

## **Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab**

*Fairosnita binti Ibrahim<sup>1</sup>, Kamarul Shukri bin Mat Teh<sup>2</sup>  
Sekolah Kebangsaan Telaga Ara, Bachok<sup>1</sup>, Fakulti Kontemporari Islam,  
Universiti Sultan Zainal Abidin<sup>2</sup>  
fairuz146@yahoo.com<sup>1</sup>, kamarul@unisza.edu.my<sup>2</sup>*

### **ABSTRAK**

Perbendaharaan kata merupakan asas dalam penguasaan bahasa terutamanya bahasa asing atau bahasa kedua. Penguasaan perbendaharaan kata yang baik dapat membantu murid-murid menguasai kemahiran bahasa yang lain. Perbendaharaan kata memainkan peranan penting dalam menentukan kejayaan murid-murid untuk menguasai bahasa kedua atau bahasa asing termasuk bahasa Arab. Antara punca kelemahan dalam penguasaan perbendaharaan kata bahasa Arab dalam kalangan murid adalah berpunca daripada pengajaran yang kurang menarik serta gagal merangsang motivasi murid dalam proses pembelajaran. Justeru, menjadi cabaran utama para guru dalam memilih kaedah pengajaran yang mampu merangsang motivasi murid. Antara kaedah pengajaran yang berkesan untuk diaplikasikan dalam proses P&P bagi merangsang motivasi murid ialah kaedah permainan bahasa. Justeru, kajian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan bahasa terhadap motivasi murid sekolah rendah dalam pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Arab. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen. Kajian ini menggunakan data-data yang dipungut menerusi instrumen soal selidik. Penumpuan diberikan kepada tiga aspek iaitu tahap motivasi secara keseluruhan, tahap motivasi berdasarkan konstruk, dan berdasarkan item soal selidik. Kajian ini melibatkan seramai 60 orang responden dalam kalangan murid Tahun Lima dari Sekolah Kebangsaan Bachok. Dapatan kajian ini dianalisis menggunakan data deskriptif. Hasil dapatan kajian juga mendapati tahap motivasi secara keseluruhan berada pada tahap tinggi. Hasil dapatan kajian ini juga mendapati tahap motivasi berdasarkan konstruk dan berdasarkan item berada pada tahap tinggi.

*Kata Kunci: permainan bahasa, pembelajaran, perbendaharaan kata, bahasa Arab, motivasi*

### **ABSTRACT**

Vocabulary is the essential basic of mastering second language. Mastering of vocabulary is very important in order to enhance language skills and language itself. In second language including Arabic language, mastering of vocabulary become the most important matter, which means pupils must enhance their vocabulary to be successful in language learning. Lack of motivation in language learning was identified as the major factor of pupils's weakness in mastering Arabic vocabulary. Therefore, the real challenge for teachers is choosing effective method of teaching in order to enhance pupils' motivation. Therefore, the main goal of this study was to determine the effects of language games on the pupils' learning motivation of Arabic vocabulary lesson. This study utilized the data collected using self-reported questionnaire. Focus was given to three aspects namely the level of motivation based on questionnaire items, the level of motivation based on constructs and overall motivation level of 60 standard five year pupils from Sekolah Kebangsaan Bachok participated in this study. The results of descriptive analysis showed that the overall level of students' motivation and the level of motivation based on items and constructs were very high.

*Key Word: language games, learning, vocabulary, Arabic language, motivation*

## **Pengenalan**

Antara elemen utama yang amat ditekankan untuk memastikan kejayaan P&P dan penguasaan murid dalam pembelajaran bahasa terutamanya perbendaharaan kata ialah motivasi. Hal ini kerana pembelajaran bahasa merupakan satu proses pembelajaran yang sukar. Murid-murid perlu berusaha untuk memahami, mengulangi, dan memanipulasi pemahaman bahasa yang dipelajari secara konsisten. Mereka juga perlu berusaha menggunakan perbendaharaan kata yang dipelajari sama ada untuk perbualan atau penulisan dengan tepat dan betul mengikut konteks ayat. Usaha ini memerlukan semangat dan motivasi bagi mengekalkan minat dan kesungguhan pelajar secara berterusan dan konsisten (Wright et al., 1984). Motivasi merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Cara paling utama untuk meningkatkan motivasi murid adalah dengan mewujudkan suasana kelas yang aktif, di mana para murid dapat melibatkan diri secara langsung dalam aktiviti P&P. Keadaan ini boleh dicapai menerusi permainan bahasa. Hal ini kerana aktiviti permainan bahasa terutamanya yang melibatkan penerokaan, inkuiri, pembinaan, dan penemuan secara semula jadi mampu merangsang motivasi dan minda murid ke tahap optimum (Lightbown & Spada, 1999). Permainan juga dapat membangkitkan dan merangsang minat dan mendorong motivasi yang tinggi dalam kalangan murid untuk mempelajari bahasa. Aspek kompetitif yang terdapat dalam permainan memacu dan menggalakkan motivasi. Hal ini sekaligus menjadikan murid-murid bermotivasi dan asyik untuk mengikuti pembelajaran tanpa rasa jemu dan bosan (McCallum, 1980).

## **Pernyataan Masalah**

Cabaran dan isu-isu dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing adalah amat rencam dan wujud dalam pelbagai konteks dan aspek. Meskipun pelbagai usaha yang telah dilaksanakan untuk mengatasi masalah ini, namun masih banyak masalah dan kekangan yang dihadapi oleh pelbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Arab. Masalah dan kekangan ini memberi impak terhadap penguasaan bahasa Arab dalam kalangan murid sekolah. Hasil kajian berkaitan masalah penguasaan perbendaharaan kata bahasa Arab dalam kalangan pelajar di Malaysia menunjukkan tahap penguasaan pelajar adalah rendah. Hasil kajian Zulqarnain dan Zamri (1999) mendapati penguasaan pelajar dalam pemahaman perbendaharaan kata sastera Arab di Jabatan Pengajian Arab dan Tamadun Islam, Fakulti Pengajian Islam, UKM, Bangi semakin menurun. Dapatan kajian ini disokong oleh hasil dapatan kajian Fakulti Pengajian Islam UKM yang mendapati pelajar baru yang mendaftar untuk pengajian Ijazah Sarjana Muda Pengajian Islam dengan kepujian hanya mampu menguasai 500 hingga 1000 patah perbendaharaan kata bahasa Arab. Perkara ini dikenal pasti ada hubungkait dengan kelemahan pelajar dalam memahami perbendaharaan kata bahasa Arab (Abd Razak, 2004).

Banyak faktor yang menjadi penghalang keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran bahasa tersebut khususnya dalam penguasaan perbendaharaan kata. Pemilihan kaedah pengajaran yang kurang efektif telah dikenal pasti merupakan antara faktor utama kelemahan penguasaan perbendaharaan kata dalam kalangan murid sekolah. Kegagalan dalam pemilihan kaedah pengajaran yang menarik dan bervariasi juga dikenal pasti menjadi penyebab P&P bahasa Arab kurang berkesan dan tidak dapat menarik minat pelajar (Saifuddin, 2002). Hal ini menyebabkan para pelajar tidak dapat menguasai perbendaharaan kata bahasa Arab dengan baik lantaran tidak bermotivasi untuk mempelajari bahasa tersebut. Kajian ini cuba mengetengahkan permainan bahasa sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang mampu mempengaruhi motivasi murid dalam pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Arab.

Kejayaan P&P banyak bergantung kepada pendekatan, kaedah, dan teknik yang digunakan. Keperluan kepada kaedah-kaedah pengajaran yang betul dan berkesan tidak boleh dipandang ringan dalam satu-satu sistem pembelajaran yang ideal. Musa Daia (1992) berpendapat bahawa seseorang guru mesti mempunyai kemahiran yang cukup dalam menggunakan pelbagai kaedah pengajaran yang berbeza. Proses P&P sentiasa menuntut perubahan dan inovasi bagi mencapai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan dan dirancang. Proses P&P pada asasnya bersifat dinamik dan seiring dengan keperluan dan kehendak semasa. Justeru, guru-guru dan pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan perlu inovatif dan kreatif dalam menjana idea-idea untuk mengkaji dan mengetengahkan kaedah-kaedah pengajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kehendak semasa murid-murid. Antara kaedah yang berkesan untuk diaplikasikan dalam P&P khususnya dalam pembelajaran bahasa adalah Kaedah Permainan Bahasa (KPB). Hasil kajian sarjana-sarjana pendidikan telah membuktikan bahawa permainan merupakan kaedah yang berkesan dalam proses pembelajaran (Frost et al., 1990; Landreth et al., 1999; Macedonia, 2005; Morrison, 1998). Aktiviti bermain dapat mengembangkan banyak kemahiran belajar dalam kalangan pelajar (Muhamad Hafiz, 2009).

Kanak-kanak mempunyai naluri semula jadi yang cenderung dan suka untuk bermain. Rentetan daripada itu, minat belajar boleh dipupuk melalui kaedah permainan. Kaedah permainan penting kerana ia boleh mengembangkan potensi kanak-kanak dari segi kognitif, afektif, psikomotor, emosi, kreativiti, dan rohani (Elizebeth, 1996). Kanak-kanak di peringkat rendah terutamanya perlu bermain bagi meningkatkan kemahiran psikomotor dan kemahiran sosial seperti interaksi, komunikasi, dan kemahiran-kemahiran berbahasa. Aktiviti permainan dalam pembelajaran merupakan satu platform atau medium yang mampu menggerakkan motivasi intrinsik kanak-kanak, memberi peluang mereka bergerak bebas, mendedahkan aktiviti sebenar kepada mereka, dan melatih mereka memberi fokus dalam pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh KPM seperti yang berikut:

*“Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain diberi penekanan khusus dalam proses P&P kerana bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semula jadi”* (KPM, 2003).

Justeru, KPB merupakan antara kaedah yang berkesan dan praktikal untuk diaplikasikan semasa proses P&P dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa perlu diajar dengan menggunakan pedagogi yang berbeza seperti KPB supaya ia kekal menarik dan tidak menjemukan. Kelesuan proses pembelajaran akan membantutkan penguasaan bahasa dalam kalangan murid. Kaedah yang menarik seperti KPB perlu diketengahkan dan diaplikasi di dalam kelas semasa proses P&P untuk mendorong murid-murid supaya lebih berminat dan bermotivasi dalam pembelajaran bahasa sekaligus memperkasakan kemahiran dan kemampuan mereka dalam penguasaan bahasa yang dipelajari. Justeru, melihat kepada kepentingan dan keberkesanan KPB dalam pembelajaran menjadi titik tolak kepada kajian ini dijalankan untuk melihat adakah KPB juga berkesan dalam meningkatkan penguasaan perbendaharaan bahasa Arab dalam kalangan murid sekolah rendah yang masih terlalu sedikit kajian KPB yang memberi fokus kepada bahasa Arab.

## OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan bahasa terhadap motivasi murid dalam pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Arab. Objektif kajian ini ialah untuk mengenal pasti tahap motivasi murid terhadap pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Arab setelah mengikuti proses P&P yang mengaplikasikan permainan bahasa sebagai kaedah pengajaran.

## KAEDAH PENYELIDIKAN

### Reka bentuk kajian

Kajian ini berbentuk kuasi eksperimen di mana responden diajar menggunakan KPB selama 12 minggu waktu pengajaran. Setelah selesai tempoh pengajaran selama 12 minggu, mereka diminta menjawab soalan soal selidik bagi melihat tahap motivasi mereka terhadap pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Arab setelah mengikuti proses P&P yang menggunakan KPB.

### Pensampelan

Responden yang terlibat dalam penyelidikan ini ialah seramai 60 orang murid dari Tahun Lima Sekolah Kebangsaan Bachok iaitu seramai 30 orang murid perempuan dan 30 orang murid lelaki. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen, justeru pemilihan sampel secara rawak tidak dapat dilakukan. Sebaliknya pemilihan sampel melibatkan murid di dalam kelas sedia ada yang telah disusun oleh pihak sekolah.

### Instrumen kajian

Instrumen kajian ini ialah soal selidik. Soal selidik ini dibina sendiri oleh penyelidik berpandukan kajian-kajian berkaitan serta hasil pembacaan penyelidik berkaitan permainan bahasa. Soalan soal selidik ini telah dirujuk kepada tujuh orang pakar dari UIA, USIM dan UiTM yang mempunyai kepakaran dan kemahiran dalam bidang pendidikan, penyelidikan dan pengajaran untuk memastikan kesahan muka dan kesahan isi kandungan. Instrumen soal selidik ini mengandungi dua bahagian, iaitu bahagian A dan bahagian B. Bahagian A merangkumi profil responden kajian seperti jantina dan tahap pendidikan ibu bapa. Bahagian B pula sepuluh item aspek motivasi. Skala Likert telah dipilih kerana ia sangat popular dalam soal selidik kerana ia mudah ditadbir serta mempunyai format yang mudah untuk menganalisis data kajian (Kamarul Shukri, 2009). Skala pengukuran yang digunakan dalam soal selidik kajian ini ialah sangat tidak setuju, tidak setuju, tidak pasti, setuju, dan sangat setuju. Bagi mengukur tahap amalan KPB, soal selidik ini menggunakan kaedah penginterpretasian yang dicadangkan oleh Oxford (1990) sebagaimana yang ditunjukkan dalam Jadual 1. Berdasarkan Interpretasi Oxford (1990), skor min antara 3.5 hingga 5.0 adalah dianggap tinggi, skor min antara 2.5 hingga 3.4 adalah dianggap pertengahan atau sederhana, dan skor min 1.0 hingga 2.4 adalah dianggap rendah.

Jadual 1: Interpretasi Tahap Amalan KPB Berdasarkan Interpretasi Oxford (1990)

Tahap	Min Skor
Rendah	1.0 - 2.4
Sederhana	2.5 - 3.4
Tinggi	3.5 - 5.0

**Kajian rintis**

Kajian rintis telah dijalankan bagi menentukan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen soal selidik ini. Responden yang terlibat dalam kajian rintis ini ialah seramai 30 orang murid Tahun Lima Sekolah Kebangsaan Badak, Bachok, Kelantan. Sekolah dan responden dipilih kerana ia mempunyai ciri-ciri yang hampir sama dengan responden kajian sebenar. Hasil analisis menggunakan Alfa Cronbach menunjukkan instrumen soal selidik ini mempunyai nilai alfa yang tinggi iaitu 0.625.

**DAPATAN KAJIAN**

Sebanyak sepuluh item yang terdiri daripada sembilan item positif dan satu item negatif dikemukakan kepada responden kajian untuk mengenal pasti bentuk tahap persepsi aspek motivasi dalam kalangan murid selepas amalan KPB dilaksanakan. Item positif bermula dari item 1 hingga item 9, manakala item negatif hanya melibatkan satu item sahaja iaitu item 10. Item negatif telah melalui proses tranformasi data melalui operasi pengkodan semula sebelum analisis data dilakukan.

Jadual 2 menunjukkan keputusan min dan sisihan piawai aspek motivasi dalam kalangan murid keseluruhan dan berdasarkan konstruk selepas amalan KPB dilaksanakan. Berdasarkan Jadual 2 min skor bagi aspek motivasi dalam kalangan murid secara keseluruhan ialah 4.43 dengan nilai sisihan piawai 0.16. Nilai min yang dicatatkan ini adalah tinggi berdasarkan Interpretasi Oxford (1990) (rujuk Jadual 1).

Seterusnya analisis deskriptif aspek motivasi berdasarkan konstruk juga berada pada tahap tinggi. Aspek motivasi bagi kajian ini mengandungi dua konstruk iaitu konstruk motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta mempelajari bahasa Arab dan mempraktikannya dan konstruk motivasi untuk meningkatkan kemahiran interpersonal. Konstruk yang paling tinggi dicatatkan ialah konstruk motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta mempelajari bahasa Arab dan mempraktikannya dengan nilai min dicatatkan ialah 4.66 dan sisihan piawai 0.47.

Konstruk motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta mempelajari bahasa Arab dan mempraktikannya diwakili oleh tiga item, iaitu item 1, 8, dan 10. Seterusnya diikuti oleh konstruk motivasi untuk meningkatkan kemahiran interpersonal dengan nilai min dicatatkan ialah 4.36 dan sisihan piawai 0.19. Konstruk motivasi untuk meningkatkan kemahiran interpersonal pula diwakili oleh tujuh item iaitu item 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 9.

Jadual 2: Min dan Sisihan Piawai Aspek Motivasi Keseluruhan dan Berdasarkan Konstruk (N=60)

Konstruk	Min	S.P	Item	Min	Intrepretasi
Motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta mempelajari bahasa Arab dan mempraktikannya	4.66	0.47	1	4.67	Tinggi
			8	4.48	
			10	4.58	
Motivasi untuk meningkatkan kemahiran interpersonal	4.36	0.19	2	4.63	Tinggi
			3	4.42	
			4	4.32	
			5	4.32	
			6	4.37	
			7	4.28	
9	4.25				
<b>Keseluruhan</b>	<b>4.43</b>	<b>0.16</b>			<b>Tinggi</b>

Seterusnya Jadual 3 memaparkan nilai min dan sisihan piawai bagi setiap item aspek motivasi selepas amalan KPB dilaksanakan. Berdasarkan Jadual 3, kajian ini mendapati min-min bagi setiap item aspek motivasi berada pada julat antara 4.25 dan 4.67. Dapatan kajian menunjukkan bahawa item yang paling tinggi dicatatkan ialah item 1, iaitu aktiviti permainan bahasa dapat menghilangkan rasa jemu dan bosan semasa P&P bahasa Arab (M=4.67). Dapatan ini disokong apabila seramai 33.3% responden menyatakan setuju dengan pernyataan ini dan seramai 66.7% responden amat bersetuju dengannya.

Dapatan kajian juga menunjukkan item terendah yang dicatatkan bagi aspek motivasi ialah item 9 iaitu tidak lagi gugup sekiranya diminta bercakap dihadapan kelas kerana telah biasa bercakap semasa aktiviti permainan bahas (M=4.25). Walaupun mencatatkan keputusan min yang terendah namun nilai yang dicatatkan menunjukkan item ini berada pada tahap tinggi berdasarkan Interpretasi Oxford (1990) (rujuk Jadual 1). Dapatan ini disokong apabila seramai 75.0% responden menyatakan setuju dengan pernyataan ini dan seramai 25.0% responden amat bersetuju dengannya.

Jadual 3: Kekerapan (Dalam Peratusan), Min, dan Sisihan Piawai Aspek Motivasi Berdasarkan Item (N=60)

No Item	1	2	3	4	5	Min	S.P
1	0	0	0	33.3	66.7	4.67	0.47
2	0	0	0	36.7	63.3	4.63	0.48
3	0	0	0	58.3	41.7	4.42	0.49
4	0	0	0	68.3	31.7	4.32	0.46
5	0	0	0	68.3	31.7	4.32	0.46
6	0	0	0	63.3	36.7	4.37	0.48
7	0	0	0	71.7	28.3	4.28	0.45
8	0	0	0	51.7	48.3	4.48	0.50
9	0	0	0	75.0	25.0	4.25	0.43
10	0	0	0	41.7	58.3	4.58	0.49

## **PERBINCANGAN**

Hasil analisis deskriptif menunjukkan aspek motivasi dalam kalangan murid secara keseluruhan selepas amalan KPB dilaksanakan adalah tinggi. Hasil analisis deskriptif juga menunjukkan kedua-dua konstruk aspek motivasi iaitu konstruk motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta mempelajari bahasa Arab dan mempraktikkannya, dan konstruk motivasi untuk meningkatkan kemahiran interpersonal berada pada tahap tinggi. Hasil analisis deskriptif juga menunjukkan semua item aspek motivasi berada pada tahap tinggi.

Konstruk motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta mempelajari bahasa Arab dan mempraktikkannya bagi kajian ini merujuk kepada motivasi murid untuk mengikuti proses P&P yang menggunakan KPB sebagai kaedah pengajaran serta motivasi dan kecenderungan murid mempelajari perbendaharaan kata bahasa Arab dan mempraktikkannya secara maksimum dalam aktiviti permainan yang dilaksanakan semasa proses P&P. Hasil analisis deskriptif yang tinggi menunjukkan persepsi responden terhadap konstruk ini selepas rawatan menunjukkan KPB mampu menggalakkan motivasi murid dalam pembelajaran menerusi aktiviti-aktiviti permainan yang menarik serta mempraktikkannya tanpa rasa gusar.

Konstruk motivasi meningkatkan kemahiran interpersonal bagi kajian ini merujuk kepada keupayaan dan kemampuan murid untuk meningkatkan keyakinan diri untuk bergaul serta berinteraksi sesama mereka menerusi aktiviti permainan bahasa. Hasil analisis deskriptif yang tinggi menunjukkan persepsi responden dari kumpulan rawatan terhadap konstruk ini selepas rawatan menunjukkan KPB mampu meningkatkan keyakinan diri untuk bergaul serta berinteraksi sesama mereka.

Dapatan kajian ini sekaligus menunjukkan bahawa murid yang mengikuti P&P yang melibatkan aktiviti permainan bahasa, bermotivasi terhadap mata pelajaran yang diajar. Dapatan kajian sekaligus membuktikan bahawa permainan bahasa menghiburkan dan menyediakan elemen yang mampu meningkatkan motivasi pelajar terhadap proses pembelajaran. Dapatan kajian ini juga jelas menunjukkan bahawa permainan bahasa mampu mengurangkan kerisauan, menggalakkan pelajar yang pemalu untuk berkomunikasi, meningkatkan kemahiran sosial, dan meningkatkan kemahiran interpersonal.

Dapatan ini selari dengan kajian-kajian yang dihasilkan sebelum ini antaranya kajian Haifa Rashed (2007), Ilangko Subramaniam (2014), Issacs (1979), Mino Alami (2010), Mohd Arif (1996), Shu Yun Yu (2005), Thiagarajan (1999) dan Wright et al. (2006). Hasil dapatan kajian ini sekaligus membuktikan bahawa bermain adalah fitrah kanak-kanak dan amat perlu dipraktikkan dalam proses PdP bagi mewujudkan proses PdP yang menyeronokkan dan efektif. Dapatan kajian ini juga selari dengan kajian Landert et al. (1999) yang menyatakan bahawa bermain merupakan elemen yang penting dalam kehidupan kanak-kanak dan bertepatan dengan fitrah mereka. Dapatan ini juga menyokong dapatan kajian Wright et al. (2006) yang menyatakan permainan menggalakkan pelajar bahasa untuk mengekalkan motivasi mereka sepanjang proses pembelajaran bahasa dilaksanakan.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dapatan kajian ini. Antaranya ialah aktiviti permainan yang dilaksanakan dalam kajian ini melibatkan pergerakan secara santai berjaya menarik merangsang motivasi responden dari kumpulan rawatan untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Ini sekaligus mewujudkan persepsi positif bahawa KPB amat menarik dan menyeronokkan. Ini sekaligus mempengaruhi dapatan kajian apabila responden memberi maklum balas yang positif dengan menanda skala yang tinggi dalam instrumen soal selidik.

Faktor seterusnya yang mempengaruhi dapatan kajian ini ialah selain menyediakan aktiviti permainan berbentuk individu, kajian ini juga melaksanakan aktiviti permainan berbentuk kumpulan serta berbentuk pertandingan. Aktiviti berkumpulan serta berbentuk pertandingan ini memerlukan responden bekerjasama dan bersaing sesama mereka. Pendedahan kepada sikap bekerjasama dan bersaing secara sihat ini mendorong mereka memberi maklum balas yang baik menerusi instrumen soal selidik dengan menanda skala yang baik. Justeru, ia mempengaruhi dapatan kajian ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan perbincangan ini, dapat disimpulkan bahawa pemilihan kaedah yang tepat dan menarik seperti permainan bahasa mampu memberi inovasi dan nafas baru dalam merangsang motivasi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab. Peningkatan motivasi ini mampu membantu murid menguasai perbendaharaan kata bahasa Arab, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam penguasaan bahasa Arab. Cabaran-cabaran dalam pengajaran bahasa Arab perlu diberi perhatian yang khusus untuk mengatasinya. Permainan bahasa merupakan satu kaedah yang tepat untuk mengatasi kelesuan murid dalam mempelajari bahasa Arab. Permainan bahasa nyata mampu merangsang elemen-elemen positif dalam pembelajaran seperti minat, motivasi, sikap positif dan kerjasama, dan persaingan sihat dalam kalangan murid sekolah rendah.

Kesimpulannya, kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang cukup penting dan bermakna dalam meningkatkan kesedaran dan kefahaman masyarakat dalam memenuhi naluri murid khususnya di peringkat rendah yang memerlukan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan bertepatan dengan fitrah mereka. Proses pembelajaran serta pengukuhan bagi memantapkan setiap ilmu dan kemahiran yang diajar memerlukan kaedah pengajaran yang bukan sahaja berkesan tetapi dapat memberi impak yang positif dalam diri pelajar. Oleh yang demikian, kajian permainan bahasa ini mampu memainkan peranan yang penting dalam memberi penerangan dan kefahaman kepada masyarakat tentang kepentingan penggunaan kaedah pengajaran yang bukan sahaja mampu meningkatkan penguasaan pelajar dalam pelajaran mereka, bahkan juga dapat memenuhi naluri mereka. Justeru, ia sedikit sebanyak dapat memberi sumbangan berbentuk maklumat berkenaan kaedah permainan bahasa kepada penggubal dasar dan sekaligus membantu mereka ke arah memperkemaskinikan dan memperkasakan kurikulum pembelajaran bahasa Arab yang bersesuaian serta bertepatan dengan kehendak dan keperluan murid sekolah. Selain itu, kajian ini juga diharapkan mampu memberi input berguna kepada ibu bapa tentang permainan bahasa yang mampu mendorong minat murid untuk mempelajari bahasa sasaran. Dengan wujudnya hubungan dua hala antara ibu bapa dan anak-anak, pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif, lebih mudah, dan menyeronokkan.

## **RUJUKAN**

- Abd. Razak bin Abu Chik. (2004). *Pendekatan Pengajaran Berasaskan Kata Serapan Bahasa Melayu Untuk Meningkatkan Pemahaman Perbendaharaan Kata Bahasa Arab Tinggi*, Tesis Dr. Fal, Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Elizebeth, W. (1996). *Play, Learning and The Early Childhood Curriculum*. London: Paul Chapman Publishing.
- Frost, J.L., Bowers, L., & Wortham, S. (1990). *The State of American Playgrounds*. *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*. 61(8): 18-23.



- Haifa Rashed Al Zaabi. (2007). "The Use of Memory and Guessing Games in Teaching Vocabulary to Young Learners" (atas talian) [http://action\\_research\\_and\\_initial\\_teacher\\_education.blogspot.com](http://action_research_and_initial_teacher_education.blogspot.com). Dicitak 20 April 2011.
- Ilangko Subramaniam. (2014). *Aktiviti Permainan Bahasa, Wahana Penguasaan Kosa Kata*, Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu. Universiti Kebangsaan Malaysia. (4) pp 1-9.
- Issacs, R.H. (1979). *Affective and Cognitive Changes in Using Hebrew Language Games with Thirteen and Fourteen Year Student: An Exploratory Study*. Education Dissertation. Colombia University Teacher College. New York.
- Kamarul Shukri Mat Teh. (2009). *Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama*. Tesis Phd. Bangi: UKM.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2003). Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan.
- Landreth G.L., Baggelly, J., & Tyndall, A.L. (1999). *Beyond Adapting Adult Counseling Skills for Use With Children: The Paradigm Shift to Child-centered Play Therapy*. Journal of Individual Psychology. 55(3): 272-288.
- Lightbown, P.M. & Spada, N. (1999). *How Languages Are Learned*. New York: Oxford University Press.
- Macedonia, M. (2005). *Games and Foreign Language Teaching*. Support for Learning. 20(3): 135-140.
- McCallum, G.P. (1980). *101 Words Games*. New York: Oxford University Press.
- Minoos Alemi. (2010). "Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary" (atas talian) <http://www.mjal.org/journal/education>. Dicitak 20 Jun 2012.
- Mohd Arif Ismail. 1996. *Permainan dan Simulasi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Di Kalangan Guru-guru dan Pelajar-pelajar Sekolah Rendah di Daerah Hulu Langat Selangor: Satu Tinjauan*. Ijazah Sarjana Sains. Fakulti Pendidikan. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Morrison, G.S. (1998). *Early Childhood Education Today*. New Jersey: Prentice Hall.
- Muhamad Hafiz Bakar. (2009). *Keberkesanan Permainan Bahasa Dalam Mempertingkatkan Penguasaan Kata Kerja Al-Mudari Dalam Kalangan Pelajar*. Tesis Sarjana. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Musa Daia. (1992). *Kaedah dan Teknik Pengajaran*. Johor Bharu: Badan Book Store Sdn. Bhd.
- Osman Hj Khalid. (1993). *Sejarah Peradaban Arab*. Kuala Lumpur: Syarhat Nadhi
- Oxford, R.L. (1990). *Language learning strategies: what every teacher should know*. New York: Newbury House.
- Saifuddin Husin. (2002). *Penguasaan Perbendaharaan Kata Bahasa Arab di Kalangan Pelajar-pelajar Tingkatan Tiga: Satu Kajian Kes di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Negeri Melaka*. Tesis Sarjana. Universiti Malaya.
- Shu Yun Yu. (2005). *The Effects of Games on the Acquisition of some Grammatical Features of L2 German on Students' Motivation and on Classroom Atmosphere*. Doc. Thesis. Australian Catholic University.
- Thiagarajan, S. 1999. *Teamwork and teamplay: Games and activities for building and training teams*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Zulqarnain Mohammad & Zamri Arifin. (1999). *Pengajaran Kesusasteraan Arab: Masalah dan Cabaran*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

## LAMPIRAN

### Soal Selidik

#### *Bahagian A: Latar Belakang Responden*

ARAHAN : Tandakan (√) pada pilihan anda

- 1) Jantina:                     Lelaki                     Perempuan
- 2) Taraf Pendidikan Bapa/ Penjaga:                     Sekolah Kebangsaan  
     Sekolah Menengah(PMR/SPM/STPM)  
     Sijil/ Diploma  
     Ijazah (Sarjana Muda/ Sarjana/ PhD)
- 3) ) Taraf Pendidikan Ibu/ Penjaga:                     Sekolah Kebangsaan  
     Sekolah Menengah (PMR/SPM/STPM)  
     Sijil/ Diploma  
     Ijazah (Sarjana Muda/ Sarjana)

#### *Bahagian B: Aspek Motivasi*

		STS	TS	TP	S	SS
1	Aktiviti permainan bahasa dapat menghilangkan rasa jemu dan bosan semasa P&P bahasa Arab	1	2	3	4	5
2	Aktiviti permainan bahasa membantu saya meningkatkan keyakinan diri untuk bergaul dengan rakan-rakan	1	2	3	4	5
3	Saya lebih berkeyakinan untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab semasa menjalankan aktiviti permainan bahasa	1	2	3	4	5
4	Saya lebih berkeyakinan untuk bertanya guru dengan menggunakan bahasa Arab semasa menjalankan aktiviti permainan bahasa	1	2	3	4	5
5	Saya tidak risau untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Arab semasa aktiviti permainan walaupun pengetahuan tatabahasa Arab saya agak lemah	1	2	3	4	5
6	Saya lebih bermotivasi untuk berkomunikasi dengan rakan-rakan saya semasa aktiviti permainan bahasa walaupun saya seorang yang pemalu	1	2	3	4	5
7	Saya lebih berkeyakinan untuk melontarkan pandangan dan idea melalui permainan bahasa	1	2	3	4	5
8	Saya lebih bermotivasi untuk mempraktikkan penggunaan perkataan dalam bahasa Arab ketika berinteraksi dengan rakan-rakan semasa aktiviti permainan bahasa	1	2	3	4	5
9	Saya tidak lagi rasa gugup sekiranya diminta oleh guru untuk bercakap di hadapan kelas kerana telah biasa bercakap semasa aktiviti permainan bahasa	1	2	3	4	5
10	Saya tidak bersemangat dan tidak bermotivasi untuk mempelajari perbendaharaan kata bahasa Arab sekalipun guru membuat aktiviti permainan bahasa	1	2	3	4	5