berbentuk interaktif ini dapat memacu pendidikan ke arah yang lebih gemilang dan terbilang.

References

- Cao, M. Y. (2014). Xiaoxue Dinianji Yuwen Kecheng Jiaoxue Youxi Yunyong De Celue Yanjiu. *Jiaoyu Yikan*, Vol. 6, No. 15, 79-81.
- Chen, Q. (2017). Xiaoxue Dinianji Yuwen Shizi Jiaoxue Fangfa Chutan. *Jiaocai Fangfa*, Vol. 27, 039.
- Fu, X. L. (2016). Dinianji Shizi Jiaoxue Zhong Youxi De Sheji Yu Yanjiu. *Xiaoxue Jiaoxue Cankao Yuwen*, Vol. 25, 87-88.
- Gibbs, G. (1987). *Dictionary of gaming, Modelling and Stimulation*. E & FN Spon Ltd., London.
- Gu, M. S. (2015). Zunxun Youxi Jingshen, Rang Shizi Jiaoxue Chongman Meili. *Suzhi Jiaoyu*, Vol. 12, 187.
- Henry Ellington, M. G., 1998. *Using Games & Simulations in the Classroom*. Edisi Pertama. London: Kogan Page Limited.
- Kamarudin H., 1996. *Permainan Bahasa*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.
- Leila Ketterlinus. (2017). *Using Games In Teaching Foreign Languages*. United States Military Academy, New York.
- Tan W. H., 2015. *Gamifikasi Dalam Pendidikan*. Perak, Malaysia: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Tan, J. Z. (2016). Youxi Shizi, Rang Diduan Shizi Jiaoxue Geng Gaoxiao. *Xiaoxue Jiaoxue Cankao*, Vol. 07, 91.
- Wan H., 2013. *Permainan dan Simulasi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wang Ya Nan. (2016). *F Xiaoxue Shizi Youxi Jiaoxue De Yingyong Yanjiu*. Zhongyang Minzu Daxue.
- Zhang, J. Q. (2016). Xiaoxue Yuwen Shizi Jiaoxue Fangfa De Yanjiu. *Du Yu Xie Zazhi*, Vol. 13, No. 11, 208.
- Zhao, K. L. (2014). Xiaoxue Yuwen Shizi Youxi Jiaoxue Fa Tan Wei. *Yuwen Tiantan Vol. 11*, 35.
- Zheng, Y. H. (2018). Qianxi Youxi Jiaoxuefa Zai Xiaoxue Yuwen Jiaoxue Zhong De Yingyong. *Xin Kecheng (Shang)*, 77.
- Zhu, M. L. (2018). Xiaoxue Yuwen Qingjinghua Ketang Shizi Jiaoxue Fangfa Yanjiu. *Kaoshi Zhoukan*, 76.