

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

**PENGAPLIKASIAN PERMAINAN KAD MEMORI
DALAM PEMBELAJARAN KATA NAMA AM
KONKRIT BAHASA KADAZANDUSUN**

**MEMORY CARD GAME IN CONCRETE COMMON
NOUNS LEARNING IN KADAZANDUSUN LANGUAGE**

Jesseca Dunis¹; Minah Sintian ^{*2}; Mohd. Norazmie Mohd. Yusof ³

¹ Malay Language Literature and Department, Faculty of Language and Communication, Sultan Idris Education University Malaysia, Malaysia. Email: qnow94@gmail.com

² Malay Language Literature and Department, Faculty of Language and Communication, Sultan Idris Education University Malaysia, Malaysia. Email: minahsintian@fbk.upsi.edu.my

³ Department of Language, University Brunei Darussalam, Brunei.

Email: norazmie.yusof@ubd.edu.bn

*Corresponding author

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/301>

Abstract

Pupils from various dialects of Kadazandusun language face problem in identifying nouns in Kadazandusun Language subject in school as the subject taught in Bunduliwan dialect. This situation requires interesting teaching and learning strategies through the use of language games. This study aims to identify the achievement level of concrete common nouns in the Kadazandusun language using memory card games. This is a quasi-experimental quantitative approach. The data collection instruments used include pre-test, post-test and Memory Card Game. This research was conducted in a primary school in Telupid Tongod district, Sabah. A number of 20 pupils in Year Three were chosen through intact group sampling according to their respective classes. The data was analyzed descriptively using mean and percentage. The result showed that Memory Card Game has increased the level of achievement in concrete common nouns among the treatment group compared to the control group with a mean value of 65.20 compared to 26.20. In conclusion, the Memory Card Game increased the mastery level in learning common concrete nouns in the Kadazandusun Language. This study implied that Memory Card Game can be applied by teachers in rural areas as a tool to improve vocabulary mastery in Kadazandusun Language in primary school.

Keywords: Memory Card Game, concrete common nouns, Kadazandusun language, quasi-experimental

Abstrak

Murid yang terdiri daripada penutur pelbagai dialek Kadazandusun menghadapi masalah mengenal pasti kata nama am dalam dialek Bunduliwan yang digunakan sebagai pemiawaian bahasa dalam mata pelajaran Bahasa Kadazandusun di sekolah. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap pencapaian kata nama am konkrit bahasa Kadazandusun dengan pengaplikasian permainan kad memori. Kajian ini menggunakan penyelidikan kuantitatif jenis kaedah kuasi-eksperimental. Ujian pra, ujian pasca dan Permainan Kad Memori digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam kajian ini. Kajian ini dijalankan di salah sebuah sekolah rendah dalam daerah Telupid Tongod, Sabah. Kajian ini melibatkan 20 orang murid Tahun 3 yang dipilih berdasarkan *intact group* iaitu berdasarkan kelas yang ditentukan oleh pihak sekolah. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan min dan peratus. Kajian mendapati pengaplikasian Permainan Kad Memori dapat meningkatkan tahap pencapaian kata nama am konkrit dalam kalangan murid kumpulan rawatan berbanding murid kumpulan kawalan dengan nilai min 65.20 berbanding 26.20. Kesimpulannya, Permainan Kad Memori dapat membantu meningkatkan tahap penguasaan murid dalam pembelajaran kata nama am konkrit Bahasa Kadazandusun. Implikasi kajian menunjukkan bahawa permainan ini merupakan strategi pengajaran yang sesuai digunakan oleh guru-guru di kawasan pedalaman dalam meningkatkan pemahaman kata nama am konkrit murid di sekolah rendah.

Kata Kunci: Permainan Kad Memori, kata nama am konkrit, bahasa Kadazandusun, kuasi-eksperimen

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



Received 22nd July 2024, revised 19th August 2024, accepted 1th September 2024

Pengenalan

Bahasa Kadazandusun (BKD) merupakan bahasa etnik yang ditawarkan di sekolah rendah dan menengah di negeri Sabah sebagai mata pelajaran tambahan. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran BKD di sekolah rendah dengan menggunakan kurikulum telah dimulakan pada tahun 1997 secara berperingkat-peringkat bermula Tahun 4 (Linah Bagu, 2019). Selaras dengan perkembangan kurikulum pendidikan di Malaysia, mata pelajaran BKD di sekolah rendah dilaksanakan berasaskan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Semakan 2017 (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2017). Pelaksanaan mata pelajaran BKD ini bertujuan untuk memenuhi kemahiran bahasa murid supaya mereka dapat menggunakan bahasa Kadazandusun dengan betul, teratur dan bersopan santun melalui kandungan aktiviti kurikulum yang dibangunkan (KPM, 2017).

Kajian ini memfokuskan kemahiran tatabahasa khususnya aspek kata nama am konkrit di sekolah rendah. Tatabahasa sebagai sistem atau peraturan dalam komunikasi lisan dan bertulis agak sukar dikuasai oleh kebanyakan murid sama ada di sekolah rendah, menengah mahupun di

institusi pengajian tinggi. Misalnya kajian Sivaneswary (2019), mendapati bahawa penguasaan aspek golongan kata murid Tahun 5 di SJK (Tamil) dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah tidak memuaskan apabila hampir 60% daripada 50 responden gagal menjawab ujian penilaian kemahiran tatabahasa dengan betul. Kajian Nurul Adzwa Ahamad et al. (2020), juga mendapati bahawa kebanyakan responden yang terdiri daripada murid tingkatan empat kerap kali menggunakan imbuhan yang salah dalam penulisan karangan. Ketidaktepatan dalam penggunaan imbuhan menyebabkan mesej yang hendak disampaikan boleh ditafsirkan oleh pembaca dalam pelbagai makna atau mesej itu langsung tidak bermakna.

Dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) BKD Tahun 3 (KPM, 2017), aspek golongan kata dipelajari dalam standard kandungan 5.2 “Menggunakan pelbagai golongan kata dalam pertuturan dan penulisan”. Perincian standard pembelajaran dapat dilihat dalam 5.2.1 “Membezakan kata mengikut golongan kata nama, kata kerja dan kata adjektif” serta 5.2.2 “Memilih golongan kata yang betul untuk melengkapkan ayat”. Pembelajaran golongan kata nama dalam Bahasa Kadazandusun agak sukar difahami oleh kebanyakan murid atas pelbagai faktor seperti pemiawaian standard bahasa Kadazandusun dan kecenderungan generasi muda terhadap bahasa Melayu (Rosliah Kiting et al., 2019). Berdasarkan lokasi kajian, murid yang mengambil mata pelajaran BKD adalah terdiri daripada penutur dialek dalam keluarga bahasa Paitan atau Paitanik sedangkan dialek yang digunakan dalam BKD ialah dialek Bunduliwan. Dialek Bunduliwan merupakan bahasa pertuturan suku Bundu dan Liwan dalam keluarga bahasa Dusun atau Dusunik.

Meskipun Paitanik termasuk dalam rumpun bahasa Kadazandusun namun banyak perkataan yang berbeza dari segi sebutan dan makna kata. Perbezaan tersebut dapat dipengaruhi oleh lokasi petempatan (Dayu Sansalu, 2014), dan keadaan topografi (Minah Sintian et al., 2019). Kajian Minah Sintian (2023), mendapati salah satu suku dalam keluarga bahasa Paitan, iaitu Tombonuo mempunyai perbezaan sebutan beberapa perkataan dengan suku Mangkaak yang dikelompokkan sebagai keluarga bahasa Dusun. Antara perkataan kata nama am konkrit yang berbeza sebutannya ialah ikan, burung, kutu dan rumput. Tombonuo menyebut ‘ikan’ sebagai *pia’at* sementara Mangkaak menyebutnya sebagai *randag* atau *sada*. ‘Burung’ disebut *pumpulu’* dalam Tombonuo sementara Mangkaak menyebutnya *tombolog*. Perkataan ‘kutu’ disebut *buas* dalam dialek Tombonuo sementara Mangkaak menyebutnya *kutu* seperti bahasa Melayu. ‘Rumput’ pula disebut *rikut* dalam Tombonuo sementara Mangkaak menyebutnya *sakot*. Perbezaan sebutan ini menyebabkan masalah ketidakfahaman antara penutur yang berbeza dialek.

Tinjauan awal mendapati murid di lokasi kajian tidak mampu memberikan respon yang betul secara lisan dan bertulis semasa pembelajaran mata pelajaran Bahasa Kadazandusun. Situasi seperti ini menjadikan pembelajaran bersifat pasif dan interaksi berlaku sehalu, iaitu berpusatkan kepada guru sahaja. Permasalahan ini wujud akibat perbezaan dialek murid dan dialek pemiawaian yang digunakan dalam pengajaran di sekolah. Selain itu, murid-murid juga kurang terdedah dengan penggunaan bahasa ibunda kerana cenderung menggunakan bahasa Melayu dalam pertuturan seharian. Hal ini menyebabkan pengetahuan perbendaharaan kata murid dalam bahasa Kadazandusun khususnya dialek Bunduliwan terhad.

Perbendaharaan kata merupakan asas dalam pembelajaran bahasa. Pada masa yang sama, pengetahuan makna juga penting untuk membolehkan murid memahami perkataan daripada pelbagai golongan kata secara lisan atau bertulis. Hal ini diakui oleh Rosni Samah (2009), bahawa

kebolehan menyebut perkataan dengan betul, memahami makna kata dengan tepat serta tahu menggunakan perkataan tersebut dalam ayat yang lengkap merupakan syarat penguasaan perbendaharaan kata bagi seorang murid. Keterbatasan ini menyumbang terhadap kesukaran murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Menyedari kepentingan penguasaan aspek perbendaharaan kata dalam pembelajaran bahasa, maka strategi pengajaran dan pembelajaran perlu dikenal pasti bermula dari proses pembinaan suatu bahan pembelajaran sehinggalah ke peringkat aplikasi dan hasilnya. Oleh itu, kajian ini akan menjelaskan pengaplikasian permainan kad memori dalam pembelajaran kata nama am konkrit bahasa Kadazandusun untuk tujuan melihat pencapaian kata nama am konkrit murid dalam dua kumpulan yang berbeza.

Sorotan Literatur

Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Kanak-kanak dan bermain tidak dapat dipisahkan kerana mereka belajar melalui proses bermain. Tracy et al. (2020), ada menyatakan bahawa golongan pendidik memainkan peranan yang penting dalam merancang aktiviti pembelajaran dan menggunakan bahan bantu belajar yang inovatif supaya dapat menyampaikan isi pembelajaran dengan lebih berkesan. Dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, aktiviti pembelajaran yang melibatkan permainan merupakan satu keperluan. Konsep main menurut Noriati A. Rashid et al. (2015), merupakan suatu aktiviti yang menyeronokkan, memerlukan penglibatan langsung yang aktif secara fizikal dan mental serta kesannya berlaku secara langsung ke atas individu yang mengalami atau melakukannya.

Permainan ataupun gamifikasi merupakan elemen pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran abad ke-21. Menurut Rohaila dan Fariza Khalid (2017), permainan ataupun gamifikasi ini bertujuan untuk memberi motivasi kepada pelajar serta merangsang minat, mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain serta menggalakkan pembelajaran bersifat penyelesaian. Permainan juga menimbulkan suasana menyeronokkan dalam pembelajaran serta membangunkan keupayaan berbahasa seorang kanak-kanak. Selain itu, permainan turut menggalakkan penglibatan murid serta persaingan yang membantu pembelajaran secara luar sedar (Kusuma et al., 2017; Melor Md Yunus et al., 2020). Dalam konteks kajian ini, permainan bahasa disampaikan dalam bentuk modul sebagai salah satu bahan pembelajaran yang dipilih bagi membantu meningkatkan pencapaian dalam pembelajaran kata nama am konkrit.

Terdapat beberapa prinsip pembelajaran yang dijalankan melalui permainan. Menurut Noriati A. Rashid et al. (2015), bermain merupakan satu pendekatan terancang dan berstruktur bagi memberikan peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana yang tidak begitu formal, menyeronokkan, bebas dan selamat. Ayesha Perveen et al. (2016), turut mengakui bahawa permainan dapat memberikan keseronokan serta motivasi kepada murid untuk mempelajari perkara baharu dengan mudah.

Permainan kad memori dalam kajian ini dirancang dan distruktur dengan batasan tertentu sesuai dengan ciri-ciri permainan dalam pembelajaran yang telah dicadangkan oleh para sarjana. Permainan yang dilaksanakan dalam kajian ini dilaksanakan dengan kawalan guru, namun murid

bebas berkomunikasi dengan rakan sekumpulan berkaitan maksud gambar dan perkataan yang mereka lihat pada kad. Permainan ini juga selamat dari segi alat dan cara permainan iaitu hanya menggunakan kad yang perlu diselak.

Konsep Permainan Kad Memori

Permainan kad memori merupakan permainan yang melibatkan kad sebagai peralatan permainan yang utama. Terdapat dua jenis kad, iaitu kad yang mengandungi ejaan perkataan kata nama am konkrit dan kad yang mengandungi gambar maksud yang diwakili oleh kata nama am konkrit tersebut. Permainan ini memerlukan pemain menyelak sekeping kad yang mengandungi gambar dan sekeping kad yang mengandungi perkataan. Jika pemain berjaya menyelak kad yang berpadanan, kad tersebut akan dikeluarkan dan pemain seterusnya akan mengambil alih giliran untuk menyelak. Sekiranya kad yang diselak tidak berpadanan, murid perlu mengingati kedudukan setiap kad beserta gambar dan perkataan yang terdapat pada kad sehingga tiba giliran untuk menyelak kad yang seterusnya. Dalam permainan kad memori, kumpulan pertama yang berjaya mencari padanan kesemua kad gambar dan kad perkataan dikira sebagai pemenang.

Menurut Dhea Ross Mia Nabila dan Saunir Saun (2018), kejayaan murid dalam permainan ini bergantung kepada keupayaan murid untuk mengingat perkataan yang telah diperkenalkan kepada mereka dalam pembelajaran terdahulu. Penggunaan kad gambar dalam permainan memainkan peranan penting untuk merangsang ingatan pemain terhadap maksud perkataan secara visual. Venolia Sharin dan Mulyadi Hasan (2023), mengakui bahawa murid yang belajar dengan menggunakan permainan berkonsepkan permainan kad memori akan mampu mempelajari lebih banyak perbendaharaan yang secara langsungnya akan tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Permainan kad memori dalam kajian ini bersifat komunikatif dan membolehkan murid-murid berkomunikasi dengan rakan yang lain. Ciri-ciri permainan yang komunikatif membolehkan murid daripada pelbagai tahap pengetahuan dapat saling berkomunikasi dan menyokong antara satu sama untuk mencapai target yang sama iaitu mengenal pasti perbendaharaan yang tepat dalam suatu jenis permainan (Marzieh Taheri, 2014).

Kata Nama Am Konkrit

Pembelajaran kata nama am konkrit adalah sebahagian daripada pembelajaran perbendaharaan kata. Wilkins (1972, yang dipetik dalam Ayesha Perveen et al. 2016), menghujah bahawa seseorang itu akan mengalami kesukaran untuk menyampaikan apa-apa perkara tanpa perbendaharaan kata yang tepat. Pernyataan ini memberikan penekanan terhadap kepentingan penguasaan perbendaharaan kata dan maknanya agar mesej dapat disampaikan dengan tepat. Arif dan Idhar (2021), telah menegaskan keperluan pembelajaran perbendaharaan kata dari aspek makna kata sama ada secara formal atau pun tidak formal agar murid dapat menggunakan bahasa yang betul dan tepat bersesuaian dengan tujuan pengungkapan.

Pembelajaran kata nama am konkrit melalui permainan bahasa dalam konteks kajian ini memberikan fokus terhadap makna harfiah atau makna kamus bagi kata nama am konkrit yang dipilih. Walau bagaimanapun, terdapat juga pandangan golongan sarjana yang menyatakan
MJSSH 2024; 8(4)

bahawa pembelajaran makna tidak menjamin pembelajaran perkataan baharu yang bermakna. Antaranya termasuklah pernyataan Zeta et al. (2019), yang menyatakan bahawa murid memerlukan pendedahan bagi perkataan tertentu dalam konteks yang pelbagai sebelum mereka dapat mengenali, memahami dan menggunakan perkataan tersebut. Kepelbagaian konteks yang dimaksudkan dalam pernyataan ini termasuklah penggunaan sesuatu perkataan yang betul dari aspek tatabahasa ataupun penggunaan dalam struktur ayat. Dalam konteks kajian ini, pengkaji menyelitkan ayat dan ungkapan mudah yang menggunakan kata nama am konkrit bagi membiasakan pendengaran murid. Hal ini akan dimasukkan dalam aktiviti pembelajaran terancang.

Dalam konteks kajian ini, penggunaan bahan visual seperti kad gambar dan kad perkataan merupakan media utama untuk menyampaikan maklumat pada proses sensori ingatan murid. Benda atau konsep yang berbentuk konkrit tersebut kemungkinannya sudah pernah ditemui atau dilihat oleh murid dalam kehidupan seharian namun tidak mengetahui nama benda tersebut ataupun hanya mengenalinya dalam istilah bahasa pertama. Oleh itu, penggunaan visual yang merangsang ingatan semula terhadap sesuatu konsep tersebut dapat membantu memudahkan murid untuk mengingati nama benda yang bersifat konkrit. Bersandarkan Teori Pemprosesan Maklumat Gagne (1985, yang dipetik dalam Nor Aizal Akmal Rohaizad, 2015), kata nama am konkrit berkait rapat dengan semua benda yang dapat diperhatikan oleh murid dengan penggunaan deria yang pelbagai. Dalam konteks kajian ini, kata nama am konkrit dibataskan terhadap benda yang dapat dilihat secara nyata sahaja. Sejumlah empat puluh kata nama am konkrit diambil daripada senarai kata nama am konkrit yang terdapat dalam Buku Teks Bahasa Kadazandusun Tahun 3 Unit 6: *Tanom Posorili* yang bermaksud “Tanaman Sekeliling” (Charles Gustin et al., 2021). Sebanyak sepuluh kata nama am konkrit yang berkaitan dengan isi kandungan unit pembelajaran ditambahkan menjadikan jumlah kata nama am konkrit yang digunakan dalam kajian ini sebanyak lima puluh perkataan. Wan Noorli et al. (2017), menegaskan bahawa tahap ingatan terhadap perkataan yang telah dipelajari akan bertambah kukuh sekiranya pembelajaran digabungkan dengan penggunaan gambar dalam pembelajaran kolaboratif. Oleh itu, pembelajaran menggunakan permainan kad memori ini dijalankan secara kolaboratif.

Kepentingan Pembelajaran Perbendaharaan Kata

Pengetahuan perbendaharaan kata merupakan teras dalam penguasaan sesuatu bahasa. Nguyen dan Kuat (2003, yang dipetik dalam Amirhossein, 2022), menyatakan bahawa pembelajaran perbendaharaan kata dalam sesuatu bahasa yang baharu merupakan domain yang penting kerana dapat menggabungkan empat kemahiran bahasa yang utama, iaitu bertutur, membaca, menulis dan mendengar. Md. Harun Rashid et al. (2022), mengakui bahawa komunikasi akan terjejas sekiranya penutur tidak mengetahui perkataan yang sesuai walaupun telah menguasai asas tatabahasa bagi sesuatu bahasa. Pandangan sarjana ini jelas menunjukkan kepentingan pembelajaran perbendaharaan kata.

Perbendaharaan kata merupakan antara kemahiran bahasa yang paling kritikal. Dalam pembelajaran perbendaharaan kata, terdapat tiga aspek yang perlu diberikan perhatian oleh guru, iaitu aspek bentuk, konteks dan penggunaan sesuatu perkataan. Menurut Nation (2001, yang dipetik dalam Rashid et al., 2022), ketiga-tiga aspek tersebut termasuklah sebutan, ejaan, terbitan dan tatabahasa. Melalui pembelajaran perbendaharaan kata yang berkesan, murid mampu

menggunakan sesuatu bahasa dengan baik. Pengetahuan perbendaharaan kata akan meningkatkan penguasaan sesuatu bahasa (Nation 2001, yang dipetik dalam Urunova Shakhlo Rafikova, 2021).

Metodologi Kajian

Kajian ini berbentuk penyelidikan kuantitatif dengan menggunakan kaedah kuasi-eksperimen. Seramai 20 orang murid Tahun 3 yang mengambil mata Pelajaran BKD di sebuah sekolah dalam daerah Telupid, Sabah telah dipilih sebagai sampel kajian. Jumlah sampel yang sedikit ini disebabkan oleh populasi murid Tahun 3 di sekolah yang dipilih untuk menjalankan kajian ini hanya seramai 20 orang sahaja. Kelas Tahun 3 hanya mempunyai dua kelas. Pengkaji juga menghadapi kekangan masa, tenaga pembantu dan kewangan untuk menjalankan kajian di sekolah lain yang jaraknya dari lokasi kajian adalah melebihi 40 kilometer. Jenis persampelan yang digunakan ialah persampelan *intact group*, iaitu berdasarkan pembahagian kelas sedia ada oleh pihak sekolah. Justeru, dapatan kajian ini tidak dapat digeneralisasikan kepada populasi murid Tahun 3 di seluruh sekolah dalam daerah Tongod Telupid. Dapatan kajian ini terbatas kepada murid tahun tiga dan terhad kepada konteks lokasi kajian ini sahaja.

Instrumen yang digunakan ialah satu set permainan kad memori, satu set ujian pra dan ujian pasca. Permainan kad memori dalam kajian ini diadaptasi daripada permainan Master and Mastery Card dalam kajian Venolia Sahrin dan Mulyadi Hassan (2019), yang telah diaplikasikan untuk meningkatkan pemerolehan perbendaharaan kata untuk pelajar sekolah vokasional. Set ujian dalam kajian ini pula diadaptasi daripada latihan-latihan yang melibatkan pelbagai golongan kata dalam Buku Aktiviti Bahasa Kadazandusun Tahun Tiga (Charles Gustin, Patrick Jolius & Roslin Sampai, 2021).

Sebelum ujian pra dijalankan, kedua-dua kumpulan telah diberi penjelasan akan tujuan kajian ini dilakukan. Persetujuan ibu bapa peserta kajian juga telah diperolehi. Pengkaji juga telah memohon kebenaran daripada pihak sekolah untuk menjalankan eksperimen ini bagi mengelakkan hal-hal yang tidak diinginkan daripada berlaku. Kedua-dua kumpulan telah menduduki ujian pra pada peringkat awal kajian. Markah dicatat dalam borang yang disediakan. Pembelajaran kata nama am konkrit dengan menggunakan permainan kad memori telah dilaksanakan sebanyak tiga kali bagi kumpulan rawatan. Kedua-dua kumpulan telah menduduki ujian pasca dua minggu selepas pelaksanaan sesi pembelajaran menggunakan permainan kad memori. Data dianalisis dan dipersembahkan dalam bentuk deskriptif untuk mendapatkan peratus dan min markah.

Reka Bentuk Permainan Kad Memori

Permainan kad memori melibatkan penggunaan kad gambar dan kad kata nama am konkrit. Permainan ini berkonsepkan bacaan dan gambar. Dalam kajian ini, sebanyak 50 padanan kad gambar dan kad kata nama am konkrit telah dibahagikan kepada lima set yang mengandungi 10 padanan gambar dan perkataan pada setiap set. Satu set permainan akan dilaksanakan di setiap pusingan.

Rajah 1

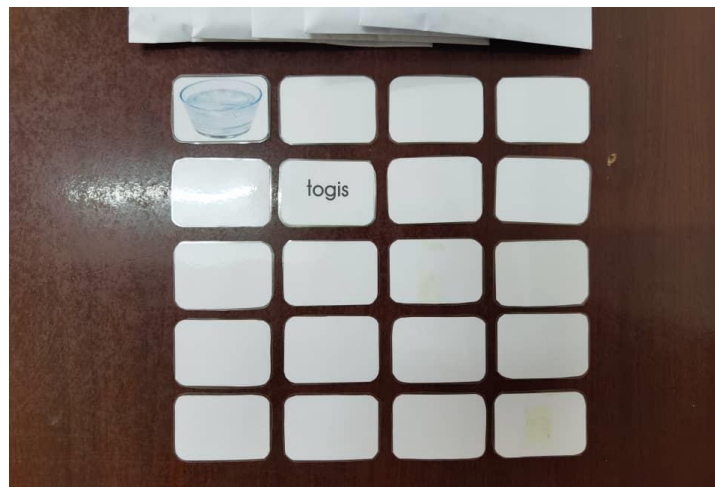
Semua Kad Disusun Secara Rawak Dalam Bentuk Grid



Berdasarkan Rajah 1. kad gambar dan kad kata nama am konkrit disusun secara grid dengan permukaan bercetak menghadap permukaan meja. Kad ini disusun secara rawak dan pemain yang bertanggungjawab menyusun kad tidak dibenarkan untuk melihat permukaan bercetak kad tersebut semasa menyusun.

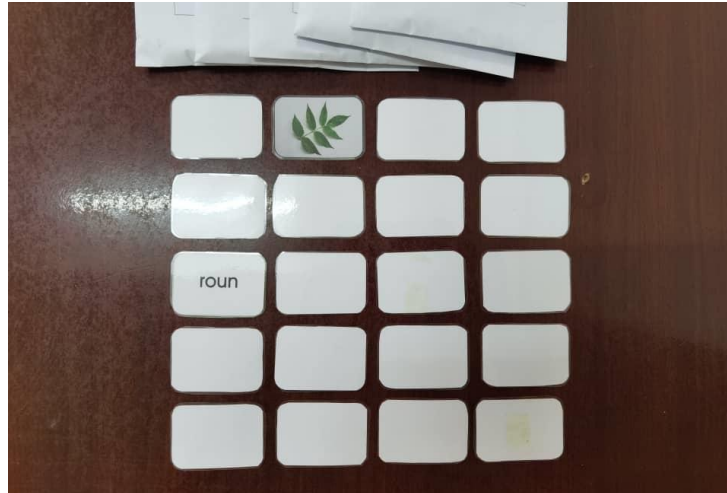
Rajah 2

Padanan Kad Gambar Dan Kad Kata Nama Am Konkrit Yang Salah



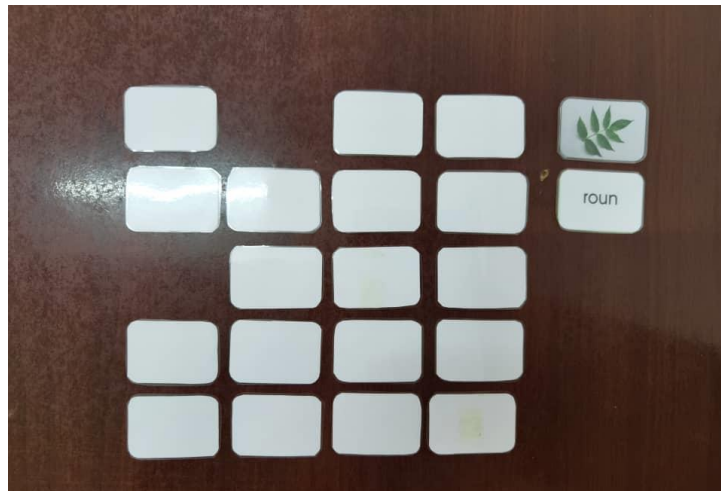
Rajah 2. Menunjukkan situasi apabila dua kad diselak dan tidak berpadanan. Kad gambar yang diselak menunjukkan imej air dalam bekas manakala kad kata nama am konkrit menunjukkan perkataan 'togis' yang bermaksud pasir. Bagi keadaan seperti ini, kad tidak berpadanan dan tidak dapat disingkirkan. Kad perlu dikembalikan semula seperti keadaan asal dan permainan boleh diteruskan oleh ahli kumpulan yang seterusnya.

Rajah 3

Padanan Kad Gambar Dan Kad Kata Nama Am Konkrit Yang Betul

Rajah 3 menunjukkan padanan kad gambar dan kad kata nama am konkrit yang betul. Imej pada kad gambar adalah imej daun dan perkataan pada kad kata nama am konkrit adalah 'roun' yang bermaksud daun. Padanan kad ini boleh disingkirkan.

Rajah 4

Kad Gambar Dan Kad Kata Nama Am Konkrit Yang Berpadanan Telah Disingkirkan

Rajah 4 menunjukkan situasi apabila padanan kad gambar dan kad kata nama am konkrit telah disingkirkan. Permainan diteruskan sehingga kesemua padanan kad yang betul berjaya disingkirkan. Dalam permainan ini, kepantasan murid secara berkumpulan ataupun individu dalam menyelesaikan setiap set menentukan kedudukan pemenang.

Dapatan Kajian dan Perbincangan

Dapatan kajian akan membincangkan tahap pencapaian kata nama am konkrit Bahasa Kadazandusun dengan pengaplikasian permainan kad memori. Dapatan kajian yang telah diperoleh telah dipersembahkan dalam bentuk jadual. Perbandingan min telah dilakukan bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan bagi kedua-dua ujian.

Jadual 1

Markah Ujian Pra Bagi Kumpulan Rawatan Dan Kumpulan Kawalan

Kumpulan Rawatan	Skor Ujian Pra (%)	Kumpulan Kawalan	Skor Ujian Pra (%)
R1	42	K1	22
R2	24	K2	20
R3	24	K3	24
R4	42	K4	16
R5	32	K5	16
R6	14	K6	42
R7	26	K7	32
R8	28	K8	42
R9	20	K9	22
R10	26	K10	30
Min	27.80	Min	28.60

Jadual 1 menunjukkan perbandingan skor ujian pra antara peserta kajian dalam kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Berdasarkan jadual di atas, markah tertinggi bagi kedua-dua kumpulan adalah sama, iaitu sebanyak 42% manakala markah terendah bagi kumpulan rawatan adalah sebanyak 14% dan 16% bagi kumpulan kawalan. Markah peserta kajian pada peringkat ujian pra adalah rendah. Purata markah ujian (min) bagi kumpulan rawatan adalah sebanyak 27.80 manakala min markah ujian pra bagi kumpulan kawalan adalah sebanyak 28.60. Kumpulan kawalan menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi berbanding kumpulan rawatan dengan beza purata markah sebanyak 0.80.

Jadual 2

Markah Ujian Pasca Bagi Kumpulan Rawatan Dan Kumpulan Kawalan

Responden	Kumpulan Rawatan			Kumpulan Kawalan		
	Skor Ujian (%)		Peningkatan	Skor Ujian (%)		Peningkatan
	Pra	Pasca		Pra	Pasca	
1	42	74	+32	22	24	+2
2	24	78	+54	20	26	+6
3	24	42	+18	24	24	0
4	42	86	+44	16	26	+10
5	32	62	+30	16	20	-4

6	14	34	+20	42	26	-16
7	26	66	+40	32	28	-4
8	28	74	+46	42	44	+2
9	20	62	+42	22	16	-6
10	26	74	+48	30	28	-2
Min	27.80	65.20		28.60	26.20	

Jadual 2 merupakan perbandingan markah ujian pasca peserta kajian kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Ujian ini telah dilaksanakan selepas peserta kajian telah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan permainan kad memori. Min markah ujian pasca kumpulan rawatan adalah sebanyak 65.20 manakala min markah ujian bagi kumpulan kawalan adalah sebanyak 26.20. Terdapat perbezaan min markah sebanyak 39.00 antara kedua-dua kumpulan pada peringkat ujian pasca. Berdasarkan jadual di atas, peserta kajian kumpulan telah menunjukkan peningkatan purata markah yang diperoleh sebanyak 37.4, iaitu daripada 27.80 (ujian pra) ke 65.20 (ujian pasca). Ini bermaksud tahap pencapaian perbendaharaan kata murid dalam kumpulan rawatan telah meningkat. Manakala, peserta kajian dalam kumpulan kawalan pula telah menunjukkan penurunan dari segi purata markah. Berlaku penurunan sebanyak -2.40 iaitu daripada 28.60 (ujian pra) ke 26.20 (ujian pasca).

Jadual 3

Perbandingan Min Markah Ujian Pra dan Pasca bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan

Ujian	Kumpulan Rawatan	Kumpulan Kawalan
Ujian Pra	27.80	28.60
Ujian Pasca	65.20	26.20

Jadual 3 menunjukkan purata markah ujian pra dan ujian pasca bagi peserta kajian kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Kedua-dua kumpulan menunjukkan purata markah yang rendah pada ujian peringkat pra dengan beza sebanyak 0.80. Walau bagaimanapun, peserta kajian kumpulan rawatan telah menunjukkan peningkatan yang tinggi pada peringkat ujian pasca iaitu dengan 65.20 manakala peserta kajian kumpulan kawalan pula telah menunjukkan penurunan sebanyak -2.4 iaitu dari 28.60 (ujian pra) kepada 26.20 (ujian pasca). Peningkatan markah peserta selepas rawatan adalah selari dengan dapatan pengkaji terdahulu seperti Arif Bulan dan Idhan (2021) dan Ru Li (2021).

Hasil kajian ini telah menunjukkan keberkesanan pengaplikasian permainan kad memori dalam pembelajaran kata nama am konkrit Bahasa Kadazandusun terhadap kumpulan rawatan. Justeru, permainan bahasa boleh diaplikasikan sebagai bahan bantu aktiviti pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan kata nama am konkrit di samping mengembangkan perbendaharaan kata kanak-kanak. Warga pendidik juga boleh menyesuaikan Permainan Kad Memori dengan kepelbagaian golongan kata yang ingin diajarkan kepada murid-murid. Selain itu, tahap kesukaran Permainan Kad Memori boleh ditingkatkan sesuai dengan tahap kemampuan murid-murid.

Kajian ini merupakan suatu usaha mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Kadazandusun di sekolah rendah sebagaimana disarankan oleh Julita Norjietta Taisin et al. (2019). Kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan panduan dan galakan kepada pihak tertentu untuk melaksanakan kajian dalam bidang yang sama pada masa akan datang. Pengkaji turut mencadangkan pelaksanaan kajian lanjutan yang melibatkan saiz sampel yang lebih besar. Selain itu, kajian lanjutan juga boleh dilaksanakan dengan pengubahsuaian instrumen kajian iaitu Permainan Kad Memori dalam bentuk bercetak kepada permainan dalam bentuk digital.

Kesimpulan

Kesimpulannya, kajian ini telah menunjukkan perubahan pada tahap pencapaian kata nama am konkrit peserta kajian kumpulan rawatan setelah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan Permainan Kad Memori. Ini menunjukkan keberkesanan penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran kata nama am konkrit. Justeru, guru-guru perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran kata nama am konkrit untuk memastikan murid mempunyai penguasaan perbendaharaan kata yang kukuh. Penguasaan perbendaharaan kata amat penting dalam membantu komunikasi yang baik seterusnya membantu penguasaan kemahiran-kemahiran bahasa lain dalam mata pelajaran Bahasa Kadazandusun.

RUJUKAN

- Amirhossein Naderiheshi. (2022). Review of literature on teaching English vocabularies through games to young language learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(1), 12-19.
- Analisis kesalahan imbuhan dalam penulisan karangan pelajar dan hubung kait dari segi makna gramatikal [Analysis of affix errors in student essay writing and correlation in terms of grammatical meaning]. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. 10(1), 77-90. <https://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/221/177>
- Arif Bulan dan Idhar. (2021). Developing noun words domino card (NWDC) learning media to improve English vocabulary mastery of junior high school students. *VELES (Voices of English language Education Society)* 5(2), 192 – 205. <http://dx.doi.org/10.29408/veles.v5i2.4028>
- Arif Bulan dan Idhar. (2021). Developing noun words domino card (NWDC) learning media to improve English vocabulary mastery of junior high school students. *VELES (Voices of English language Education Society)* 5(2), 192 – 205. <http://dx.doi.org/10.29408/veles.v5i2.4028>
- Ayesha Perveen, Muhammad Asif, & Sidra Mehmood. (2016). Effectiveness of Language Games in Second Language Vocabulary Acquisition. *Sci. Int. (Lahore)*, 28(1), 633-637.
- Ayesha Perveen, Muhammad Asif, & Sidra Mehmood. (2016). Effectiveness of Language Games in Second Language Vocabulary Acquisition. *Sci. Int. (Lahore)*, 28(1), 633-637.
- Charles Gustin, Patrick Jolius & Roslin Sampai. (2021). *Buku aktiviti Bahasa Kadazandusun Tahun 3*[Kadazandusun Language Activity Book Year 3]. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Charles Gustin, Patrick Jolius & Roslin Sampai. (2021). Buku aktiviti Bahasa Kadazandusun Tahun 3 [Kadazandusun Language Activity Book Year 3]. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Dayu Sansalu. (2014). Persamaan dan perbezaan sebutan dan makna dalam pelbagai dialek bahasa Kadazandusun [Similarities and differences in pronunciation and meaning in various dialects of the Kadazandusun language]. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 134(2014), 446 – 453. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.267>
- Dhea Ross Mia Nabila, & Saunir Shaun. (2018). Using memory card game in teaching vocabulary to young learners. *Journal of English Language Teaching*, 7(3) 445-452. *International Journal of Development and Public Policy*, 11(4)130-132.
- Julita Norjieta Taisin, Minah Sintian, & Chemaline Anak Osup. (2019). The effectiveness of Kadazandusun language teaching and learning methods among primary school language teachers in the Ranau Sabah district. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(7), 43-51.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Dokumen standard kurikulum dan pentaksiran Bahasa Kadazandusun Tahun 3 [Curriculum and Assesment Standard Document Kadazandusun Language Year 3]. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Dokumen standard kurikulum dan pentaksiran Bahasa Kadazandusun Tahun 3 [Curriculum and Assesment Standard Document Kadazandusun Language Year 3]. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Dokumen standard kurikulum dan pentaksiran Bahasa Kadazandusun Tahun 3 [Curriculum and Assesment Standard Document Kadazandusun Language Year 3]. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kusuma, I., Adnyani, N. L. D. S., & Taharyanti, G. A. P. (2017). Developing 10 interesting games as the breakthrough of monotonous implementation of flashcards to vocabulary learning and assessments. *Script Journal of Linguistics and English Teaching*, 2(1), 68-82. Available at: <https://doi.org/10.24903/sj.v2i1.65>.
- Linah Bagu. (2019). Sejarah pendidikan Bahasa Kadazandusun di sekolah rendah (1994-2004) [The history of Kadazandusun Language education in primary school (1994-2004)]. In Rosliah Kiting, Minah Sintian, Mahzan Arshad, Wilfred Madius Tangau, & Ewon Benedick (eds.), *Kesusasteraan & kebudayaan Borneo* (hlm. 509-525). Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Marzieh Taheri. (2014). The effect of using language games on vocabulary retention of Iranian elementary ELF learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(3), 544-549.
- Melor Md Yunus, Emily Lau Yen Yen, Aina Hartini Mohd Khair, & Norsharina Mohd Yusof. (2020). Acquisition of vocabulary in primary schools via gopic with QR code. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 9, 121-131.
- Minah Sintian. (2023). Bahasa Tombonuo dan Mangkaak: Dalam keluarga bahasa yang sama? [Tombonuo and Mangkaak languages: In the same language family?]. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 11(2), 1-13. <https://rumpunjurnal.com/jurnal/index.php/rumpun/article/view/177/154>
- Minah, S., Norjieta, T., Rosliah, K., & Novi, S.K.I. (2019). Local wisdom in agriculture for environmental sustainability: A case study of the Dusun community. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 6(8), 117-138.
- Nor Aizal Akmal Rohaizad. (2015). Keberkesanan modul pengajaran dan pembelajaran dalam perkembangan emosi murid-murid prasekolah [The effectiveness of the teaching and

- learning module in the emotional development of preschool students]. (Unpublished doctoral thesis), Universiti teknologi Malaysia, Malaysia.
- Noriati Abdul Rashid, Boon Pong Ying, & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. (2015). *Murid dan Alam Belajar [Pupils and the Learning Environment]*. Selangor: Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Noriati Abdul Rashid, Boon Pong Ying, & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. (2015). *Murid dan Alam Belajar [Pupils and the Learning Environment]*. Selangor: Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Nurul Adzwa Ahamad, Nur Farahkhanna Mohd. Rusli, & Norfaizah Abdul Jobar. (2020).
- Rashid, M. H., Lan, Y., & Hui, W. (2022). The importance of vocabulary in teaching and learning in applied linguistics. *Linguistics and Culture Review*, 6(S2), 541-550. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS2.2177>
- Rashid, M. H., Lan, Y., & Hui, W. (2022). The importance of vocabulary in teaching and learning in applied linguistics. *Linguistics and Culture Review*, 6(S2), 541-550. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS2.2177>
- Rohaila Mohamed Rosly, & Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi: konsep dan implikasi dalam pendidikan [Gamification: concepts and implications in education]. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali, & Nur Atikah Jamiluddin (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (hlm.144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan, UKM. https://www.academia.edu/31631557/Gamifikasi_Konsep_dan_Implikasi_dalam_Pendidikan
- Rosliah Kiting, Wilfred Madius Tangau, Benedict Topin, & Minah Sintian. (2019). Cabaran dan pemantapan pengajaran bahasa Kadazandusun [Challenges and reinforcement of Kadazandusun language teaching]. Dalam Rosliah Kiting, Minah Sintian, Mahzan Arshad, Wilfred Madius Tangau & Ewon Benedick (Eds.), *Kesusasteraan & kebudayaan Borneo* (hlm. 485-508). Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Rosni Samah. (2009). Pendekatan pengajaran kosa kata Bahasa Arab di peringkat menengah rendah: kajian kepada guru Bahasa Arab di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kuala Lumpur (SMKAKL) [Approaches to Arabic vocabulary teaching at the lower secondary: a study of Arabic teachers at Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kuala Lumpur (SMKAKL)]. [http://www.fp.utm.my/medc/journals/volume%206/g\)%20Artikel%20Kosa%20Kata.pdf](http://www.fp.utm.my/medc/journals/volume%206/g)%20Artikel%20Kosa%20Kata.pdf)
- Rui Li. (2021). Does Game-Based Vocabulary Learning APP Influence Chinese EFL Learners' Vocabulary Achievement, Motivation and Self-Confidence? *SAGE Open*, doi: 10.1177/21582440122003092
- Sivaneswary Sivaratanam. (2019). Penguasaan golongan kata dalam kalangan murid SJKT [The mastery of word's group among SJKT students]. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 7(1), 1-24. <https://rumpunjurnal.com/jurnal/index.php/rumpun/article/view/9>
- Tracey Valerian, Norjietta Taisin, & Pujiati Suyata. (2020). Keberkesanan pembelajaran modul boros maan berasaskan multimedia interaktif terhadap pencapaian murid dalam kosa kata [The effectiveness of interactive multimedia-based noun module learning on student achievement in vocabulary]. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(4), 90-96. <https://doi.org/10.33306/mjssh/99>
- Urunova Shakhlo Rafikovna. (2021). The importance of vocabulary learning strategies.
- Venolia Sahrin, & Mulyadi Hasan. (2019). Increasing Students' Vocabulary Acquisition by Master and Mastery Cards Game. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 4(1), 69-76, doi:10.33369/joall.v4il.6342

- Venolia Sahrin, & Mulyadi Hasan. (2023). Increasing Students' Vocabulary Acquisition by Master and Mastery Cards Game. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 4(1), 69-76, doi:10.33369/joall.v4i1.6342
- Wan Noorli Razali, Noraziah Mohd. Amin, Nazima Versay Kudus, & Muriatul Khusmah Musa. (2017). Using card game to improve vocabulary retention: a preliminary study. *International Academic Research Journal of Social Sciene*, 3 (1), 30-36.
- Zeta, L., Subon F., & Unin, N. (2019). Using language games for vocabulary retention in a rural primary school in Sarawak. *International Journal of Service Management and Sustainability*. 4.10.24191/ijsms.v4i2.8067.