

## **BAB 1**

### **PENGENALAN**

#### **1.0 Pendahuluan**

Bahasa Arab dianggap sebagai salah satu bahasa tertua dan salah satu bahasa dunia. Penuturnya dianggarkan melebihi 422 juta di seluruh dunia (Mohd Saifussaleh, 2002). Perkembangan bahasa Arab dan peredaran masa telah meletakkan bahasa al-Quran ini sebagai salah satu bahasa utama dunia. Malaysia juga telah mengorak langkah dengan memperkenalkan mata pelajaran bahasa Arab di semua peringkat pendidikan bermula dari pendidikan peringkat rendah hingga peringkat pengajian tinggi. Ini jelas membuktikan bahawa pendidikan bahasa Arab di Malaysia merupakan suatu yang bersifat dinamis dan sentiasa berkembang. Oleh hal yang demikian, pelbagai perkara telah dan sedang dijalankan melalui rancangan pembangunan negara bagi memastikan pendidikan bahasa Arab di Malaysia sentiasa mampu bersaing serta mendapat pengiktirafan di peringkat global seiring dengan perkembangan bahasa-bahasa lain.

Jika diimbas kembali, permulaan pendidikan bahasa Arab di Tanah Melayu pada zaman dahulu adalah di pondok, surau atau masjid. Sistem pengajarannya pula bersifat tidak formal. Pembelajaran bahasa Arab bermula dengan cara menghafal huruf abjad arab, diikuti dengan perkataan-perkataan Arab. Menurut Mok Soon Sang (2000), matlamat pembelajaran mereka adalah sebagai panduan membaca doa dan teks Arab. Pendidikan pada zaman ini juga dikatakan tidak mempunyai matlamat yang jelas kerana tiada bukti atau rekod yang menyatakan matlamat pengajaran bahasa tersebut (Ishak Mohd Rejab, 1992). Pada 1 Januari 1997, bahasa Arab diperkenalkan secara rasmi oleh Kementerian Pelajaran seiring dengan penubuhan Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di

Malaysia. Sejak dari itu, bahasa Arab terus berkembang dalam sistem pendidikan. Sehingga kini bahasa Arab diajar di SMKA, Kelas Aliran Agama (KAA) dan Sekolah Menengah Agama kerajaan negeri bagi sekolah menengah dan pada awal tahun 1998, Kurikulum Pendidikan Islam dan Moral telah menjalankan projek rintis pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di 98 buah sekolah. Pelaksanaan pengajaran bahasa Arab di sekolah rendah diteruskan sehingga ke hari ini dengan penubuhan program j-QAF pada tahun 2005 dengan menjadikan mata pelajaran Bahasa Arab Komunikasi sebagai mata pelajaran wajib bagi tahun satu.

Kita telah sedia maklum bahawa pendidikan di sekolah bermula dari peranan yang dimainkan oleh seorang guru. Jika dahulu tugas utama guru adalah sebagai penyampai ilmu pengetahuan semata-mata, namun pada masa kini peranan tersebut telah berubah seiring dengan kemajuan dan pembangunan yang dicapai (Novandri Hasan Basri, 2003). Hakikatnya, tugas guru pada hari ini dikatakan lebih bertindak sebagai pembimbing, pemimpin, fasilitator, pencetus dan penggubal kepada transformasi pendidikan negara. Bukan itu sahaja, malahan tugas guru juga lebih kepada melahirkan murid yang intelek, berdaya saing dan bersedia untuk berkhidmat demi kemajuan diri dan masyarakat amnya dan tidak terkecuali juga, guru merupakan elemen yang paling penting dalam mencorakkan gaya pengajaran yang berkesan agar segala matlamat dalam dunia pendidikan dapat dicapai secara optimum. Selain itu, guru perlu memahami dan menyedari bahawa sekolah adalah satu institusi masyarakat yang mementingkan perhubungan dan perubahan tingkah laku murid mengikut arah dan kehendak masyarakat (Khadijah Haidi, 1994).

Selain keperluan prasarana pendidikan yang mencukupi, program-program yang terancang, kepimpinan yang berwibawa dan kerjasama daripada para ibu bapa, keberkesanan

pendidikan juga banyak bergantung kepada guru-guru yang menjalankan amanah sebagai *mu'allim* iaitu menyampaikan ilmu, sebagai *murabbi* iaitu mengasuh dan mendidik serta membimbing anak-anak didik dengan penuh kasih sayang, sebagai *mu'addib* yang membentuk akhlak dan menerapkan nilai-nilai murni, dan seterusnya sebagai *muthabbib* iaitu membina keyakinan dan jati diri kepada anak-anak didik melalui contoh teladan yang terbaik (Saharudin, 2008). Bagi melahirkan ciri-ciri guru berkesan terutamanya dalam bidang pengajaran, nilai yang positif perlu ada dalam setiap orang guru bagi mempertingkatkan dan melengkapkan diri dengan kemahiran asas dan memahami pengetahuan kandungan pedagogi. Kemampuan guru akan dapat membina keyakinan dalam kalangan murid dan ibu bapa (Wan Mohd Nor Wan Daud, 2003). Mantan Perdana Menteri Tun Haji Abdullah bin Haji Ahmad Badawi pernah menyarankan hasratnya supaya guru mampu melahirkan modal insan yang cemerlang, gemilang dan terbilang. Untuk mencapai hasrat tersebut, generasi guru haruslah berwibawa kerana keberkesanan peranan yang dimainkan oleh guru pada masa kini akan mempengaruhi kualiti manusia yang akan mewarisi negara pada tahun 2020 sekaligus menentukan generasi dengan acuan sendiri. Kecemerlangan guru dalam mendidik anak murid diharap dapat membentuk anak bangsa yang bakal menyambung sejarah tamadun bangsa dan akan mengukuhkan bangsa dalam arena pertembungan budaya dan pemikiran.

Pada zaman yang serba mencabar ini, pendidikan dianggap perkara penting yang perlu diberi perhatian oleh setiap ibu bapa dalam menjamin masa depan anak-anak mereka. Kedudukan dan pangkat seseorang dianggap dan dinilai berdasarkan tahap pendidikan seseorang. Semakin tinggi tahap pendidikan, semakin tinggi pandangan masyarakat terhadap golongan berilmu ini (Rosna Awang Hashim, 2003). Sikap kepedulian ibu bapa juga menjadi asas kepada pembentukan peribadi dan kejayaan anak-anak. Agama Islam

yang dibawa oleh junjungan mulia Nabi Muhammad s.a.w memandang tinggi insan yang bernama guru dengan mengaitkan insan mulia ini sebagai pemberi ilmu pengetahuan kerana Islam itu sendiri amat mementingkan ilmu pengetahuan. Ini berdasarkan surah al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

Maksudnya: *Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa darjat (surah al-Mujadalah: 11).*

Ibu bapa akan rasa bangga jika dianugerahkan seorang anak yang bijak, cerdik, pintar dan pandai. Begitu juga dengan guru, guru mungkin dianggap mendapat “bonus” sekiranya mendapat murid yang bijak dan cepat belajar. Namun begitu, harus disedari bahawa tidak semua murid yang dilahirkan mempunyai tahap kecerdasan yang sama. Gardner (2000) berpendapat bahawa setiap manusia mempunyai kecerdasan yang pelbagai dan kecerdasan tersebut tidak boleh diwarisi dan dipengaruhi oleh budaya, persekitaran, pendidikan dan sebagainya namun ia boleh ditingkatkan melalui pendidikan dan latihan. Sebagai contoh dalam situasi pembelajaran, keluarga yang berketurunan bijak, cerdik dan pandai tidak semestinya akan melahirkan anak-anak yang juga bijak, cerdik dan pandai seperti ibu atau bapanya. Akan tetapi, perkara ini mungkin dapat diatasi dengan peranan guru dalam merencanakan aktiviti yang bersesuaian. J.M Cooper berpendapat guru yang berkesan ialah guru yang memperolehi ilmu pengetahuan khusus dan kemahiran mengajar dengan menguasai ilmu pengetahuan dalam teori pembelajaran dan psikologi manusia selain

menunjukkan sikap jujur yang dapat menggalakkan pembelajaran serta mewujudkan interaksi yang positif dalam pelbagai hala.

Ledakan dunia sains dan teknologi pada masa kini menambahkan lagi cabaran yang perlu dihadapi oleh guru dalam menentukan mod pengajaran yang baik. Jika diperhatikan sehingga ke hari ini, pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran telah diperkenalkan baik ianya disampaikan secara terus ataupun di alam teknologi. Dalam merealisasikan program ini mencapai sasaran dan matlamatnya adalah dengan menjadikan tugas guru sebagai pemudahcara dan penunjuk ajar. Sebagai contoh, pemilihan program VLEfrog bagi projek 1BestariNet perlu dilaksanakan di sekolah rendah yang berfungsi sebagai pembelajaran bagi seluruh warga sekolah. Ia merupakan satu sistem pembelajaran berdasarkan jaringan yang menyerupai pembelajaran dunia sebenar dengan mengintegrasikan konsep pendidikan konvensional dengan kaedah maya. Melaluinya guru-guru dapat memberi tugas, ujian dan menyemak tugas secara maya. Selain itu, berita sekolah juga yang dikemaskini oleh pentadbir sekolah boleh diakses oleh guru dan juga murid. Dengan kata lain, menerusi Frog VLE dan sambungan internet 4Gnya, pendidikan boleh dilaksanakan dimana jua, pada bila-bila masa melalui Frog VLE yang berasaskan 'cloud'. Dengan ini, pembelajaran boleh dilaksanakan dimana-mana sahaja sama ada di sekolah ataupun di rumah, 24 jam sehari ataupun tujuh hari seminggu.

Demikian juga halnya dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab yang juga tidak terkecuali daripada bahasa-bahasa lain. Pelbagai usaha yang telah dan sedang dijalankan untuk memastikan bahawa kemajuan ini dapat dimanfaatkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa al-Quran. Terdapat juga laman-laman web yang tersedia di internet

yang dapat dimanipulasikan untuk tujuan pengajaran. Pembelajaran bahasa Arab dilaman web ini boleh dipelajari dengan kemahiran guru mencari maklumat-maklumat yang diperlukan untuk tujuan tersebut melalui penggunaan laman-laman pencarian maklumat yang tersedia seperti Yahoo, Google dan MSN network. Ini menunjukkan bahawa bahasa Arab juga mampu berkembang dan bergerak selari dengan ilmu-ilmu lain yang ada di dunia.

Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di sekolah, pendidikan bahasa Arab memerlukan kaedah dan pendekatan pendidikan yang positif dan berkesan. Salah satu kaedah yang digunakan oleh guru pada hari ini adalah kaedah permainan bahasa. Penggunaan permainan bahasa sebagai satu teknik pengajaran dan pembelajaran bahasa bukan lagi merupakan satu perkara baharu dalam dunia pendidikan hari ini. Ia merupakan saluran yang boleh mengembangkan pemikiran murid-murid ke tahap yang optima. Menurut Caplan dan Caplan (1973), main dianggap sebagai penentu penting bagi perkembangan kekuatan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek di samping dapat memperkembangkan kekuatan fizikal, koordinasi dan ketangkasan seseorang murid. Dari aspek psiko analisis, mengikut Freud, main memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memperolehi perasaan dapat mengawal keadaan yang dikatakan dapat membantu kanak-kanak untuk berurusan dengan realiti sebenar (Kraus, 1990).

Justeru itu, pelbagai bentuk permainan dicipta dan direka oleh guru bertujuan supaya pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik, berkesan serta objektif pengajaran dan pembelajaran dapat dicapai. Bentuk permainan ini boleh dikendalikan sama ada secara berkumpulan, berpasangan atau secara individu dengan berlakunya interaksi antara

guru dan murid. Biasanya bagi murid sekolah rendah, guru lebih bertindak sebagai penyedia kepada permainan yang dijalankan berbeza dengan pelajar sekolah menengah atau peringkat yang lebih tinggi; mereka sudah mampu melakukannya sendiri dalam kalangan mereka dan guru pada waktu itu hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

### **1.1 Latar belakang kajian**

Rosni Samah (2009) telah membincangkan tentang situasi bahasa Arab di Malaysia. Aspek yang tidak dapat dinafikan kepentingannya adalah pendidikan. Pendidikan di Malaysia sehingga kini telah melalui pelbagai perubahan seiring dengan perkembangan dan peredaran masa. Rentetan daripada itu, pada tahun 2005, mantan Perdana Menteri Tun Haji Abdullah bin Haji Ahmad Badawi telah memperkenalkan bahasa Arab di sekolah rendah melalui satu program yang dikenali sebagai program j-QAF. Idea kemasukan bahasa Arab di sekolah rendah adalah usaha beliau untuk memperkasakan pendidikan Islam di sekolah rendah. Program j-QAF yang dibawa ke sekolah rendah ini bermatlamat memperkenalkan dan memperkasakan Pendidikan Islam dengan memberi fokus utama kepada J-Jawi, Q-Quran, A-Arab dan F-Fardu Ain. Pelaksanaan program j-QAF yang bermula pada tahun 2004 menunjukkan kesungguhan kerajaan dalam memartabatkan pengajian Bahasa Arab di Malaysia yang juga merupakan bahasa rasmi agama Islam (Zainul Rijal Abdul Razak & Rosni Samah, 2007). Program ini dilaksanakan oleh beberapa orang guru j-QAF yang ditempatkan di sekolah rendah dengan tujuan membantu guru pendidikan sedia ada di sekolah untuk sama-sama menjayakan program ini.

Di bawah program j-QAF, salah satu mata pelajaran yang diajar adalah mata pelajaran Bahasa Arab Komunikasi (BAK). Model Perluasan Pelaksanaan Bahasa Arab Komunikasi bermaksud pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Arab Komunikasi diperluaskan kepada

semua murid di sekolah-sekolah yang melaksanakan Program j-QAF. Merujuk kepada Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 13/2004: Pelaksanaan Program j-QAF di Sekolah Rendah (KP (85) 8591/Jld.XVII (13) bertarikh 30 Disember 2004), menyatakan bahawa status mata pelajaran ini adalah sebagai mata pelajaran pilihan. Model perluasan pelaksanaan Bahasa Arab Komunikasi bermaksud pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Arab Komunikasi (BAK) diperluaskan kepada semua murid di sekolah-sekolah yang melaksanakan Program j-QAF. Walau bagaimanapun, murid Islam hendaklah memilih Bahasa Arab Komunikasi sekiranya tidak mengambil mata pelajaran Bahasa Cina Komunikasi (BCK) atau Bahasa Tamil Komunikasi (BTK) manakala murid bukan Islam diberi pilihan sama ada ingin mengambil Bahasa Arab Komunikasi atau tidak.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, kaedah pengajaran yang berpusatkan guru seperti "*Chalk and Talk*" sudah tidak relevan lagi buat masa kini (Mahasan Mahmood, 2003). Kaedah ini juga sudah tidak berkesan lagi dijalankan di dalam bilik darjah selain ianya memberikan impak yang kurang memuaskan kerana ia dikatakan akan mengundang rasa jemu murid sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlaku. Terdapat juga murid yang tidak dapat mengeluarkan pendapatnya atau memberi kesimpulan terhadap apa yang dipelajarinya (Rosni bin Samah, 2007). Pengajaran cara ini sudah tidak dapat menarik minat pelajar dan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran adalah sangat kurang. Menurut Fiske (1992) "*Teacher talk violets everything we know about how students learn and the diversity of learning style.*"

Bagi menggantikan pengajaran kaedah ini, satu kaedah pengajaran baharu perlu diperkenalkan dan kaedah ini hendaklah berpusatkan murid. Murid hendaklah didedahkan dengan strategi sendiri supaya mereka dapat menjalankan aktiviti pembelajaran dengan



sendiri. Peranan yang dimainkan oleh guru pula hanya sebagai fasilitator dan pemudahcara kepada pengajaran yang dilaksanakan. Melalui kaedah dan strategi pembelajaran sendiri ini murid akan dapat menguasai ilmu dengan cepat dan baik. Hasil yang didapati juga adalah lebih berkesan.

Oleh hal yang demikian, sebagai bahan sokongan kepada program j-QAF di sekolah, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dengan kerjasama Jabatan Pelajaran Negeri (JPN) dan Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) di negeri masing-masing telah membekalkan Bahan Bantu Mengajar (BBM) seperti Compact Disc (CD), kad perkataan, permainan roda impian, tenteng, permainan tol, keretapi dan sebagainya sebagai medium pengajaran guru di dalam bilik darjah. BBM yang dibekalkan ini boleh dipelbagaikan dalam berbagai bentuk dan dipersembahkan dalam pelbagai cara mengikut kreativiti dan kebolehan guru. Guru yang kreatif dan inovatif serta komited dengan tugas yang diberikan sudah pasti akan mampu dan boleh mempelbagaikan bentuk pengajaran yang sesuai dengan tahap dan minat murid. Objektif pengajaran yang difokuskan juga dapat dicapai. Sebagai contoh, set roda impian yang dibekalkan bagi pengajaran Jawi boleh digunakan untuk pengajaran bahasa Arab dengan cara menukarkan perkataan kepada bahasa Arab berdasarkan sukatan dan topik yang ingin diajar. Kesannya akan lebih berbeza berbanding kaedah pengajaran dan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru. Potensi yang ada dalam diri pelajar juga akan dapat diperkembangkan melalui kesesuaian bahan yang digunakan di sekolah untuk tujuan melatih pelajar dalam latihan seperti membina struktur perkataan, ayat, perbendaharaan kata dan sebagainya. Ini adalah pendapat yang dikemukakan oleh pakar-pakar bahasa seperti Sterling G. Callahan (1971), Midred MC Closky (1971), Michael A. Lortar (1971) dan Herbert (1971).

Selain dari BBM yang dibekalkan, guru boleh membina sendiri BBM yang lebih menarik dan berkesan dan mengaplikasikan BBM tersebut dalam bentuk permainan bahasa. Bentuk BBM dan jenis permainan bahasa pula perlulah berbentuk kreatif agar proses pengajaran dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penggunaan pelbagai bahan adalah penting dan ia tidak terhad kepada penggunaan buku semata-mata (Chang, Wu & Ku, 2005) apatah lagi dalam pembelajaran bahasa asing yang tidak disokong oleh persekitaran sepertimana bahasa pertama dan kedua (Aleixo, 2003). Pengajaran dan pembelajaran melalui permainan ditambah dengan BBM yang menarik sudah pasti akan menjadikan pengajaran guru itu lebih menarik dan mampu menarik minat murid untuk mempelajari bahasa Arab khususnya.

## 1.2 Pernyataan Masalah

Secara realitinya dalam pembelajaran bahasa, sejak kelahiran seorang kanak-kanak di Malaysia, mereka telah biasa diperdengarkan dengan bahasa rasmi di negara ini iaitu bahasa Melayu atau juga dikenali sebagai bahasa Malaysia. Persoalan “ustaz cakap apa?”, “bahasa apa ni?” mungkin bermain di fikiran mereka sebaik mendengar ucapan كَيْفَ حَالُكَ أَهْلًا وَسَهْلًا، مَسَاءَ الْخَيْرِ، صَبَاحَ الْخَيْرِ dan sebagainya. Lebih menggelikan hati apabila mereka hanya memandang sahaja sebagai tanda memberi respon atas ucapan itu. Namun sebaliknya pula berlaku apabila mereka disapa dengan perkataan ‘good morning’, ‘hye’, ‘good afternoon’, ‘bye’ dan sebagainya. Sebahagian mereka mungkin memberi respon secara spontan kerana bahasa ini pernah diperdengarkan kepada mereka selain mereka mengenalinya sebagai bahasa Inggeris.

Dalam situasi pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab murid didapati kurang berminat untuk mempelajari bahasa Arab serta menguasainya. Minat adalah perkara penting dalam mempengaruhi kecenderungan dan sikap seseorang kepada sesuatu perkara lebih-lebih lagi dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut Nugroho (1982) minat adalah rasa lebih suka pada sesuatu perkara tanpa ada yang menyuruh. Ia merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Sukirin (1986) pula menyatakan minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek. Mereka didapati menunjukkan tanda jemu dan tidak memberikan penumpuan sepenuhnya terhadap pengajaran guru. Situasi ini menjadi penyumbang utama kepada mengapa objektif pelaksanaan bahasa Arab di sekolah rendah dilihat belum mencapai sasaran sepenuhnya iaitu menjadikan murid berminat mempelajarinya tidak hanya pada bahasa ini semata-mata malahan dapat menguasai empat kemahiran berbahasa iaitu mendengar, membaca, bertutur dan menulis serta dapat berkomunikasi dengan mudah mengikut situasi yang tertentu berdasarkan sukatan pelajaran bahasa Arab tahun satu hingga tahun enam yang disediakan oleh KPM.

Situasi guru yang terpaksa mengulangi sapaan dan memberikan jawapan yang tepat kepada sapaan tersebut masih berterusan kerana mereka didapati kurang mempraktikkannya dalam kehidupan mereka. Pengetahuan asas pembelajaran bahasa Arab seperti mengenal abjad-abjad bahasa Arab masih belum dikuasai oleh sebahagian daripada mereka, apatah lagi untuk menguasai huruf-huruf yang bersambung dan seterusnya menguasai kosa kata dan perkataan dalam bahasa Arab. Usaha ini menjadi sedikit sukar apabila seorang guru harus berupaya untuk mencapai objektif pengajaran mengikut sukatan yang ditetapkan oleh KPM

iaitu menjadikan muridnya dapat berkomunikasi dalam bahasa Arab dan menguasai empat kemahiran iaitu kemahiran mendengar, kemahiran membaca, kemahiran bertutur dan kemahiran menulis. Bukan itu sahaja, malahan sebahagian besar murid sekadar dapat mempelajari bahasa Arab di dalam kelas semasa pengajaran guru sahaja, tetapi tidak dengan memperolehi penguasaan yang sebenar-benarnya iaitu dapat bertutur mengikut situasi yang tertentu. Hal ini amat mengecewakan guru kerana pengajaran yang berlangsung ibarat mencurahkan air di keladi sahaja tanpa ada sebarang hasil daripada pengajaran yang dijalankan.

Oleh kerana kurang minat dan fokus terhadap pengajaran di dalam kelas, ia secara tidak langsung akan menjejaskan potensi murid untuk menguasai kosa kata yang diajar. Menurut Kamus Dewan Edisi Baru kosa kata bermaksud keseluruhan kata dalam sesuatu bahasa dan juga bermaksud perbendaharaan kata (1993:656). Kosa kata amat penting dalam mempelajari bahasa asing. Bahasa yang baik bergantung kepada penguasaan kosa kata yang baik. Tahap penguasaan dan percakapan bahasa asing juga terletak kepada penguasaan kosa kata. Ia tidak akan dapat dicapai melainkan dengan adanya kosa kata yang mencukupi untuk menerangkan situasi. Kekurangan kosa kata akan menyebabkan murid itu sukar untuk mengingati perkataan dan menggunakannya semasa berucap atau bercakap. Murid didapati mudah lupa akan pembelajaran yang telah lalu menyebabkan ulangan pengajaran kali kedua terpaksa dilakukan. Bukan itu sahaja, malahan mereka tidak dapat memberi respon serta menjawab sebarang pertanyaan dan latihan yang diberikan oleh guru apatah lagi jika diminta oleh guru untuk bertutur mengikut situasi yang tertentu. Kajian yang dilakukan oleh Abdul Ghani (1993) mendapati kelemahan menguasai bahasa Arab dalam kalangan pelajar berpunca dari tiada kursus dan latihan pengajaran bahasa Arab

menggunakan kaedah terkini, pelajar merasakan bahasa Arab kurang diperlukan dan pelajar tidak berminat mempelajari bahasa Arab.

Peruntukan masa selama enam puluh minit seminggu mengikut sukatan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) juga didapati tidak mencukupi untuk murid mempelajari mata pelajaran ini ditambah dengan bilangan unit pelajaran yang berjumlah sepuluh unit dengan setiap unit terdiri daripada lapan hingga sepuluh muka surat juga kurang praktikal dan tidak mampu dilaksanakan sepenuhnya oleh guru. Dengan demikian, guru sentiasa berusaha untuk menghabiskan sukatan pelajaran, kadang-kadang perkara ini memberi kesan yang negatif dan pengabaian terhadap kemahiran-kemahiran bahasa yang ingin difokuskan dan perlu dikuasai oleh pelajar. Bukan itu sahaja, pada pertengahan tahun, guru mata pelajaran telah sibuk untuk memberi tumpuan kepada pencapaian pelajar dalam menguasai mata pelajaran teras sebagai usaha awal menghadapi peperiksaan UPSR. Oleh hal yang demikian, tumpuan utama murid-murid mula terarah kepada matlamat untuk mencapai keputusan yang cemerlang dalam subjek-subjek teras seperti Bahasa Melayu (BM), Bahasa Inggeris (BI), Matematik dan Sains semata-mata.

Mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa kedua bagi murid sekolah rendah bukanlah sesuatu yang mudah. Guru bahasa Arab harus peka kepada kehendak murid yang secara fitrahnya inginkan sesuatu yang boleh menarik minat mereka untuk mempelajari sesuatu yang baharu. Oleh hal yang demikian, guru harus bijak memainkan peranan dalam menanam minat murid untuk mempelajari bahasa al-Quran ini. Justeru itu, pengkaji cuba mencari jalan penyelesaian kepada permasalahan ini dengan meneroka jenis-jenis permainan bahasa yang dijalankan di sekolah rendah serta keberkesananannya dan mencari

langkah yang terbaik dalam usaha untuk membantu murid supaya mereka lebih berminat untuk mempelajari bahasa Arab disamping menggunakan masa terhad yang diperuntukkan dengan sebaik mungkin. Guru-guru sudah sedia maklum bahawa permainan bahasa yang berkonsepkan belajar sambil bermain boleh membantu mereka untuk menanam minat murid terhadap pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Michael Berman (1981) dalam bukunya “Playing and Working with Words” menyatakan bahawa aktiviti permainan bahasa boleh merangsang suasana pembelajaran dimana aktiviti yang ada dalam permainan bahasa boleh mengukuhkan isi pelajaran yang diajar dan membantu memudahkan guru dalam mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran yang ditetapkan.

### **1.3 Objektif Kajian**

Secara keseluruhannya, objektif kajian ini adalah untuk menanam minat murid terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam berkomunikasi di dalam bahasa Arab mengikut situasi-situasi tertentu berdasarkan kepada tujuan pelaksanaan bahasa Arab program j-QAF. Manakala secara khususnya, objektif kajian ini adalah seperti yang dinyatakan di bawah:

1. Mendapatkan persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dan persepsi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa;
2. Mengenalpasti jenis-jenis permainan bahasa yang kerap digunakan dalam pengajaran guru-guru bahasa Arab di sekolah rendah;
3. Membandingkan keberkesanan pengajaran bahasa Arab yang menggunakan permainan bahasa dengan pengajaran yang tidak menggunakan permainan bahasa serta hubungkaitnya dengan pencapaian, minat dan sikap murid;

4. Mengenalpasti masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengendalikan permainan bahasa.

#### **1.4 Persoalan Kajian**

Berdasarkan kepada objektif kajian yang dijalankan, pengkaji berharap dapat memberi jawapan kepada persoalan-persoalan berikut:

1. Apakah persepsi murid terhadap pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di sekolah dan persepsi mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab menggunakan kaedah permainan bahasa?
2. Apakah jenis-jenis permainan bahasa yang kerap dijalankan di sekolah yang dikaji?
3. Sejauhmanakah perbezaan keberkesanan antara pengajaran yang menggunakan permainan bahasa dengan pengajaran tanpa permainan bahasa dengan pencapaian, minat dan sikap murid?
4. Apakah masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengendalikan pengajaran melalui permainan bahasa?

#### **1.5 Hipotesis**

Terdapat empat hipotesis yang telah diwujudkan untuk kajian ini iaitu:

##### **Hipotesis Nol, $H_0$**

1.  $H_0$  1: Tidak ada perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi responden kumpulan eksperimen yang diajar menggunakan permainan bahasa;

2.  $H_0$  2: Tidak ada perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi responden kumpulan eksperimen yang diajar dengan kaedah tanpa permainan bahasa atau tradisional;
3.  $H_0$  3: Tidak ada korelasi hubungan di antara markah ujian pra dan markah ujian pasca dengan pencapaian murid kumpulan rawatan;
4.  $H_0$  4: Tidak ada korelasi hubungan di antara markah ujian pra dan markah ujian pasca dengan pencapaian murid kumpulan kawalan.

### **Hipotesis Akternatif, $H_a$**

1.  $H_a$  1: Terdapat perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi responden kumpulan eksperimen yang diajar menggunakan permainan bahasa;
2.  $H_a$  2: Terdapat perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi responden kumpulan eksperimen yang diajar dengan kaedah tradisional;
3.  $H_a$  3: Terdapat korelasi hubungan di antara markah ujian pra dan markah ujian pasca dengan pencapaian murid kumpulan rawatan;
4.  $H_a$  4: Terdapat korelasi hubungan di antara markah ujian pra dan markah ujian pasca dengan pencapaian murid kumpulan kawalan.

### **1.6 Kepentingan Kajian**

Hakikatnya guru mendapati kaedah pengajaran biasa seperti kaedah papan tulis dan hafazan memang membosankan murid. Faktor kebosanan ini akan menyebabkan murid hilang tumpuan dan minat untuk mengikuti pengajaran guru. Seterusnya mereka akan menganggap mata pelajaran bahasa Arab adalah sangat susah dan membosankan.



Natijahnya, hanya sebilangan kecil sahaja yang mengikuti pengajaran guru, selebihnya bersikap endah tak endah malahan lebih menduga kesabaran guru apabila murid mula melakukan aktiviti sendiri seperti berbual, menggunting, melukis dan sebagainya berbanding memberi tumpuan kepada pengajaran dan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menyedari kepentingan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab, fokus utama kajian ini adalah untuk merangsang minat murid untuk mempelajari bahasa Arab melalui satu kaedah yang dikenali sebagai kaedah permainan bahasa. Semua sudah sedia maklum bahawa main merupakan perkara fitrah bagi murid-murid kerana sudah lumrah mereka sukakan aktiviti-aktiviti yang dapat merangsang mereka untuk bergerak aktif dan belajar secara suka-suka serta bersosial dalam pembelajaran. Lebih berkesan lagi apabila permainan bahasa yang dilaksanakan melibatkan bahan dan peralatan yang akan menjadi bahan sokongan kepada permainan tersebut.

Selain berperanan sebagai bahan rangsangan kepada minat murid, diharap eksperimen yang akan dijalankan ini akan membantu meningkatkan pencapaian murid dalam peperiksaan mata pelajaran bahasa Arab khususnya bagi murid-murid yang selalu gagal dalam peperiksaan yang dijalankan di sekolah seperti Peperiksaan Pertengahan Tahun dan Peperiksaan Akhir Tahun. Diharap dengan eksperimen yang dijalankan ini akan meluluskan mereka malahan lebih cemerlang dan meningkatkan peratus pencapaian gred A dalam mata pelajaran ini.

Sementara itu, bagi murid yang telah cemerlang, diharap eksperimen ini akan menjadikan mereka lebih cemerlang dan dapat menguasai semua kemahiran yang

difokuskan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan sebaiknya. Jika sebelum ini hanya beberapa orang murid sahaja yang memperolehi skor A dalam mata pelajaran bahasa Arab, diharapkan dengan eksperimen yang dijalankan ini boleh meningkatkan peratus gred A dalam ujian atau peperiksaan di samping membantu mereka mempertingkatkan penguasaan bahasa dan empat kemahiran yang ingin dicapai.

Selain tumpuan kepada murid, diharapkan eksperimen dan kajian yang dijalankan akan memberi kesedaran kepada individu tertentu khususnya guru-guru bahasa Arab tentang betapa pentingnya mengaplikasikan pengajaran dengan menggunakan kaedah permainan bahasa. Sememangnya telah terbukti bahawa pengajaran akan lebih berkesan sekiranya guru bahasa Arab menjadikan permainan bahasa sebagai medium dalam pengajaran sebagaimana yang disarankan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM).

Kajian ini juga diharapkan akan menjadi garis panduan serta membuka mata pihak-pihak tertentu khususnya pentadbir sekolah, Pejabat Pelajaran Daerah (PPD), Jabatan Pelajaran Negeri (JPN) dan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dalam memberi galakan kepada semua guru amnya dan guru bahasa Arab khususnya untuk terus menjalankan pengajaran melalui kaedah permainan bahasa di sekolah.

### **1.7 Batasan Kajian**

Pengkaji akan menjalankan kajian yang berkaitan dengan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab terbatas kepada sampel yang diambil daripada salah sebuah sekolah di daerah Klang iaitu Sek. Keb. Taman Klang Jaya.

## **1.8 Definisi Konsep**

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh pengkaji, terdapat beberapa perkataan yang memerlukan kepada penjelasan agar ia tidak menimbulkan salah faham mengenai maksud perkataan tersebut. Penjelasan terhadap maksud perkataan adalah berdasarkan tajuk kajian yang dilaksanakan iaitu “Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sebuah Sekolah Rendah Di Klang”.

### **1.8.1 Permainan**

Perkataan “main” sudah sinonim dengan dunia kanak-kanak dan tidak dapat dipisahkan dari mereka. Bagi kanak-kanak, main merupakan laluan yang membolehkan mereka belajar dan mengenali persekitaran atau dunianya melalui penerokaan, simulasi, lakonan dan manipulasi alatan. Main juga merupakan satu proses yang menghubungkan alam fizikal kanak-kanak dengan alam spiritual, pemikiran, kreativiti, perlambangan, idea, peranan serta pengalaman masa depan kanak-kanak.

Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), ‘main’ adalah sesuatu yang dilakukan untuk bersenang-senang atau bersuka-suka sama ada dengan menggunakan alat-alat tertentu ataupun tidak. Istilah main atau bermain ini secara amnya boleh didefinisikan sebagai sebarang aktiviti yang memberikan kegembiraan dan kepuasan kepada kanak-kanak tanpa menimbangkan apakah hasil daripada aktiviti tersebut. Dengan kata lain, kanak-kanak bermain bukan kerana inginkan sesuatu atau mencapai tujuan tertentu. Ia dianggap sebagai satu pekerjaan bagi kanak-kanak, tetapi bukanlah pekerjaan yang memerlukan hasil akhiran atau tujuan tertentu.

Selalunya orang dewasa menganggap bahawa permainan merupakan satu perbuatan yang membuang masa dan tidak produktif. Sebaliknya jika dikaji, permainan adalah satu aktiviti yang dapat membantu kanak-kanak dalam perkembangan sahsiah pertumbuhan fizikal dan ia adalah keperluan khas bagi kanak-kanak. Bermain juga bukanlah satu aktiviti yang dipaksa malah merupakan keinginan semulajadi kanak-kanak (Kraus, 1990). Lazimnya apabila sesuatu tugas itu dianggap mudah, tugas tersebut sering dirujuk sebagai mainan kanak-kanak memandangkan tidak wujudnya komplikasi dan merupakan nilai yang paling berharga buat perkembangan kanak-kanak.

Menurut Morrison (2000) dan Spondek (1997), main merupakan satu aktiviti dan keperluan bagi setiap kanak-kanak. Kanak-kanak belajar dan meneroka melalui permainan kerana imaginasi mereka yang tinggi. Kenyataan mereka diperkukuhkan dengan pandangan Piaget (1962) dengan kenyataannya bahawa sejak bayi lagi kanak-kanak sudah cenderung untuk memanipulasikan anggota badan mereka sendiri. Bermain adalah satu aktiviti yang simbolik dan memberi makna kepada kanak-kanak, aktif serta bebas untuk meneroka dan menjelajah persekitarannya, mendapat keseronokan dan segala undang-undang permainan kanak-kanak yang ditentukan sendiri adalah sesuai dengan aktiviti yang mereka main (Isenberg dan Jolongo, 1997). Vygotsky (1967) juga turut menyatakan bahawa main boleh membantu perkembangan bahasa dan pemikiran murid-murid. Hal ini kerana dengan penerapan permainan kepada murid-murid ia bukan sahaja akan merangsang minat mereka untuk belajar malahan mereka akan mudah menangkap apa yang diajarkan oleh guru. Struktur otak akan membentuk melalui penggunaan simbol dan alat, ia juga membantu pembentukan tersebut.

Kajian-kajian yang dijalankan di negara barat telah menunjukkan bahawa bahan permainan dalam bilik darjah boleh meningkatkan minat murid terhadap mata pelajaran sambil meningkatkan pencapaian mereka dalam mata pelajaran lain. Dengan kata lain, semasa mereka bermain, konsep-konsep pembelajaran dapat dicerapkan tanpa mereka sedari dalam suasana yang gembira dan tanpa sebarang tekanan. Pembelajaran melalui permainan menjadikan murid-murid tidak akan cepat bosan mempelajari sesuatu malah dapat meningkatkan lagi minat belajar dalam diri mereka.

### **1.8.2 Bahasa**

Bahasa pula adalah alat pengucapan sosial yang tercipta oleh seseorang untuk tujuan perhubungan dan komunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa hendaklah diajar dan dipelajari dalam kerangka fungsinya untuk melaksanakan tugas sosial bahasa seperti menegur sapa, bertanya, memujuk dan sebagainya. Justeru itu, pengetahuan dan kemahiran berbahasa dan yang lain-lain dalam konteks bahasa sebagai alat komunikasi, haruslah diajar semasa seseorang itu mempelajari sesuatu bahasa kedua atau bahasa asing. (Indirawati Zahid, 2008). Menurut Abdullah (2005), bahasa adalah sistem perlambangan yang paling canggih, kompleks dan luwes. Ia mengandungi beberapa aspek dan setiap aspek mengandungi peraturannya yang tersendiri. Aspek-aspek pengajaran dan pembelajaran bahasa melibatkan aspek-aspek seperti fonologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Semasa proses bermain, murid-murid akan terlibat dengan penggunaan aspek-aspek berikut:

#### **a) Fonologi**

Aspek fonologi adalah berkaitan dengan pola bunyi bahasa dan bagaimana sesuatu bunyi dalam bahasa itu berfungsi. Menurut Abdullah (2005), fonetik mengkaji penyebutan bunyi

manusia terutama dalam bunyi yang digunakan dalam pertuturan. Antara aspek lain yang diberi penekanan dalam fonologi adalah sebutan, tekanan, intonasi, jeda, mora, tatabahasa dan lain-lain lagi.

b) Semantik

Semantik pula berkaitan dengan makna perkataan dan ayat. Dalam konteks ini, apabila murid-murid membina perkataan dan ayat, mereka akan cuba membayangkan makna perkataan dan ayat yang dibaca.

c) Sintaksis

Sintaksis adalah rumus tatabahasa yang mendasari kaedah penggabungan dan penyusunan perkataan atau kelompok perkataan untuk membentuk ayat dalam sesuatu bahasa (Nik Safiah, 1997). Semasa berkomunikasi, murid-murid belajar menyusun perkataan dalam ayat dengan betul walaupun mereka belum mengetahui peraturan tatabahasa.

d) Pragmatik

Pragmatik merujuk kepada peraturan yang mengawal perlakuan semasa komunikasi, seperti air muka, bahasa badan dan cara bertutur mengikut konteks sosial.

e) Morfologi

Morfologi merujuk kepada perubahan kata ('ilm al-ṣarf) yang membawa perubahan-perubahan dari satu perkataan menjadi ayat dan mempunyai pengertiannya yang tersendiri. Menurut Ramlan (1983), morfologi ialah satu bahagian dari ilmu bahasa yang membicarakan tentang selok belok bentuk kata serta pengaruh perubahan-perubahan bentuk kata terhadap golongan dan erti kata atau morfologi mempelajari selok belok bentuk kata

serta fungsinya perubahan-perubahan bentuk kata itu, baik fungsi gramatik mahupun fungsi semantik.

### **1.8.3 Pembelajaran**

Menurut Kamus Dewan (1970), pembelajaran adalah proses belajar dan menerima pengetahuan daripada pengajaran guru. Melalui pembelajaran secara formal, seorang murid akan menggunakan serta menajamkan lima deria iaitu penglihatan, pendengaran, rasa, hidu dan sentuh selain dapat berinteraksi dengan alam sekelilingnya sesuai dengan minat dan daya kreatif mereka. Manakala definisi dalam kalangan ahli psikologi pendidikan pula, terdapat beberapa perbezaan pendapat mengenai konsep pembelajaran antaranya Robert M. Gagne (1970) mentakrifkan pembelajaran sebagai perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan yang dipanggil pembelajaran diperlihatkan melalui perubahan tingkah laku dengan membandingkan tingkah laku seseorang individu sebelum didedahkan kepada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya selepas didedahkan dengan situasi pembelajaran. Pendapat Gagne ini disokong oleh Morgan dan King (1975) bahawa sebarang perubahan tingkah laku yang agak kekal akibat pengalaman yang diperolehi oleh seseorang atau adalah akibat daripada latihan yang dijalannya. Manakala Henry Clay Lindgren dan Donn Byrne (1976) mentakrifkan perkataan ‘pembelajaran’ melambangkan konsep atau idea bagi menerangkan perubahan tingkah laku yang diperlihatkan oleh seseorang.

Daripada takrifan yang diberi, jelaslah di sini bahawa kesan pembelajaran itu memberi penekanan kepada berlakunya perubahan tingkah laku seseorang dan perubahan tingkah laku seseorang itu dianggap sebagai ukuran berlakunya pembelajaran. Pembelajaran

merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dalaman dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti dadah dan penyakit. Manakala prinsip pembelajaran adalah suatu garis panduan mengenai bagaimana pembelajaran berlaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Daripada pendapat yang diberi, guru bolehlah merancang dengan lebih sempurna tentang bagaimana cara untuk melaksanakan pengajaran yang lebih berkesan dan memberi perubahan kepada tingkah laku murid-muridnya.

#### **1.8.4 Bahasa Arab**

Kesemua pengkaji linguistik Arab percaya bahawa bahasa Arab berasal dari bahasa Semitik (dalam bahasa Hebrew dinamakan SEM). Malah terdapat beberapa pandangan ahli linguistik Arab yang mengatakan kemungkinan bahasa yang terawal yang dituturkan oleh orang-orang Samiyyah ini juga adalah bahasa Arab kuno (*al-'arabiyyah al-qadimah*) (Ali Abd. Al-Wahid Wafi, t.t). Bahasa Arab juga merupakan satu-satunya bahasa Semitik dengan bilangan penutur yang paling banyak melebihi 150 juta (Bernard Comrie 1998). Subhi Salleh (1388H) mengatakan ia berasal daripada keturunan anak-anak Nabi Nuh a.s. iaitu Sam, Ham dan Yafis yang akhirnya membentuk puak-puak dan kabilah-kabilah Arab berikutnya. Tempat awal perkembangan bahasa Arab ialah bahagian Barat Daya Semenanjung Tanah Arab. Bahasa Arab adalah unit keluarga bahasa Semitik yang paling banyak mendapat perhatian para pengkaji. Ia dianggap sebagai bahasa Semitik yang tertua.

Sejarah di Malaysia menunjukkan kedatangan bahasa Arab ke Tanah Melayu adalah sejak 500 tahun lalu iaitu pada era kegemilangan Melaka sebagai pusat perdagangan antarabangsa. Pada waktu itu Melaka dikenali sebagai tempat pelabuhan dan perindustrian



terkemuka setaraf dengan kawasan-kawasan perindustrian lain di Eropah. Kedudukan Melaka yang strategik membuatkan ramai pedagang dari serata dunia berminat untuk berdagang di Melaka. Golongan pedagang ini termasuklah Eropah, Cina, India dan juga Arab.

Pendidikan bahasa Arab sebagai bahasa asing atau bahasa kedua semakin mendapat perhatian di Malaysia. Kepentingan penguasaannya kini bukan sahaja dilihat dari aspek pendidikan agama Islam sahaja tetapi turut mengambil kira usaha pengembangan pelbagai sektor ekonomi negara. Namun, amalan pengajaran dan pembelajaran bahasa tersebut masih berada di tahap yang belum memuaskan. Status Bahasa Arab Sekolah Rendah pada masa ini sebagai mata pelajaran bahasa tambahan. Ia diajar di sekolah-sekolah rendah secara berpilih dan terhad kerana tidak semua murid berpeluang mempelajarinya.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, ia merupakan satu bahasa yang terkenal dengan keunikannya dimana sistem fonologi, sintaksis, morfologi dan lain-lain yang berkaitan dan mempunyai keistimewaan yang tidak terdapat dalam bahasa-bahasa lain. Antara keistimewaan bahasa Arab adalah seperti berikut:

**a) Kaya dengan kosa kata**

Dalam bahasa Arab, pembentukan satu perkataan sahaja boleh menunjukkan kepada beberapa makna. Contohnya perkataan (عَيْنٌ) yang memberi makna kepada mata penglihatan, mata air, sebuah negeri, sebuah tempat, ketua kaum, ketua tentera, bermakna diri, bayaran sekali gus secara tunai, sejenis mata wang, pengintip dan huruf (ع). Bukan setakat itu sahaja, bahkan terdapat perkataan-perkataan yang digunakan lebih daripada satu atau dua perkataan untuk menggambarkan kepada satu makna atau makna yang hampir. Istilah-istilah yang merujuk kepada makna unta, kuda, kurma, pedang, kambing, biri-biri,

kibas dan lain-lain diungkapkan dengan beberapa perkataan yang memberi makna hampir sama. Contohnya, perkataan-perkataan yang hanya menunjukkan kepada makna kepelbagaian kategori kuda diungkapkan dengan beberapa perkataan seperti berikut:

**Jadual 1.1:** Perkataan-perkataan yang hanya menunjukkan kepada makna kepelbagaian kategori kuda diungkapkan dengan beberapa perkataan.

Perkataan	Makna
خَيْلٌ	Sekumpulan kuda
فَرَسٌ	Seekor kuda (jantan atau betina)
حِصَانٌ	Kuda jantan
خَيْزُرٌ	Kuda betina
مَهْرٌ	Anak kuda jantan
مَهْرَةٌ	Anak kuda betina
فُلُوٌّ	Anak kuda jantan yang baru lepas daripada menyusu ibu
هَيْكَلٌ	Kuda yang besar dan bertubuh tegap
مَطْهَمٌ	Kuda yang sempurna dan baik

**b) Bahasa Arab mempunyai kaedah analisis struktur ayat (i‘rab) yang sempurna**

Jika diperhatikan, satu perkataan bahasa Arab mempunyai perubahan pada baris. Kadang-kadang berbaris di atas, di bawah dan di hadapan. Ini digambarkan hasil daripada perubahan struktur frasa atau fungsian perkataan itu sendiri. Perubahan-perubahan i‘rab ini akan memberikan kesan kepada perubahan maksud perkataan dalam sesuatu susunan ayat. Perubahan struktur frasa ini tidak terdapat dalam mana-mana bahasa di dunia. Contohnya perkataan “Zaid” seperti dalam struktur frasa tertentu boleh dibaca dengan Zaidun, Zaidan

dan Zaidin kerana berada dalam struktur dan pola ayat yang berbeza kedudukannya seperti dalam ayat ini:

**Jadual 1.2:** Kepelbagaian baris dan perubahan i‘rab serta makna

Perkataan	Makna
جَاءَ زَيْدٌ	Zaid telah datang
رَأَيْتُ زَيْدًا	Saya melihat Zaid
مَرَرْتُ بِزَيْدٍ	Saya melalui Zaid

**c) Bahasa Arab mempunyai sistem morfologi yang unik**

Bentuk-bentuk perkataan Arab sama ada dalam kata nama atau kata kerja akan berubah berdasarkan sistem yang lengkap mengikut struktur frasa. Perubahan bentuk ini membawa perubahan kepada makna perkataan tersebut seperti (كَتَبَ) boleh dipecahkan kepada beberapa variasi perkataan lain seperti مَكْتَبَةٌ – كِتَابَةٌ – مَكْتُوبٌ – كَاتِبٌ dan lain-lain. Daripada kata nama atau kerja akan disusuli dengan imbuhan-imbuhan tertentu sama ada satu huruf, dua huruf atau tiga huruf (مَرْبُودٌ بِحَرْفٍ، بِحَرْفَيْنِ، بِثَلَاثَةِ أَحْرَافٍ) yang mana ia akan memberi perubahan pada makna perkataan.

Merujuk kepada buku teks bahasa Arab tahun lima, tidak banyak perkataan yang mengandungi analisis i‘rab dan morfologi yang digunakan kerana ia memberi fokus kepada kesesuaian tahap kognitif murid-murid yang berada pada tahap ini. I‘rab dan morfologi yang dihuraikan di atas adalah lebih sesuai dibincangkan dan dipanjangkan ke peringkat menengah hingga ke peringkat seterusnya. Fokus pembelajaran bahasa Arab di peringkat

sekolah rendah adalah untuk menarik minat murid mempelajari bahasa Arab semata-mata dan daripada minat yang dipupuk sejak dari sekolah rendah ini mungkin memberi peluang kepada mereka untuk lebih mempelajari bahasa Arab di peringkat yang lebih tinggi.

### **1.8.5 Sekolah Rendah**

“Pendidikan Rendah” merujuk kepada kursus pengajian pada peringkat rendah yang direncanakan bagi tempoh enam tahun tetapi boleh tamat diikuti dalam tempoh antara lima hingga tujuh tahun (Akta Pendidikan, 1996). Di Malaysia, pendidikan rendah adalah pendidikan yang dijalankan di sekolah-sekolah kebangsaan atau sekolah jenis kebangsaan dan juga sekolah swasta yang merupakan satu asas pembelajaran. Untuk tujuan ini, satu kurikulum yang seragam telah diwujudkan untuk memastikan kurikulum pendidikan nasional merangkumi subjek-subjek asas dan penting. Di peringkat ini, Ujian Pencapaian Sekolah Rendah (UPSR) dilaksanakan di semua sekolah untuk mengukur prestasi kemajuan murid. Antara kemahiran yang diajar di peringkat ini adalah asas asas membaca, menulis dan mengira. Pada usia dua belas tahun iaitu sewaktu seorang murid berada di tahun enam, mereka dikehendaki mengambil peperiksaan tersebut bagi menilai prestasi dalam dua bahasa iaitu bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Matematik dan Sains.

Perkembangan pendidikan di Malaysia dilihat telah mengalami perubahan dari semasa ke semasa. Pelbagai usaha telah dilakukan untuk melahirkan masyarakat Malaysia yang berilmu pengetahuan duniawi dan ukhrawi. Sebagai memenuhi hasrat ini, Kementerian Pendidikan pada ketika itu telah menganjurkan satu seminar Jawi, al-Quran, Bahasa Arab dan Fardu Ain (j-QAF) yang berlangsung pada 3 hingga 5 Mac 2004 dan telah memutuskan supaya diadakan satu projek rintis program j-QAF pada bulan April 2004 sebelum

pelaksanaan sepenuhnya mulai tahun 2005 yang melibatkan murid tahun 1 di 1,221 buah sekolah terpilih dan akan diperluaskan ke semua sekolah kebangsaan seluruh negara menjelang 2010. Kohort pertama sekarang berada pada tahun enam. Ia diajar oleh guru Pendidikan Islam yang telah sedia ada. Model-model yang diperkenalkan di dalam program j-QAF adalah model pemulihan dan pengukuhan jawi, model tasmik, model bahasa Arab dan model kem bestari solat.

Sebagai satu usaha untuk merealisasikan Falsafah Pendidikan Negara (FPN) yang ingin memperkembangkan potensi individu yang seimbang dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepatuhan dan kepercayaan kepada Tuhan, kemudian dilengkapkan pula dengan matlamat pendidikan Islam itu sendiri yang ingin menghasilkan muslim yang berilmu, beriman, berketerampilan, beramal soleh, beradab dan berakhlak mulia berdasarkan al-Quran dan al-Sunnah sebagai hamba dan khalifah Allah yang bertaqwa dan menyumbang kepada tamadun bangsa dan negara, maka pada tahun 2005 program j-QAF telah diperkenalkan di sekolah rendah. Projek j-QAF memberi tumpuan kepada penguasaan Jawi, Quran, Bahasa Arab dan Fardu Ain. Al Quran, Jawi dan Fardhu Ain adalah elemen-elemen dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Sukatan pelajaran Pendidikan Islam sekarang hanya memberi tumpuan kepada penguasaan bacaan al-Quran, Jawi dan Fardu Ain. Kesemua perkara ini masih ada kelemahan dan perlu dimantapkan lagi. Objektif penubuhan program ini ke sekolah rendah adalah untuk membolehkan murid khatam al-Quran sebelum menamatkan pengajian di sekolah rendah, meningkatkan penguasaan dalam pelajaran Jawi dan menguasai ilmu Fardu Ain serta boleh meminati bahasa Arab sebagai bahasa kedua. Kumpulan sasaran program ini adalah semua murid Islam di sekolah kebangsaan.

Projek rintis j-QAF bermaksud pelaksanaan model-model j-QAF secara ujikaji bagi suatu jangka masa pendek bertujuan menentukan kesesuaian untuk pelaksanaan secara lebih menyeluruh mulai tahun 2005, mengenal pasti masalah-masalah serta cara-cara mengatasinya. Pelaksanaan projek rintis akan dijalankan di 30 buah sekolah seluruh negara pada April, Mei, Jun dan Julai 2004, selama tiga bulan (iaitu 12 minggu pengajaran dan pembelajaran). Semua negeri melaksanakan projek rintis di dua buah sekolah; satu di bandar dan satu di luar bandar. Hanya murid Islam tahun dua yang terlibat, kecuali bahasa Arab yang melibatkan murid tahun satu sahaja. Program j-QAF diperkenalkan oleh YAB Dato' Seri Abdullah Hj. Ahmad Badawi semasa dalam tempoh 100 hari beliau menerajui tampuk kepimpinan negara sebagai Perdana Menteri Malaysia Kelima. Beliau telah menyatakan hasrat supaya pelajar-pelajar Islam di negara ini dapat khatam bacaan al-Quran di peringkat sekolah rendah dan mewajibkan pembelajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah.

Mata pelajaran Bahasa Arab Komunikasi yang dilaksanakan di sekolah rendah merupakan bahasa tambahan diajar kepada murid tahun satu mulai tahun 2005 dengan peruntukan masa selama enam puluh minit seminggu. Walaupun hanya seorang guru yang akan mengajar bahasa Arab di dalam kelas, matlamat untuk menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa yang diminati oleh murid perlu diteruskan setelah lapan belas bulan mengikuti Kursus Perguruan Lepas Ijazah Latihan Perguruan Berasaskan Sekolah (KPLI LPBS j-QAF) yang dikendalikan oleh Bahagian Pendidikan Guru melalui Institut Pendidikan Guru (IPG).

Pelaksanaan program j-QAF dijalankan secara berperingkat mulai 2005 sehingga 2010 dengan unjuran pelaksanaannya ditetapkan sebanyak 16% pada tahun 2005 sebanyak 1221

buah sekolah akan terlibat. Dijangka sehingga tahun 2010 bilangan sekolah akan menjadi sebanyak 7835 buah.

**Jadual 1.3:** Unjuran pelaksanaan program j-QAF sekolah rendah dari tahun 2005 hingga 2010

<b>Tahun</b>	<b>2005</b>	<b>2006</b>	<b>2007</b>	<b>2008</b>	<b>2009</b>	<b>2010</b>
<b>SEKOLAH</b>						
Bil. Sekolah	7634	7674	7714	7754	7794	7835
<b>Peringkat Penyertaan</b>						
Tahun 1	1221	1235	1247	1260	1273	1599
Tahun 2		1221	1235	1247	1260	1273
Tahun 3			1221	1235	1247	1260
Tahun 4				1221	1235	1247
Tahun 5					1221	1235
Tahun 6						1221
Bil. Penyertaan	1221	2546	3703	4963	6235	7835

#### **1.8.5.1 Sek. Keb. Taman Klang Jaya**

Daripada 7634 buah sekolah yang menjalankan projek j-QAF pada tahun 2005, Sek. Keb. Taman Klang Jaya merupakan salah sebuah sekolah rendah yang terpilih untuk mengikuti program ini. Sekolah ini dahulunya dikenali sebagai Sek. Keb. Taman Goodwood yang telah dibina pada tahun 1980 dan telah dibuka sepenuhnya pada 1 Januari 1982. Lokasinya lebih kurang 5km dari bandar Klang. Pada asalnya kawasan ini merupakan ladang getah yang kemudiannya dibangunkan menjadi kawasan perumahan lalu dibina sekolah untuk memenuhi infrastruktur setempat.

Dengan keluasan lima ekar, terbina sebuah bangunan dua tingkat dan sebuah kantin dengan menerima murid seramai 400 orang bersama pendidikannya seramai 13 orang dan enam orang pekerja. Tanggal 2 Julai 1983, Majlis Perbandaran Klang (MPK) telah meluluskan pertukaran nama Sek. Keb. Taman Goodwood kepada Sek. Keb. Taman Klang Jaya (SKTKJ). Kini SKTKJ mempunyai dua bangunan tiga tingkat, dua bangunan dua tingkat dan dua bangunan setingkat yang menampung murid seramai 1369 orang dari pelbagai kaum dan agama serta dididik oleh 85 orang guru dan dibantu oleh sembilan orang staf sokongan. Kelas pendidikan khas dan juga pra pendidikan khas juga diwujudkan untuk kanak-kanak istimewa dan dilengkapi lagi dengan kewujudan kelas pemulihan. Bagi melahirkan generasi berilmu, maka diwujudkan pra sekolah.

Setelah j-QAF diperkenalkan di sekolah rendah pada tahun 2005, seramai tiga orang guru j-QAF ditempatkan di sekolah ini; seorang opsyen bahasa Arab, seorang opsyen Jawi dan seorang opsyen al-Quran. Dalam masa yang sama, guru j-QAF yang ditugaskan di sekolah akan mengikuti latihan perguruan berasaskan sekolah di Institut Perguruan Guru (IPG) yang ditetapkan oleh Bahagian Pendidikan Guru (BPG) mengikut opsyen masing-masing.

Hingga kini, tempoh pelaksanaan program ini telah menjangkau lapan tahun. Jumlah murid Islam yang di"j-QAFkan" hingga kini dianggarkan dalam lingkungan 701 orang dari tahun satu hingga tahun enam. Manakala jumlah guru j-QAF pula adalah sembilan orang. Tiga daripada mereka adalah dari opsyen Pengajian Islam (bahasa Arab), empat orang adalah dari opsyen Pengajian Islam (Pemulihan Jawi) dan dua orang opsyen Pengajian Islam (al-Quran). Masing-masing telah dan sedang mengikuti kursus perguruan di Institut Perguruan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia di bawah pemantauan Bahagian Pendidikan Guru (BPG).



Sekolah ini terdiri daripada pelbagai kaum dan agama. Majoriti muridnya adalah dalam kalangan pelajar Melayu dan India dan hanya sebilangan kecil sahaja dari kaum Cina. Bagi proses pengajaran dan pembelajaran agama dan moral serta bahasa Arab dan Tamil, murid-murid ini telah diasingkan kepada dua kelas pengajaran bahasa Arab/Pengajian Agama dan satu kelas bahasa Tamil/Moral. Gabungan ini menjadikan nisbah pelajar untuk setiap kelas adalah 1:35.

Daripada jumlah tersebut, murid Islam tahun lima yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab dan Pendidikan Islam di sekolah ini adalah seramai 102 orang. Pada awalnya, jumlah ini telah dipecahkan kepada lima kelas dan kemudiannya dikecilkan lagi membentuk tiga kelas sahaja iaitu kelas Berlian, Intan dan Nilam. Atas arahan pentadbir sekolah, tiga kelas ini pula akan digabungkan kepada dua kelas dengan jumlah murid masing-masing 34 orang. Manakala Nilam dan Zamrud digabungkan menjadi satu kelas dengan jumlah murid 32 orang.

## **1.9 Rangka Kajian**

### **Bab 1: Pengenalan**

Fokus penulis pada bab ini adalah pendahuluan, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis, kepentingan kajian, batasan kajian, definisi konsep (permainan, bahasa, pembelajaran, bahasa Arab, sekolah rendah) dan penutup.

### **Bab 2: Sorotan kajian literatur**

Bab ini terdiri daripada pengenalan, pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sekolah rendah, kaedah pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sekolah rendah, kemahiran-kemahiran bahasa Arab tahun lima, teori-teori yang berkaitan pembelajaran, kajian-kajian

yang berkaitan, pengelolaan permainan bahasa, kepentingan permainan bahasa dan kesimpulan.

### Bab 3: Metodologi kajian

Fokus penulis pada bab ini pula adalah pada pengenalan, reka bentuk kajian, tempat dan populasi kajian, sampel kajian, instrumen kajian, prosedur pelaksanaan kajian, tatacara pengumpulan data, prosedur penganalisan data dan kesimpulan.

### Bab 4: Analisis data dan perbincangan

Bab ini akan membincangkan hasil analisa daripada borang soal selidik murid dan guru, hasil analisa daripada kedua-dua soalan pengujian, hasil analisa daripada pemerhatian dan juga daripada temubual. Seterusnya penulis akan membuat kesimpulan daripada dapatan yang diperolehi.

### Bab 5: Rumusan dan cadangan

Bab yang terakhir ini akan membincangkan mengenai rumusan, dapatan keseluruhan yang diperolehi serta cadangan kajian lanjutan dan cadangan untuk pengkaji seterusnya.

## **1.10 Penutup**

Kesimpulannya, sebagai seorang guru yang menjalankan permainan bahasa dalam pengajarannya, sudah semestinya mengharapkan murid-muridnya dapat bermain dengan seronok akan permainan yang dijalankan sekaligus menjadikan murid-murid menguasai bahasa tersebut. Ia bertepatan dengan pendapat Siti Hajar (1996) yang menyatakan bahawa permainan bahasa merupakan aktiviti yang dirancang dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. Oleh itu, aktiviti yang dijalankan perlulah dirancang dengan baik terlebih dahulu

agar murid-murid dapat mengingat isi pelajaran yang ingin disampaikan melalui permainan tersebut. Inovasi dalam amalan pengajaran guru dalam pembelajaran murid menggunakan kaedah permainan bahasa ini diharap dapat mencapai prestasi yang akan memberi petunjuk yang positif dalam penguasaan bahasa Arab. Seperti yang diketahui, perkembangan teknologi pada hari ini sedang berkembang dengan pesatnya sehinggakan guru yang mempunyai kepakaran dalam teknologi maklumat telah dapat mengaplikasikan ilmu ICTnya dalam membina bahan pengajaran dalam mencapai objektif pengajarannya. Pelbagai kaedah dan teknik digunakan semata-mata untuk memahamkan murid akan topik yang dibincangkan dan menjadikan pengajaran tersebut berkesan dan mengelakkan rasa bosan pelajar terhadap pelajaran bahasa.

## **BAB 2**

### **SOROTAN KAJIAN LITERATUR**

#### **2.0 Pengenalan**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang mula mendapat tempat di sekolah rendah. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan bahasa Arab di peringkat sekolah rendah sejak tahun 2005 melalui program j-QAF (J-Jawi, Q-Quran, A-Arab, F-Fardu Ain). Murid-murid Islam pada tahun itu adalah diwajibkan untuk mempelajarinya. Asas utama yang dinilai dan difokuskan pada pembelajaran bahasa ini adalah kepada empat kemahiran iaitu kemahiran mendengar, menyebut, membaca dan menulis. Seorang murid itu dianggap telah menguasai bahasa Arab sekiranya dapat menguasai keempat-empat kemahiran ini.

#### **2.1 Pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sekolah rendah**

Terdapat banyak kaedah yang boleh digunakan dengan sistematik bagi mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran. Walau bagaimanapun, beberapa aspek penting perlu diambil kira dalam proses pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Islam dan Bahasa Arab. Antaranya ialah kesesuaian aktiviti yang terkandung di dalamnya serta penerapan aspek nilai. Ini kerana dalam Falsafah Pendidikan Islam (FPI), pencapaian seseorang murid itu bukan hanya diukur berdasarkan keupayaan menguasai maklumat dan isi pelajaran yang terkandung dalam sukatan pembelajaran sahaja, sebaliknya pembangunan nilai sahsiah dalam diri dan aplikasi moral terhadap persekitaran mengikut acuan pendidikan Islam juga menjadi kriteria terhadap pencapaian seseorang murid.

Oleh yang demikian, tidak semua kaedah adalah sesuai dalam konteks pendidikan bahasa Arab yang amat berkait rapat dengan nilai tarbiah Islam. Aspek sejarah, metodologi pengajaran dan penyebaran ilmu dalam Islam juga perlu diambil kira. Persoalan apakah kaedah yang digunapakai oleh para ulama salaf tidak relevan dengan suasana sekarang harus diteliti secara saksama dan jujur. Begitu juga dengan persoalan sejauhmanakah tahap istiqamah, konsistensi dan konsentrasi pelajar dalam mempelajari bahasa Arab sama ada di peringkat awal, pertengahan mahupun di peringkat tinggi.

## **2.2 Kaedah pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sekolah rendah**

Berdasarkan buku panduan pelaksanaan model-model pengajaran, pembelajaran dan kurikulum tahun lima j-QAF, guru bahasa Arab bertanggungjawab menggunakan buku teks, buku panduan guru dan bahan bantu mengajar yang disediakan untuk pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, guru bahasa Arab juga bertindak sebagai perancang kepada aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan bermakna di samping merekodkan hasil penilaian yang dilakukan selepas proses pengajaran dan pembelajaran mengikut kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berlaku di dalam kelas.

Persoalan kesesuaian kaedah pembelajaran moden serta susun atur fizikal sesebuah kelas pendidikan bahasa Arab era ini juga harus dikupas dengan jelas. Harus difahami bahawa mempelajari bahasa Arab jauh sekali perbezaannya dengan mempelajari bahasa Inggeris. Salah satu elemen yang penting untuk menguasai sesuatu bahasa itu ialah kemampuan bagaimana untuk berfikir dalam bahasa tersebut. Berdasarkan teori-teori pemerolehan dan pembelajaran bahasa, terdapat pelbagai pendekatan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab boleh dilaksanakan di sekolah. Namun begitu, pendekatan komunikatif dicadangkan

untuk dilaksanakan di sekolah kerana sifat dan tujuan bahasa Arab itu sendiri ialah untuk berkomunikasi. Antara beberapa kaedah yang sesuai digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab ialah:

**1) Kaedah tematik (طريقة الموضوعية)**

Kaedah tematik bermaksud proses sesuatu pengajaran itu adalah berasaskan satu idea besar sebagai tema sebelum dikembangkan kepada beberapa langkah kecil. Contohnya, dalam minggu pembelajaran tersebut, tema utama yang dipilih ialah berkaitan keluarga. Dalam satu slot pengajaran, ia boleh dipelbagaikan seperti nama anggota keluarga, aktiviti keluarga, perbualan bersama keluarga dan sebagainya. Bagi satu-satu tajuk yang telah ditentukan, semua cabang pembelajaran bahasa Arab boleh dipraktikkan melaluinya sama ada dari segi nahu (tatabahasa), maqal (penulisan) atau mutala'ah. Di samping itu, ia juga boleh dikaitkan dengan kaedah-kaedah lain seperti perbualan dalam situasi keluarga atau rakan sebaya di sekolah.

**2) Kaedah mengeja (طريقة الإملائية)**

Kaedah ejaan atau imla' ini berdasarkan catatan sejarah adalah bentuk penyebaran ilmu yang paling penting. Kaedah ini berlaku sesudah kertas dan tulisan dihasilkan. Berdasarkan definisi yang diberikan oleh Kamus dewan Edisi Keempat, imla' adalah perbuatan merujuk kepada perkataan supaya ditulis oleh orang lain yang disebut dan minta supaya ditulis oleh orang lain. Dengan erti kata lain, imla' adalah sesuatu yang dikatakan atau dibaca supaya ditulis oleh orang lain. Ia merupakan kaedah kedua selepas kaedah hafalan yang diamalkan dalam perkembangan ilmu dalam sejarah umat Islam. Berdasarkan

kaedah ini, murid akan menulis setiap kalimah dan ayat yang diungkapkan oleh guru mereka.

Dalam sejarah Islam, kaedah ini berkait rapat dengan ijtihad para ulama. Para ulama menyampaikan pandangan dan ijtihad mereka dan disalin oleh murid-masing-masing. Proses ini agak merosot menjelang abad ke-4 hijrah disebabkan merosotnya gerakan ijtihad para ulama. Sepanjang tempoh itu, setiap mazhab hanya bersandar kepada bahan bacaan dan rujukan mazhab masing-masing atau melakukan ilhaq berdasarkan kefahaman dan pandangan mazhab mereka.

### 3) **Kaedah soal jawab (طريقة المناظرة)**

Kaedah soal jawab ini amat sesuai dan praktikal dalam konteks pembelajaran bahasa kerana dalam kaedah ini proses pembelajaran berlangsung dengan semua pihak yang memainkan peranan termasuk guru dan murid. Bermula dengan penyediaan teks perbualan yang mudah seperti ucapan *أهلاً وسهلاً، شكراً، ما اسمك؟، كيف حالك؟*. Frasa-frasa ringkas ini mudah untuk diingat dan sesuai untuk dipraktikkan di luar bilik darjah sebagai pengayaan. Walau bagaimanapun, setiap murid perlu memahami maksud setiap frasa bagi menyesuaikan dengan konteks perbualan dan kesesuaian penggunaannya.

### 4) **Kaedah latih tubi (طريقة الملازمة)**

Kaedah latih tubi ini juga adalah bersesuaian dengan bentuk pembelajaran bahasa kerana kemahiran berbahasa perlu kepada proses mengulangi apa yang dipelajari, disebut atau ditulis. Dalam Islam, kaedah ini antara bentuk pengajaran yang terawal dimana malaikat

Jibril menyampaikan wahyu kepada Nabi Muhammad dengan mengulangi kalimah iqra' beberapa kali sehinggalah Nabi Muhammad dapat menyebutnya. Dalilnya adalah surah pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad s.a.w berkaitan dengan ilmu pengetahuan.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Maksudnya: "*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan*" (surah al-'Alaq: 1).

Surah ini merupakan wahyu sulung diturunkan kepada Nabi Muhammad s.a.w yang menyuruhnya membaca. Jelaslah di sini menunjukkan bahawa pembinaan manusia yang diwahyukan kepada nabi s.a.w adalah berasaskan ilmu pengetahuan melalui jalan pembacaan. Tidak dinafikan fenomena menulis dan membaca wujud sejak beratus tahun sebelum kelahiran Islam lagi, tetapi perkembangan ilmu pengetahuan hanya lancar sejurus selepas kebangkitan Islam. Kesan daripada pembacaan akan menjadikan seseorang itu berilmu pengetahuan yang boleh menjadi bekalan untuknya beramal, menjadi tunjang kekuatan bukan sahaja kepada individu, bahkan juga kepada bangsa dan negara.

Membaca berulang kali merupakan prinsip utama dalam pengajaran berbentuk latih tubi. Ia amat baik terutamanya bagi tujuan meningkatkan kemahiran lisan dan kemahiran membaca. Kaedah pembelajaran al-Quran secara tradisional lazimnya sudah digunakan sejak zaman berzaman dan ia amat berkesan untuk jangka masa yang panjang di samping mengukuhkan penguasaan tajwid. Manakala dalam konteks bahasa Arab ia penting dalam menjelaskan aspek nahu secara terperinci mengikut tahap pembelajaran.



##### 5) **Kaedah perbandingan (طريقة القياسية)**

Kaedah ini dimulakan dengan memperkenalkan prinsip asas dan umum sebelum dihuraikan dengan contoh-contoh serta perincian yang mendalam. Kaedah ini merupakan kaedah lazim yang diguna pakai dalam sistem pembelajaran moden. Sebagai contoh, kaedah ini boleh diterapkan dalam pengajaran kaedah tatabahasa. Guru akan menjelaskan tajuk pelajaran dan kaedah seperti hukum jamak taksir. Sesudah memberi penjelasan berkenaan sifat jamak taksir dan bagaimana mengenalnya berdasarkan beberapa contoh, maka guru akan memberikan contoh tambahan untuk memudahkan murid dalam menghadapi latihan susulan.

##### 6) **Kaedah induktif**

Kaedah ini adalah berlawanan dengan kaedah perbandingan. Kaedah ini bermula daripada spesifik kepada umum, iaitu dimulakan dengan sesuatu sebab atau contoh dan menuju ke arah sesuatu generalisasi (J.M. Kierzek dan W. Gibson, 1960). Kaedah ini dapat mengalakkan murid untuk membuat kesimpulan dan rumusan sendiri sebelum dibandingkan dengan kesimpulan umum yang ditetapkan oleh guru. Kaedah ini banyak membantu murid untuk berfikir, merenung, menganalisa, dan berlatih membina kesimpulan dan prinsip. Contohnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, kaedah ini turut sesuai dipraktikkan dalam pengajaran *qawa'id* atau tatabahasa. Setelah diberikan contoh yang banyak, murid boleh membuat rumusan daripada apa yang difahami berdasarkan contoh-contoh yang telah diberikan.

### **2.3 Kemahiran-kemahiran bahasa Arab tahun lima**

Menurut Kamus Dewan, 'kemahiran' merujuk kepada kepandaian atau kecekapan seseorang individu. 'Bahasa' sebagaimana yang disebutkan sebelum ini adalah alat pengucapan sosial yang tercipta oleh seseorang untuk tujuan perhubungan dan komunikasi. Kemahiran bahasa di sini merupakan satu kemahiran atau kecekapan seseorang untuk menerima dan mentafsir maklumat melalui pengucapan yang berlaku melalui proses pendengaran, pertuturan, pembacaan dan penulisan. Lazimnya, seseorang yang mahir berbahasa ialah orang yang pendengarannya dan pertuturannya baik. Dengan demikian, fokus kepada kemahiran bahasa yang akan dinilai dalam mata pelajaran bahasa Arab di sekolah kebangsaan ini adalah kepada empat kemahiran iaitu kemahiran mendengar, kemahiran bertutur, kemahiran membaca dan kemahiran menulis.

#### **a) Kemahiran mendengar**

Kemahiran mendengar ialah kemahiran mendengar komunikasi yang dibuat secara lisan. Murid perlu dilatih mendengar dan memahami apa yang didengar secara formal ketika guru mengajar, menonton drama atau lakonan di pentas, mendengar radio pendidikan dan lain-lain. Teknik mendengar yang biasa digunakan adalah mendengar perenggan, ujian mendengar menggunakan gambar, ujian memberikan tindakbalas dan ujian ala imla'. Biasanya ujian mendengar ini akan diuji di dalam kertas satu bahasa Arab dalam peperiksaan yang dijalankan.

#### **b) Kemahiran bertutur**

Kemahiran bertutur adalah kemahiran menyampaikan komunikasi secara lisan. Dalam kemahiran ini, murid perlu dilatih bertutur sesama mereka atau bersama guru untuk menilai keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran bahasa. Teknik yang digunakan untuk

menguji kemahiran ini adalah menguji kemahiran bertutur iaitu ujian menyampaikan ungkapan sama ada ketika bertemu, memulakan ceramah, ketika mempersilakan tetamu duduk dan sebagainya. Di dalam kelas, strategi bertutur merangkumi perhatian daripada guru dan rakan sekelas semasa mereka bertutur, cuba bertutur tanpa mencampur adukkan bahasa lain. Keupayaan dalam menguasai kemahiran bertutur merupakan salah satu faktor yang membawa kejayaan dalam mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing (Mohd Rosdi Ismail & Mat Taib Pa, 2007).

#### **c) Kemahiran membaca**

Membaca merupakan kemahiran penting dalam sesuatu bahasa. Menurut Rosni (2009), membaca dapat menambahkan kosa kata dan membantu pelajar menguasai pelbagai gaya bahasa. Hasil daripada pembacaan akan diluahkan dalam bentuk penulisan dan lisan. Kemahiran ini terbahagi kepada dua iaitu membaca secara senyap dan nyaring. Kemahiran membaca secara senyap bertujuan untuk menerima komunikasi. Manakala kemahiran membaca secara nyaring berfungsi untuk menyampaikan komunikasi. Terdapat pelbagai teknik yang digunakan untuk menguji kemahiran membaca nyaring. Antaranya adalah ujian bacaan lisan. Manakala untuk ujian membaca senyap adalah ujian berbentuk penyoalan berstruktur, padanan, lengkapan dan aneka pilihan.

#### **d) Kemahiran menulis**

Kemahiran menulis pula merujuk kepada murid menulis huruf, perkataan dan ayat untuk mengeluarkan idea melalui pelbagai jenis penulisan dengan menggunakan ayat yang gramatis, tanda bacaan dan ejaan yang betul serta tulisan yang jelas dan kemas. Ia dianggap kemahiran kompleks yang melibatkan kemahiran lain sama ada mendengar, bertutur dan membaca. Ia menggabungkan semua kemahiran tersebut secara menyeluruh.

Kemahiran ini bermula dengan peringkat pratulis, diikuti dengan peringkat mekanis dan seterusnya peringkat menjana idea. Hakikatnya, seseorang murid perlu menguasai kemahiran asas yang lain dengan baik sebelum mempelajari kemahiran menulis.

## **2.4 Teori Pembelajaran Bahasa**

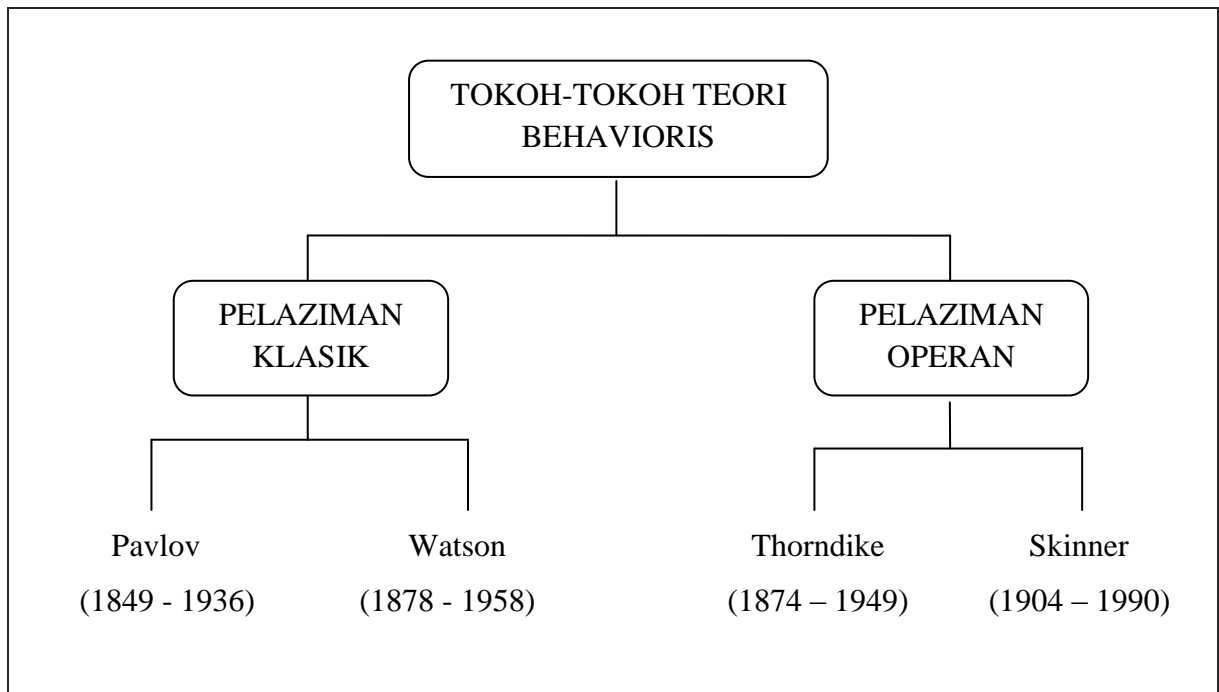
Pembelajaran bahasa Arab perlu mengambil kira teori-teori dan kajian yang dibuat mengenai pembelajaran dan melaksanakannya mengikut kesesuaian keadaan dan murid amnya.

Teori-teori pendekatan pembelajaran ini dikatakan berkembang pada awal abad ke-20 seiring dengan gelombang pendekatan psikodinamik yang pada ketika itu sangat mempengaruhi dunia psikologi (Comer & Gould, 2011). Jika pendekatan psikodinamik memfokuskan kepada minda sedar dan separa sedar, pendekatan pembelajaran pula memberi perhatian terhadap tingkah laku yang boleh diperhatikan dan dikaji secara saintifik. Antara tokoh-tokoh yang banyak menyumbangkan jasa dalam aliran ini termasuklah Ivan Pavlov (1849 – 1936), Edward Thorndike (1874 – 1949), John Watson (1878 – 1958), B.F. Skinner (1904 – 1990), dan Albert Bandura (1925 hingga sekarang). Proses pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku tetap yang dihasilkan melalui pengalaman. Banyak teori yang membincangkan tentang pembelajaran, antara yang dibincangkan di sini adalah lima teori pembelajaran yang utama iaitu teori pembelajaran behavioris, kognitif, sosial, humanistik dan konstruktivis.

### **2.4.1 Teori pembelajaran Behavioris**

Dalam konsep pemerolehan bahasa, terdapat satu teori khusus yang dikenali sebagai teori pelaziman. Teori pelaziman ini terdiri daripada teori pelaziman klasik oleh Pavlov (1849 –

1936) dan Watson (1878 – 1958) dan teori pelaziman operan oleh Thorndike (1874 – 1949) dan Skinner (1904 – 1990).



**Rajah 2.1:** Tokoh-tokoh teori behaviorisme

Teori pembelajaran Behavioris ini menganggap bahawa pembelajaran sebagai satu perubahan tingkah laku yang kekal. Ia melihat perhubungan antara tindakan belajar dengan rangsangan yang memperkukuhkannya.

#### **2.4.1.1 Teori Pelaziman Klasik**

Teori ini dipelopori oleh Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936) yang menekankan sifat behaviour atau tabiat semulajadi. Dalam bentuk pendekatan behavioural, tingkah laku murid dinilai sebelum memulakan pengajaran. Pembelajaran memerlukan penyusunan rangsangan dalam persekitaran supaya pelajar dapat memberikan respons dan diberikan pengukuhan atau peneguhan. Prinsip-prinsip asas dalam teori pelaziman Pavlov (1849 –

1936) adalah setiap rangsangan akan menimbulkan masalah. Pembelajaran berlaku akibat perkaitan antara rangsangan dan gerak balas. Sesuatu rangsangan yang berkaitan dengan rangsangan yang lain akan mendatangkan pembelajaran. Manakala pembelajaran yang berlaku akibat perkaitan antara dua rangsangan dinamakan sebagai pelaziman.

Perkaitan kajian dengan teori ini adalah permainan merangsang minat murid untuk mempelajari bahasa Arab. Ini kerana di awal pengajaran didapati murid tidak meminati bahasa Arab kerana fitrahnya murid memerlukan kepada permainan. Proses permainan yang berlaku sudah tentunya melibatkan pergerakan lain yang akan mendatangkan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlaku akibat perkaitan antara dua rangsangan ini dinamakan sebagai pelaziman. Dalam kajian ini, penulis mengaitkan permainan bahasa sebagai perangsang kepada murid untuk belajar bahasa Arab. Setelah proses rangsangan berlaku melalui permainan bahasa, bahasa Arab dijadikan rangsangan terlazim di sekolah.

<b>Sebelum Pelaziman</b>		
<u>Mata pelajaran Bahasa Arab</u>		<u>Murid tidak minat belajar</u>
Rangsangan Neutral		
Mata pelajaran bahasa Arab tidak merangsang murid untuk belajar		
<b>Sebelum Pelaziman</b>		
<u>Main</u>		<u>Murid minat untuk belajar</u>
Rangsangan Semulajadi		(Gerak Balas tidak terlazim)
Main merangsang murid untuk minat belajar		
<b>Semasa Pelaziman</b>		
Permainan + Mata pelajaran bahasa Arab		Murid minat untuk belajar
Rangsangan Semulajadi + Rangsangan Neutral		(Gerak Balas tidak terlazim)
Konsep permainan diadakan untuk menarik minat murid belajar bahasa Arab		
<b>Selepas Pelaziman</b>		
Mata pelajaran bahasa Arab		Murid minat belajar
(Rangsangan terlazim)		
Murid minat belajar setiap kali guru masuk ke kelas untuk mengajar bahasa Arab		

**Rajah 2.2:** Perkaitan teori pelaziman klasik dengan mata pelajaran bahasa Arab sebagai rangsangan terlazim di sekolah

Pembelajaran dalam bentuk pelaziman klasik melibatkan pengalaman positif dan pengalaman negatif. Sekiranya individu dibiasakan dengan rangsangan yang menyeronokkan, dia akan menghubungkan pengalaman itu dengan keselesaan di dalam bilik darjah, begitu juga sebaliknya.

#### 2.4.1.2 Teori Pelaziman Operan

Teori ini dipelopori oleh Skinner (1953) yang membawa kepada pelaziman operan organisma bertindakbalas terhadap persekitaran dalam proses pembelajaran. Pelaziman ini

akan meningkatkan kebarangkalian pengulangan sesuatu gerak balas. Peneguhan biasanya dapat menambahkan kebarangkalian gerak balas yang akan berlaku. Teori ini membincangkan dua prinsip pelaziman. Dua prinsip ini adalah prinsip pengukuhan (positif dan negatif) dan dendaan.

Pengukuhan positif merupakan sesuatu ganjaran yang diberikan setelah perlakuan ditunjukkan yang menyebabkan perlakuan itu diulangi dan diperkukuhkan lagi. Sebagai contoh, guru memuji murid kerana boleh menulis dengan cantik dan kemas. Tingkah laku masa hadapan yang mungkin berlaku kepada murid itu adalah akan berusaha untuk menulis dengan lebih kemas dan cantik lagi. Berlainan pula dengan pengukuhan negatif, peneguhan ini merupakan rangsangan serta merta yang memberikan ketidakselesaan atau menyakitkan yang diberikan selepas tingkah laku itu ditunjukkan. Sebagai contoh, guru tidak menegur murid yang tidak memberi perhatian di dalam kelas. Kesan demikian akan menyebabkan murid semakin tidak memberi perhatian di dalam kelas.

Manakala dendaan pula adalah satu proses atau tatacara yang diwujudkan untuk melemahkan atau mengurangkan berulangnya tingkah laku yang tidak diinginkan. Ia merupakan kesan negatif yang membawa kepada pengurangan berlakunya tingkah laku tersebut. Sebagai contoh, guru bertindak memotong markah bagi ahli kumpulan yang menyebabkan suasana kelas dalam permainan bahasa ini menjadi bising.

#### **2.4.2 Teori Pembelajaran Kognitif**

Pelopor kepada teori ini adalah Jean Piaget (1896 – 1980). Beliau telah mengemukakan empat peringkat yang utama iaitu peringkat sensori motor (antara umur 0-2 tahun). Pada peringkat ini kanak-kanak dianggap dapat meniru dan dapat mengingati sesuatu. Mussen



dan Kagen (1974) mengatakan bahawa kebolehan untuk meniru tingkah laku dikenali sebagai pembelajaran melalui pemerhatian (observational learning). Manakala peringkat yang paling penting dalam penggunaan bahasa adalah di peringkat pra operasi (2-7 tahun). Jean Piaget berpendapat bahawa kanak-kanak pada peringkat ini mula menggunakan simbol dalam permainan seperti mengandaikan buku sebagai kereta apabila ditolak ke atas lantai. Peringkat dimana perasaan ingin tahu dan gemar bertanyakan sesuatu yang menarik minat mereka kepada orang dewasa adalah pada tahap operasi konkrit (7-11 tahun). Pada tahap ini, kanak-kanak akan mula belajar bermain dan bergaul dengan rakan-rakan yang sebaya kerana pada tahap ini mereka telah memasuki alam persekolahan. Manakala pada peringkat dimana kanak-kanak berkebolehan untuk memikirkan beberapa pertimbangan bagi satu-satu masalah dikenali sebagai operasi formal (11 tahun ke atas). Mereka boleh berfikir secara abstrak dan mampu menyelesaikan masalah kompleks dan berbentuk hipotetikal yang melibatkan operasi abstrak.

Fokus pada teori pembelajaran ini adalah pada peringkat operasi konkrit (7-11 tahun). Menurut teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget, perkembangan kanak-kanak pada peringkat ini boleh dilihat dari beberapa sudut. Antaranya kebolehan mengklasifikasikan sesuatu benda yang dilihat dan dialaminya. Pada usia ini, mereka telah berada pada zaman operasi formal yang bukan sahaja kemuncak perkembangan kognitifnya tetapi juga merupakan ambang yang membuka pintu kepada pemikiran yang menggunakan taakulan logik dengan cara abstrak. Mereka sudah boleh melihat perubahan bentuk ataupun sifat sesuatu benda. Tidaklah pelik sekiranya kita melihat kanak-kanak pada usia ini sudah boleh membuat susunan atau mencari benda tersembunyi. Dari segi perhubungan sosial pula, kita boleh lihat kanak-kanak pada usia ini sudah mempunyai perasaan belas kasihan serta mengamalkan sikap perkongsian.

### **2.4.3 Teori Pembelajaran Sosial**

Teori pembelajaran ini telah dipelopori oleh Albert Bandura (1961). Menurut beliau, manusia secara semulajadinya belajar melalui pemerhatian dan peniruan. Teori ini berasaskan peneguhan behavioris dengan psikologi kognitif dalam pembelajaran sistematik. Peniruan ini berlaku sama ada secara langsung atau tidak langsung. Peniruan secara langsung berlaku dengan memerhatikan tingkah laku model. Manakala secara tidak langsung dibuat oleh murid setelah melihat gambar, filem televisyen atau mendengar radio. Sebagai contoh, seorang kanak-kanak meniru tingkah laku aksi superman di dalam televisyen. Apabila murid-murid berinteraksi antara satu sama lain semasa bermain, murid-murid akan belajar kemahiran sosial seperti bertolak ansur, bekerjasama dan berkongsi sesuatu (Smidt 2010). Semasa murid-murid bermain, mereka bersosial dengan rakan sebaya. Permainan sosial boleh berlaku dalam kumpulan ataupun individu. Sebagai contoh, apabila murid-murid berinteraksi dengan rakannya dan bertanya ataupun meminjam alat permainan walaupun kanak-kanak tersebut tidak bermain dengan rakannya itu tetapi akan berlaku juga interaksi sesama mereka.

### **2.4.4 Teori Pembelajaran Humanistik**

Teori ini menekankan keunikan dan individualiti seseorang murid. Setiap individu adalah unik dan mempunyai emosi, cita-cita peribadi serta perhubungan yang khusus dengan orang lain. Teori ini berpendapat bahawa tujuan pembelajaran adalah untuk memanusikan manusia dalam mencapai pemahaman diri. Dalam teori humanistik ini, seseorang murid itu dianggap berjaya sekiranya dia boleh memahami lingkungan dirinya. Teori ini dipelopori oleh Carl Rogers (1950) yang mementingkan konsep sendiri positif dimana murid-murid perlu menampilkan tingkah laku yang baik supaya dia disenangi oleh orang lain. Abraham Maslow yang turut menyokong teori ini berpendapat bahawa manusia akan memenuhi

keperluan-keperluan asas seperti keperluan fisiologi dan keperluan keselamatan terlebih dahulu sebelum memenuhi keperluan-keperluan tinggi seperti keperluan kasih sayang, penghargaan sendiri dan kesempurnaan sendiri. Pendekatan humanisme melihat pelajar sebagai insan berpotensi, bermotivasi dan berkeupayaan untuk belajar dan berkembang.

#### **2.4.5 Teori Pembelajaran Konstruktivis**

Pelopor kepada teori ini adalah Vygotsky (1896 – 1934). Teori ini memfokuskan kepada aspek pembinaan ilmu dan cara-cara pengajaran oleh guru yang menggalakkan pemikiran kritis dan kreatif dalam kalangan murid-muridnya. Teori ini banyak menekankan pengaplikasian kemahiran berfikir dan aktiviti penyelesaian masalah. Tema utama kerangka teori Vygotsky (1896 – 1934) ini adalah interaksi sosial memainkan peranan penting dalam pembangunan kognitif seorang kanak-kanak. Beliau mementingkan konsep “Zon Pembangunan Proximal” (ZPP) dimana pembangunan kanak-kanak akan dicapai apabila mereka melibatkan diri dalam tingkah laku sosial.

Teori ini banyak menggalakkan murid bertanya dan bersoal jawab. Begitu juga terdapat perbincangan intelektual antara guru dan murid. Guru banyak menggunakan proses inkuiri dengan mengelolakan aktiviti eksperimen. Kebanyakan aktiviti konstruktivis yang dijalankan adalah secara pembelajaran koperatif. Hasil pembelajaran adalah aspek yang paling penting dalam teori ini. Ia memberi peluang kepada murid untuk membina pengetahuan baru. Murid-murid terlibat sepenuhnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Murid-murid sendiri mencari hubungan antara soalan dan jawapan kepada sesuatu penyelesaian masalah.

Pelaksanaan pengajaran berdasarkan teori atau kefahaman konstruktivisme ini boleh berlaku dalam pelbagai pendekatan. Terdapat lima langkah utama pembelajaran konstruktivisme yang berlaku secara berkumpulan. Lima langkah pembelajaran ini adalah berdasarkan:

- 1) Pengalaman deria : Murid akan membina persepsi menggunakan pancaindera dengan penerokaan melalui pengalaman;
- 2) Refleksi : Murid akan memahami pengalamannya dengan membina perhubungan antara maklumat yang baru ditemui dengan pengetahuan sedia ada;
- 3) Kolaborasi : Kefahaman sendiri akan mengambil kira pendapat rakan yang lain sebelum diyakini dan diterima sebagai suatu pengetahuan yang boleh diterima;
- 4) Persetujuan : Pelajar membina keyakinan terhadap pengetahuan barunya selepas setiap ahli kumpulan menyatakan persetujuan;
- 5) Berkongsi : Pada tahap ini, setiap kumpulan pelajar akan berkongsi dapatan masing-masing. Mereka akan cuba menyakini rakan daripada kumpulan yang lain sehingga akhirnya suatu kefahaman yang menyeluruh diperoleh.

Menurut Nik Aziz Nik Pa (1999), konstruktivisme adalah tidak lebih daripada satu komitmen terhadap pandangan bahawa manusia membina pengetahuan sendiri. Ini bermakna bahawa suatu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang individu adalah hasil daripada aktiviti yang dilakukan oleh individu tersebut dan bukan sesuatu maklumat atau pengajaran yang diterima secara pasif daripada luar. Pengetahuan tidak boleh dipindahkan daripada pemikiran seseorang individu kepada pemikiran individu yang lain. Sebaliknya

setiap insan membentuk pengetahuan sendiri dengan menggunakan pengalamannya secara terpilih. Dalam teori konstruktivisme ini, penekanan diberikan kepada murid lebih daripada guru. Ini kerana muridlah yang berinteraksi dengan bahan dan peristiwa serta memperoleh kefahaman tentang bahan dan peristiwa tersebut. Justeru, murid membina sendiri konsep dan membuat penyelesaian kepada masalah. Autonomi dan inisiatif murid hendaklah diterima dan patut diberikan galakan. Oleh yang demikian, teori-teori pembelajaran ini penting diketahui bagi membantu guru memilih strategi dan membantu murid secara optimum.

## **2.5 Kajian berkaitan**

Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua dengan cara lama membosankan sekaligus mengganggu tumpuan dan motivasi pelajar (Schuitz, 1988). Oleh itu, usaha untuk mengubah cara dan suasana ke arah yang lebih baik amat diperlukan. Permainan bahasa adalah salah satu strategi yang amat berkesan. Ini kerana, secara semulajadi ia mengandungi elemen keseronokan dan diminati. Jill Hadfield (1990) mendefinisikan permainan sebagai “an activity with rules, a goal and an element of fun”. Penggunaannya sebagai satu teknik pengajaran dan pembelajaran bahasa bukan lagi merupakan satu perkara baharu dalam dunia pendidikan hari ini. Ia telah dijadikan sebagai satu kaedah pengajaran oleh guru. Guru yang kreatif boleh sahaja merangka dan merancang pelbagai bentuk permainan bahasa asalkan objektif pengajarannya dapat dicapai seperti menggunakan permainan kuiz, kotak beracun, radio ajaib, tenteng dan sebagainya. Kaedah ini bukan sahaja sesuai digunakan di peringkat rendah malahan juga sesuai digunakan di peringkat menengah. Guru-guru boleh mempelbagaikan kaedah pengaplikasian permainan bahasa

sesuai dengan perkembangan minda dan umur pelajar. Antara lain, guru boleh memperkenalkan teknologi komputer dalam permainan bahasa.

Banyak kajian berkaitan dengan pengajaran guru telah dijalankan di sekolah rendah dan di sekolah menengah di Malaysia terutamanya dalam mata pelajaran Matematik, Bahasa Melayu dan bahasa Inggeris. Walau bagaimanapun, setakat ini belum ada lagi kajian tentang pelaksanaan permainan bahasa bagi bahasa Arab program j-QAF.

A Chellamal Bagavathy (2005) telah menjalankan kajian untuk mengatasi kelemahan murid menguasai aspek tatabahasa melalui cara permainan bahasa. Permainan bahasa yang digunakan oleh beliau adalah permainan kuiz, mencantum kad dan latih tubi. Menurut ahli teori behavioris, sesuatu tabiat boleh dilazimkan menerusi proses latih tubi. Dapatan kajian telah menunjukkan bahawa tindakan yang dilaksanakan telah membantu murid untuk menguasai masalah tersebut. Hasilnya, hampir kesemua murid dapat menguasai aspek tatabahasa dalam tajuk Kata Tanya, Kata Seru, Kata Adjektif dan Kata Hubung melalui permainan bahasa ini.

Manakala Jalinah Jaji (2006) dalam kajiannya iaitu “Kaedah Alat Bantu Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua: Analisis Penggunaan Alat Linguphone” mendapati penggunaan alat bantu ini hanya berkesan dalam beberapa aspek sahaja terutama dari segi perbendaharaan kata, kefahaman sebutan dan bacaan sahaja. Manakala aspek-aspek lain seperti aspek tatabahasa, pertuturan dan penulisan didapati tahap keberkesanannya adalah kurang.

Habibah bt. Hamzah (2003) dalam kajiannya “Permainan Bahasa (TELEBA) telah meningkatkan kemahiran membaca bagi murid pemulihan” telah mendapati keseluruhan murid menunjukkan peningkatan dalam kemahiran membaca berdasarkan markah yang diperolehi melalui ujian pra dan pos. Ini bermakna permainan bahasa teleba dianggap telah berkesan dalam meningkatkan kemahiran membaca murid khususnya murid pemulihan khas.

Kajian oleh Madidah Musa (2005) dalam usaha meningkatkan lagi kemahiran murid-murid dalam membina ayat mudah dengan menggunakan tanda baca yang betul dalam mata pelajaran bahasa Inggeris melalui latih tubi bahasa. Fokus utama kajian ialah tindakan latih tubi membina ayat dan pengukuhan tatabahasa. Tindakan ini telah memberi perkembangan yang positif kepada responden terutama dalam ujian pasca yang dijalankan. Ujian tersebut menunjukkan peningkatan bilangan responden yang mendapat markah yang tinggi dalam bahagian membina ayat mudah dan penggunaan tanda baca yang betul.

Hasilannya, sebagai satu teknik yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, permainan bahasa mempunyai kelebihan, antaranya dapat menjadikan seseorang murid itu boleh ‘bercakap’. Istilah ‘bercakap’ ini bukan bermaksud murid itu bisu tetapi menjadikan murid itu aktif bersuara di dalam kelas selain dapat menambah keyakinan diri. Aspek yang lebih diberi perhatian terhadap permainan bahasa adalah semangat bekerjasama dan bukan pertandingan semata-mata. Oleh itu, permainan harus berupaya memberikan motivasi yang tinggi kepada murid. Permainan yang dijalankan haruslah mempunyai tujuan untuk memperkayakan murid dengan pengalaman di samping menghindarkan rasa bosan di dalam kelas. Ia bukan sahaja sebagai pemberi motivasi kepada murid malah

sebagai pembantu proses sosialisasi. Oleh itu, guru harus memikirkan faedah yang akan dicapai melalui aktiviti permainan di dalam bilik darjah.

## **2.6 Pengelolaan permainan bahasa**

Kejayaan sesuatu permainan terhasil daripada sifat kreatif yang ada pada guru dalam menyediakan pelajar atau kumpulan tertentu yang diperlukan untuk melaksanakan aktiviti permainan. Struktur bilik darjah juga mesti dirancang dengan baik. Selain itu, murid juga memainkan peranan yang penting iaitu perlu tahu dan faham pada apa yang harus mereka lakukan. Murid boleh dibahagikan kepada pasangan, kumpulan kecil yang mengandungi tiga atau empat orang ahli atau aktiviti yang melibatkan keseluruhan kelas. Aktiviti berpasangan atau kumpulan diadakan bertujuan untuk menggalakkan semangat bekerjasama, iaitu tolong-menolong dalam suasana harmoni bagi menyelesaikan sesuatu masalah. Ia juga dapat mengeratkan hubungan dalam kalangan pelajar dan apa yang paling penting, mereka harus menggunakan kecerdasan mental dan kecergasan fizikal bagi mencapai matlamat permainan. Pengelolaan permainan bahasa ini boleh dijalankan sama ada secara kumpulan, secara berpasangan atau secara individu.

### **1) Secara berkumpulan**

Permainan bahasa boleh dilaksanakan dalam kumpulan-kumpulan kecil yang kebiasaannya dibahagikan kepada empat hingga enam orang pemain dalam satu kumpulan. Bilangan ahli dalam satu-satu kumpulan adalah penting dalam menentukan kelancaran permainan. Jika bilangan pelajar dalam sesebuah kelas terlalu ramai, guru hendaklah membahagikan pelajar kepada beberapa kumpulan yang lebih besar lagi. Keadaan ini mungkin kurang selesa, terutama jika saiz bilik darjah itu kecil. Walau bagaimanapun, jika keadaan ini tidak dapat



dilakukan, permainan tersebut boleh digantikan dengan jenis permainan bahasa yang dilakukan di luar bilik darjah.

## **2) Secara berpasangan**

Aktiviti berpasangan merupakan satu bentuk gerak kerja yang efektif dalam melibatkan penyertaan pelajar. Permainan bahasa secara berpasangan boleh memberikan lebih banyak peluang latihan mendengar dan bertutur. Biasanya, permainan secara berpasangan tidak banyak menimbulkan masalah jika dibandingkan permainan secara kumpulan. Guru lebih mudah untuk mengawal pasangan pelajar dengan bergerak dari satu pasangan ke pasangan yang lain.

## **3) Secara individu**

Permainan secara individu amat sesuai untuk aktiviti pengayaan. Cara ini biasanya dilakukan untuk pelajar yang pintar dan cerdas serta telah menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru dalam sesuatu masa tertentu. Dalam permainan, pelajar berfikir sendirian untuk menyelesaikan masalah yang diberi. Jika masalah itu tidak dapat diselesaikannya, pelajar boleh merujuk kepada guru untuk mendapatkan petunjuk dan panduan.

## **2.7 Ciri-ciri main**

Ciri-ciri main selaras dengan ciri-ciri pembelajaran berkesan yang merangkumi aspek-aspek seperti:

### **1) Penglibatan aktif**

Pembelajaran menjadi berkesan apabila semua deria dimanfaatkan. Kanak-kanak menggunakan semua deria dalam proses permainan. Dalam proses bermain, kanak-kanak

belajar berkomunikasi, saling menghormati dan saling membantu. Penglibatan aktif ini membangunkan emosi, kemahiran social, fizikal serta kognitif kanak-kanak.

## **2) Motivasi Intrinsik**

Murid-murid akan belajar dengan berkesan apabila kecenderungan dan keinginan belajar datang dari individu itu sendiri. Penglibatan murid-murid dalam apa sahaja bentuk permainan selalunya bukan untuk mendapat ganjaran, tetapi lebih kepada kecenderungan dan keseronokan bermain.

## **3) Bebas untuk memilih**

Kecenderungan kanak-kanak bermain menjadikan permainan sebagai alat untuk belajar dan meneroka persekitaran. Kanak-kanak bebas memilih jenis permainan yang dikehendakinya. Melalui proses ini kanak-kanak meneroka dan menjelajah alam sekeliling serta menyesuaikan diri dengan persekitaran.

## **4) Menyeronokkan**

Keseronokan dalam aktiviti permainan melibatkan perasaan dan emosi murid-murid. Apabila emosi terangsang dan teruja, kesan kepada diri pelaku atau individu yang bermain adalah mendalam. Lantaran itu, pembelajaran yang berkesan akan kekal lama.

## **5) Proses penyesuaian**

Melalui proses bermain, kanak-kanak belajar menyesuaikan diri dengan persekitaran, peraturan budaya, keperluan hidup dan peranan yang dijangkakan. Main yang berperaturan membolehkan kanak-kanak membiasakan diri dengan peraturan hidup dalam komuniti berdasarkan budaya masyarakat. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahawa ketentuan

yang dihadapi oleh kanak-kanak pada masa hadapan dapat dilalui dan dipelajari melalui proses bermain.

#### **6) Penerokaan**

Melalui main pada semua peringkat sama ada main sosial dan main kognitif, kanak-kanak dapat meneroka alat permainan, tempat bermain, hubungan dengan orang lain, alam sekeliling serta proses bermain itu sendiri.

### **2.8 Kepentingan permainan bahasa**

Pendekatan belajar melalui bermain merupakan salah satu pendekatan yang disarankan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum (2003). Ia merupakan satu pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi tujuan memberi peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Konsep permainan yang dijalankan didapati mempunyai hala tuju dan matlamat yang bertepatan dengan kemahuan dalam sistem pendidikan negara amnya dan Falsafah Pendidikan Negara khususnya. Hala tuju ini didapati memberi kepentingan dan faedah kepada murid khususnya, antaranya adalah:

#### **a) Merangsang interaksi verbal**

Hakikatnya, permainan bahasa akan membuatkan pelajar terlibat secara aktif di dalam kelas serta dapat mengekalkan minat murid di dalam kelas. Setiap pelajar akan merasakan diri mereka diperlukan dalam kumpulan pada bila-bila masa. Kesedaran inilah yang perlu diwujudkan oleh seorang guru dengan melatih mereka untuk bercakap dan mempraktikkan ungkapan-ungkapan tertentu dalam permainan yang telah dipilih. Tiada seorang pun daripada mereka dibenarkan bersendirian dan terkecuali. Sebaliknya mereka harus menggunakan peluang tersebut untuk berkomunikasi sesama mereka. Kesedaran seperti

ini akan memberi peluang kepada guru untuk menghasilkan satu suasana pembelajaran yang menarik dan berorientasikan pelajar. Selain keseronokan, permainan bahasa juga dikenali sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kecekapan berbahasa seorang pelajar (Richard-Amato, 1996). Ini kerana motivasi pelajar akan meningkat tinggi dan mereka berusaha lebih keras dalam permainan berbanding aktiviti lain (Avedon, 1971).

#### **b) Menambah kefasihan dan keyakinan**

Permainan yang dipilih perlulah bertujuan untuk meningkatkan kefasihan berbahasa serta menambahkan keyakinan diri. Ini adalah bertepatan dengan pandangan Uberman (1998) bahawa permainan memberi peluang kepada pelajar menggunakan bahasa yang mereka pelajari tanpa rasa tertekan (Uberman, 1998). Bahasa yang digunakan dalam sesuatu permainan itu juga tidak harus terhad kepada beberapa struktur ayat sahaja. Fungsi bahasa boleh melibatkan semua peringkat kerumitan berbahasa yang berbeza-beza. Permainan yang mengandungi kegiatan-kegiatan memberi arahan umpamanya boleh dimainkan pada semua peringkat bergantung pada pengetahuan bahasa dan kefasihan tertentu para pelajar. Pelajar biasanya merasa seronok apabila berhadapan dengan permainan-permainan yang mencabar. Secara tidak langsung mereka akan menyedari kebolehan dan keupayaan mereka dalam bahasa yang dipelajari.

Carr (1967) dalam teorinya menyatakan, main adalah penting kepada kanak-kanak kerana main menyediakan peluang kepada kanak-kanak untuk meluahkan pendapat masing-masing (Kraus, 1990). Menurut Carr (1967), main merupakan pengalaman katartik, ia memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meluahkan emosi yang negatif. Sebagai contoh, kanak-kanak yang berusia empat tahun yang baru sahaja mendapat adik baru akan mengalami

pengalaman negatif seperti penolakan kasih sayang dan perasaan permusuhan terhadap adik tersebut. Untuk perihal ini, main dikatakan dapat menyuarakan perasaan kecewa tersebut.

**c) Alat pengikis rasa bosan**

Perasaan bosan, mengantuk dan lapar adalah fitrah bagi guru dan juga murid apabila menjelang waktu tengahari. Jika dalam suasana ini anda cuba sampaikan sesuatu yang berbentuk pengetahuan tatabahasa atau aspek berbahasa yang lain, ia akan mewujudkan suasana yang melesukan. Sebagai alternatif, guru bolehlah menjadikan aktiviti permainan sebagai satu teknik pembelajaran. Almy (1984) dalam Fagen menyatakan kanak-kanak bermain dengan diarah oleh diri mereka sendiri tanpa mengambil kira tujuan bermain. Semasa bermain, mereka bebas dari segala peraturan. Melalui permainan, kanak-kanak mendapat tingkah laku yang baru. Murid-murid juga boleh melibatkan diri dalam permainan secara aktif.

**d) Bertindak sebagai alat pemulihan, pengukuhan dan pengayaan**

Dalam pengajaran bahasa, permainan yang dijalankan hendaklah sebagai pemulihan, pengukuhan dan pengayaan. Segelintir murid mungkin menghadapi masalah pengamatan dan pendengaran serta hafalan. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit dengan melibatkan mereka dalam aktiviti-aktiviti permainan yang dirancang. Sebagai satu teknik yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, permainan bahasa mempunyai kelebihan iaitu pelajar berpeluang menggunakan kemahiran bahasa yang ada pada mereka dalam konteks dan situasi yang sebenar dan bermakna. Jika diperhatikan, permainan bahasa bukan sahaja dapat meningkatkan motivasi dan membantu proses sosialisasi malahan dapat menyatukan pelajar daripada aras kebolehan yang berbeza-beza. Sekiranya digunakan dengan betul, teknik permainan boleh memberikan lebih banyak

pengalaman yang berguna dan berharga jika dibandingkan dengan kaedah pengajaran konvensional.

Permainan bahasa yang dijalankan di dalam bilik darjah tidak terhenti kepada pembelajaran di situ sahaja, malahan juga dapat mempengaruhi penguasaan murid di luar bilik darjah. Oleh itu, guru yang menjalankan permainan bahasa harus mempunyai pengetahuan yang jelas tentang permainan bahasa yang baik dan ia bersesuaian dengan pengajaran bahasa yang ingin disampaikan. Guru tersebut juga haruslah memastikan bahawa permainan bahasa yang akan dijalankan mempunyai matlamat dan ciri-ciri yang akan memberi kesan yang positif kepada anak-anak muridnya.

Permainan bahasa juga dilihat dapat memberi pengalaman tentang keadilan, peraturan-peraturan dan kesamaan serta memperkuatkan kebolehan berfikir dalam pelbagai cara. Di antara permainan lazim yang dimainkan dalam bilik darjah adalah teka-teki, teka silang kata, kad-kad nombor, kad-kad bergambar, catur dan sebagainya. Selain itu, bermain adalah satu bentuk kesenian kanak-kanak. Ia merupakan saluran untuk melahirkan perasaan dan merupakan punca untuk mendapatkan kegembiraan dan keseronokan.

## **2.9 Penutup**

Teori pembelajaran adalah suatu yang penting dalam membantu guru memilih strategi dan membantu pelajar secara optimum. Teori pembelajaran behaviorisme, sosial, kognitif, konstruktivisme dan humanisme dapat dimanfaatkan pada semua peringkat pembelajaran. Teori pelaziamn klasik membuktikan perlakuan manusia, emosi dan sikap dapat dipupuk dan dibentuk melalui pengulangan dan latihan. Kajian literatur menunjukkan bahawa keberkesanan pengajaran dan pembelajaran adalah memerlukan penggunaan permainan

bahasa bagi membuahkan hasil yang memberangsangkan. Ini kerana permainan bahasa berupaya merangsang minda dan minat pelajar untuk memahami sesuatu pengajaran yang diajar. Kajian juga menunjukkan bahawa guru perlu peka terhadap perkembangan diri murid-murid untuk perkembangan kognitif, afektif, sosial dan emosi bagi membolehkan guru merancang dan memilih strategi pengajaran yang lebih berkesan dan bersesuaian dengan keperluan pembelajaran murid-murid tersebut. Oleh itu, peranan guru amat penting dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan menerapkan nilai-nilai murni kepada murid-murid. Dengan demikian, guru disarankan mempelbagaikan teknik pengajaran termasuk teknik permainan agar objektif pengajaran ini dapat dicapai dan dikuasai oleh keseluruhan murid. Pendapat ini juga disarankan oleh (Hadfield, 1990) dengan pendapatnya bahawa permainan harus dimasukkan dalam silibus pengajaran bahasa sebagai salah satu aktiviti.

Permainan bahasa dianggap satu teknik yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab sekiranya ia dapat menarik minat murid mempelajari bahasa Arab. Perasaan berbunga di hati guru akan timbul jika sekiranya murid meminta lagi untuk diadakan lagi permainan tersebut. Hal ini kerana unsur keseronokan, penghilang rasa jemu, berkesan dan menarik terangkum dalam kaedah ini. Guru yang bertindak sebagai pengajar perlu sentiasa peka dengan kehendak murid bagi memastikan objektif permainan bahasa dapat dicapai.

Oleh sebab itu, guru bahasa Arab haruslah memikirkan strategi-strategi yang boleh memberikan keseronokan kepada kanak-kanak. Dalam usaha mengajar murid-murid, guru tidak harus memikirkan pencapaian akademik semata-mata tanpa memikirkan aspek perkembangan yang lain. Murid-murid tidak harus dibebankan dengan aktiviti-aktiviti kelas yang terlalu berat dan rigid (kaku) kerana ia boleh menghilangkan minat mereka

untuk belajar. Salah satu strategi pengajaran yang difikirkan sesuai bagi peringkat murid-murid sekolah rendah ialah belajar melalui aktiviti bermain. Semasa murid-murid bermain, secara tidak langsung mereka mempelajari berbagai kemahiran seperti kemahiran sosial, kemahiran bahasa dan kemahiran berfikir di samping menggalakkan pertumbuhan jasmani.



## **BAB 3**

### **METODOLOGI DAN PROSEDUR KAJIAN**

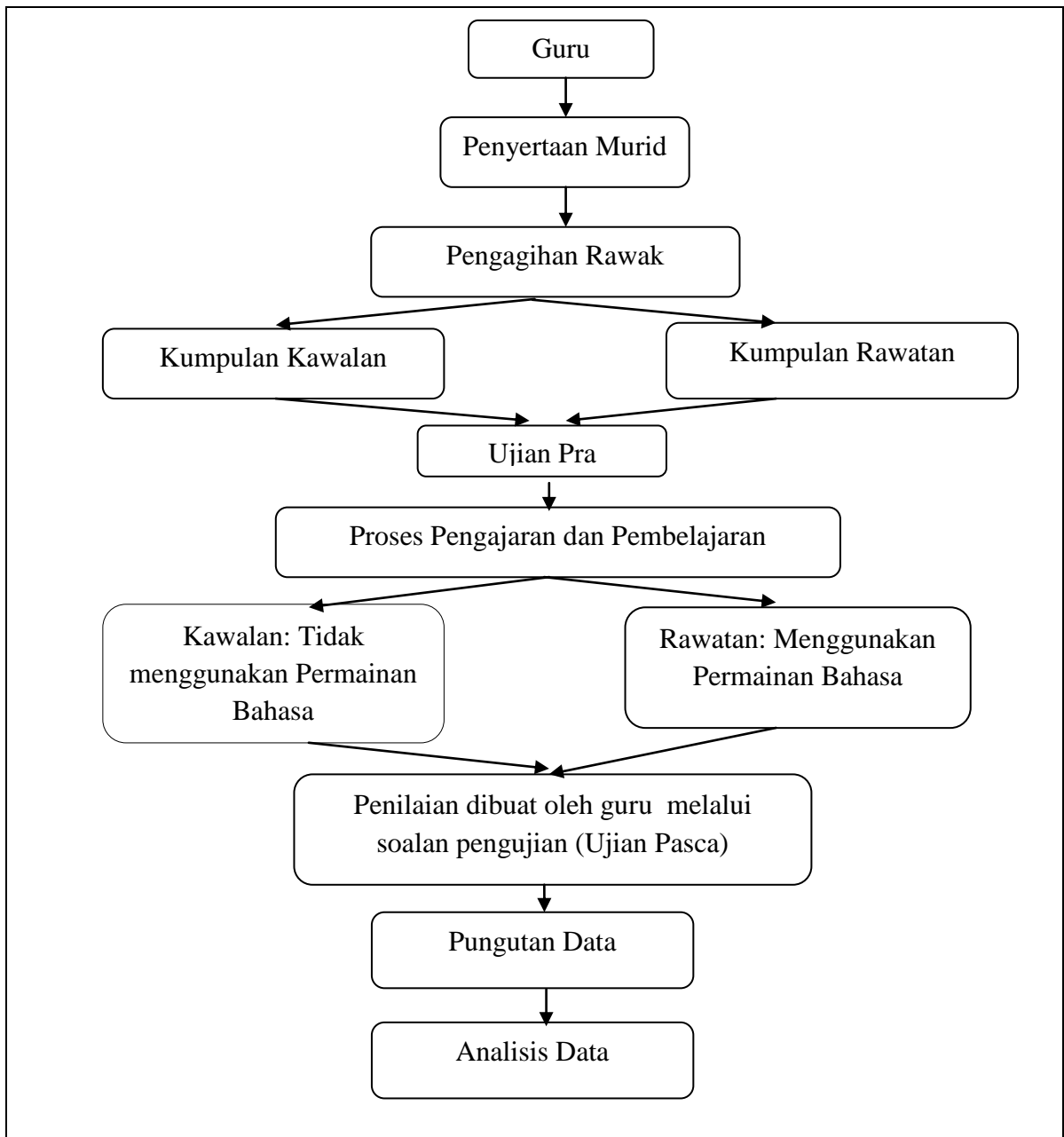
#### **3.0 Pengenalan**

Objektif pertama kajian ini adalah untuk mendapatkan persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dan persepsi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa. Manakala objektif kedua adalah untuk mengenalpasti jenis-jenis permainan bahasa yang kerap digunakan dalam pengajaran guru-guru bahasa Arab di sekolah rendah. Objektif ketiga pula adalah untuk membandingkan keberkesanan pengajaran bahasa Arab yang menggunakan permainan bahasa dengan pengajaran yang tidak menggunakan permainan bahasa serta hubungkaitnya dengan pencapaian, minat dan sikap murid. Objektif yang keempat dan terakhir adalah untuk mengenalpasti masalah-masalah yang dihadapi oleh guru semasa menjalankan pengajaran melalui permainan bahasa.

Sampel kajian adalah seramai 68 orang murid tahun lima yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab dan lima orang guru bahasa Arab yang mengajar di Sek. Keb. Taman Klang Jaya. Sampel kajian dipilih secara rawak dengan melibatkan 34 orang pelajar sebagai kumpulan eksperimen dan 34 orang lagi sebagai kumpulan kawalan. Kelas yang dijadikan sampel adalah kelas lima Berlian, Intan, Delima dan Nilam. Pengagihan secara rawak telah dijalankan bagi membentuk keseimbangan antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

### 3.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini merupakan data kuantitatif dan kualitatif yang menggunakan kaedah tinjauan semasa yang berbentuk deskriptif dan inferensi. Kajian yang akan dijalankan ini akan melalui dua bentuk penyelidikan iaitu kajian kepustakaan dan kajian lapangan. Reka bentuk kajian eksperimental ini akan melalui proses berikut:



**Rajah 3.1:** Reka bentuk kajian yang dijalankan oleh pengkaji

### 3.1.1 Kajian Kepustakaan

Bagi mengukuhkan kajian yang dijalankan, pengkaji akan menjalankan kajian kepustakaan untuk mendapatkan teori-teori berkenaan dengan tajuk yang akan dijalankan. Pengkaji telah membaca dan merujuk bahan-bahan yang berkaitan sama ada dalam bentuk jurnal, kertas kerja ilmiah, jurnal, buku-buku dan bahan-bahan lain yang berkaitan. Pelbagai aspek yang diterangkan iaitu latar belakang pendidikan, peranan guru dalam pengajaran, konsep pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab j-QAF di sekolah rendah, teori-teori pengajaran dan pembelajaran juga turut dinyatakan. Kajian kepustakaan amat penting terutamanya dalam membantu pengkaji mendapatkan teori-teori yang berkaitan dengan tajuk kajian yang dijalankan.

### 3.1.2 Kajian Eksperimen Lapangan

Sebagai pelengkap kepada kajian ini, pengkaji juga akan menjalankan kajian lapangan. Kajian lapangan adalah merujuk kepada tempat sesuatu fenomena yang hendak dikaji yang menyediakan maklumat kajian untuk ditafsir berdasarkan objektif kajian (Asmah Haji Omar, 2002).

Dalam kajian ini, pengkaji akan menggunakan tiga jenis permainan bahasa yang biasa dijalankan iaitu permainan kotak beracun, permainan kuiz dan permainan kad perkataan. Objektif eksperimen ini adalah untuk mengenalpasti keberkesanan ketiga-tiga jenis permainan bahasa tersebut terhadap kumpulan rawatan dengan melihat kepada markah yang diperolehi oleh responden selepas ujian pasca. Selain itu, eksperimen ini juga dijalankan untuk mengenalpasti pencapaian yang dicapai oleh kumpulan kawalan iaitu kumpulan yang diajar tanpa menggunakan kaedah permainan bahasa dengan melihat markah yang dicapai oleh responden selepas ujian pasca dijalankan. Dalam masa yang

sama, kajian ini juga dijalankan untuk melihat dan mengenalpasti permasalahan yang timbul sepanjang proses pengajaran menggunakan permainan bahasa sama ada masalah yang dihadapi adalah sebelum dan semasa permainan bahasa.

Bagi mendapatkan maklumat tambahan dan data sokongan kepada eksperimen yang dijalankan, pengkaji akan membuat pemerhatian sama ada untuk melihat tingkah laku murid-murid, keberkesanan permainan bahasa yang dijalankan serta masalah yang dihadapi oleh guru semasa aktiviti permainan bahasa dijalankan serta tindakan yang diambil oleh guru dalam menangani masalah tersebut.

Sebagai maklumat tambahan hasil daripada eksperimen dan pemerhatian yang dijalankan temubual juga turut dijalankan. Dengan menggabungkan kedua-dua bentuk penyelidikan ini sudah tentu akan dapat menghasilkan kajian yang berguna mengenai permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab.

### **3.2 Tempat Dan Populasi Kajian**

Lokasi kajian yang dipilih adalah sebuah sekolah di daerah Klang iaitu Sek. Keb. Taman Klang Jaya (SKTKJ). SKTKJ merupakan salah sebuah sekolah yang terletak berhampiran dengan pusat bandar Klang. Pengkaji telah memilih lokasi kajian tersebut kerana pengkaji juga merupakan salah seorang guru Bahasa Arab yang mengajar di situ. Populasi yang digunakan adalah rakan sejawat yang mengajar bahasa Arab, murid Islam tahun lima dari yang terdiri dari empat kelas berikut iaitu kelas lima Berlian, Intan, Delima dan Nilam. Maklumat populasi kajian adalah seperti yang ditunjukkan pada jadual 3.1:

**Jadual 3.1:** Responden yang terlibat dalam kajian

<b>Responden</b>	<b>Data Demografi</b>
Murid-murid Tahun Lima	Persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab, persepsi murid terhadap pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab melalui permainan bahasa, markah-markah yang diperolehi serta minat dan sikap.
Guru Bahasa Arab	Umur, latar belakang, bentuk permainan bahasa yang sering digunakan, masalah-masalah yang dihadapi semasa pelaksanaan aktiviti permainan bahasa.

### **3.3 Sampel Kajian**

Pengkaji akan membuat pemilihan subjek ke atas kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan yang bersesuaian bagi tujuan pengajaran. Kedua-dua kumpulan eksperimen dan kawalan terbentuk daripada murid-murid yang sedia ada di dalam kelas masing-masing mengikut pembahagian yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Sampel kajian dijalankan dalam kalangan murid tahun lima di Sek. Keb. Taman Klang Jaya di daerah Klang. Empat buah kelas iaitu Berlian, Intan, Delima dan Nilam telah dipilih oleh pengkaji untuk menjalankan eksperimen ini. Pengagihan peserta dibuat secara rawak bagi memastikan kumpulan murid adalah seimbang sama ada kumpulan rawatan ataupun kawalan. Sampel ini terdiri daripada 68 orang murid termasuk murid lelaki dan perempuan. Setiap kumpulan masing-masing dengan nisbah 1:34. Manakala responden dalam kalangan guru pula adalah seramai lima orang. Masing-masing merupakan guru yang mengajar bahasa Arab di sekolah ini.

### **3.4 Instrumen Kajian**

Bagi mendapatkan data, pengkaji akan menggunakan beberapa instrumen iaitu soal selidik, soalan pengujian, eksperimen, pemerhatian, temubual guru dan temubual pentadbir.

#### **3.4.1 Soal Selidik Murid**

Pengkaji akan mengedarkan set soal selidik kepada murid yang terlibat sebagai responden kajian bagi mendapatkan maklumat berkaitan tentang latar belakang, minat terhadap pembelajaran bahasa Arab serta persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dan persepsi mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab menggunakan kaedah permainan bahasa. Pembinaan instrumen ini dibina sendiri oleh pengkaji berdasarkan pengalaman dan pemerhatian pengkaji terhadap proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung di sekolah tersebut. Pengkaji merasakan instrumen yang dibina adalah bersesuaian dengan topik yang dibincangkan. Hasil pengalaman dan pemerhatian, bentuk soal selidik yang dibina adalah seperti berikut:-

- 1) Bahagian A : Bahagian ini mengandungi sembilan soalan yang berkaitan maklumat tentang jantina, kelas, pekerjaan bapa, pekerjaan ibu, bersekolah KAFA, minat belajar bahasa Arab, pengalaman belajar bahasa Arab, gred markah peperiksaan bahasa Arab yang lepas dan target bahasa Arab pada peperiksaan akan datang.
- 2) Bahagian B: Bahagian ini pula mengandungi 14 soalan yang akan mengukur maklumat tentang persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab. Ia adalah bagi mendapatkan respon murid sama ada sebelum, semasa dan selepas pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Bagi mendapatkan maklumat berkenaan, skala likert seperti setuju, tidak setuju dan tidak pasti digunakan.

3) Bahagian C: Bahagian ini dibina untuk mendapatkan maklumat berkenaan persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan bahasa. Sebanyak lapan soalan telah dibina untuk bahagian ini. Soalan yang dibina bertujuan untuk mengukur persepsi murid terhadap pengajaran guru menggunakan permainan bahasa. Skala likert seperti setuju, tidak setuju dan tidak pasti juga digunakan bagi soalan ini. Selain soalan jenis tertutup, pengkaji turut menyediakan soalan yang berbentuk subjektif sebagai respon murid berkenaan minat mereka terhadap permainan bahasa selain daripada jenis-jenis yang dinyatakan.

Tujuan pengkaji menggunakan soal selidik jenis tertutup adalah kerana pada pandangan pengkaji, kumpulan responden yang dipilih adalah dalam kalangan murid sekolah rendah dan bentuk jenis ini adalah sesuai digunakan kerana ia mudah dijawab, mengambil masa yang pendek, tidak mengalih pandangan responden daripada tajuk yang disoalkan. Soalan jenis ini juga mudah dianalisis dan menyenangkan responden untuk memberikan jawapan kerana responden hanya perlu memilih satu daripada beberapa jawapan yang diberikan (Syed Arabi, 1993). Ini diperkukuhkan lagi dengan pandangan yang dikemukakan oleh Ivey dan Downing (1987) bahawa penggunaan soalan tertutup adalah bertujuan untuk mengecilkan topik tertentu dan menghalang klien daripada keluar daripada topik utama yang sedang dibincangkan.

### **3.4.2 Temubual Guru**

Kahn dan Cannell (1957) (dalam Marshall & Rosman) mendefinisikan temubual sebagai “perbualan dengan bertujuan” (conversation with purpose). Tujuan utama temubual adalah untuk mendapatkan maklumat yang khusus. Menurut Patton (1990) pula, temubual diadakan untuk mengetahui apa yang terdapat dalam minda seseorang. Menurut Walker &

Burnhill (1988), pengumpulan data melalui temubual boleh dilaksanakan dalam pelbagai kajian tinjauan.

Dalam kajian ini, dua bentuk temubual telah digunakan iaitu temubual berstruktur dan temubual tidak berstruktur.

- 1) Temubual berstruktur - pengkaji menggunakan temubual jenis ini untuk mendapatkan maklumat berkenaan dengan demografi guru-guru, jenis-jenis permainan bahasa yang kerap dijalankan di sekolah, persepsi guru tentang kefahaman dan faedah belajar bahasa Arab melalui permainan bahasa, kekerapan guru menggunakan pengajaran melalui permainan bahasa dalam tempoh sebulan dan persepsi guru tentang pelaksanaan jenis-jenis permainan bahasa yang dijalankan adakah ia mudah dilaksanakan atau sebaliknya.

Pengkaji telah membina soalan-soalan yang sama untuk ditanya kepada responden. Fungsinya adalah untuk memberi rangsangan yang serupa kepada semua subjek dan maklumat-maklumat yang dikumpulkan daripada mereka dapat dibezakan dengan tepat. Borang catatan menggunakan skala likert seperti Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak setuju (TS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Sangat Setuju (SS) turut digunakan untuk memudahkan pengkaji mencatat hasil temubual yang dijalankan.

- 2) Temubual tidak berstruktur – temubual jenis ini dijalankan secara tidak formal dan soalan-soalan yang dibina tidak mempunyai urutan. Ia digunakan bagi membantu pengkaji memahami lebih mendalam fenomena berkaitan kajian dan sebagai penjelasan kepada data-data yang dikumpul melalui pemerhatian.



### **3.4.3 Soalan Pengujian**

Dalam kajian ini, pengkaji juga turut menjalankan dua bentuk soalan pengujian iaitu ujian pra dan ujian pasca. Tujuan soalan pengujian ini dijalankan adalah untuk melihat perbandingan pencapaian murid di antara kumpulan yang menggunakan permainan bahasa dengan kumpulan yang tidak menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. Ujian merupakan satu kaedah untuk mengukur pencapaian atau kemampuan seseorang dalam bidang-bidang tertentu. Dalam sistem pendidikan, proses ujian adalah sangat penting sebagai satu cara untuk memastikan sesuatu pembelajaran yang diajar oleh guru dapat dipelajari dengan baik atau tidak. Dengan kata lain, ujian dapat menentukan sejauh manakah keberkesanan pengajaran guru dan peringkat manakah penerimaan murid-murid terhadap pembelajaran tersebut. Demikian itu, dapatlah dikatakan bahawa pengajaran dan pembelajaran merupakan dua aspek yang berkait rapat antara satu sama lain. Penilaian bolehlah ditakrifkan sebagai proses yang bersistematik bagi menentukan serta mengukur hasil pencapaian sesuatu objektif pengajaran dan pembelajaran.

Dalam melaksanakan ujian ini, pengkaji turut mengambil kira akan tempoh masa dan bentuk soalan ujian yang akan diadakan. Tempoh masa dan bentuk soalan adalah sama seperti yang telah ditetapkan dan dibekalkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Tempoh masa yang ditetapkan bagi kedua-dua ujian tersebut adalah selama satu jam. Oleh kerana ujian kertas satu berbentuk ujian mendengar dan membaca, pengkaji telah meminta kerjasama daripada tiga orang guru j-QAF untuk sama-sama membantu menjalankan ujian ini.

Menurut Abdul Aziz Abdul Talib (1993), ujian yang baik tidak boleh dibina dengan sewenang-wenangnya, malah memerlukan perancangan yang teliti. Perancangan yang baik

dan teliti adalah langkah pertama dalam membentuk ujian yang berkesan. Hal ini diperolehi melalui kajian, pemahaman dan penghayatan yang mendalam terhadap Huraian Sukatan Pelajaran (HSP). Kajian terhadap HSP memberi gambaran yang menyeluruh mengenai kehendak sesuatu kurikulum.

Oleh hal yang demikian, sebelum menyediakan soalan pengujian, pengkaji telah merujuk buku panduan dasar pelaksanaan model-model pengajaran, pembelajaran dan kurikulum tahun lima, Sukatan Pelajaran (SP) dan Huraian Sukatan Pelajaran (HSP) bagi memastikan ia adalah mengikut kehendak yang telah ditetapkan dalam objektif pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab tahun lima khususnya bagi tajuk yang keempat buku teks bahasa Arab iaitu *في الاجتماعي المدرسي*.

Hasil daripada rujukan, secara umumnya kemahiran bahasa Arab yang ingin diuji melibatkan empat kemahiran utama iaitu kemahiran mendengar, menyebut, membaca dan menulis. Secara khususnya pula, pengkaji telah mengenalpasti objektif pelaksanaan bahasa Arab tahun lima:

- 1) Murid dapat mendengar bunyi-bunyi huruf, perkataan dan ayat bahasa Arab dan memahaminya;
- 2) Murid dapat menyebut dengan betul huruf-huruf, perkataan dan ayat bahasa Arab, bertutur dalam bahasa Arab berdasarkan situasi tertentu dan memahaminya;
- 3) Murid dapat membaca dengan betul dan memahami perkataan dan ayat bahasa Arab;

- 4) Murid dapat menulis dengan betul huruf-huruf, perkataan dan ayat bahasa Arab dan memahaminya, dan menulis petikan berdasarkan situasi tertentu menggunakan ayat-ayat mudah dan memahaminya.

Soalan pengujian yang dibina oleh pengkaji terbahagi kepada dua kertas iaitu kertas satu dan kertas dua. Kertas satu dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu bahagian أ, ب dan ج. Dua soalan di bahagian أ dan satu soalan di bahagian ب dan ج. Jenis kemahiran yang diuji dalam kertas satu adalah kemahiran mendengar, kemahiran menulis (imla'), dan kemahiran membaca. Manakala bagi kemahiran mendengar, ia akan diuji di dalam kertas dua. Markah yang diperuntukkan bagi kertas satu adalah sebanyak 30%.

Manakala kertas dua pula dibahagikan kepada tujuh bahagian iaitu أ, ب, ج, د, هـ, و dan ز. Jenis kemahiran yang diuji adalah kemahiran menulis yang melibatkan pengetahuan dan penguasaan murid dalam mata pelajaran ini. Markah yang diperuntukkan bagi kertas dua pula adalah sebanyak 70%. Berikut adalah kenyataan yang berkaitan dengan soalan pengujian yang akan diuji kepada murid-murid kumpulan eksperimen.

Kertas Satu: Tiga bahagian soalan berserta keterangan adalah seperti jadual berikut:

**Jadual 3.2:** Bentuk soalan kertas satu ujian pra dan pasca

Bahagian	Arahan	Keterangan
أ	السؤال الأول: استمع ثم عين	Soalan ini meminta pengkaji membacakan perkataan dan meminta murid menentukan gambar yang disebut.
	السؤال الثاني: استمع ثم اكتب	Arahan ini meminta supaya murid mendengar perkataan yang disebut oleh guru serta menulisnya.

ب	أجب ما يلي	Arahan ini pula meminta murid menjawab soalan berdasarkan perbualan yang diberikan.
ج	اقرأ الجمل الآتية	Arahan ini meminta murid membaca petikan yang diberikan dengan betul.

Kertas Dua: Sebanyak tujuh bahagian soalan disediakan untuk kertas dua dengan markah yang diperuntukkan adalah 70%. Tujuh bahagian soalan berserta keterangan soalan adalah seperti berikut:

**Jadual 3.3:** Bentuk soalan kertas dua ujian pra dan pasca

Soalan	Arahan	Keterangan
أ	صل الحروف	Arahan ini meminta supaya murid menyambungkan huruf. Huruf abjad tunggal yang diberikan perlu disambung oleh murid.
ب	وفق	Arahan ini meminta supaya murid menyuaikan perkataan dengan gambar.
ج	اختر الإجابة الصحيحة	Arahan ini meminta supaya murid menjawab soalan yang betul.
د	رتب	Arahan ini meminta supaya murid menyusun perkataan.
هـ	امأ الفراغ	Arahan ini meminta supaya murid mengisi tempat kosong.
و	عين ثم اكتب	Arahan ini meminta supaya murid menentukan gambar dan menulis.
ز	لاحظ ثم اكتب	Arahan ini meminta supaya murid memerhatikan gambar yang diberi dan seterusnya menulis.

Soalan ujian ini akan diadakan sebanyak dua kali iaitu ujian pra dan ujian pasca. Ujian pra diadakan bagi mengenalpasti keputusan yang diperolehi oleh murid sebelum eksperimen dijalankan. Manakala ujian pasca pula diadakan bagi mengenalpasti keputusan yang diperolehi oleh murid setelah eksperimen dilaksanakan. Bagi soalan pasca, murid-murid diberikan set soalan yang sama tetapi soalan tersebut diubah kedudukannya bagi mengelak kesan ingatan murid pada ujian pra yang lalu dan juga bagi menguji kemahiran mereka mengenalpasti komponen.

#### **3.4.3.1 Ujian Pra**

Tindakan pertama yang dilakukan oleh pengkaji adalah menjalankan ujian pra bagi kedua-dua kumpulan untuk menilai pengetahuan sedia ada pelajar mengenai tajuk *في الاجتماعي المدرسي*.

Ujian pra ini dijalankan pada hari rabu iaitu bertarikh 6 April 2011. Tajuk pelajaran yang difokuskan dalam kajian ini adalah tajuk *في الاجتماعي المدرسي*, iaitu tajuk ke empat daripada sepuluh tajuk yang terdapat di dalam buku teks bahasa Arab Tahun 5. Pengkaji memilih tajuk ini kerana ia bersesuaian dengan rancangan pengajaran tahunan dan rancangan pengajaran harian yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia pada bulan April. Setelah ujian pra dijalankan, data dikutip dan dianalisis untuk menilai tahap pengetahuan pelajar mengenai tajuk tersebut.

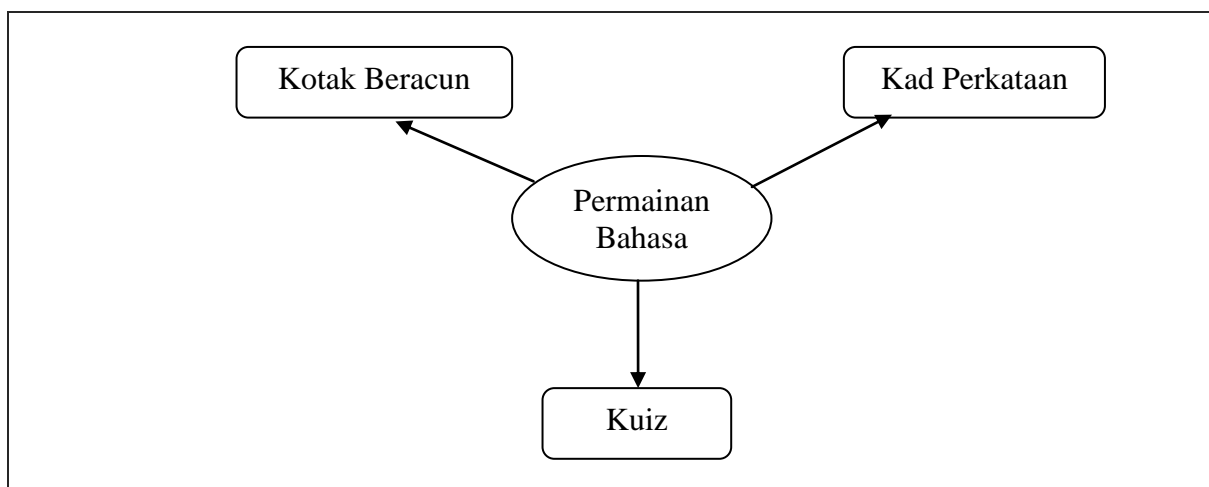
#### **3.4.3.2 Ujian Pasca**

Setelah selesai pengajaran menggunakan permainan bahasa (kuiz, kotak beracun dan kad perkataan) dan pengajaran tanpa menggunakan permainan bahasa, kedua-dua kumpulan akan diuji dengan ujian pasca. Ujian pasca ini dijalankan pada hari rabu bertarikh 27 April 2011 yang bertujuan untuk melihat sejauhmanakah keberkesanan pengajaran menggunakan

ketiga-tiga jenis permainan bahasa dalam pencapaian, minat dan sikap murid. Setelah ujian dijalankan, data akan dikutip dan akan dianalisis oleh pengkaji.

#### 3.4.4 Eksperimen

Dalam kajian ini, pengkaji akan menggunakan tiga jenis permainan bahasa sebagai eksperimen ke atas kumpulan rawatan. Sebagai peralatan sokongan kepada eksperimen ini, pengkaji akan menggunakan LCD untuk menayangkan slide soalan yang berkaitan dengan ketiga-tiga jenis permainan tersebut. Tiga jenis permainan bahasa yang akan digunakan oleh pengkaji adalah seperti rajah 3.2 di bawah:



**Rajah 3.2:** Bentuk-bentuk permainan bahasa yang dijalankan oleh pengkaji

Tarikh pelaksanaan eksperimen ke atas kumpulan rawatan akan diadakan pada 12 April 2011 berdasarkan waktu pengajaran bahasa Arab guru bagi kelas Berlian dan Intan. Manakala tarikh pengajaran tanpa menggunakan permainan bahasa ke atas kumpulan kawalan pula diadakan berdasarkan tarikh pengajaran bahasa Arab guru di kelas Delima dan Nilam. Tarikh yang dipilih adalah pada 13 April 2011.

Ketiga-tiga permainan ini akan melibatkan penggunaan bahan dan peralatan. Dengan demikian, pengkaji telah menyediakan bahan dan peralatan permainan yang sesuai dengan bentuk permainan yang akan dijalankan. Menurut Saayah Abu (2006), pengajaran melalui permainan bahasa yang dijalankan hendaklah mengambil kira hasil pembelajaran yang ingin dicapai dan ditentukan. Bahan juga hendaklah sesuai dan berfaedah kepada perkembangan murid. Bahan konkrit, benar dan bermakna disediakan untuk menggalakkan komunikasi dan imaginasi. Paling penting ia boleh menarik minat dan menggembirakan murid.

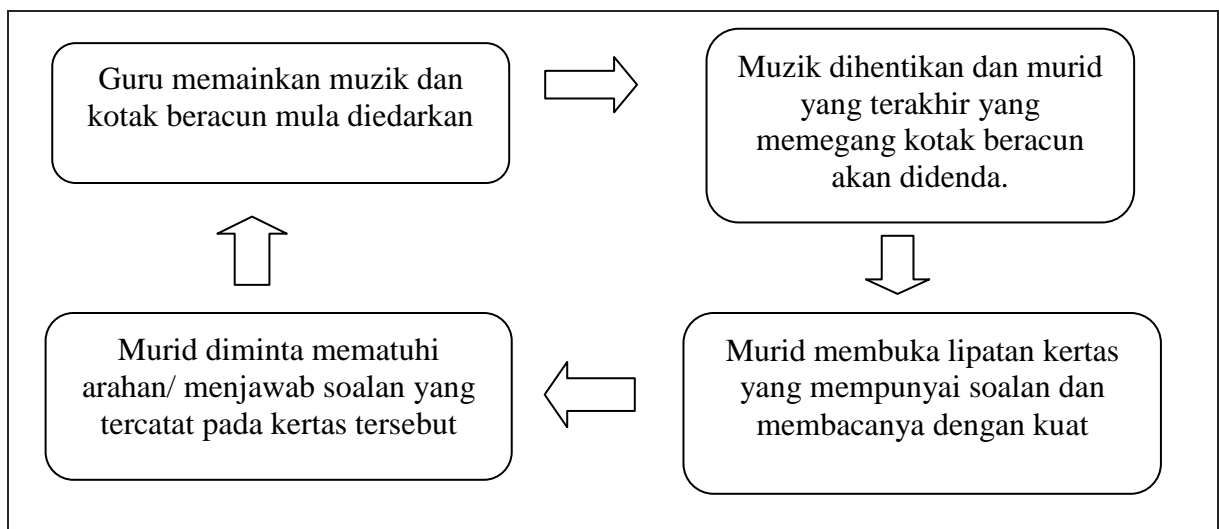
Selain bahan dan peralatan permainan, peruntukan masa dan peraturan permainan juga ditetapkan bagi memastikan perjalanan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab melalui kaedah permainan bahasa ini berjalan dengan lancar. Permainan berperaturan membolehkan murid-murid mempelajari cara-cara mematuhi peraturan, menyesuaikan diri dan menyelesaikan masalah. Pengkaji telah menetapkan beberapa peraturan kerana pengkaji telah mengenalpasti kebarangkalian yang akan berlaku sekiranya bahan dan peraturan tidak diambil kira dalam permainan ini. Penetapan masa untuk permainan juga perlu dilakukan.

Sebelum memulakan permainan, pengkaji akan memberi penerangan kepada murid mengenai tujuan, peraturan, tempoh dan cara-cara bermain bagi setiap permainan. Hal ini perlu dilakukan dalam memberi kefahaman kepada murid-murid tentang pembelajaran yang akan berlangsung. Pengkaji akan membimbing dan mengawasi murid sepanjang proses permainan berjalan. Sepanjang permainan, pengkaji berperanan penting sebagai fasilitator yang memberi galakan dan rangsangan serta membantu memperkembangkan pemikiran murid semasa bermain. Selepas permainan, pengkaji akan mengadakan

perbincangan dengan murid dan membantu murid membuat rumusan berdasarkan apa yang mereka perolehi.

#### 3.4.4.1 Kotak beracun

Sebagai permulaan kepada pengajaran melalui permainan bahasa, pengkaji menggunakan permainan kotak beracun. Bahan yang diperlukan untuk permainan ini adalah alat muzik (radio), kotak dan kad perkataan. Cara permainannya adalah guru memainkan muzik dan kotak mula diedarkan. Murid akan menyerahkan kotak tersebut kepada rakan sebelahnya dan begitulah seterusnya. Apabila muzik dihentikan, murid terakhir yang memegang kotak akan didenda. Dendaan yang dilakukan adalah murid tersebut perlu membuka kotak itu dan mengambil lipatan kertas yang mengandungi soalan. Murid perlu membaca soalan dengan kuat. Murid tersebut perlu menjawab soalan yang terdapat pada kertas dendaan tersebut. Muzik dimulakan semula dan kotak diedarkan, begitulah ulangan yang akan dilakukan hingga berakhirnya permainan tersebut. Objektif permainan ini adalah untuk melatih keberanian murid dalam menyebut dan menjawab soalan yang diberikan. Maklumat ringkas tentang permainan kotak beracun adalah seperti rajah berikut:



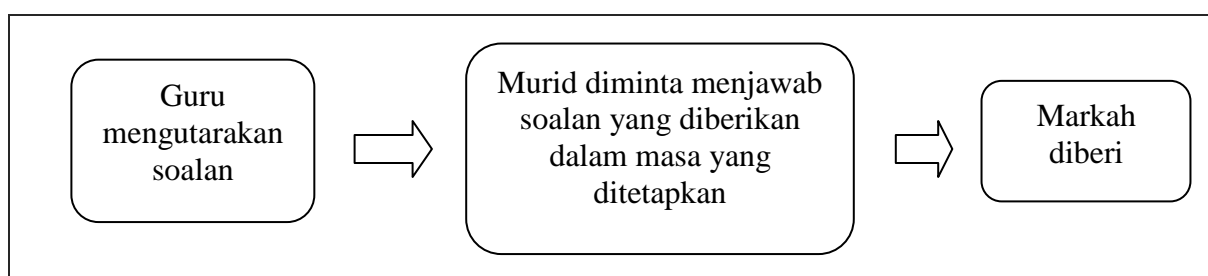
**Rajah 3.3:** Langkah-langkah dalam permainan kotak beracun



Pengkaji menggunakan elemen muzik dalam permainan ini kerana muzik adalah satu kesenian yang tertumpu pada aspek pendengaran atau aural. Irama dan rentak yang ada pada muzik dapat menarik perhatian murid. Lebih-lebih lagi irama yang digunakan selalu didengar oleh mereka. Oleh itu respon kepada muzik merupakan pelengkap kepada pelbagai aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah kerana dalam dunia kanak-kanak muzik dan gerakan tidak boleh dipisahkan kerana memang sudah sifat semulajadi kanak-kanak sukakan kepada muzik dan gerakan (Campbell, 1995).

#### 3.4.4.2 Kuiz

Permainan kuiz merupakan permainan yang popular dan kerap digunakan oleh guru di sekolah kerana ia mudah diseliakan di samping tidak memerlukan penggunaan bahan-bahan tertentu. Cara permainannya adalah guru mengutarakan soalan dan meminta murid menjawabnya dalam tempoh masa yang ditetapkan. Langkah-langkah penyeliaan permainan kuiz adalah seperti berikut:

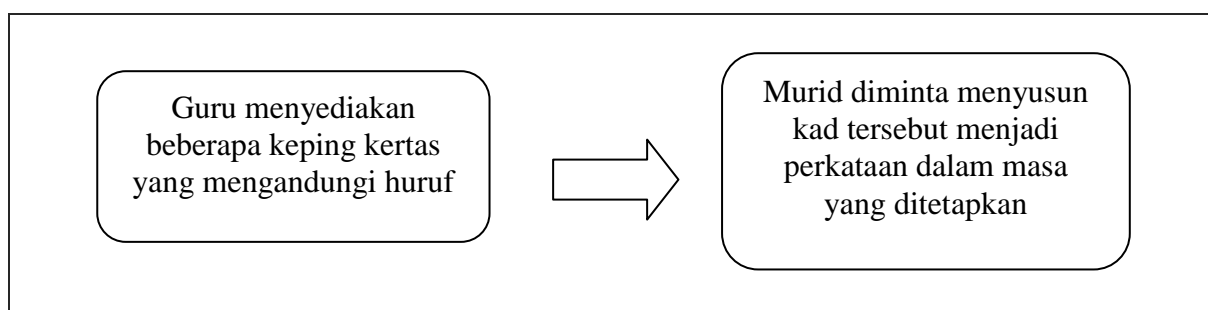


**Rajah 3.4:** Langkah-langkah dalam permainan kuiz

#### 3.4.4.3 Kad Perkataan

Tujuan kad perkataan dibina adalah untuk membina perkataan. Penggunaannya bertujuan supaya murid mahir membentuk perkataan daripada huruf-huruf yang diberi. Bahan yang digunakan adalah kad yang mengandungi huruf. Cara permainannya adalah; murid diberi senarai perkataan yang tidak betul susunan ejaannya dan meminta murid menyusunnya

dengan kadar masa yang ditetapkan. Cara yang sama juga digunakan untuk permainan membentuk ayat. Dalam permainan ini, guru perlu menyediakan kad-kad yang mengandungi perkataan untuk disusun supaya membentuk ayat yang betul. Untuk meningkatkan tahap pencapaian murid, guru boleh memperuntukkan masa yang singkat dalam satu-satu soalan. Keadaan ini juga boleh menambahkan lagi daya tarikan dan keseronokan murid.



**Rajah 3.5:** Langkah-langkah dalam permainan kad perkataan

### 3.4.5 Pemerhatian

Dalam kajian ini, pengkaji akan menggunakan pemerhatian turut serta. Menurut Merriam (2002), pemerhatian adalah cara terbaik untuk mengumpul data asal “*first hand encounter*” tentang kajian yang hendak dikaji. Pemerhatian dilakukan semasa murid-murid dan guru sedang menjalankan pengajaran dan pembelajaran melalui permainan bahasa. Pemerhatian dalam konteks kajian ini membolehkan pengkaji mengesan perkara-perkara yang mungkin dianggap kebiasaan bagi mereka yang terlibat. Oleh itu, setiap tingkah laku murid semasa melakukan aktiviti belajar melalui bermain ini dicatatkan selepas dibuat pemerhatian. Kebaikan kaedah pemerhatian jenis ini ialah penyelidik dapat mengalami sendiri aktiviti-aktiviti yang dirancang dan ini menjadikan dapatan pemerhatian lebih sah dan boleh dipercayai. Penggunaan kaedah ini juga memungkinkan maklumat-maklumat yang tersembunyi atau yang tidak dijangka dapat diperhati di peringkat awal. Pemerhatian juga

dibuat untuk mendapatkan maklumat tambahan dan mengukuhkan maklumat temubual yang pertama.

### **3.5 Prosedur pelaksanaan kajian**

Dalam prosedur pelaksanaan kajian, pengkaji akan menjelaskan tentang prosedur pelaksanaan borang soal selidik, prosedur pelaksanaan ujian pra dan pasca, prosedur pelaksanaan eksperimen ke atas kumpulan kawalan dan rawatan, prosedur pelaksanaan pemerhatian dan prosedur pelaksanaan temubual.

#### **3.5.1 Prosedur pelaksanaan soal selidik**

Sebelum eksperimen dijalankan, pengkaji terlebih dahulu akan menjalankan soal selidik ke atas murid bagi mendapatkan maklumat berkenaan demografi, minat murid terhadap pengajaran bahasa Arab serta perspektif mereka terhadap pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab melalui permainan bahasa.

#### **3.5.2 Prosedur pelaksanaan temubual guru**

Tujuan dijalankan temubual ke atas lima orang guru j-QAF adalah bagi mendapatkan maklumat tentang demografi, persepsi tentang kefahaman dan faedah pembelajaran melalui permainan bahasa serta masalah-masalah yang dihadapi oleh mereka sebelum dan semasa permainan bahasa dijalankan. Pengkaji telah mengendalikan sesi temubual untuk dua fasa iaitu sebelum dan selepas penggunaan kaedah permainan bahasa. Hal ini adalah untuk membolehkan pengkaji membuat huraian hasil daripada pemerhatian tentang masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengendalikan permainan bahasa.

### **3.5.3 Prosedur pelaksanaan ujian pra dan pasca**

Pengkaji akan meminta semua responden yang terdiri daripada 68 orang murid supaya berada di Dewan Satria bagi menjalani ujian. Dua orang guru diperlukan untuk bekerjasama mengawasi ujian tersebut. Situasi ujian yang diadakan adalah sama seperti peperiksaan sebenar sama ada dari segi kedudukan meja dan keadaan dewan. Hal ini bertujuan untuk memastikan murid berusaha menjawab soalan yang diberikan dengan sebaik mungkin dan menganggapnya seolah-olah situasi peperiksaan yang sebenar.

### **3.5.4 Prosedur pelaksanaan eksperimen**

Berikut adalah antara prosedur pelaksanaan eksperimen yang dijalankan oleh pengkaji. Ia melibatkan prosedur pelaksanaan eksperimen kumpulan kawalan dan prosedur pelaksanaan eksperimen kumpulan rawatan.

#### **3.5.4.1 Prosedur pelaksanaan eksperimen kumpulan kawalan**

Eksperimen ke atas kumpulan kawalan pula akan dijalankan pada hari Rabu bersamaan 13 April 2011. Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah memaklumkan kepada murid kumpulan kawalan supaya berada di dalam kelas lima Delima. Setelah bilangan responden mencukupi 34 orang, guru memulakan pengajaran dengan menggunakan kaedah biasa iaitu menggunakan kaedah “chalk and talk”. Objektif pengajaran yang diajar oleh guru adalah sama, namun hanya cara pengajarannya sahaja yang berbeza dimana guru mengajar kumpulan ini dengan menggunakan kaedah tradisional. Tempoh satu jam diambil untuk mengajar murid dengan kaedah ini iaitu dari pukul 8.20 hingga 9.20 pagi.

#### **3.5.4.2 Prosedur pelaksanaan eksperimen kumpulan rawatan**

Pada 12 April 2011 iaitu pada hari Selasa, pengajaran bermula menggunakan kaedah permainan bahasa bagi kumpulan rawatan. Pengkaji telah memilih untuk menjalankan aktiviti permainan ini di bilik j-QAF kerana pengkaji akan menggunakan peralatan yang terdapat di bilik itu seperti komputer dan LCD yang dibekalkan oleh pihak sekolah. Bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar, guru terlebih dahulu membuat persiapan awal seperti memastikan peralatan yang akan digunakan berkeadaan baik untuk tempoh pengajaran satu jam pengajaran yang bermula pukul 10.10 hingga 11.10 pagi.

#### **3.5.5 Prosedur pelaksanaan pemerhatian**

Dalam kajian ini, pengkaji juga adalah sebagai guru kepada permainan bahasa yang dijalankan dan juga sebagai pemerhati kepada masalah yang dihadapi oleh guru semasa permainan bahasa dijalankan. Pengkaji akan memerhati segala fenomena yang berlaku sepanjang permainan bahasa dijalankan. Bagi membantu pengkaji mendapatkan kepastian terhadap pemerhatian yang dijalankan, pengkaji juga meminta bantuan seorang lagi guru j-QAF untuk turut serta menjadi pemerhati sepanjang permainan tersebut berlangsung. Dapatan daripada hasil pemerhatian akan digabungkan dan dinilai bagi mengukuhkan lagi dapatan kajian.

### **3.6 Tatacara pengumpulan data**

Untuk mengumpul data, pengkaji menggunakan dua kaedah iaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah merujuk kepada data yang dikumpulkan sendiri oleh pengkaji melalui soalan ujian, soal selidik, pemerhatian dan temubual. Pengumpulan data sekunder pula adalah lebih mengutamakan penyelidikan kepustakaan yang diperolehi

daripada pembacaan buku, majalah dan sebagainya (Rohana Yusof: 2003). Instrumen-instrumen yang memerlukan penganalisaan data adalah borang soal selidik, soalan pengujian, temubual dan pemerhatian.

### **3.6.1 Tatacara pengumpulan data soal selidik murid**

Bagi soalan soal selidik, pengkaji akan menganalisisnya secara deskriptif untuk mendapatkan frekuensi dan peratusan untuk setiap item soal selidik tersebut. Menurut Sidek Mohd Noh (2002), reka bentuk kajian deskriptif dijalankan adalah bertujuan untuk memberi penerangan yang sistematik mengenai fakta-fakta dan ciri-ciri sesuatu populasi atau bidang yang diminati secara fakta dan tepat.

### **3.6.2 Tatacara pengumpulan data temubual guru**

Dalam kajian ini, pengkaji telah menemubual lima lagi rakan sekerja yang mengajar bahasa Arab. Temubual tersebut telah dirakam bagi membantu penulis mengimbas kembali data yang dirakam. Tujuan temubual ini diadakan adalah untuk memahami lebih mendalam mengenai perasaan, motivasi guru sebelum dan semasa menjalankan pengajaran melalui permainan bahasa. Selain itu, tujuan temubual ini dijalankan adalah bagi membantu pengkaji memahami lebih mendalam mengenai fenomena kajian yang dijalankan. Bagi data yang diperolehi hasil daripada temubual dengan guru, ia akan didengar kembali oleh pengkaji dan setiap temubual akan ditranskripsi bagi memudahkan pengkaji menganalisis dan menginterpretasi data tersebut.

### **3.6.3 Tatacara pengumpulan data soalan ujian**

Bagi mengenalpasti perbezaan keputusan dan gred yang diperolehi oleh kedua-dua kumpulan, pengkaji akan menjalankan ujian pra dan ujian pasca. Ujian pra diadakan bagi

mendapatkan markah dan gred yang diperolehi oleh murid sebelum eksperimen dijalankan. Manakala ujian pasca pula dijalankan adalah bagi mendapatkan markah dan gred yang diperolehi oleh murid setelah eksperimen dijalankan. Tujuan ujian pra dan ujian pasca diberikan kepada sasaran kajian adalah untuk menguji kefahaman dan ingatan murid dalam membandingkan keberkesanan antara pembelajaran yang menggunakan dengan pembelajaran tanpa menggunakan permainan bahasa terhadap pencapaian mereka.

Soalan ujian yang dijawab oleh murid akan diperiksa oleh pengkaji dengan memberikan gred pemarkahan mengikut skala pemarkahan Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR). Pengkaji akan mengetahui sama ada wujudnya perbezaan pencapaian antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dengan menganalisis markah yang diperolehi oleh murid dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 12.0. Data yang berbentuk deskriptif dan inferensi ini akan dianalisis menggunakan ujian t bagi mendapatkan nilai min, korelasi dan aras signifikan. Bagi ujian ini, aras signifikan yang ditetapkan adalah  $p < 0.05$ .

Bagi memudahkan analisis dijalankan, pengkaji telah menetapkan markah pencapaian murid berdasarkan penggredan yang telah dibuat di peringkat sekolah rendah. Gred markah adalah seperti yang ditunjukkan pada jadual 3.4.

**Jadual 3.4:** Skor markah ujian dan tahap pencapaian murid

Markah %	Gred	Skor
80 – 100	A	Sangat baik
60 – 79	B	Baik
40 – 59	C	Sederhana
20 – 39	D	Lemah

0 – 19	E	Sangat lemah
--------	---	--------------

Selain itu, pengkaji juga menggunakan korelasi Pearson untuk mengenalpasti sama ada terdapatnya hubungan yang positif atau sebaliknya antara markah ujian pra dan pasca pada kedua-dua kumpulan eksperimen. Dalam kajian ini, pengkaji telah memilih skala korelasi Pearson (2006) dimana anggaran kekuatan hubungan antara pembolehubah ditunjukkan dalam jadual 3.5 di bawah:

**Jadual 3.5:** Interpretasi anggaran kekuatan hubungan antara pembolehubah

Skala Pekali Korelasi	Kekuatan Hubungan
+ .70 hingga 1.00 atau - .70 hingga -1.00	Kuat
+ .30 hingga .69 atau - .30 hingga - .69	Sederhana
+ .00 hingga .29 atau - .00 hingga - .29	Tiada hubungan (0.00) hingga lemah

### 3.6.4 Tatacara pengumpulan data pemerhatian

Bagi mendapatkan maklumat dan mengenalpasti tingkah laku murid-murid semasa aktiviti permainan dijalankan, pengkaji akan menggunakan nota lapangan dan mencatatnya. Begitu juga pemerhatian ke atas masalah-masalah yang dihadapi oleh guru semasa permainan bahasa dijalankan. Data daripada pemerhatian ini akan dianalisis secara deskriptif.

### 3.7 Penutup

Pengkaji telah menjelaskan dengan terperinci mengenai metodologi yang digunakan dalam menjalankan kajian ini iaitu berkaitan dengan reka bentuk, lokasi kajian, instrumen kajian, prosedur kajian, penganalisan data dan perbincangan.



## **BAB 4**

### **ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN**

#### **4.0 Pendahuluan**

Dalam bab ini pengkaji akan menghuraikan hasil dapatan kajian yang diperolehi daripada soal selidik murid, soalan ujian, pemerhatian dan juga temubual. Hasil dapatan melalui ujian pra, ujian pasca dan soal selidik murid dianalisis menggunakan SPSS versi 12.0. Frekuensi dan peratusan daripada borang soal selidik murid akan dianalisis secara deskriptif. Manakala untuk mendapatkan min, korelasi dan aras signifikan bagi markah soalan pengujian pula data dianalisis secara inferensi menggunakan ujian t. Korelasi Pearson juga digunakan untuk mengenalpasti sama ada wujudnya hubungan yang positif atau sebaliknya antara penggunaan permainan bahasa dengan pencapaian murid. Hasil dapatan lain seperti soal selidik guru, temubual dan pemerhatian akan dihuraikan secara deskriptif.

#### **4.1 Dapatan soal selidik murid**

Soal selidik dijalankan bagi mendapatkan persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dan persepsi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan kaedah permainan bahasa. Dapatan daripada soal selidik ini dibahagikan kepada butiran diri responden, persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dan persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan kaedah permainan bahasa. Berikut merupakan hasil dapatan daripada soal selidik yang dijalankan.

#### 4.1.1 Butiran peribadi responden

**Jadual 4.1:** Taburan kekerapan dan peratusan responden dalam kalangan murid tahun lima

	<b>Kumpulan Kawalan</b>		<b>Kumpulan Rawatan</b>	
	Kekerapan	Peratus (%)	Kekerapan	Peratus (%)
<b>Jantina</b>				
Lelaki	18	52.9	20	58.8
Perempuan	16	47.1	14	41.2
<b>Kelas/Tahun 5</b>				
Berlian	12	35.3	12	35.3
Intan	8	23.5	9	26.5
Delima	7	20.6	9	26.5
Nilam	7	20.6	4	11.8
<b>Bersekolah</b>				
<b>Agama/KAFA</b>	26	76.5	27	79.4
Ya	8	23.5	7	20.6
Tidak				
<b>Minat belajar bahasa Arab?</b>				
Sangat Minat	8	23.5	5	14.7
Minat	16	47.1	11	32.2
Kurang Minat	8	23.5	13	38.2
Tidak Minat	2	5.9	5	14.7
<b>Pengalaman Belajar Bahasa Arab</b>				
1 Tahun	5	14.7	4	11.8
1 Tahun	1	2.9	1	2.9
2 Tahun	2	5.9	4	11.8
3 Tahun	3	8.8	0	0
4 Tahun	23	67.6	25	73.5

Jadual 4.1 di atas menunjukkan butiran peribadi kumpulan responden kajian dalam kalangan murid. Seramai 68 orang murid telah dijadikan responden kajian eksperimen ini. Bagi mengelak ketidaksamarataan dalam kalangan responden, pengagihan secara rawak telah dilakukan. Seramai 18 orang murid lelaki (52.9%) ke dalam kumpulan kawalan dan 20 orang murid lelaki (58.8%) lagi telah diagihkan ke dalam kumpulan rawatan. Responden

perempuan pula terdiri daripada 16 orang murid perempuan (47.1%) berada dalam kumpulan kawalan dan 14 orang murid (41.2%) lagi berada dalam kumpulan rawatan. Dapatan juga mendapati bahawa majoriti murid di sekolah ini bersekolah agama. Ini dibuktikan dengan seramai 26 orang murid (76.5%) daripada kumpulan kawalan mengikuti sekolah agama atau KAFA dan 27 orang murid (79.4%) daripada kumpulan rawatan. Baki selebihnya iaitu lapan orang murid (23.5%) daripada kumpulan kawalan dan tujuh orang murid (20.6%) daripada kumpulan rawatan didapati tidak bersekolah agama. Dapatan daripada soal selidik juga mendapati lapan orang murid (23.5%) lagi adalah dalam kalangan kumpulan kawalan manakala lima orang murid (14.7%) sahaja dalam kalangan murid kumpulan rawatan sangat berminat mempelajari bahasa Arab. Untuk minat sahaja, 16 orang murid (47.1%) lagi adalah daripada kumpulan kawalan manakala 11 orang murid (32.2%) daripada kumpulan rawatan didapati menunjukkan minat. Respon kurang minat terhadap pembelajaran bahasa Arab dalam kalangan kumpulan kawalan pula berjumlah lapan orang murid (23.5%) manakala kumpulan rawatan mencatatkan jumlah murid yang agak ramai iaitu seramai 13 orang murid (38.2%) mencatatkan respon ini. Manakala yang tidak berminat mempelajari bahasa Arab adalah dua orang murid (5.9%) daripada kumpulan kawalan dan seramai lima orang murid (14.7%) daripada kumpulan rawatan. Dari segi pengalaman belajar bahasa Arab, sebilangan besar murid telah lima tahun berpengalaman belajar bahasa Arab dengan jumlah seramai 25 orang murid (73.5%). Manakala yang berpengalaman tiga dan empat tahun masing-masing seramai empat orang murid (11.8%) dan hanya seorang murid (2.9%) sahaja didapati berpengalaman dua tahun.

#### 4.1.2. Persepsi Murid Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

##### 4.1.2.1 Persepsi murid sebelum pembelajaran bahasa Arab

**Jadual 4.2:** Persepsi murid sebelum pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab

Item	Kenyataan	Kawalan			Rawatan		
		Ya	Tidak	Tidak Pasti	Ya	Tidak	Tidak Pasti
10	Saya tidak menghadapi masalah sebelum belajar bahasa Arab	16	7	11	20	5	9
11	Sebelum guru memulakan pengajaran, saya terlebih dahulu membuat persediaan untuk tajuk yang akan dipelajari	11	17	6	6	18	10
12	Saya berpuas hati dengan markah dan gred bahasa Arab yang saya perolehi	24	4	6	19	9	6
13	Bahasa Arab merupakan bahasa yang senang dipelajari	14	9	11	6	15	13
14	Bahasa Arab merupakan pelajaran yang sangat penting	19	3	12	18	5	11
15	Saya menanti-nantikan waktu untuk belajar bahasa Arab	16	5	13	14	8	12

Jadual 4.2 di atas menunjukkan dapatan persepsi murid sebelum pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Keseluruhan dapatan menunjukkan murid daripada kumpulan kawalan mempunyai persepsi yang positif terhadap pengajaran guru yang menggunakan kaedah „chalk and talk“. Hasil soal selidik mendapati 16 orang murid (47%) daripada kumpulan kawalan tidak menghadapi masalah sebelum pembelajaran bahasa Arab berlangsung berbeza dengan 20 orang murid (59%) daripada kumpulan rawatan menghadapi masalah sedemikian. Ini dikuti dengan seramai 11 orang murid daripada

kumpulan kawalan terlebih dahulu membuat persediaan awal sebelum pengajaran guru berlangsung dan ia berbeza dengan murid kumpulan rawatan dimana cuma seramai enam orang murid sahaja yang berbuat demikian. Jika dilihat dari segi markah yang diperolehi pada peperiksaan yang lalu, 24 orang murid (70.6%) kumpulan kawalan didapati amat berpuas hati dengan markah yang diperolehi dan cuma empat orang didapati tidak berpuas hati dengan markah yang diperolehi, manakala selebihnya iaitu enam orang murid didapati tidak pasti dengan markah yang mereka perolehi. Jika dibandingkan dengan murid kumpulan rawatan, didapati 19 orang murid (55.9%) kumpulan ini didapati berpuas hati dengan markah yang diperolehi, sembilan orang lagi tidak berpuas hati dan enam orang juga didapati tidak pasti dengan markah yang mereka perolehi.

#### 4.1.2.2 Persepsi murid semasa pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab

**Jadual 4.3:** Persepsi murid semasa pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab

Item	Kenyataan	Kawalan			Rawatan		
		Ya	Tidak	Tidak Pasti	Ya	Tidak	Tidak Pasti
16	Saya tidak menghadapi masalah semasa belajar bahasa Arab	17	5	12	12	8	14
17	Saya seronok belajar bahasa Arab sekiranya guru menggunakan bahasa Arab di dalam kelas.	10	9	15	8	14	12
18	Saya selalu bertanya guru sekiranya saya menghadapi masalah dalam pembelajaran bahasa Arab	25	4	5	14	13	7
19	Saya sentiasa membantu rakan saya sekiranya mereka menghadapi masalah dalam bahasa Arab	20	6	8	17	5	12

Jadual 4.3 di atas menunjukkan persepsi murid semasa pembelajaran bahasa Arab dijalankan. Hasil soal selidik mendapati 17 orang murid (50%) daripada kumpulan kawalan tidak menghadapi masalah semasa pembelajaran bahasa Arab. Ini diikuti dengan seramai 10 orang murid (29.4%) kumpulan kawalan didapati seronok belajar bahasa Arab dan 25 orang (73.5%) daripada mereka sering bertanya guru sekiranya mereka menghadapi masalah semasa pembelajaran. Sikap tolong menolong juga turut ditunjukkan oleh kumpulan ini apabila 20 orang (58.8%) daripada mereka turut membantu rakan mereka yang menghadapi masalah semasa pembelajaran.

Namun begitu, perbezaan dapatan soal selidik dapat dilihat daripada kumpulan rawatan. Dengan perbezaan kurang daripada lima orang, 12 orang murid (35.2%) kumpulan rawatan menghadapi masalah semasa proses pembelajaran bahasa Arab. Minat terhadap pembelajaran bahasa Arab juga kurang diperolehi oleh kumpulan ini dengan seramai lapan orang murid berminat mempelajarinya, manakala 14 orang (41%) lagi didapati tidak berminat. Kecenderungan untuk mempelajari bahasa Arab dalam kumpulan ini turut ditunjukkan oleh cuma 14 orang murid (41%) sahaja yang bertanya guru sekiranya menghadapi masalah semasa pembelajaran dan 13 orang (38%) lagi tidak berbuat sedemikian.

#### 4.1.2.3: Persepsi murid selepas pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab

**Jadual 4.4:** Persepsi murid selepas pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab

Item	Kenyataan	Kawalan			Rawatan		
		Ya	Tidak	Tidak Pasti	Ya	Tidak	Tidak Pasti
20	Saya tidak menghadapi masalah selepas belajar bahasa Arab	16	9	9	16	9	9
21	Saya sentiasa membantu rakan saya sekiranya mereka menghadapi masalah selepas pembelajaran bahasa Arab	20	6	8	17	5	12
22	Saya cepat menyiapkan apa sahaja tugas yang diberikan oleh guru saya	16	9	9	15	10	9
23	Saya risau sekiranya saya tidak memahami pelajaran yang diajar oleh guru	22	3	9	23	7	4

Jadual 4.4 di atas menunjukkan persepsi murid selepas pembelajaran bahasa Arab. Hasil mendapati perbezaan antara kedua-dua kumpulan tidaklah terlalu ketara. Antaranya dari segi perspektif selepas pembelajaran bahasa Arab, didapati terdapat persamaan antara kedua-dua kumpulan dimana seramai 16 orang murid (47%) daripada kedua-dua kumpulan tidak menghadapi masalah selepas proses pembelajaran. Akan tetapi, jumlah mereka sedikit berbeza dari segi jumlah yang membantu rakan menghadapi masalah selepas pengajaran. 20 orang murid (59%) daripada kumpulan kawalan didapati dapat membantu rakan mereka yang menghadapi masalah selepas pengajaran dan 17 orang murid (50%) kumpulan rawatan dapat berbuat demikian. Dengan perbezaan seorang murid dengan jumlah seramai 16 orang (47%), kumpulan rawatan dapat mengatasi kumpulan kawalan dengan menyiapkan apa sahaja tugas yang diberi oleh guru. Begitu juga dengan perasaan

risau sekiranya tidak dapat memahami pelajaran yang diajar oleh guru, kumpulan rawatan menunjukkan jumlah murid seramai 23 orang (68%) berperasaan sedemikian berbanding 22 orang murid (65%) daripada kumpulan kawalan.

#### 4. 1.3 Persepsi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Permainan Bahasa

**Jadual 4.5:** Persepsi pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan bahasa

Item	Kenyataan	Kawalan			Rawatan		
		Ya	Tidak	Tidak Pasti	Ya	Tidak	Tidak Pasti
24	Saya seronok sekiranya guru mengajar B.A melalui PB	25	2	7	24	2	8
25	Saya lebih faham sekiranya guru mengajar B.A melalui PB	23	8	3	27	3	4
26	Belajar B.A jadi lebih mudah melalui PB	25	1	8	29	3	2
27	PB yang dijalankan oleh guru adalah sangat menarik	24	3	7	24	2	8
28	Guru banyak menggunakan PB ketika mengajar B.A	16	10	8	17	6	11
29	Guru banyak membantu saya semasa proses pengajaran melalui PB	25	2	7	21	4	9
30	Guru B.A saya sangat kreatif dalam menyediakan bahan-bahan untuk PB	21	5	8	23	3	8
31	Guru dapat mengawal disiplin dengan baik semasa PB dijalankan	20	3	11	28	2	4



Jika diperhatikan pada jadual 4.5, ia menunjukkan bahawa pengajaran dan pembelajaran melalui permainan bahasa merupakan perkara yang diminati oleh semua murid. Ini dibuktikan oleh kenyataan daripada 25 orang murid (73%) daripada kumpulan kawalan dan 24 orang murid (70%) kumpulan rawatan yang menyatakan bahawa pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih seronok sekiranya guru mengajar mereka melalui permainan bahasa. 50 orang murid (73%) juga percaya bahawa mereka akan lebih mudah memahami bahasa Arab sekiranya guru mengajar mereka melalui kaedah ini. Begitu juga dengan pandangan 25 orang murid (73%) daripada kumpulan kawalan dan 29 orang murid (85%) daripada kumpulan rawatan mengatakan bahawa bahasa Arab akan menjadi bahasa yang lebih mudah sekiranya guru mengajar mereka melalui permainan bahasa. Selain itu, 16 orang murid (47%) kumpulan kawalan dan 17 orang murid (50%) daripada kumpulan rawatan bersetuju mengatakan bahawa guru banyak menggunakan permainan bahasa semasa mengajar. Dengan penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran, 48 orang murid (70%) bersetuju mengatakan bahawa disiplin mereka dapat dikawal baik oleh guru sekiranya guru mengajar mereka melalui permainan bahasa.

#### 4.1.3.1 Permainan bahasa yang diminati oleh murid

**Jadual 4.6:** Jenis permainan bahasa yang diminati oleh murid

##### Kumpulan Kawalan

<b>Respons Murid</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Peratus (%)</b>
Bermain bola	1	2.9
Cari Perkataan dalam tepung	1	2.9
Internet	1	2.9
Komputer	1	2.9
Lakonon	2	5.9
Membaca	1	2.9
Menulis	1	2.9
Menulis dalam bahasa Arab	1	2.9
Sukan	1	2.9
Puzzle dalam bahasa Arab	1	2.9
Tarian	2	5.9
Tiada	21	61.8

##### Kumpulan Rawatan

<b>Respons murid</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Peratus (%)</b>
Internet	1	2.9
Komputer	4	11.8
Melukis	2	5.9
Sukan	1	2.9
Puzzle	2	5.9
Nyanyian	2	5.9
Tiada	22	64.7

Berpandukan jadual 4.6, pengkaji mendapati bahawa respons cadangan murid terhadap kecenderungan minat mereka terhadap kaedah permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab kurang memuaskan. Respons yang diberikan oleh 13 orang murid kumpulan

kawalan mendapati kecenderungan mereka adalah terhadap permainan yang berkaitan dengan lakonan dan tarian. Didapati dua orang murid (5.9%) berpendapat demikian manakala dapatan lain seperti bermain bola, cari perkataan dalam tepung, internet, komputer, membaca, menulis, menulis dalam bahasa Arab, sukan dan puzzle dalam bahasa Arab pula adalah seorang murid (2.9%) bagi setiap item. Manakala bagi 13 orang murid (38%) daripada kumpulan kawalan dan 12 orang murid (35%) dalam kalangan kumpulan rawatan memberikan cadangan mengenai kaedah permainan bahasa yang mereka minati. Selebihnya 21 orang murid (61.8%) daripada kumpulan kawalan dan 22 orang murid (64.7%) daripada kumpulan rawatan tidak memberikan sebarang respons. Daripada 12 respons yang diberi dalam kalangan kumpulan rawatan dirumuskan bahawa kecenderungan minat murid terhadap pembelajaran bahasa Arab adalah berkait rapat dengan bahan yang digunakan oleh guru dalam pengajaran. Hal ini adalah berdasarkan dapatan soal selidik telah mendapati bahawa jawapan yang diberikan adalah komputer (11.8%), susun puzzle dalam bahasa Arab (5.9%), tarian, melukis (5.9%) dan nyanyian (5.9%). Dapatan lain seperti internet dan sukan masing-masing seorang murid (2.9%) memberikan respon.

#### **4.2 Dapatan temubual guru**

Jadual 4.7 di bawah menunjukkan secara ringkas latar belakang responden dalam kalangan guru bahasa Arab yang mengajar di sekolah yang dikaji. Seramai lima orang guru bahasa Arab telah ditemubual bagi mendapatkan maklumat berkenaan dengan jenis-jenis permainan bahasa yang kerap dijalankan di sekolah tersebut. Berikut yang di bawah merupakan butiran diri responden:-

#### 4.2.1: Butiran peribadi responden dalam kalangan guru bahasa Arab j-QAF

**Jadual 4.7:** Taburan kekerapan dan peratus profil responden dalam kalangan guru

Item	Kenyataan	Kekerapan	Peratus %
1	<b>Jantina</b>		
	Lelaki	1	20
	Perempuan	4	80
2	<b>Umur</b>		
	26	1	20
	30	1	20
	31	1	20
	33	2	40
3	<b>Taraf Perkahwinan</b>		
	Bujang	1	20
	Berkahwin	4	80
4	<b>Kelulusan Akademik</b>		
	Sarjana Muda	5	100
	Sarjana Phd		
5	<b>Kelulusan Ikhtisas</b>		
	IPIS	4	80
	IPBA	1	20
6	<b>Pengalaman Mengajar Bahasa Arab</b>		
	0-1 tahun	1	20
	2-3 tahun	1	20
	3-4 tahun	1	20
	4-5 tahun	2	40
7	<b>Jumlah Waktu Mengajar Seminggu</b>		
	< 24 waktu	1	20
	26 waktu	1	20
	28 waktu	2	40
	30 waktu	1	20

Responden terdiri daripada seorang guru (20%) lelaki dan empat orang guru (80%) perempuan. Umur mereka adalah dalam lingkungan 26, 30, 31 dan 33 tahun. Empat orang (80%) daripada mereka telah berkahwin dan seorang (20%) lagi masih bujang. Tiga orang

guru (60%) berkelulusan Ijazah Sarjana Muda dari universiti Timur Tengah iaitu Universiti al-Azhar dan dua orang guru (60%) dari universiti tempatan. Masing-masing adalah dari Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) dan Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). Bagi Kursus Perguruan Lepas Ijazah program j-QAF, empat orang guru (80%) telah dan sedang mengikuti kursus perguruan di Institut Perguruan Islam Selangor (IPIS) dan seorang guru (20%) telah mengikuti kursus ini di Institut Perguruan Bahasa-Bahasa Antarabangsa (IPBA). Pengalaman mengajar di sekolah ini adalah antara tempoh kurang dari setahun hingga lima tahun. Seorang guru (20%) yang berpengalaman kurang dari setahun ini sedang mengikuti latihan perguruan di salah sebuah IPG di Malaysia, seorang guru (20%) berpengalaman dua tahun, seorang guru (20%) berpengalaman empat tahun dan dua orang guru (40%) berpengalaman lima tahun. Dua orang guru yang berpengalaman lima tahun adalah antara guru kohort pertama ambilan j-QAF di sekolah ini. Waktu maksimum pengajaran guru dalam seminggu adalah sebanyak 30 waktu dan waktu minimum pula adalah sebanyak 24 waktu. Kedua-dua waktu ini termasuk waktu mengajar subjek major dan juga minor.

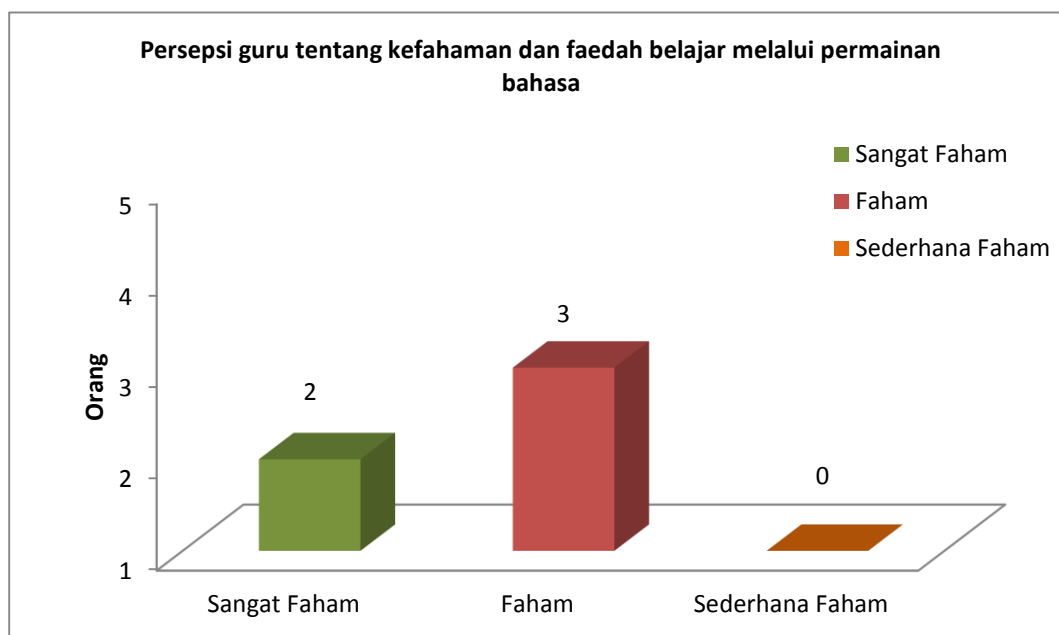
#### 4.2.2: Jenis-jenis permainan bahasa yang kerap dijalankan

**Jadual 4.8:** Jenis-jenis permainan bahasa yang kerap dijalankan.

Jenis Permainan Bahasa	Respons dan Peratus			
	Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
Kuiz	5	0	100	0
Kotak Beracun	3	2	60	40
Kalam Jama'i'	1	4	20	80
Dikir Barat	1	4	20	80
Puzzle	4	1	80	20

Hasil dapatan daripada temubual ke atas lima orang guru bahasa Arab, pengkaji telah mengenalpasti lima jenis permainan bahasa yang kerap dijalankan. Lima jenis permainan ini adalah permainan kuiz, permainan kotak beracun, kalam jama'i (Choral Speaking), dikir barat dan juga puzzle. Kuiz adalah antara permainan bahasa yang gemar digunakan oleh semua guru (100%). Menurut mereka, dengan melaksanakan permainan ini segala mood malas belajar dan rasa mengantuk murid akan segera hilang kerana pada permainan ini terdapat unsur pertandingan dan penglibatan semua murid dalam kumpulan. Selain kuiz, puzzle juga adalah antara permainan bahasa yang menjadi pilihan empat orang guru (80%). Permainan kotak beracun juga tidak terkecuali digunakan oleh tiga orang guru (60%). Menurut salah seorang guru yang menggunakan permainan kotak beracun dalam pengajaran berpendapat bahawa murid seronok bermain kotak beracun kerana padanya ada elemen keseronokan dan dapat mencabar pengetahuan murid untuk menjawab soalan yang diajukan dalam tempoh tertentu diiringi dengan alunan muzik yang menarik. Selain kuiz, puzzle dan kotak beracun, terdapat juga seorang guru (20%) yang mempunyai kemahiran untuk menginterpretasikan dikir barat dan Kalam Jama'i dalam bahasa Arab. Ini sememangnya memerlukan usaha yang lebih selain masa yang panjang untuk menyediakan

bahan dan peralatan. Menurut guru tersebut, selain menanam minat murid terhadap pembelajaran bahasa Arab dengan irama yang digunakan, tujuan berbuat demikian adalah sebagai persediaan awal untuk murid menyertai Mahrajan j-QAF di peringkat daerah. Ini kerana program Mahrajan j-QAF merupakan salah satu aktiviti tahunan di daerah Klang.



**Rajah 4.1:** Persepsi guru tentang kefahaman dan faedah belajar melalui permainan bahasa

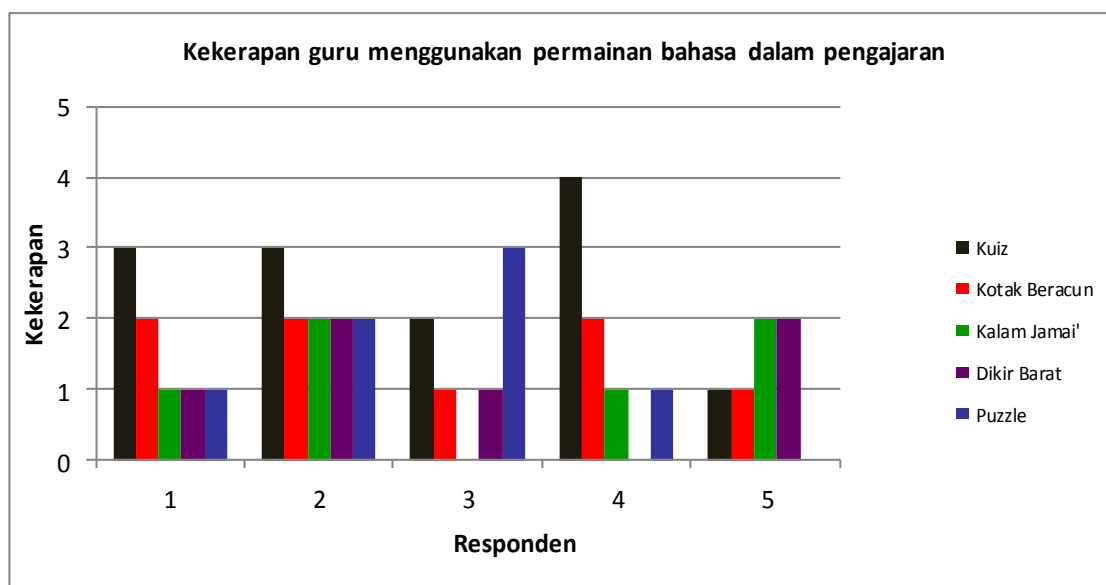
Rajah 4.1 di atas menunjukkan persepsi guru tentang kefahaman dan faedah belajar melalui permainan bahasa. Dapatan daripada kajian mendapati bahawa semua guru faham akan konsep permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran. Tiga orang guru (60%) menunjukkan bahawa mereka faham akan permainan bahasa dan faedah yang diperolehi daripada permainan yang dijalankan. Menurut mereka kanak-kanak belajar dengan didorong oleh permainan. Lebih menyeronokkan lagi apabila bentuk permainan yang dijalankan lebih berhasil sekaligus objektif pembelajaran dapat dicapai oleh murid-murid. Ini berdasarkan kepada teori pelaziman klasik yang menunjukkan bahawa bahasa Arab menjadi permainan terlazim apabila permainan bahasa digunakan sebagai rangsangan untuk

mempelajari bahasa. Selain itu, dapatan juga mendapati dua orang guru (40%) sangat faham akan permainan bahasa dan faedah yang diperolehi daripadanya. Hal ini adalah berdasarkan faedah yang diperolehi daripada permainan yang dijalankan menunjukkan bahawa permainan bahasa memberikan kesan kefahaman yang maksima kepada murid-murid dalam pembelajaran bahasa Arab. Begitu juga dengan pandangan yang dikemukakan oleh pentadbir, beliau berpendapat bahawa pembelajaran melalui permainan bahasa bukan sahaja memudahkan pengajaran guru, malahan membantu murid memahami pembelajaran dengan mudah dan berkesan lebih-lebih lagi dapat membantu memulihkan murid-murid yang lemah.

**Jadual 4.9:** Kekerapan guru menggunakan permainan bahasa dalam sebulan

Permainan	Kekerapan Responden				
	1	2	3	4	5
Kuiz	3	3	2	4	1
Kotak Beracun	2	2	1	2	1
Kalam Jama'ī	1	2	0	1	2
Dikir Barat	1	2	1	0	2
Puzzle	1	2	3	1	0

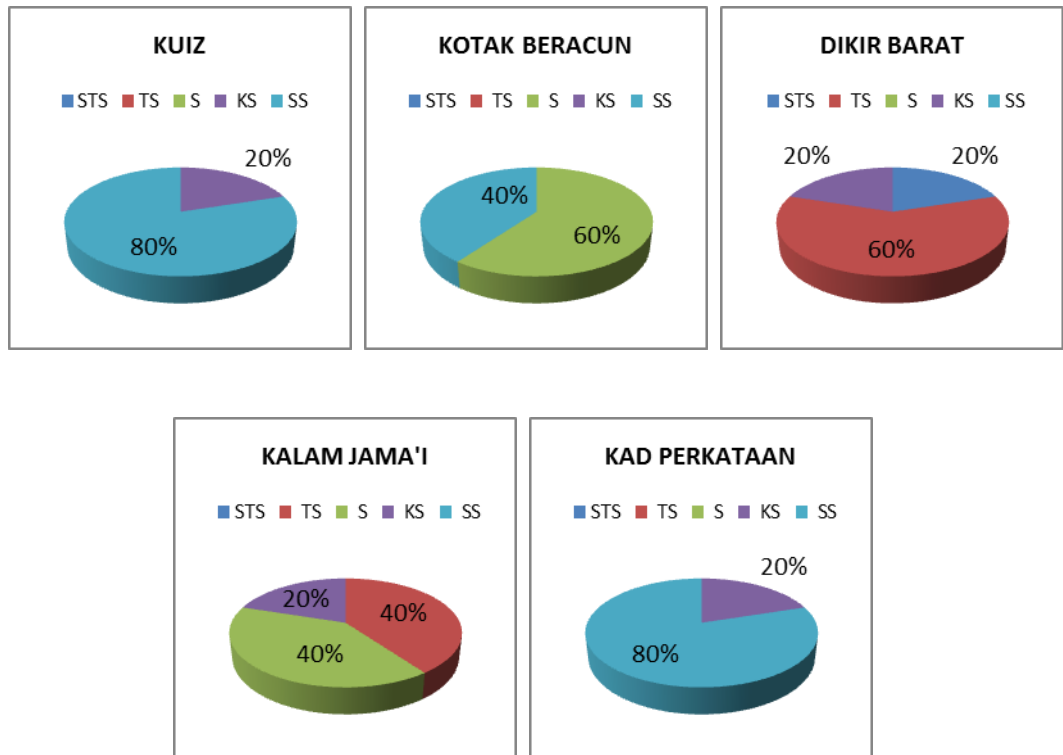




**Rajah 4.2:** Kekerapan guru menggunakan permainan bahasa dalam sebulan

Jadual 4.9 dan graf 4.2 di atas menunjukkan kekerapan guru menggunakan kelima-lima jenis permainan bahasa iaitu kuiz, kotak beracun, kalam jama'i, dikir barat dan puzzle dalam tempoh sebulan. Dapatan daripada temubual mendapati bahawa responden keempat menjalankan kuiz pada setiap minggu dalam pengajarannya. Responden pertama dan kedua pula masing-masing sebanyak tiga kali menjalankan kuiz dalam masa sebulan. Menurut responden keempat, waktu bahasa Arabnya adalah pada akhir waktu dan mengakibatkan mood murid untuk belajar sudah pudar. Dengan demikian, beliau mengambil inisiatif untuk menjalankan permainan kuiz kerana secara tidak langsung ia dapat menghilangkan perasaan malas dan mengantuk murid selain mengembalikan mood murid untuk belajar. Responden ketiga pula didapati tidak menggunakan kalam jama'i dalam pengajarannya tetapi tiga kali menjalankan permainan puzzle dalam sebulan kerana permainan ini adalah antara permainan yang diminati oleh muridnya. Berbeza dengan responden keempat, beliau didapati tidak menggunakan permainan dikir barat dalam pengajarannya kerana beliau kurang mahir dalam menggunakan lenggok dan rentak dikir barat untuk diaplikasikan ke dalam bahasa Arab. Begitu juga halnya dengan responden

yang kelima, responden ini tidak menggunakan permainan puzzle dalam pengajarannya kerana muridnya tidak meminati permainan seperti ini. Manakala dari sudut pengendalian permainan bahasa pula ditunjukkan seperti rajah di bawah. Pengendalian ini memfokuskan kepada persoalan adakah permainan bahasa yang dijalankan mudah dikendalikan atau sebaliknya.



**Rajah 4.3:** Persepsi guru terhadap pengendalian permainan bahasa

Kelima-lima carta pai di atas menunjukkan persepsi guru berkenaan bahan yang digunakan untuk permainan iaitu kuiz, kotak beracun, dikir barat, kalam jama'i dan kad perkataan. Empat orang guru (80%) bersetuju bahawa permainan kuiz dan permainan kad perkataan amat mudah dikendalikan. Berdasarkan temubual yang dijalankan, kuiz didapati antara permainan yang paling mudah dikendalikan kerana permainan ini boleh dijalankan secara spontan dengan hanya perlu menyediakan 'whiteboard marker' dan papan putih sahaja. Bentuk soalan yang dikemukakan juga adalah secara langsung dan spontan. Manakala

untuk kad perkataan pula didapati empat orang guru (80%) sangat bersetuju bahawa bahan untuk permainan ini amat mudah diperolehi iaitu dengan hanya perlu menulis huruf (sekiranya objektif permainan adalah membentuk huruf) dan menulis perkataan (sekiranya objektif pengajaran adalah membentuk perkataan) pada manila kad seterusnya menjalankan permainan bahasa. Ini diikuti dengan dua orang guru (40%) bersetuju bahawa permainan kotak beracun juga merupakan permainan yang amat mudah dikendalikan berbeza dengan permainan dikir barat dan permainan kalam jama'i kerana penghasilan kedua-dua jenis permainan ini memerlukan masa yang panjang dan tenaga yang banyak.

### **4.3 Dapatan soalan ujian**

Tujuan ujian ini dijalankan adalah bagi membandingkan keberkesanan antara pengajaran bahasa Arab yang menggunakan permainan bahasa dengan pengajaran yang tidak menggunakan permainan bahasa. Daripada ujian tersebut akan dihuraikan keputusan yang diperolehi oleh dua kumpulan yang dibahagikan secara rawak iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam ujian pra dan ujian pasca yang dijalankan. Selain itu ia juga akan menghuraikan perbandingan peratusan dan gred yang diperolehi oleh kedua-dua kumpulan ini dan juga peratusan markah mengikut responden. Ia diperkukuhkan lagi dengan ujian-t bagi min perbezaan antara pra ujian dan pasca ujian kumpulan eksperimen dan korelasi hubungan di antara markah pra dan markah pasca dengan pencapaian murid kumpulan eksperimen.

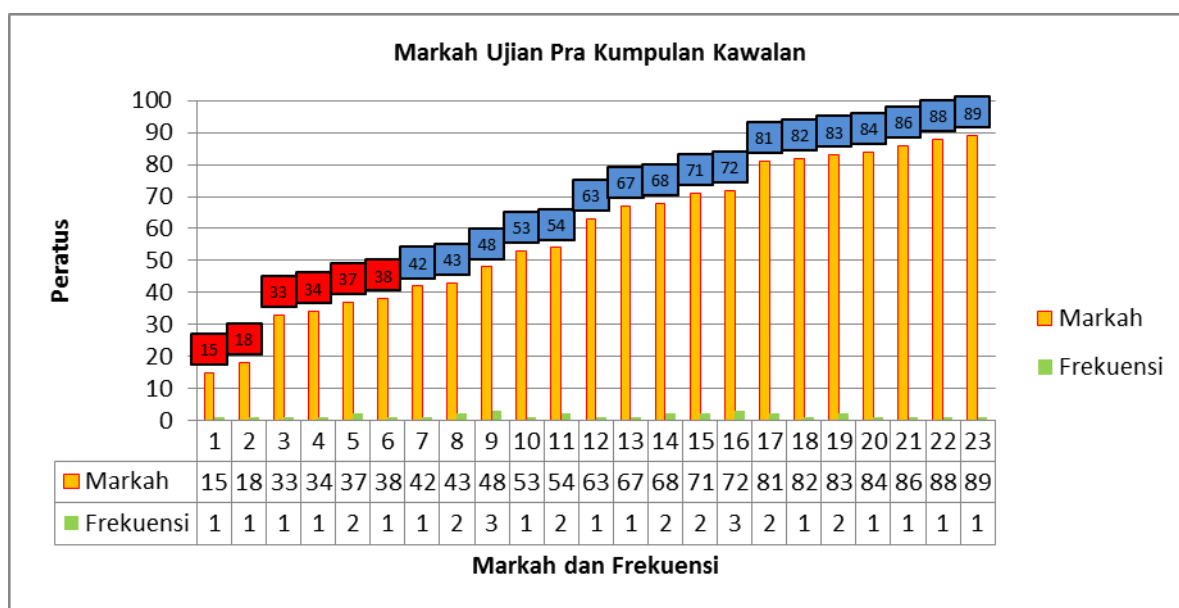
#### **4.3.1 Ujian pra**

Berikut akan dipaparkan markah yang diperolehi oleh murid dalam pra ujian yang dijalankan bagi kedua-dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

##### **4.3.1.1 Keputusan ujian pra**

**Jadual 4.10:** Peratusan markah yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan dalam ujian pra

Markah	Gred	Pengelasan	Kumpulan Kawalan	
			Bil. Murid	Peratus
80 – 100	A	Cemerlang	9	26.5
60 – 79	B	Baik	9	26.5
40 – 59	C	Memuaskan	9	26.5
20 – 39	D	Lemah	5	14.7
0 – 19	E	Sangat Lemah	2	5.9



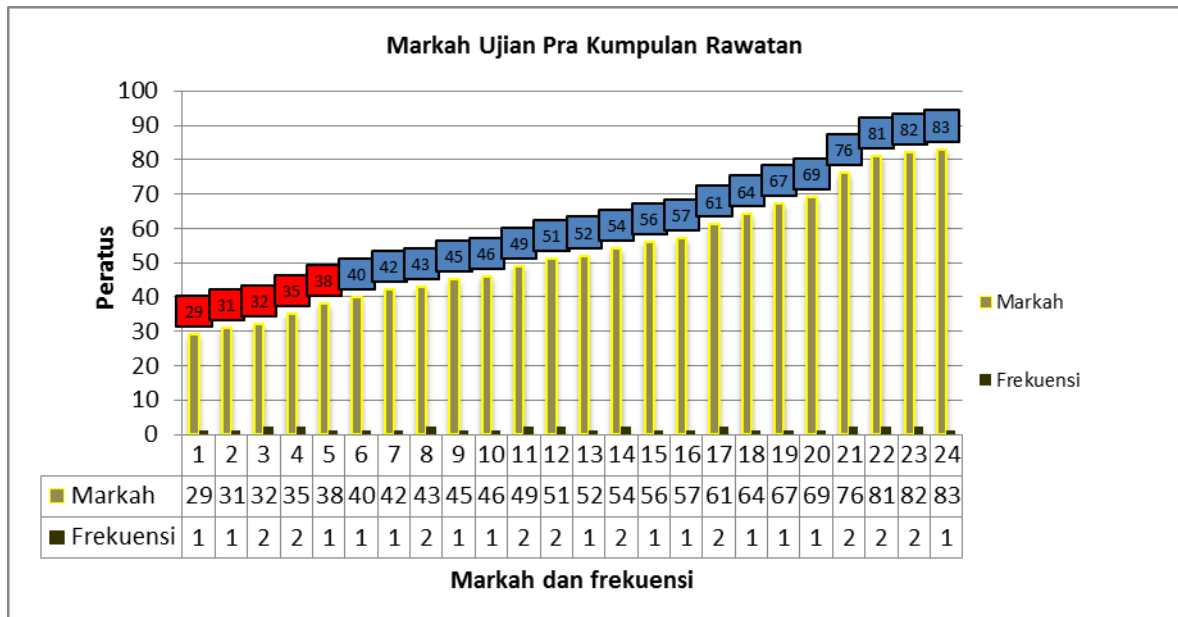
**Rajah 4.4:** Taburan markah pra yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan

Jadual 4.10 dan rajah 4.4 di atas menunjukkan markah, frekuensi dan peratus yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan dalam ujian pra yang dijalankan. Markah minima yang diperolehi oleh murid kumpulan ini adalah 15% dan markah maksima adalah 89%. Jumlah murid yang mendapat gred A, B dan C adalah seramai sembilan orang dengan

markah paling minima gred A adalah 81%, gred B sebanyak 63% dan gred C sebanyak 42%. Manakala bagi markah 48% dan 72% masing-masing diperolehi oleh tiga orang murid. Skor markah antara 37%, 43%, 54%, 68%, 71% dan 81% diperolehi oleh dua orang murid.

**Jadual 4.11:** Peratusan markah yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan dalam ujian pra

Markah	Gred	Pengelasan	Kumpulan Rawatan	
			Bil Murid	Peratus
80 – 100	A	Cemerlang	5	14.7
60 – 79	B	Baik	7	20.6
40 – 59	C	Memuaskan	15	44.1
20 – 39	D	Lemah	7	20.6
0 – 19	E	Sangat Lemah	0	0



**Rajah 4.5:** Taburan markah pra yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan

Jadual 4.11 dan rajah 4.5 di atas menunjukkan markah, frekuensi dan peratus yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan dalam ujian pra yang dijalankan. Tujuh orang murid didapati telah gagal dalam ujian yang dijalankan dengan markah minima yang diperolehi oleh mereka adalah antara 29% hingga 38% dengan gred D. 15 orang murid telah memperolehi gred C dan 7 orang murid memperolehi gred B. Manakala markah maksima adalah 83%, diikuti dengan dua orang murid mendapat 82% dan dua orang murid juga memperolehi markah 81% menjadikan murid tersebut mendapat gred A dalam ujian pra yang dijalankan.

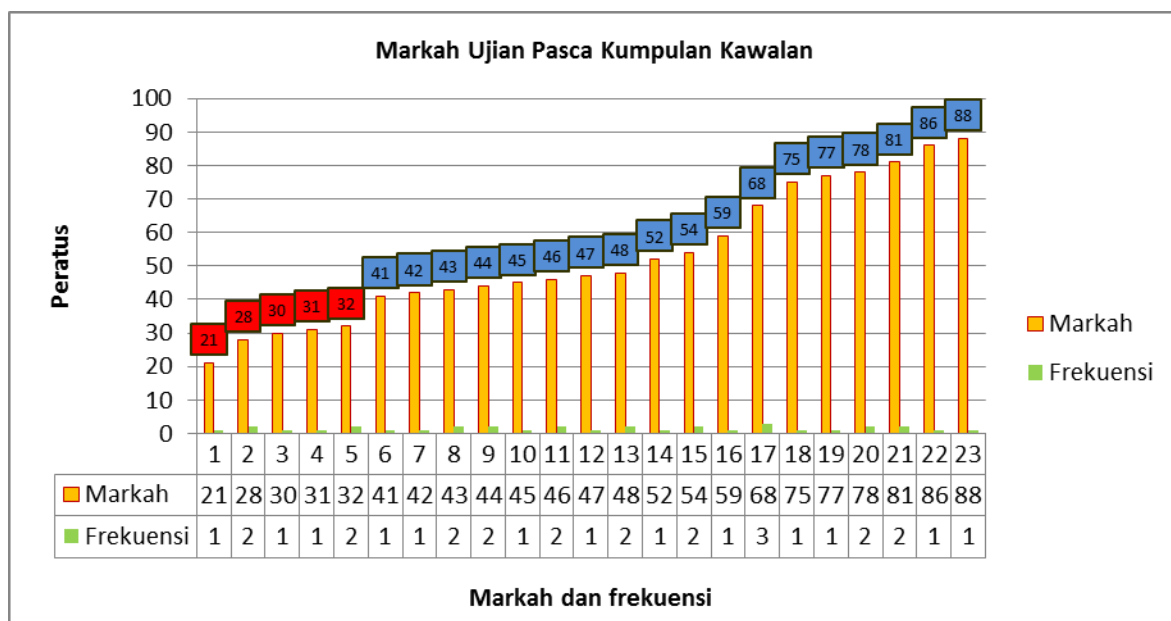
### 4.3.2 Ujian pasca

Berikut akan dipaparkan markah yang diperolehi oleh murid dalam pasca ujian yang dijalankan bagi kedua-dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

#### 4.3.2.1 Keputusan ujian pasca

**Jadual 4.12:** Peratusan markah yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan dalam ujian pasca

<b>Kumpulan Kawalan</b>				
<b>Markah</b>	<b>Gred</b>	<b>Pengelasan</b>	<b>Bil. Murid</b>	<b>Peratus</b>
80 – 100	A	Cemerlang	4	11.8
60 – 79	B	Baik	7	20.6
40 – 59	C	Memuaskan	16	47.1
20 – 39	D	Lemah	7	20.6
0 – 19	E	Sangat Lemah	0	0.0

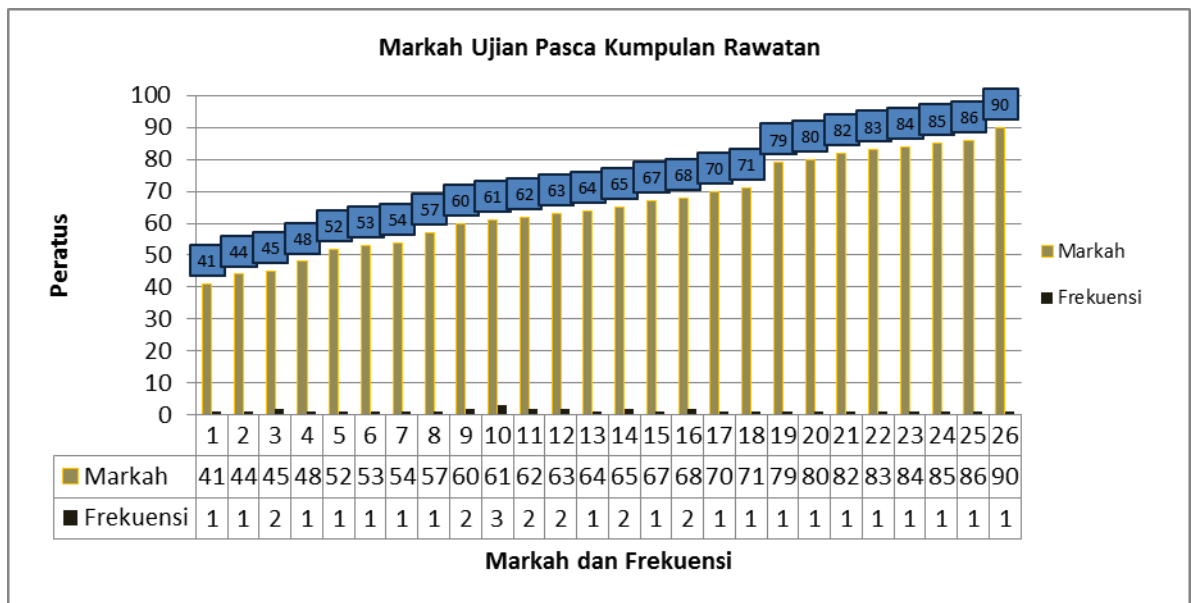


**Rajah 4.6:** Taburan markah pasca yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan

Jadual 4.12 dan graf 4.6 di atas menunjukkan markah, frekuensi dan peratus yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan dalam ujian pasca yang dijalankan. Markah minima yang diperolehi oleh murid kumpulan ini adalah pada gred D dengan markah minima 21%, diikuti dengan 28%, 30%, 31 % dan 32%. Dari segi markah maksima pula, didapati seorang murid telah memperolehi 88% diikuti dengan markah 86% dan dua orang lagi mendapat markah sebanyak 81% menjadikan jumlah murid yang mendapat gred A adalah seramai empat orang.

**Jadual 4.13:** Peratusan markah yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan dalam ujian pasca

<b>Kumpulan Rawatan</b>				
<b>Markah</b>	<b>Gred</b>	<b>Pengelasan</b>	<b>Bil Murid</b>	<b>Peratus</b>
80 – 100	A	Cemerlang	7	20.6
60 – 79	B	Baik	18	53
40 – 59	C	Memuaskan	9	26.5
20 – 39	D	Lemah		
0 – 19	E	Sangat Lemah		



**Rajah 4.7:** Taburan markah pasca yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan

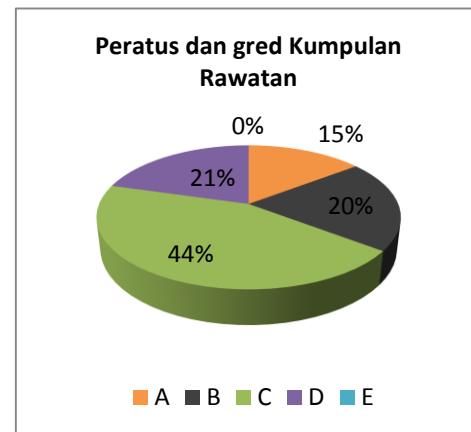
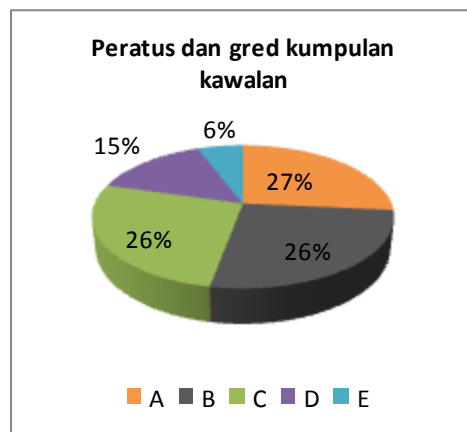
Jadual 4.13 dan rajah 4.7 di atas menunjukkan markah, frekuensi dan peratus yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan dalam ujian pasca yang dijalankan. Semua murid didapati telah lulus dalam ujian yang dijalankan, dengan markah minima yang diperolehi oleh kumpulan ini adalah 41% dan markah maksima adalah 90%. Begitu juga jika dilihat dari sudut jumlah murid yang mendapat gred A, ia didapati telah meningkat seramai dua orang menjadikan keseluruhan jumlah murid yang mendapat A adalah seramai tujuh orang..



### 4.3.3 Perbandingan peratusan dan gred

**Jadual 4.14:** Perbandingan peratusan dan gred kumpulan eksperimen dalam pra ujian

Markah	Gred	Pengelasan	Kumpulan Kawalan		Kumpulan Rawatan	
			Bil. Murid	Peratus	Bil Murid	Peratus
80 – 100	A	Cemerlang	9	26.5	5	14.7
60 – 79	B	Baik	9	26.5	7	20.6
40 – 59	C	Memuaskan	9	26.5	15	44.1
20 – 39	D	Lemah	5	14.7	7	20.6
0 – 19	E	Sangat Lemah	2	5.9	0	0



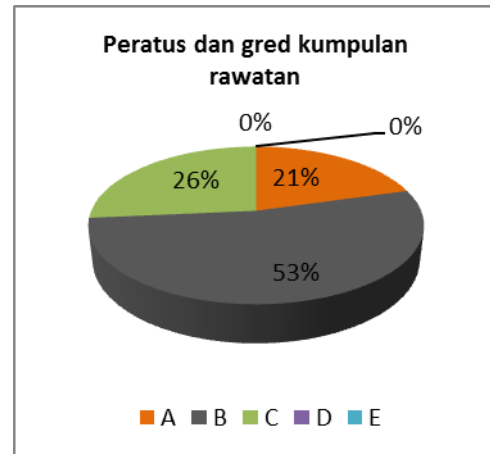
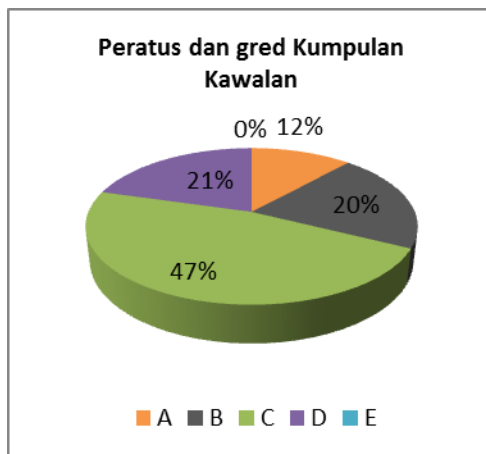
**Rajah 4.8:** Perbandingan peratusan dan gred pra ujian kumpulan eksperimen

Jadual 4.14 dan rajah 4.8 di atas menunjukkan bilangan murid serta peratusan yang diperolehi dalam pra ujian yang dijalankan. Keputusan daripada ujian mendapati bilangan serta peratusan murid yang memperoleh gred A dan B daripada kumpulan kawalan mengatasi bilangan serta peratusan murid yang diperolehi oleh murid kumpulan rawatan. Namun begitu, murid yang memperoleh gred C dan D daripada kumpulan rawatan mengatasi gred yang diperolehi oleh murid kumpulan kawalan. Peratus sangat lemah tidak

diperolehi oleh murid kumpulan rawatan, namun ianya diperolehi oleh dua orang murid (5.9%) daripada kumpulan kawalan.

**Jadual 4.15:** Perbandingan peratusan dan gred kumpulan eksperimen dalam pasca ujian

Markah	Gred	Pengelasan	Kumpulan Kawalan		Kumpulan Rawatan	
			Bil. Murid	Peratus	Bil Murid	Peratus
80 – 100	A	Cemerlang	4	11.8	7	20.6
60 – 79	B	Baik	7	20.6	18	53
40 – 59	C	Memuaskan	16	47.1	9	26.5
20 – 39	D	Lemah	7	20.6		
0 – 19	E	Sangat Lemah	0	0.0		

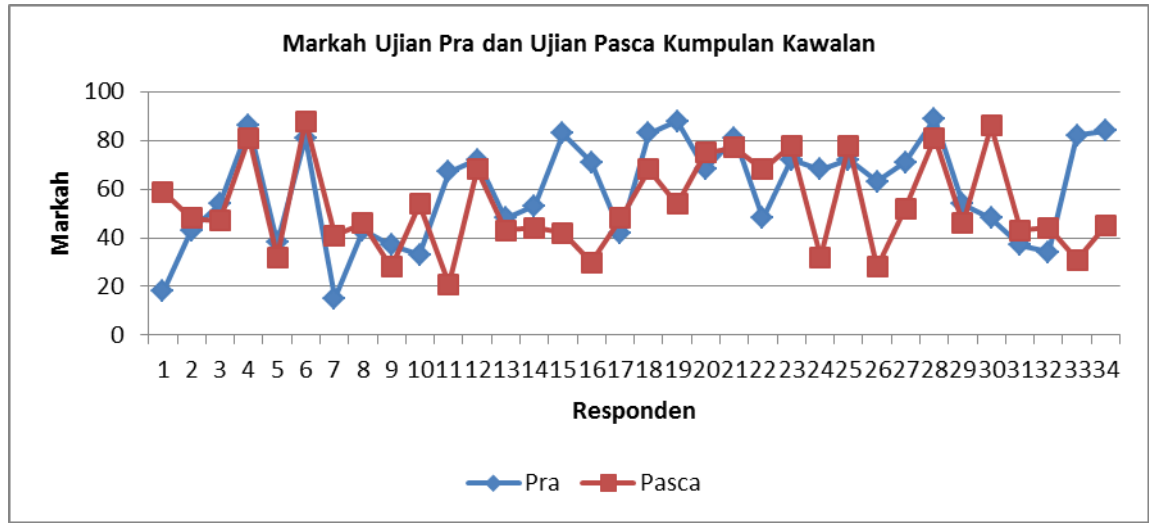


**Rajah 4.9:** Perbandingan peratusan dan gred pasca ujian kumpulan eksperimen

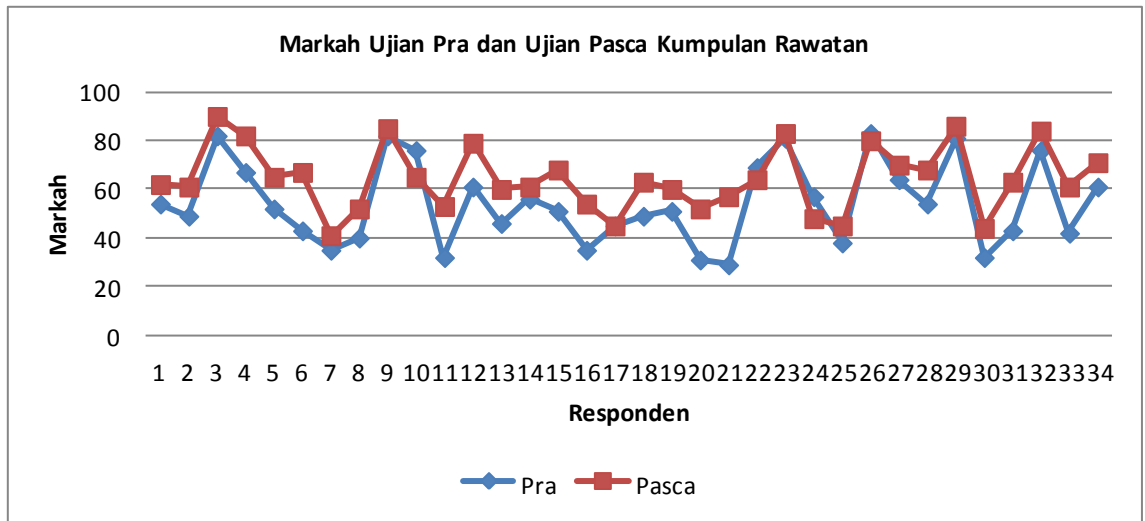
Jadual 4.15 dan rajah 4.9 di atas menunjukkan markah dan gred yang diperolehi oleh kedua-dua kumpulan setelah ujian pasca dijalankan. Dapatan daripada ujian pasca yang dijalankan ke atas kumpulan rawatan mendapati bahawa tiada markah lemah dan sangat lemah yang diperolehi oleh murid kumpulan ini. Berbeza pula dengan kumpulan kawalan yang menunjukkan (20.6%) atau tujuh orang murid mendapat gred lemah. Peratus lulus

gred B bagi kumpulan rawatan juga menunjukkan peningkatan seramai sepuluh orang dengan jumlah keseluruhan yang mendapat gred B adalah seramai 18 orang murid (53%) iaitu separuh daripada murid yang mendapat gred tersebut. Peningkatan ini sememangnya merupakan suatu keputusan yang membanggakan. Keputusan bagi Gred C juga memberangsangkan apabila ia menunjukkan penurunan seramai sepuluh orang murid dengan perbezaan penurunan seramai lima orang daripada keputusan sebelum ini iaitu seramai 15 orang. Walaupun peningkatan hanya dua orang murid (5.9%) yang mendapat gred A selepas ujian pasca dijalankan, ia bukanlah suatu yang mengecewakan kerana guru mendapati keseluruhan murid telah berjaya dalam ujian tersebut dan tiada murid yang mendapat gred lemah dan juga sangat lemah selepas ujian pasca dijalankan.

#### 4.3.4 Perbandingan markah mengikut responden



**Rajah 4.10:** Perbandingan markah pra ujian dan pasca ujian kumpulan kawalan bagi setiap responden



**Rajah 4.11:** Perbandingan markah pra ujian dan pasca ujian kumpulan rawatan bagi setiap responden

Jika diperhatikan, terdapat dua garisan mewakili kedua-dua graf di atas iaitu garisan biru dan garisan merah. Garisan biru mewakili keputusan ujian pra dan garisan merah pula mewakili keputusan ujian pasca. Daripada keputusan pra ujian yang diperolehi, didapati

garisan biru (ujian pra) kumpulan kawalan mengatasi garisan biru (ujian pra) kumpulan rawatan. Ini juga menunjukkan bahawa peratusan lulus kumpulan kawalan adalah lebih tinggi berbanding peratusan lulus kumpulan rawatan.

Akan tetapi, sebaliknya pula yang berlaku selepas eksperimen dan ujian pasca dijalankan, didapati garisan merah (ujian pasca) kumpulan rawatan mengatasi garisan merah (ujian pra) kumpulan kawalan. Garisan merah (ujian pasca) kumpulan kawalan didapati berada pada kedudukan yang tidak menentu dan berubah-ubah dimana perubahan ini telah berlaku terhadap beberapa orang murid telah mendapat skor markah yang tinggi pada ujian pra tetapi skor markah yang rendah dalam ujian pasca. Berbeza dengan graf di atas, peningkatan markah telah berlaku pada setiap murid kumpulan ini menjadikan garisan merah berada pada kedudukan teratas.

#### 4.3.5 Ujian-t bagi min perbezaan antara pra ujian dan pasca ujian kumpulan eksperimen

Berikut akan dipaparkan ujian-t yang diperolehi oleh murid dalam pra ujian dan pasca ujian yang dijalankan bagi kedua-dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

##### 4.3.5.1 Ujian -t bagi min perbezaan antara pra ujian dan pasca ujian kumpulan kawalan

**Jadual 4.16:** Ujian -t bagi min perbezaan antara pra ujian dan pasca ujian kumpulan kawalan

		Min	Sisihan Piawai	Min Ralat Piawai	95% Confidence interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			

Kawalan	Markah Pra Markah Pasca	6.471	23.299	3.996	-1.659	14.600	1.619	33	.115*
---------	----------------------------------	-------	--------	-------	--------	--------	-------	----	-------

Nota: \* Signifikan pada aras keertian 0.05

Jadual 4.16 di atas menunjukkan nilai kebarangkalian yang diperoleh ( $t= 1.619$ ,  $df = 33$ ,  $p>0.05$ ) adalah lebih daripada nilai yang ditentukan, maka hipotesis nol kedua ( $H_02$ ) yang menyatakan bahawa tidak ada perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dan pasca bagi responden yang diajarkan bahasa Arab secara tradisional adalah diterima. Dengan penerimaan  $H_02$ , maka hipotesis alternatif kedua ( $H_a2$ ) yang menyatakan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi kumpulan responden kumpulan kawalan adalah ditolak. Ini bermakna murid memperoleh markah min markah ujian pasca yang lebih rendah secara signifikan berbanding dengan min markah ujian pra. Dengan ini kita boleh menyimpulkan bahawa kaedah pengajaran secara tradisional tidak lagi berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

#### 4.3.5.2 Ujian –t bagi min perbezaan antara pra ujian dan pasca ujian kumpulan kawalan

**Jadual 4.17: Ujian –t bagi bagi min perbezaan antara pra ujian dan pasca ujian kumpulan rawatan**

		Min	Sisihan Piawai	Min Ralat Piawai	95% Confidence interval of the Difference		T	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
Rawatan	Markah Pra	-10.353	9.629	1.651	-13.713	-6.993	-6.269	33	.000*

	Markah Pasca								
--	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Nota: \* Signifikan pada aras keertian 0.05

Berdasarkan jadual 4.17 di atas, nilai kebarangkalian yang diperoleh ( $t = -6.269$ ,  $df = 33$ ,  $p < 0.05$ ) adalah kurang daripada nilai yang ditentukan, maka hipotesis nol pertama ( $H_01$ ) adalah ditolak. Dengan penolakan  $H_01$ , maka hipotesis alternatif pertama ( $H_{a1}$ ) yang menyatakan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi kumpulan responden kumpulan rawatan diterima. Ini bermakna murid memperoleh markah min ujian pasca yang lebih tinggi secara signifikan berbanding dengan min markah ujian pra. Dengan ini, boleh menyimpulkan bahawa kaedah permainan bahasa memang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab pada tahap signifikan, atau tahap keyakinan (95%).

#### 4.3.6 Korelasi hubungan di antara markah pra dan markah pasca dengan pencapaian murid kumpulan eksperimen

**Jadual 4.18:** Korelasi hubungan di antara markah pra dan markah pasca dengan pencapaian murid kumpulan eksperimen

		N	Korelasi ( r )	Signifikan
Kawalan	Markah Pra & Markah Pasca	34	.320	0.65*
Rawatan	Markah pra & Markah Pasca	34	.821	.000*

Nota: \* Signifikan pada aras keertian 0.05

Jadual 4.18 menunjukkan korelasi hubungan antara markah pra dan markah pasca kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Bagi markah pra dan markah pasca kumpulan kawalan pula, nilai signifikan adalah  $p=0.65$  dan ini bermakna tidak ada hubungan yang signifikan antara kumpulan kawalan yang menggunakan pengajaran tradisional dengan pencapaian murid kerana nilai  $p>0.05$ . Nilai indeks korelasi mencatat nilai  $r=0.320$  dan ini menunjukkan hubungan yang sangat sederhana antara kedua-dua pemboleh ubah kerana skalanya lebih dari 0.30. Manakala bagi markah pra dan markah pasca kumpulan rawatan, nilai signifikan adalah  $p=0.00$ . Ini bermakna terdapat hubungan yang signifikan antara kumpulan rawatan yang menggunakan permainan bahasa dengan pencapaian murid kerana nilai  $p<0.05$ . Nilai indeks korelasi mencatat nilai  $r=0.821$  dan ini menunjukkan hubungan yang sangat kuat di antara kedua pemboleh ubah kerana skalanya lebih dari 0.80.

#### **4.4    Dapatan pemerhatian**

Di samping eksperimen dan ujian ke atas kedua-dua kumpulan, pemerhatian ke atas sikap dan minat murid sepanjang pengajaran dan pembelajaran yang berlangsung juga turut dijalankan. Berdasarkan pemerhatian yang dilakukan terhadap ketiga-tiga permainan ini, didapati bahawa guru berjaya meningkatkan motivasi pelajar untuk terlibat secara aktif dalam aktiviti pembelajaran dengan memberi pengiktirafan, menjalankan langkah pengukuhan dan meningkatkan kesungguhan dalam memberi respon dengan memberi maklum balas. Maka dalam persekitaran pembelajaran yang menggalakkan, pelajar berasakan mereka mempunyai kemampuan untuk turut menyumbang kepada aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Dengan penglibatan pelajar yang aktif, secara langsung dapat membantu mereka menguasai kandungan ilmu yang diajar atau kemahiran yang ingin dipelajari.



#### 4.4.1 Keberkesanan permainan bahasa terhadap sikap dan minat murid

**Jadual 4.19:** Sikap dan minat murid semasa permainan bahasa dijalankan

Sikap murid	Respons dan Peratus			
	Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
Semasa melakukan aktiviti bermain, adakah murid-murid aktif?	30	4	88	12
Semasa murid-murid melakukan aktiviti bermain, adakah mereka terlibat sepenuhnya?	26	8	77	23
Adakah murid-murid merasa seronok semasa melakukan aktiviti bermain?	34	0	100	0
Semasa aktiviti bermain dijalankan, adakah murid-murid nakal apabila melakukan aktiviti?	12	22	35	65
Adakah murid-murid bertanya semasa menjalankan aktiviti bermain?	18	16	53	47
Adakah murid-murid memberi cadangan semasa menjalankan aktiviti bermain?	19	15	56	44
Semasa murid-murid menjalankan aktiviti bermain, adakah murid-murid kreatif melakukan permainan tersebut?	22	12	65	35
Adakah murid-murid menunjukkan minat semasa aktiviti bermain dijalankan?	34	0	100	0
Semasa aktiviti bermain, adakah murid-murid mengamalkan nilai bekerjasama?	26	8	77	23
Semasa menjalankan aktiviti permainan, adakah murid-murid mendengar arahan guru?	25	9	74	26

Sepanjang pemerhatian, didapati 30 orang murid (88%) aktif dan 26 orang murid (77%) melibatkan diri sepenuhnya dalam permainan bahasa yang dijalankan. Kesemua murid (100%) menunjukkan rasa seronok semasa melakukan aktiviti untuk ketiga-tiga jenis permainan ini. 18 orang murid (53%) bersuara untuk bertanyakan guru akan soalan yang

kurang difahami. Disiplin dan tahap kenakalan murid sepanjang permainan juga dapat dikawal kerana guru akan menunaikan janjinya untuk menolak markah kumpulan sekiranya didapati ahli kumpulan melanggar disiplin permainan. Dengan demikian, didapati 26 orang murid (77%) dapat mengamalkan nilai bekerjasama dan 25 orang murid (74%) dapat mendengar dan mematuhi arahan guru. Oleh yang demikian, guru boleh menerapkan nilai positif seperti tuntutan supaya belajar bersungguh-sungguh, mematuhi arahan guru, berdisiplin dan saling tolong menolong dalam apa jua keadaan.

#### **4.4.2 Sikap dan minat murid selepas permainan bahasa dijalankan**

Selepas sesi pengajaran aktiviti bermain dijalankan, didapati murid-murid berpuas hati dengan permainan bahasa yang dijalankan. Jelas terpamer keseronokan di wajah murid selepas melakukan aktiviti bermain. Sebahagian daripada murid didapati bermotivasi untuk belajar bahasa Arab di rumah. Terdapat juga sebahagian murid meminta supaya pengkaji mengadakan lagi permainan di dalam kelas. Sebagai menguji kefahaman mereka dalam pengajaran menggunakan permainan bahasa, pengkaji mengajukan salah satu soalan yang terdapat dalam permainan kad perkataan seperti menyusun semula huruf-huruf yang disebutkan oleh guru. Ternyata murid tersebut dapat menjawabnya dengan mudah dan pantas. Hal ini jelas menunjukkan bahawa murid-murid faham akan isi pelajaran yang telah diajar semasa sesi pembelajaran serta telah menunjukkan minat untuk mempelajari bahasa Arab.

#### **4.4.3 Masalah yang dihadapi oleh guru semasa mengendalikan permainan bahasa**

Sepanjang pemerhatian dan eksperimen yang dijalankan, pengkaji telah mengenalpasti beberapa masalah yang dihadapi oleh guru dalam eksperimen ini. Masalah yang dihadapi oleh guru ini dibahagikan kepada dua iaitu yang berkaitan dengan pembelajaran murid dan

juga berkaitan dengan pengajaran guru itu sendiri. Antara masalah yang berkaitan dengan pembelajaran murid adalah seperti jadual di bawah:

**Jadual 4.20:** Masalah yang dihadapi semasa permainan bahasa dijalankan

Bil	Masalah	Kekerapan	Peratus %
1	Kesukaran membezakan bunyi huruf yang sama (huruf yang difokuskan dalam sukatan bahasa Arab tahun lima) seperti <u>صباح</u> / <u>سلام</u> / <u>ثواب</u>	24	70.6
2	Kekeliruan pada huruf yang bertanda syaddah <u>المعلم</u> ، <u>التلاميذ</u> ، <u>الضابط</u> ، dan tidak bersyaddah pada perkataan <u>العلم</u>	27	79.4
3	Sukar membezakan perkataan yang dibaca panjang (mad) <u>الحارس</u> ، <u>ساحة</u> dan pendek (bukan mad) seperti <u>أنا</u> ، <u>الجرس</u> .	24	70.6
4	Kekeliruan pada huruf yang berbentuk sama seperti <u>صباح</u> / <u>سلام</u> / <u>ثواب</u>	22	64.7
5	Kesalahan bacaan pada huruf yang bertanda sukun (◌ْ) seperti <u>منتظمة</u> ، <u>ينصرف</u> ، <u>يرفع</u> ، <u>يصطف</u> .	28	82.3

Dapatan pemerhatian menunjukkan bahawa seramai 28 orang murid atau 82.3% melakukan kesalahan bacaan pada huruf yang bertanda sukun. Daripada peratus yang dicatatkan didapati mereka tidak dapat membunyikan huruf منتظمة، ينصرف، يرفع، يصطف. Diikuti dengan seramai 27 orang murid atau 79.4% keliru pada huruf yang bertanda *syaddah* dan tidak

bertanda *syaddah* seperti perkataan التَّامِيزُ، الصَّابِطُ، المَعْلَمُ. Seterusnya adalah sukar membezakan atau menentukan bunyi huruf yang sama seperti صَبَاحٍ / سَلَامٍ / ثَوَابٍ mengikut sukatan bahasa Arab tahun lima turut dikenalpasti antara masalah yang dihadapi oleh murid dengan catatan seramai 24 orang atau 70.6%. Masalah ini dikenalpasti antara masalah dihadapi oleh murid ketika permainan menyusun huruf dan perkataan bagi permainan kad huruf dan perkataan. Bilangan murid dan peratus yang sama turut dicatatkan bagi masalah sukar membezakan antara perkataan yang dibaca panjang (mad) seperti سَاحَةِ الحَارِسِ، dan pendek (bukan mad) seperti أَيُّهَا الجَرَسِ.

Masalah-masalah ini telah dikenalpasti agar diberikan penekanan dan perhatian yang lebih oleh guru semasa proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Ini bermakna semasa mengajar guru perlu memfokuskan sebutan huruf, bacaan dan sebagainya pada setiap murid sehingga didapati tiada lagi keciciran murid bagi masalah tersebut kerana permasalahan yang difokuskan ini juga berkait rapat dengan pembacaan al-Quran al-Karim.

Manakala masalah yang berkaitan dengan pengajaran guru pula adalah berkaitan tempoh masa yang singkat terpaksa diberikan oleh guru kepada murid untuk menjawab soalan yang dikemukakan berikutan kekangan masa yang dihadapi oleh guru dalam pengajaran bahasa Arab. Ini ditambah lagi apabila guru menggunakan ketiga-tiga jenis permainan bahasa dalam tempoh masa yang sama.

Selain itu, guru juga tidak berpeluang untuk memperbaiki bentuk-bentuk kesalahan yang dilakukan oleh murid. Hal ini boleh menyebabkan murid akan mengulangi kesalahan yang

sama pada masa akan datang. Masalah ini bukan sahaja dihadapi oleh guru semasa eksperimen yang dijalankan, malahan juga diakui oleh guru-guru lain yang turut berpendapat bahawa tempoh masa enam puluh minit yang ditetapkan untuk mengajar bahasa Arab melalui permainan bahasa didapati tidak mencukupi bagi semua guru (100%), lebih-lebih lagi bagi guru yang menjalankan pengajaran melalui permainan bahasa seperti dikir barat dan kalam jama'î yang sememangnya memerlukan tempoh masa yang agak lama.

Selain tempoh masa dan ruang, tempat juga memainkan peranan yang penting dalam pelaksanaan permainan bahasa. Faktor tempat perlu dipertimbangkan terutama ketika guru ingin menggunakan peralatan elektronik seperti LCD, komputer atau sebagainya dalam pengajaran dan pembelajaran. Kenyataan ini diakui oleh dua orang guru (40%) yang berpendapat bahawa tempat juga merupakan faktor penting dalam permainan bahasa. Manakala tiga orang guru (60%) lagi mengatakan bahawa tempat permainan bahasa bukanlah faktor utama untuk diadakan permainan bahasa bagi permainan seperti puzzle, kuiz dan kad perkataan; ia adalah sesuai dilaksanakan dimana sahaja dan tidak semestinya di dalam kelas atau bilik khas.

#### **4.5 Penutup**

Keseluruhannya, segala dapatan daripada borang soal selidik, temubual, soalan pengujian dan pemerhatian telah dihuraikan dengan terperinci oleh pengkaji dengan menggunakan dua jenis statistik iaitu statistik deskriptif dan statistik inferensi. Keseluruhan daripada dapatan membuktikan bahawa permainan bahasa memberi kesan yang positif kepada pembelajaran murid terhadap bahasa Arab. Ringkasnya, dalam suasana pembelajaran yang penuh dengan masalah dan kritikan ini, tugas guru menjadi seakan-akan mustahil. Dalam

menyelesaikan masalah ini, kita haruslah terlebih dahulu mengenali masalah tersebut, dan seterusnya mencari penyelesaiannya. Tidak dapat dinafikan bahawa tugas para guru itu tidaklah ringan. Masalah yang wajib diatasi bukan sahaja masalah bahasa, bahkan juga masalah sosial, budaya, psikologi, dan pedagogi.

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN, CADANGAN DAN PENUTUP**

#### **5.0 Pendahuluan**

Bab ini akan membincangkan tentang keputusan yang telah dibentangkan dalam bab empat. Perbincangan meliputi dapatan keseluruhan yang diperolehi dan kesimpulan-kesimpulan yang berkaitan dengan dapatan kajian yang dibincangkan dalam bab sebelumnya. Pengkaji akan mengemukakan beberapa cadangan untuk kajian seterusnya yang berkaitan dengan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran menggunakan permainan bahasa.

#### **5.1 Kesimpulan**

Pengkaji akan mengutarakan beberapa kesimpulan berdasarkan analisis dapatan dan menginterpretasi kesemua dapatan penting yang telah diperolehi dalam bab empat. Perkara yang dapat disimpulkan oleh pengkaji daripada dapatan kajian yang dijalankan adalah seperti berikut:

##### **5.1.1 Dapatan Keseluruhan**

- 1) Dapatan daripada soal selidik ke atas murid mendapati bahawa pengajaran dan pembelajaran melalui permainan bahasa merupakan perkara yang diminati oleh semua murid. Ini dibuktikan oleh kenyataan daripada 24 orang murid (70%) kumpulan rawatan dan 25 orang murid (73%) daripada kumpulan kawalan yang menyatakan bahawa pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih seronok sekiranya sekiranya guru mengajar mereka melalui permainan bahasa.

- 2) 50 orang murid (73%) percaya bahawa mereka akan lebih mudah memahami bahasa Arab sekiranya guru mengajar mereka melalui kaedah permainan bahasa. Begitu juga dengan pandangan 29 orang murid (85%) daripada kumpulan rawatan dan 25 orang murid (73%) daripada kumpulan kawalan mengatakan bahawa bahasa Arab akan menjadi bahasa yang lebih mudah sekiranya guru mengajar mereka melalui permainan bahasa.
- 3) Selain itu, 17 orang murid (50%) daripada kumpulan rawatan dan 16 orang murid (47%) kumpulan kawalan bersetuju mengatakan bahawa guru banyak menggunakan permainan bahasa semasa mengajar. Dengan penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran, 48 orang murid (70%) bersetuju mengatakan bahawa disiplin mereka dapat dikawal baik oleh guru sekiranya guru mengajar mereka melalui permainan bahasa.
- 4) Dapatan daripada temubual yang dijalankan, pengkaji telah mengenalpasti lima jenis permainan bahasa yang telah dijalankan. Antaranya adalah permainan kuiz, permainan kotak beracun, kalam jama'ī (*Coral Speaking*), dikir barat dan puzzle.
- 5) Selain kuiz, puzzle dan kotak beracun, terdapat juga guru yang mempunyai kemahiran untuk menginterpretasikan dikir barat dan kalam jama'ī dalam bahasa Arab. Ini sememangnya memerlukan suatu usaha yang lebih selain masa yang panjang untuk menyediakan bahan dan peralatan. Menurut guru tersebut, selain menanam minat murid terhadap bahasa Arab dengan irama yang digunakan, tujuan berbuat demikian adalah sebagai persediaan awal untuk murid menyertai Mahrajan j-QAF di Peringkat Daerah.



- 6) Semua guru faham akan konsep permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini dinyatakan oleh tiga orang guru (60%) yang menunjukkan mereka faham akan permainan bahasa dan faedah yang diperolehi oleh murid daripada permainan yang dijalankan. Menurut mereka, kanak-kanak belajar dengan didorong oleh permainan.
- 7) Nilai kebarangkalian yang diperolehi ( $t = -6.269$ ,  $df = 33$ ,  $p < 0.05$ ) daripada program spss versi 12.0 adalah kurang daripada nilai yang ditentukan, maka hipotesis nol kedua ( $H_{o1}$ ) adalah ditolak. Dengan penolakan  $H_{o1}$ , maka Hipotesis Alternatif ( $H_{a1}$ ) yang menyatakan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi kumpulan responden kumpulan kawalan diterima. Ini bermakna murid memperoleh markah min markah ujian pasca yang lebih tinggi secara signifikan berbanding dengan min markah ujian pra. Dengan ini kita boleh menyimpulkan bahawa kaedah permainan bahasa memang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab pada tahap signifikan, atau tahap keyakinan (95%).
- 8) Nilai kebarangkalian yang diperolehi ( $t = 1.619$ ,  $df = 33$ ,  $p > 0.05$ ) adalah lebih daripada nilai yang ditentukan, maka hipotesis nol kedua ( $H_{o2}$ ) yang menyatakan bahawa tidak ada perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dan pasca bagi responden yang diajarkan bahasa Arab secara tradisional adalah diterima. Dengan penerimaan  $H_{o2}$ , maka Hipotesis Alternatif ( $H_{a1}$ ) yang menyatakan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam min markah ujian pra dengan min ujian pasca bagi kumpulan responden kumpulan kawalan ditolak. Ini bermakna murid memperoleh markah min markah ujian pasca yang lebih rendah secara signifikan berbanding dengan min markah

ujian pra. Dengan ini kita boleh menyimpulkan bahawa kaedah pengajaran secara tradisional tidak berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

9) Bagi markah pra dan markah pasca kumpulan rawatan, nilai signifikan adalah  $p=0.00$  dan ini bermakna terdapat hubungan yang signifikan antara kumpulan rawatan yang menggunakan permainan bahasa dengan pencapaian murid kerana nilai  $p<0.05$ . Nilai indeks korelasi mencatatkan nilai  $r=0.821$  dan ini menunjukkan hubungan yang sangat kuat di antara kedua pemboleh ubah kerana skalanya lebih dari 0.80. Manakala bagi markah pra dan markah pasca kumpulan kawalan pula, nilai signifikan adalah  $p=0.65$  dan ini bermakna tidak ada hubungan yang signifikan di antara kumpulan kawalan yang menggunakan pengajaran tradisional dengan pencapaian murid kerana nilai  $p>0.05$ . Nilai indeks korelasi mencatatkan nilai  $r=0.320$  dan ini menunjukkan hubungan yang sangat sederhana antara kedua-dua pemboleh ubah kerana skalanya lebih dari 0.30.

10) Kecenderungan minat murid terhadap pembelajaran bahasa Arab adalah berkait rapat dengan bahan yang digunakan oleh guru dalam pengajaran. Ini adalah berdasarkan hasil dapatan soal selidik telah mendapati bahawa jawapan yang diberikan adalah komputer, susun puzzle dalam bahasa Arab, melukis, tarian, cari perkataan dalam tepung dan sukan menjadi pilihan murid-murid untuk mempelajari bahasa Arab. Ini terbukti selepas eksperimen yang dijalankan kerana terdapat sebilangan murid meminta supaya pengkaji mengadakan lagi ketiga-tiga permainan bahasa tersebut.

11) Pengkaji mendapati bahawa kaedah permainan memang berkesan dan menarik minat murid kerana sepanjang proses eksperimen dijalankan, murid dilihat seronok dan cuba mencari jawapan dengan bersungguh-sungguh. Minat responden juga dapat dilihat apabila mereka meminta pengkaji menjalankan lagi permainan bahasa tersebut.

### **5.1.2 Aspek Pengajaran Guru**

- 1) Para guru hendaklah memikirkan permainan yang lebih menarik dan efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran agar murid-murid lebih berminat terhadap subjek yang diajar. Guru tidak sewajarnya menumpukan seluruh perhatian terhadap satu-satu strategi yang tertentu sahaja dan tidak berani mencuba strategi-strategi terkini yang lebih mencabar dan mungkin lebih sesuai dengan keperluan murid mereka.
- 2) Para guru perlu menyediakan bahan atau alat yang secukupnya dalam melaksanakan aktiviti pengajaran. Bahan tersebut haruslah memberi kesan dalam meningkatkan prestasi murid.
- 3) Guru seharusnya memberi garis panduan kepada murid untuk mengendalikan bahan atau alat dalam melakukan aktiviti permainan bahasa.
- 4) Guru juga harus tahu kaedah menggunakan permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran dengan betul dan berkesan.

### **5.1.3 Aspek bentuk-bentuk permainan bahasa**

- 1) Permainan kuiz didapati antara permainan yang paling kerap dijalankan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dapatan temubual yang dijalankan iaitu ianya mudah dikendalikan kerana tanpa bahan seperti LCD, penggunaan microsoft power point dan komputer, namun permainan ini masih boleh dijalankan. Ia boleh dijalankan secara spontan dengan hanya menyediakan white board marker dan papan putih sahaja. Soalan yang dikemukakan juga adalah dalam bentuk spontan. Biasanya permainan ini dijalankan oleh guru setelah mendapati sebilangan murid telah mengantuk dan hilang mood untuk

belajar atau sebagai ulangkaji terhadap pelajaran dan topik yang telah lalu sebagai aktiviti pengukuhan.

- 2) Selain kuiz, puzzle juga adalah antara permainan bahasa yang digunakan oleh guru. Didapati empat orang guru (80%) telah menggunakan permainan puzzle dalam pengajaran mereka. Menurut mereka, bahan yang diperlukan untuk permainan ini mudah disediakan iaitu dengan menulis huruf (sekiranya objektif permainan adalah membentuk huruf) dan menulis perkataan (sekiranya objektif pengajaran adalah membentuk perkataan) pada manila kad seterusnya menjalankan permainan bahasa. Perbezaan antara kedua-dua permainan ini adalah puzzle memerlukan masa yang lebih dalam penyediaan bahan.
  
- 3) Tidak terkecuali dengan permainan kotak beracun yang juga merupakan antara permainan bahasa yang digunakan oleh guru. Hasil soal selidik mendapati tiga orang (60%) guru telah menggunakan permainan ini dalam pengajaran mereka. Menurut mereka, murid seronok bermain kotak beracun kerana padanya terdapat elemen keseronokan dan mencabar pengetahuan murid selain muzik yang digunakan mengiringi permainan tersebut.
  
- 4) Perkembangan global dengan teknologi telekomunikasi dan internet menuntut banyak cabaran kepada pendidik untuk mencapai Misi Nasional. Hal ini merupakan salah satu faktor mengapa guru menggunakan ICT dalam permainan bahasa. Para guru mesti bersikap proaktif dan terangsang dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini. Ilmu ICT mesti terlebih dahulu dapat dikuasai oleh para pendidik sebagai melengkapkan diri dengan kemahiran terkini bagi menyempurnakan penubuhan sekolah

bestari yang berteraskan penggunaan komputer sebagai satu bentuk kurikulum wawasan negara Malaysia untuk menjadikan negara maju menjelang 2020.

## **5.2 Cadangan Kajian**

Berdasarkan dapatan kajian ini, pengkaji mengemukakan beberapa cadangan yang boleh dipertimbangkan oleh pihak-pihak berkenaan. Antaranya ialah:

### **5.2.1 Pengajaran Guru**

- 1) Guru bahasa Arab seharusnya meningkatkan kualiti pengajarannya dengan menggunakan pendekatan dan kaedah pengajaran terkini seperti penggunaan komputer di samping menerapkan nilai-nilai murni semasa pengajaran seiring dengan seruan kerajaan untuk melahirkan anak didik yang berwawasan dan berdisiplin tinggi. Berhubung dengan perkara itu, guru perlu memainkan peranan penting bagi memastikan perancangan teknologi yang telah digubal di peringkat sekolah berjaya dilaksanakan. Pengintegrasian teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran memerlukan kemahiran dan komitmen guru secara berterusan dan berfokus. Peranan guru dalam mengintegrasikan teknologi melibatkan semua peringkat proses pembelajaran bermula dari persediaan sebelum pengajaran, semasa dan penilaian selepas pengajaran dan pembelajaran. Kegagalan guru dalam membuat perancangan yang teliti akan merugikan murid dan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran kurang berkesan.
  
- 2) Seseorang guru perlu mengambil kira beberapa faktor dalam merancang persekitaran fizikal untuk melicinkan lagi pengurusan bilik darjahnya. Sebagai contoh, corak duduk murid akan menentukan interaksi mereka dengan rakan sebaya dan guru. Corak duduk

murid yang ditetapkan oleh guru dapat menghalang masalah disiplin dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam kemahiran mengurus kelas, guru perlu merangsangkan suasana pembelajaran di dalam kelas dan mewujudkan situasi-situasi pembelajaran yang berkesan.

- 3) Peranan utama guru dalam kemahiran pemudahcaraan iaitu sebagai seorang fasilitator yang membimbing, memotivasikan serta menggerakkan murid sama ada secara individu atau kumpulan.
- 4) Guru harus membekalkan bahan pengajaran yang sesuai serta mendorong murid untuk mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang positif. Guru juga mesti memastikan bahawa sekolah menyediakan peralatan seperti kerusi, meja, loker yang secukupnya. Tujuan menyediakan peralatan yang secukupnya adalah untuk membina satu iklim bilik darjah yang kondusif untuk semua murid. Guru juga mesti ada kemahiran untuk mengurus sumber bahan pengajaran dan pembelajaran yang digunakan di dalam bilik darjah.
- 5) Guru mesti memiliki kemahiran pemudahcaraan untuk mengawal disiplin kelas supaya pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Guru boleh memuji pelajar atas jawapan betul yang diberikan. Sebagai contoh, guru boleh memperbanyakkan penggunaan perkataan “جيد” atau ممتاز sekiranya murid berjaya menjawab soalan yang diutarakan. Dengan cara ini murid akan lebih berusaha untuk menjadi murid yang baik dan berdisiplin.

- 6) Mengadakan perbincangan dengan rakan sekerja, ketua panitia dan seterusnya pentadbir berkenaan dengan sebarang aktiviti yang akan dijalankan. Begitu juga dengan sebarang keperluan dari segi peralatan, bahan dan sumber yang diperlukan. Ia merupakan sebahagian daripada usaha yang boleh dilaksanakan oleh guru bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan pencapaian murid dalam mata pelajaran bahasa Arab.

### **5.2.2 Pembelajaran Murid**

- 1) Murid perlu berusaha dan menanamkan minat untuk belajar bersungguh-sungguh dalam mempelajari bahasa Arab bermula dari asas mengenal huruf, makhraj huruf, perkataan dan juga membina ayat yang mudah.
- 2) Murid perlu bekerjasama antara satu sama lain sebagai satu pasukan dalam usaha mereka untuk mempelajari bahasa Arab.

### **5.2.3 Peranan Ibu Bapa**

- 1) Memberi galakan kepada anak-anak untuk mempertingkatkan lagi usaha mereka dalam mempelajari bahasa Arab. Ibu bapa juga boleh menyediakan alatan permainan berbentuk pembelajaran dalam bahasa Arab kepada anak-anak. Ibu bapa yang berkemampuan juga digalakkan untuk menghantar anak-anak ke sekolah KAFA bagi tujuan menambah pengetahuan dan merangsang minat mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab. Ini kerana waktu pengajaran dua kali seminggu tidak mencukupi untuk murid belajar keempat-empat kemahiran bahasa Arab yang ditetapkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.

- 2) Berhubung, berbincang dan saling bekerjasama dengan guru dalam mengenalpasti kelemahan anak-anak dalam mata pelajaran bahasa Arab seperti mana ibu bapa boleh bekerjasama dengan guru dalam mempertingkatkan pencapaian anak mereka dalam mata pelajaran lain.
- 3) Bersama bergandingan bahu dengan guru bahasa Arab khususnya dalam memberi galakan serta sumbangan idea terhadap aktiviti program j-QAF yang akan dijalankan.

#### **5.2.4 Pentadbiran sekolah**

- 1) Selain guru, pentadbir merupakan peneraju utama sesebuah sekolah. Kepimpinan melalui teladan yang ditunjukkan oleh pentadbir bukan sahaja menjadi dorongan kepada guru untuk bekerja dengan keras malahan boleh menjamin kecemerlangan murid dalam pelajaran. Guru yang seronok bekerja bersama pentadbir akan mempengaruhi kejayaan murid dalam pelajaran. Kecemerlangan pelajaran murid tidak hanya berfokuskan kepada mata pelajaran teras semata-mata, malahan semua bidang ilmu pengetahuan termasuk bahasa Arab.
- 2) Pentadbir boleh menggalakkan penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Galakan dari segi sokongan dan kelengkapan yang diperlukan oleh guru perlulah disediakan agar pengajaran dan pembelajaran melalui permainan bahasa dapat berjalan dengan lancar. Tanpa peralatan yang lengkap mungkin akan membantutkan usaha guru untuk mengajar murid-murid melalui permainan bahasa.



- 3) Pihak pentadbir sekolah perlulah peka terhadap keperluan guru-guru j-QAF dari segi kemudahan peralatan yang lengkap kepada mereka untuk kegunaan di bilik j-QAF. Bilik tersebut juga perlu dilengkapi dengan pelbagai alat-alat bantuan mengajar yang moden dan terkini untuk kemudahan guru dan murid dalam usaha untuk meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Ruang dan sudut perlu juga disediakan sebagai tempat untuk menyediakan dan menyimpan peralatan permainan bahasa supaya ia mudah diambil dan digunakan.
- 4) Memaklumkan guru bahasa Arab akan sebarang aktiviti yang bakal diadakan atau sebarang perubahan pada takwim tahunan sekolah terlebih dahulu supaya perancangan awal yang dibuat oleh guru terhadap pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan jaya dan berkesan.
- 5) Lebih kerap memantau pengajaran guru di dalam bilik darjah. Pemantauan adalah sebahagian daripada proses pendidikan ke arah penambahbaikan tingkahlaku pengajaran, persekitaran pembelajaran, kurikulum dan perkembangan profesional. Objektif daripada pemantauan adalah untuk memantau pelaksanaan kurikulum dan pengurusan kurikulum, kemudahan prasarana pengajaran-pembelajaran dan pengendalian kelas, bengkel, amali serta mengumpul maklum balas, mengenal pasti keperluan guru dan mencadangkan tindakan susulan dalam usaha untuk meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Ini sekurang-kurangnya dapat membantu guru memperbaiki sebarang kelemahan dalam pengajaran.

### **5.2.5 Kementerian Pelajaran Malaysia**

- 1) Menyediakan peralatan permainan bahasa yang mencukupi untuk setiap sekolah. Peralatan permainan tersebut haruslah bersesuaian dengan kurikulum yang telah disediakan.
- 2) Menganjurkan lebih banyak kursus sama ada jangka panjang atau pendek untuk memantapkan lagi kemahiran pengajaran guru-guru bahasa Arab. Kesemua guru harus diberi peluang untuk menyertai kursus tersebut sama ada secara serentak atau bergilir-gilir.
- 3) Menambah baik program dan aktiviti tahunan j-QAF yang sedia ada supaya ianya dapat dijalankan dengan lebih sempurna dan berkesan.

### **5.3 Cadangan kajian lanjut**

Setiap kajian yang dijalankan semestinya mempunyai kelebihan dan kekurangan yang tersendiri. Walaupun pengkaji cuba mengelak daripada berlaku sedemikian, namun ianya bukan mudah untuk dielakkan. Dalam kajian ini, pengkaji telah mengenalpasti terdapat ralat yang tidak sengaja dan tidak dapat dielakkan. Oleh itu, pengkaji ingin mengemukakan beberapa cadangan bagi memperbaiki lagi kajian yang akan datang. Antaranya ialah:

- 1) Kajian bahasa Arab di peringkat sekolah rendah perlu dipertingkatkan dan diperbanyakkan lagi bagi mengetahui masalah-masalah yang wujud dan kajian boleh dikaji dari pelbagai sudut yang lain.

- 2) Membukukan setiap penemuan permasalahan dan cara penyelesaiannya sebagai rujukan dan panduan asas kepada pengajar ataupun pelajar pada masa akan datang.

#### **5.4 Penutup**

Pengkaji telah merumus dan membuat kesimpulan secara terperinci hasil daripada dapatan yang diperolehi. Segala dapatan yang dirungkai adalah bertujuan untuk menjawab persoalan kajian yang ditetapkan bagi mencapai objektif kajian yang dijalankan.

Oleh yang demikian, diharapkan hasil dapatan tersebut boleh digunakan oleh guru untuk mengukur dan sentiasa membaiki mutu pengetahuan, kemahiran, sikap dan mutu pengajaran agar dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan. Dengan adanya permainan bahasa dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab, khususnya apabila melibatkan murid yang belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing di Malaysia, maka diharap dapat menambahkan lagi minat mereka dalam mempelajari bahasa ini.

Aktiviti permainan bahasa ini juga diharap dapat mengubah persepsi murid bahawa mempelajari bahasa Arab adalah bukan sesuatu yang susah dan membebankan. Malahan ia adalah sangat mudah dengan adanya penglibatan dan kejayaan mereka dalam menjalankan permainan bahasa ini.

Diharapkan kajian ini juga dapat memberi manfaat yang berguna kepada penyelidik sebagai tenaga pengajar yang bertanggungjawab untuk melihat kejayaan muridnya dalam bidang

bahasa dan seterusnya dapat meningkatkan keberkesanan dalam pengajaran dan pembelajaran seiring dengan perubahan dalam era teknologi masa kini.

## BIBLIOGRAFI

Al-Quran al-Karim.

Abdul Halim Muhammady (1986). *Peranan Guru Dalam Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Islam, Tahun 1, Bil 4 Dis. hal:8.

Abdullah Hassan (2007). *Linguistik Am. Siri Pembelajaran Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur.

Ab. Halim & Wan Mohamad Wan Sulong (2006). *Antara Minat Dan Sikap Pelajar Terhadap Bahasa Arab : Satu Kajian Ke Atas Pelajar Sarjana Muda Bahasa Arab di IPTA Malaysia*. Kertas Kerja dalam Wacana Pendidikan Islam Siri 5. Bangi : Universiti Kebangsaan Malaysia.

Abd. Rahim Abd. Rashid (2001). *Nilai-nilai murni dalam pendidikan: menghadapi perubahan dan cabaran alaf baru*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors.

Abdul Rahim Haji Ismail (1994). *Pengajaran bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua : Permasalahan dan Penyelesaian*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

Abd Razak Abu Chik. (2006). *Sejarah Perkembangan Bahasa Arab di Malaysia*. Utusan Malaysia. 1 Jun. p.18.

Abdul Hadi Mohd Salleh (1998). *Pengajaran Bahasa Arab Komunikasi di ITM: Masalah dan Penyelesaiannya*. Tesis Dan Disertasi Fakulti Bahasa dan Linguistik. Kuala Lumpur : Universiti Malaya.

Abdullah Hassan (1984). *Linguistik Am Untuk Guru Bahasa Malaysia*. Petaling Jaya: Penerbit Fajar Bakti.

Abdullah Hassan (1996). *Isu-isu Pembelajaran & Pengajaran Bahasa Malaysia*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

- A. Chellamal Bagavathy (2005). *Mengatasi Kelemahan Murid Menguasai Aspek Tatabahasa Dalam Bahasa Melayu Melalui Cara Permainan Bahasa*. Prosiding Seminar Penyelidikan Pendidikan IPBA 2005.
- Ahmad Kilani (2001). *Teori Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Agama Di Malaysia*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Asmah Hj. Omar (1984). *Kaedah Pengajaran Bahasa*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Asmah Hj. Omar (2002). *Kaedah Penyelidikan Bahasa Di Lapangan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Atan Long (1982). *Pedagogi Kaedah Am Mengajar*. Petaling Jaya: Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Bahagian Kurikulum Pendidikan Islam Dan Moral, Kementerian Pelajaran Malaysia (2006). *Sukatan Pelajaran Bahasa Arab KBSM*. JAPIM.
- Chua Yan Piaw (2006). *Asas Statistik Penyelidikan*. MC Graw Hill (Malaysia) Sdn. Bhd.
- Chua Yan Piaw (2006). *Kaedah dan Statistik Penyelidikan, Kaedah Penyelidikan, Buku 1*. Mc Graw Hill (Malaysia) Sdn. Bhd.
- Ghazali Darulsalam (2004). *Pedagogi Pendidikan Islam*. Utusan Publication & Distributors Sdn Bhd.
- Hanapiah Sudin (1982). *Pengajaran-Pembelajaran Lisan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Ikhsan Othman & Norila Md. Salleh (2005). *Kurikulum dan Pengajaran Sekolah Rendah*. Tanjung Malim : Quantum Books.

- Ishak Mohd Rejab (1992). *“Masalah Pengajaran dan Pemelajaran Bahasa Arab di Malaysia”*. Kumpulan Kertas Kerja Pendidikan Islam Malaysia. Disunting: Ismail Ab.Rahman. Bangi: UKM.
- Institut Tadbiran Awam Negara (INTAN) (2005). *Tonggak dua belas: Penerapan nilai, norma dan etika perkhidmatan*. Kuala Lumpur: Institut Tadbiran Awam Negara (INTAN).
- Jalinah Jaji (2006). *Keberkesanan Kaedah Alat Bantu Mengajar Dalam Pembelajaran Kedua: Analisis Penggunaan Linguaphone*. Tesis dan Disertasi Fakulti Bahasa Dan Linguistik, Universiti Malaya.
- Jamaluddin Harun & Zaidatun Tasir (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong, Pahang : PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- JAPIM (2005). *Kertas Kerja Kecemerlangan Bahasa Arab*. KPM: Unit Bahasa Arab.
- Kamaruddin Hj. Husin (1986). *Panduan Latihan Mengajar*. Petaling Jaya: Longman Malaysia Sdn. Bhd.
- Kamaruddin Hj. Husin (1986). *Kesedaran Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamarudin Hj.Husin & Siti Hajar bt. Abdul Aziz (1995). *Permainan bahasa : (untuk sekolah rendah dan menengah)*. Kuala Lumpur : Kumpulan Budiman.
- Kamaruddin Hj. Husin & Siti Hajar Hj. Abdul Aziz (2003). *Pedagogi Untuk Asas Pendidikan*. Kuala Lumpur : Kumpulan Asas Budiman Sdn Bhd.
- Kamus Dewan Edisi Keempat (2005). Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2006). *Pelan Induk Pembangunan Pendidikan 2006-2010*. Kuala Lumpur.

- Kementerian Pelajaran Malaysia (2009). *Buku panduan pelaksanaan model-model pengajaran, pembelajaran dan kurikulum j-QAF*. Kuala Lumpur.
- Lee Keok Cheong, Ee Ah Meng, Suppiah Nachiappan & Taquddin Abd Mukti (2012). *Bimbingan dan Kaunseling Kanak-Kanak*. Shah Alam : Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Leela Mohd Ali&Graham Thurgood (1991). *Materials Production & Adaptation: an integrated approach*. Kuala Lumpur: Federal Publications.
- Mohamad Ziyad Mukhtar (2009). *Penguasaan bahasa Arab melalui Program Tahbib al-Lughat al-'Arabiyyat*. Disertasi Sarjana Fakulti Bahasa Dan Linguistik. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Mohd Azidan Abdul Jabar (1998). *Penggunaan Alat Bantu Mengajar Dalam Pengajaran Bahasa Arab*. Disertasi Sarjana Fakulti Bahasa Dan Linguistik, Universiti Malaya.
- Mohd Azidan Abdul Jabar (1999). *Persepsi Guru Bahasa Arab Terhadap Penggunaan Alat Bantu Mengajar*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka. Jilid 43, Bil 10, Oktober.
- Mohd Azidan Abdul Jabar (2000). *Penilaian Murid Menengah Terhadap Keberkesanan Penggunaan ABM Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa, Jilid 44, Bil. 6 Jun.
- Mohd Majid Konting (1998). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Mohd Rosdi Ismail & Mat Taib Pa (2006). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Kuala Lumpur : Penerbit Universiti Malaya.
- Mok Soon Sang (2006). *Nota Pengurusan Pengajaran-Pembelajaran*. Puchong: Multimedia-Es Resources Sdn. Bhd.
- Munif Zariruddin Fikri Nordin (2005). *Pendidikan Bahasa Arab di Malaysia. Hari Ini Dan Masa Depan*. Bangi : Minda Imtiyaz Publications.



- Musa Sulaiman (2006). *Fokus Kepada Inovasi Sumber Pengajaran Dan Pembelajaran. Kertas Kerja*. Institut Perguruan Batu Lintang.
- Nik Hassan Basri Nik Ab.Kadir (2005). *Teori Bahasa : Implikasinya Terhadap Pengajaran Tatabahasa*. Tanjung Malim : Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Noraziah Abd. Hamid (1981). *Alatan Mengajar Dalam Pengajaran Bahasa Malaysia*. Dalam Seminar Perguruan Dis 1981. Universiti Malaysia, Hlmn 26-30.
- Noriati A. Rashid, Boon Pong Ying & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad (2012). *Murid dan Alam Belajar*. Shah Alam : Oxford Fajar Sdn Bhd
- Norshida Hashim (2012). *Keberkesanan Bahan Bantu Mengajar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab j-QAF*. Disertasi Sarjana Fakulti Bahasa Dan Linguistik. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Nurul Huda Mohamad (2012). *Strategi Membaca Teks Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Melayu*. Disertasi Sarjana Fakulti Bahasa Dan Linguistik. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Rahim Ramly (2009). *Penguasaan Perbendaharaan Kata Bahasa Arab Dalam Kalangan Murid Sek. Keb. Menerusi Program j-QAF*. Disertasi Sarjana Fakulti Bahasa Dan Linguistik. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Rahil Mahyuddin, Habibah Elias & Kamariah Abu Bakar (2009). *Amalan Pengajaran Berkesan*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Rohana Yusof (2003). *Penyelidikan Sains Sosial*. Bentong : PTS Publications & Distributor Sdn. Bhd.
- Ragbir Kaur A/P Joginder Sing (2005). *Panduan Ulangkaji Ilmu Pendidikan Untuk Kursus Perguruan Lepas Ijazah (Kpli Sekolah Rendah Dan Menengah)*. Kuala Lumpur: Percetakan Season Sdn Bhd & Kumpulan Budiman Sdn Bhd.
- Raminah Hj.Sabran & Rahim Syam (1985). *Kaedah Pengajaran Bahasa Malaysia*. Petaling Jaya : Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.

- Rosni Samah (2009). *Isu Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Negeri Sembilan : Penerbit USIM.
- Saayah Abu (2006). *Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Tadika-Tadika Kawasan Melaka Tengah Melaka*. Jabatan Pendidikan. Maktab Perguruan Islam.
- Sidek Mohd Noah (2002). *Reka Bentuk Penyelidikan Falsafah, Teori dan Praktis*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Siti Hajar Hj. Abdul Aziz (1996). *Permainan Bahasa Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Jurnal IPBA.
- Tajul Ariffin Mohd Noordin & Nor Aini (2002). *Pendidikan Pembangunan Manusia*. Bangi: As Syabab Media.
- Wan Azura Wan Ahmad, Lubna Abd. Rahman, Arnida A.Bakar & Ahmad Pangidoan Nasution Mandily (2007). *Pendekatan dan Strategi Efektif dalam Penguasaan Bahasa Arab*. Negeri Sembilan : Penerbit USIM.
- Wan Mohd.Nor bin Wan Daud (2003). *Budaya ilmu: Satu penjelasan*. Singapura:Pustaka Nasional.
- Wong Kiet Wah, Khairuddin Mohamad, Maridah Hj Alias, Rashinawati Abd. Rashid & Azlina Ahmad (2012). *Perkembangan Kanak-kanak*. Shah Alam :Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Zainur Rijal Abdul Razak dan Rosni Samah (2007). *Kesan Bahasa Arab Dalam Peradaban Melayu Di Malaysia*. Negeri Sembilan : Penerbit Kolej Universiti Islam Malaysia, Bandar Baru Nilai.
- Zawawi Ismail dan Rakan-rakan (2005). *Masalah Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Bangi : Minda Imtiyaz Publications.

## Lampiran A



### BORANG SOAL SELIDIK UNIVERSITI MALAYA, FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK.

Soal selidik yang dijalankan oleh pengkaji adalah untuk mendapatkan maklumat dan pandangan murid tahun lima mengenai Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sebuah Sekolah Rendah Di Klang. Maklumat yang diperolehi daripada kajian ini adalah sulit dan hasil kajian ini hanya digunakan untuk laporan kajian saya sahaja.

Diharap kerjasama yang diberikan oleh pihak anda dapat membantu saya mendapatkan maklumat yang tepat mengenai penggunaan permainan bahasa di sekolah Rendah. Terima Kasih

#### BAHAGIAN A : LATAR BELAKANG

**Arahan:** Sila Tandakan ( / ) di dalam kotak yang berkenaan

1. Jantina : ( ) Lelaki ( ) Perempuan
  
2. Tahun 5 : ( ) Berlian ( ) Intan ( ) Delima  
( ) Nilam ( ) Zamrud ( ) Mutiara
  
3. Pekerjaan Bapa : \_\_\_\_\_
  
4. Pekerjaan Ibu : \_\_\_\_\_
  
5. Bersekolah agama? : ( ) Ya ( ) Tidak

6. Minat belajar bahasa Arab?

Sangat minat                       Minat                       Kurang Minat

Tidak Minat

7. Pengalaman belajar bahasa Arab:

1 Tahun                       2 Tahun                       3 Tahun

4 Tahun                       5 Tahun

8. Gred markah peperiksaan bahasa Arab yang lepas:

A                       B                       C                       D                       E

9. Target gred bahasa Arab pada peperiksaan akan datang?

A                       B                       C                                             E

**BAHAGIAN B: PERSEPSI MURID TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.**

**Arahan:** Sila tandakan ( / ) di dalam kotak yang berkenaan dengan berpandukan skala yang diberi.

1- Ya            2- Tidak            3- Tidak Pasti

Persepsi murid sebelum pembelajaran bahasa Arab

Bil	Pernyataan	1	2	3
10	Saya tidak menghadapi sebarang masalah sebelum belajar bahasa Arab			
11	Sebelum guru memulakan pengajaran, saya terlebih dahulu membuat persediaan untuk tajuk yang akan dipelajari.			
12	Saya berpuas hati dengan markah dan gred bahasa Arab yang saya perolehi sebelum ini.			
13	Bahasa Arab merupakan bahasa yang senang dipelajari.			
14	Bahasa Arab merupakan pelajaran yang sangat penting.			
15	Saya menanti-nantikan waktu untuk belajar bahasa Arab			

Persepsi murid semasa pembelajaran bahasa Arab

Bil	Pernyataan	1	2	3
16	Saya tidak menghadapi sebarang masalah semasa belajar bahasa Arab			
17	Saya seronok belajar bahasa Arab sekiranya guru menggunakan bahasa Arab di dalam kelas.			
18	Saya selalu bertanya guru sekiranya saya menghadapi masalah dalam pembelajaran bahasa Arab			
19	Saya sentiasa membantu rakan saya sekiranya mereka menghadapi masalah sebelum, semasa dan selepas pembelajaran bahasa Arab.			

Persepsi murid selepas pembelajaran bahasa Arab

Bil	Pernyataan	1	2	3
20	Saya juga tidak menghadapi sebarang masalah selepas belajar bahasa Arab.			
21	Saya sentiasa membantu rakan saya sekiranya mereka menghadapi masalah sebelum, semasa dan selepas pembelajaran bahasa Arab.			
22	Saya cepat menyiapkan apa sahaja tugas yang diberikan oleh guru bahasa Arab saya.			
23	Saya risau sekiranya saya tidak memahami tajuk yang diajar oleh guru.			

**BAHAGIAN C: PERSEPSI MURID TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN PERMAINAN BAHASA**

**Arahan:** Sila tandakan ( / ) di dalam kotak yang berkenaan dengan berpandukan skala yang diberi.

1- Setuju

2- Tidak Setuju

3- Tidak Pasti

<b>Bil</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
24	Saya seronok sekiranya guru mengajar bahasa Arab melalui permainan bahasa.			
25	Saya lebih faham belajar bahasa Arab sekiranya guru menggunakan kaedah permainan bahasa.			
26	Belajar bahasa Arab jadi lebih mudah melalui permainan bahasa.			
27	Permainan bahasa yang dijalankan oleh guru adalah sangat menarik			
28	Guru banyak menggunakan permainan bahasa ketika mengajar Bahasa Arab di dalam kelas.			
29	Guru banyak membantu saya semasa proses pengajaran melalui permainan bahasa.			
30	Guru bahasa Arab saya sangat kreatif dalam menyediakan bahan-bahan untuk permainan bahasa.			
31	Guru dapat mengawal disiplin dengan baik semasa permainan bahasa dijalankan.			

**Arahan:** Untuk soalan 32 dan 33, Sila tandakan ( / ) di dalam kotak yang berkenaan. Anda boleh menjawab lebih daripada satu daripada pilihan jawapan yang diberi.

32. Jenis-jenis permainan bahasa yang sering digunakan oleh guru adalah seperti:

- |  |                                       |  |
|--|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Kuiz          | <input type="checkbox"/> Kalam Jama'I | <input type="checkbox"/> Kotak Beracun |
| <input type="checkbox"/> Kad Perkataan | <input type="checkbox"/> Nyanyian     | <input type="checkbox"/> Nasyid        |
| <input type="checkbox"/> Lakonan       |                                       |  |

Lain-lain, Sila nyatakan.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

33. Jenis-jenis permainan bahasa yang saya minati adalah:

- |  |                                       |  |
|--|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Kuiz          | <input type="checkbox"/> Kalam Jama'I | <input type="checkbox"/> Kotak Beracun |
| <input type="checkbox"/> Kad Perkataan | <input type="checkbox"/> Nyanyian     | <input type="checkbox"/> Nasyid        |

Lain-lain, Sila nyatakan:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Soalan Tamat... Terima kasih



## Lampiran B



### BORANG TEMUBUAL GURU

Soal selidik yang dijalankan oleh pengkaji adalah untuk mendapatkan maklumat dan pandangan mengenai Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sebuah Sekolah Rekolah di Klang. Maklumat yang diperolehi daripada kajian ini adalah sulit dan hasil kajian ini hanya digunakan untuk laporan kajian saya sahaja.

Diharap kerjasama yang diberikan oleh pihak anda dapat membantu saya mendapatkan maklumat yang tepat mengenai penggunaan permainan bahasa di sekolah Rendah. Terima Kasih.

#### **BAHAGIAN A: MAKLUMAT DEMOGRAFI**

Arahan: Sila Tandakan ( / ) di dalam kotak yang berkenaan

1. Jantina:

Lelaki             Perempuan

2. Kumpulan umur:

< 20             21 – 30             31 – 40             41 – 50             >50

3. Taraf Perkahwinan:

Bujang             Berkahwin             Duda             Janda

4. Kelulusan Akademik :

Sijil       Diploma       Sarjana Muda       Sarjana       Phd

Bidang : \_\_\_\_\_

Universiti : \_\_\_\_\_

5. Kelulusan Ikhtisas

Diploma Perguruan : \_\_\_\_\_

Institut Pendidikan Guru (IPG) : \_\_\_\_\_

6. Pengalaman mengajar bahasa Arab:

0-1 Tahun       2 - 3 Tahun       3 – 4 Tahun       4-5 tahun

7. Jumlah waktu mengajar seminggu:

< 24 waktu       26 waktu       28 Waktu       30 waktu

**BAHAGIAN B:      JENIS-JENIS PERMAINAN BAHASA YANG KERAP  
DIJALANKAN DI SEKOLAH.**

8. Bentuk-bentuk permainan bahasa yang anda jalankan di sekolah adalah:

Kotak Beracun       Kuiz       Dikir Barat Bahasa Ara

Kalam Jamai'       Lakonan       Pantun

Kad Gambar       Kad Perkataan       Puzzle

Lain-lain: (Sila nyatakan jika terdapat lain-lain jenis permainan bahasa)

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

9. Apakah persepsi anda tentang kefahaman dan faedah belajar melalui bermain?

Sangat Faham                       Faham                       Sederhana Faham

10. Kekerapan anda menggunakan pengajaran melalui permainan bahasa tersebut dalam sebulan?

Permainan	Kekerapan				
	1	2	3	4	5
Kuiz					
Kotak Beracun					
Kalam Jamai'					
Dikir Barat					
Puzzle					

11. Permainan kuiz adalah permainan yang amat mudah dikendalikan.

Sangat Tidak Setuju                       Tidak Setuju                       Setuju

Kurang Setuju                       Sangat Setuju

Alasan:

---

---

12. Permainan kotak beracun adalah permainan yang amat mudah dikendalikan.

Sangat Tidak Setuju                       Tidak Setuju                       Setuju

Kurang Setuju                       Sangat Setuju

Alasan:

---

---

13. Permainan Dikir Barat adalah permainan yang amat mudah dikendalikan.

Sangat Tidak Setuju       Tidak Setuju       Setuju

Kurang Setuju       Sangat Setuju

Alasan:

---

---

14. Permainan kalam Jama'i (Choral Speaking) adalah permainan yang amat mudah dikendalikan.

Sangat Tidak Setuju       Tidak Setuju       Setuju

Kurang Setuju       Sangat Setuju

Alasan:

---

---

15. Permainan kad perkataan amat mudah dikendalikan.

Sangat Tidak Setuju       Tidak Setuju       Setuju

Kurang Setuju       Sangat Setuju

Alasan:

---

---

Lampiran C



**UNIVERSITI  
MALAYA**  
K U A L A L U M P U R

## PRA UJIAN BAHASA ARAB TAHUN 5

---

### KERTAS 1

---




..... : الاسم  
..... : الصف

**JANGAN BUKA SOALAN SEHINGGA  
DIBERITAHU**

1. Kertas ini mengandungi TIGA bahagian.
2. Bahagian أ merupakan ujian bertulis, manakala bahagian ب dan ج adalah ujian lisan.

الدرجات	قسم
	أ
	ب
	ج
	المجموع الكلي

السؤال الأول : اِسْتَمِعْ وَعَيِّنْ.

		1
		2
		3
		4
		5

السؤال الثاني : اِستَمِعْ ثُمَّ اكتب

6

.....الجرسُ.....

7

..... ماليزيا.....

8

..... ساحةُ المدرسة.....

9

.....علمُ الوطن.....

10

..... اجتماعُ صباحي.....

5 درجات

## قسم ب

### أَجِبْ مَا يَأْتِي

.....

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ

11

.....

أَهْلًا وَسَهْلًا...

12

.....

هَلْ هُنَاكَ اجْتِمَاعٌ صَبَاحِيٌّ؟

13

.....

مَتَى يَكُونُ الْجَمَاعَةُ الصَّبَاحِيَّةُ؟

14

.....

قَدْ تَأَخَّرْنَا...

15

10 درجات



اقْرَأِ الْجُمْلَةَ الْآتِيَةَ

يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ الْجَرَسَ.

16

يَذْهَبُ إِبْرَاهِيمُ إِلَى سَاحَةِ الْمَدْرَسَةِ.

17

اجْتَمَعَ صَبَاحِيٌّ.

18

يَصْطَفُ التَّلَامِيذُ فِي صُفُوفٍ مُنْتَظِمَةٍ.

19

يُزَيِّنُ التَّلَامِيذُ الْفَصْلَ.

20

10 درجات



## PRA UJIAN BAHASA ARAB TAHUN 5

### KERTAS 2

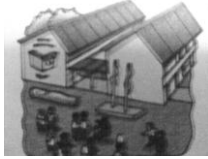
		الدرجات	قسم
..... :	الاسم		أ
..... :	الصف		ب
<b>JANGAN BUKA SOALAN SEHINGGA DIBERITAHU</b>  1. Kertas ini mengandungi TUJUH bahagian. 2. Jawab semua soalan.			ج
			د
			هـ
			و
			ز
			المجموع الكلي

## قسم أ: صِلِ الحُرُوفَ



سَ ا ع ة

1



سَ ا ح ة / ا ل م ذ ر س ة

2



ا ل مُ د ي ر

3



ا ل م ل ك

4

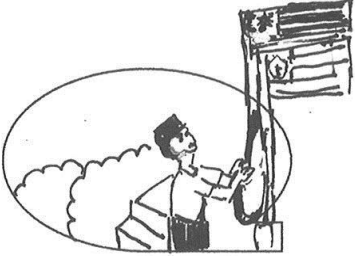


ا ل مُ خ ي م

5

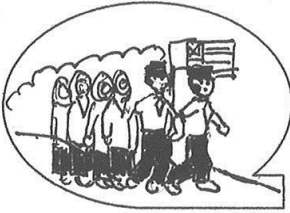
10 درجات

قسم ب : وَقِّ



يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ الْجَرَسَ

6



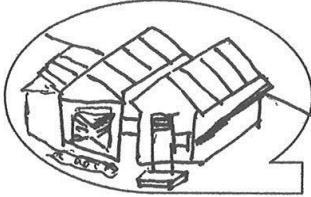
يَجْتَمِعُ التَّلَامِيذُ فِي سَاحَةِ  
الْمَدْرَسَةِ

7



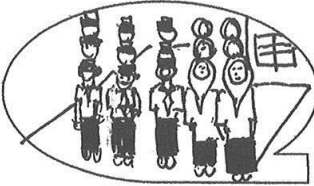
يَرْفَعُ الضَّابِطُ عِلْمَ مَالِيْزِيَا

8



يَصْطَفُّ التَّلَامِيذُ فِي صُفُوفٍ مُنْتَظِمَةٍ

9



يَنْصَرِفُ التَّلَامِيذُ مِنَ الْاجْتِمَاعِ  
الصَّبَاحِيِّ

10

10 درجات

قسم ج : اختر الإجابة الصحيحة

11 يذهب إبراهيم \_\_\_\_\_ المدرسة مبكراً.  
إلى على

12 يرفع عليّ علم الوطن \_\_\_\_\_ الاجتماع.  
بِ في

13 يستمع محمد \_\_\_\_\_ نصيحة المدير.  
إلى بِ

14 تقف فاطمة \_\_\_\_\_ مقدمة الصف.  
في إلى

15 الاجتماع \_\_\_\_\_ الساعة السابعة صباحاً.  
على في

10 درجات

قسم د : رتّب

16 - الْفَصْلُ - تُنْظَفُ - التَّلْمِيذَةُ

---

17 - الْمُعَلِّمُ - الْجُرْسَ - يَدُقُّ

---

18 - يَلْبَسُ - السُّتْرَةَ - الْمُعَلِّمُ

---

19 - عِلْمَ مَا لِيْزِيَا - الضَّابِطُ - يَرْفَعُ

---

20 - النَّشِيْدَ - يُنْشِدُ - التَّلَامِيْذُ

---

قسم هـ : إِمْلَأِ الْفَرَاغَ



21 تُقِيمُ الْمَدْرَسَةُ . \_\_\_\_\_

22 يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ . \_\_\_\_\_

23 يُزِينُ التَّلْمِيذُ . \_\_\_\_\_

24 يَجْتَمِعُ التَّلَامِيذُ فِي \_\_\_\_\_

25 يَرْفَعُ الضَّابِطُ . \_\_\_\_\_

10 درجات

قسم و : عَيْنِ ثُمَّ اكْتُبْ

الضَّابِطُ

يُنْشِدُ

الْجُرْسَ

يُزَيِّنُ

يَدُقُّ

تَتَسَلَّمُ

النَّشِيدَ

الْفَائِزَةَ

يَرْفَعُ

الْفَصْلَ

الْأَفْعَالُ

الْأَسْمَاءُ

26

27

28

29

30

10 درجات



قسم ز : لَاحِظْ ثُمَّ أَجِبْ .

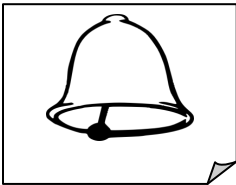
الْمَكْتَبِ

الْفَصْلِ

الْكِتَابِ

عَلَمِ الْوَطَنِ

الْجُرْسِ



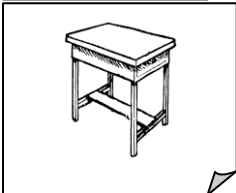
يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ \_\_\_\_\_ 31



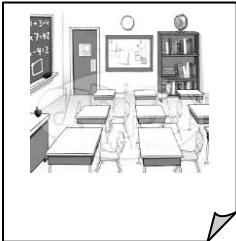
يَرْفَعُ الضَّابِطُ \_\_\_\_\_ 32



يَقْرَأُ مُحَمَّدٌ \_\_\_\_\_ 33



الْكِتَابُ عَلَى \_\_\_\_\_ 34



يُزِينُ التَّلْمِيذُ \_\_\_\_\_ 35

10 درجات



## PASCA UJIAN BAHASA ARAB TAHUN 5

### KERTAS 1

..... : الاسم

..... : الصف

**JANGAN BUKA SOALAN SEHINGGA  
DIBERITAHU**

1. Kertas ini mengandungi TIGA bahagian.
2. Bahagian أ merupakan ujian bertulis, manakala bahagian ب dan ج adalah ujian lisan.

الدرجات	قسم
	أ
	ب
	ج
	المجموع الكلي

# قسم أ

## السؤال الأول : : اِسْتَمِعْ وَعَيِّنْ.

		1
		2
		3
		4
		5

5 درجات

السؤال الثاني : اِستَمِعْ ثُمَّ اكتب

..... عَلمُ الوَطنِ.....

6

.....الجِرسُ.....

7

... اجْتِماعُ صَباحيُ...

8

..... سَاحةُ المَدْرَسَةِ.....

9

.....مَالِيْزِيَا.....

10

5 درجات

## قسم ب : أَجِبْ مَا يَأْتِي

.....

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ

11

.....

أَهْلًا وَسَهْلًا...

12

.....

هَلْ هُنَاكَ اجْتِمَاعٌ صَبَاحِيٌّ؟

13

.....

مَتَى يَكُونُ الْاجْتِمَاعُ الصَّبَاحِيُّ؟

14

.....

قَدْ تَأَخَّرْنَا...

15

10 درجات

إقرأ الجُمَلَ الآتيةَ

اجْتِمَاعٌ صَبَاحِيٌّ.

16

يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ الْجَرَسَ

17

يَذْهَبُ إِبْرَاهِيمُ إِلَى سَاحَةِ الْمَدْرَسَةِ.

18

يُزِينُ التَّلْمِيذُ الْفَصْلَ.

19

يَصْطَفُ التَّلَامِيذُ فِي صُفُوفٍ مُنْتَظِمَةٍ.

20



## PASCA UJIAN BAHASA ARAB TAHUN 5

### KERTAS 2

..... : الاسم	الدرجات	قسم
..... : الصف		أ
		ب
		ج
		د
		هـ
		و
		ز
		المجموع الكلي

**JANGAN BUKA SOALAN SEHINGGA DIBERITAHU**

1. Kertas ini mengandungi TUJUH bahagian.
2. Jawab semua soalan.

## قسم أ: صِلِ الحُرُوفَ



ال م ل كُ

1



ال مُ خ يِّ مُ

2



س ا ع ة

3



ال مُ د ي رُ

4



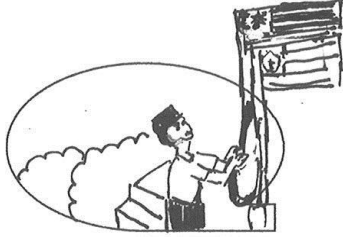
س ا ح ة / ال م د ر س ة

5

10 درجات

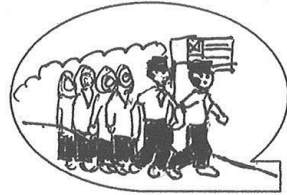


قسم ب : وَفَّقْ



يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ الْجَرَسَ

6



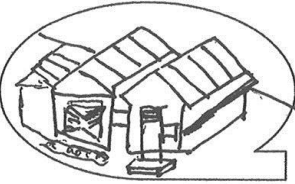
يَجْتَمِعُ التَّلَامِيذُ فِي سَاحَةِ  
الْمَدْرَسَةِ

7



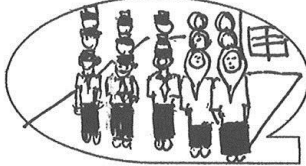
يَرَفَعُ الضَّابِطُ عِلْمَ مَالِيَرِيَا

8



يَصْطَفُ التَّلَامِيذُ فِي صُفُوفٍ مُنْتَظِمَةٍ

9



يَنْصَرِفُ التَّلَامِيذُ مِنَ الْاجْتِمَاعِ  
الصَّبَاحِيِّ

10

10 درجات

قسم ج : اختر الإجابة الصحيحة

بِ  
إِلَى

11 يَسْتَمِعُ مُحَمَّدٌ \_\_\_\_\_ نَصِيحَةَ الْمُدِيرِ

فِي  
عَلَى

12 الْإِجْتِمَاعُ \_\_\_\_\_ السَّاعَةِ السَّابِعَةِ

صَبَاحًا.

عَلَى  
إِلَى

13 يَذْهَبُ إِبْرَاهِيمُ \_\_\_\_\_ الْمَدْرَسَةَ مُبَكَّرًا.

فِي  
بِ

14 يَرْفَعُ عَلِيُّ عِلْمَ الْوَطَنِ \_\_\_\_\_ الْإِجْتِمَاعِ.

إِلَى  
فِي

15 تَقِفُ فَاطِمَةُ \_\_\_\_\_ مُقَدِّمَةِ الصَّفِّ.

10 درجات

قسم د : رتّب

16 عِلْمَ مَا لِيَزِيَا - الضَّابِطُ - يَرْفَعُ

---

17 الْمُعَلِّمُ - الْجُرَسَ - يَدُقُّ

---

18 النَّشِيدَ - يُنْشِدُ - التَّلَامِيذُ

---

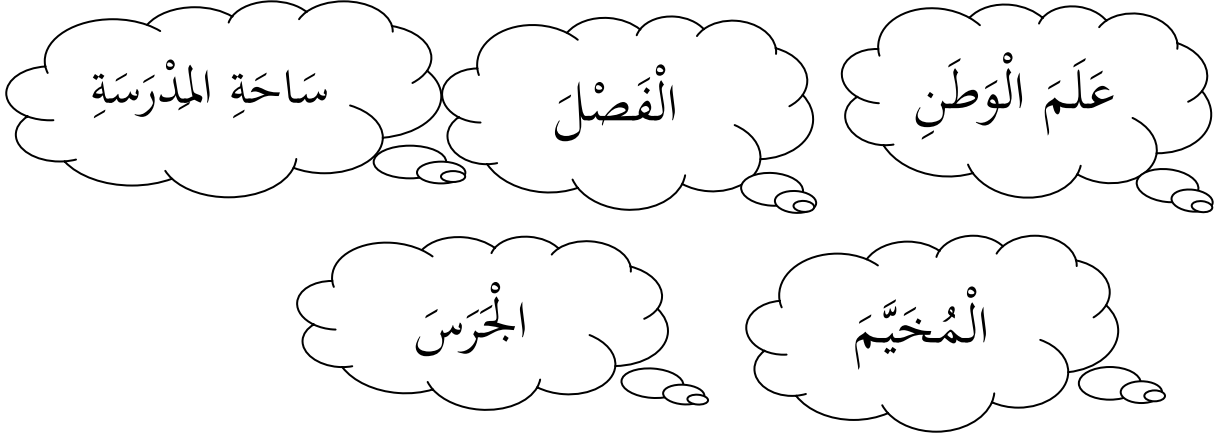
19 الْفَصْلَ - تُنْظَفُ - التَّلْمِيذَةُ

---

20 يَلْبَسُ - السُّتْرَةَ - الْمُعَلِّمُ

---

قسم هـ : اَمَلِ الْفَرَاغَ



21 يَرْفَعُ الضَّابِطُ \_\_\_\_\_ .

22 يُزِينُ التَّلْمِيذُ \_\_\_\_\_ .

23 تُقِيمُ الْمَدْرَسَةُ \_\_\_\_\_ .

24 يَجْتَمِعُ التَّلَامِيذُ فِي \_\_\_\_\_ .

25 يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ \_\_\_\_\_ .

10 درجات

## قسم و : عَيْنٌ ثُمَّ أَكْتُبُ

تَتَسَلَّمُ

الْفَائِزَةُ

النَّشِيدَ

يَرْفَعُ

يَدُقُّ

الضَّابِطُ

الْفُضْلَ

يُنْشِدُ

يُزِينُ

الْجَرَسَ

الْأَفْعَالُ

الْأَسْمَاءُ

26

27

28

29

30

10 درجات

قسم ز : لَاحِظْ ثُمَّ أَجِبْ .

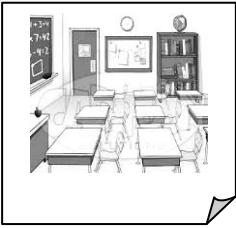
عَلَّمَ الْوَطَنَ

الْكِتَابَ

الْجُرْسَ

الْمَكْتَبَ

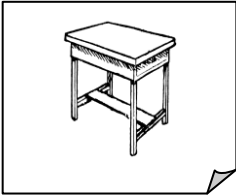
الْفَصْلَ



31 يُزَيِّنُ التِّلْمِيذُ .



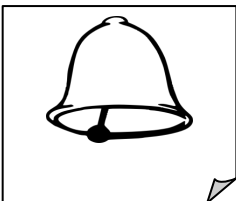
32 يَقْرَأُ مُحَمَّدٌ .



33 الْكِتَابُ عَلَى .



34 يَرْفَعُ الضَّابِطُ .



35 يَدُقُّ الْمُعَلِّمُ .

10 درجات

## Lampiran G

### BORANG PEMERHATIAN

#### SIKAP MURID SEMASA DAN SELEPAS PERMAINAN BAHASA DIJALANKAN.

Item	Kenyataan	Ya	Tidak	Catatan
<b>Semasa permainan bahasa dijalankan</b>				
1	Semasa melakukan aktiviti permainan adakah murid-murid aktif bermain?			
2	Semasa murid-murid melakukan aktiviti bermain, adakah mereka terlibat sepenuhnya?			
3	Adakah murid-murid merasa seronok semasa melakukan aktiviti bermain?			
4	Semasa aktiviti bermain dijalankan, adakah murid-murid nakal apabila melakukan aktiviti?			
5	Adakah murid-murid bertanya semasa menjalankan aktiviti bermain?			
6	Adakah murid-murid memberi cadangan semasa menjalankan aktiviti bermain?			
7	Semasa murid-murid menjalankan aktiviti bermain, adakah murid-murid kreatif melakukan permainan tersebut?			
8	Adakah murid-murid menunjukkan minat semasa aktiviti bermain dijalankan?			
9	Semasa murid-murid bermain dalam kumpulan, adakah nilai positif dapat diterapkan?			
10	Semasa aktiviti bermain, adakah murid-murid mengamalkan nilai bekerjasama?			
11	Semasa menjalankan aktiviti permainan, adakah murid-murid mendengar arahan guru?			
<b>Selepas permainan bahasa dijalankan</b>				
12	Selepas sesi pengajaran aktiviti bermain			

	dijalankan, adakah murid-murid merasa puas?			
<b>13</b>	Adakah murid-murid merasa seronok selepas melakukan aktiviti bermain?			
<b>14</b>	Selepas murid-murid menjalankan aktiviti bermain, adakah murid-murid kreatif melakukan permainan tersebut?			
<b>15</b>	Selepas tamat aktiviti bermain dijalankan, adakah murid-murid bermotivasi untuk belajar?			
<b>16</b>	Selepas tamat bermain, adakah murid-murid dapat menjawab soalan yang dikemukakan dalam sesi pembelajaran?			
<b>17</b>	Selepas tamat bermain, adakah murid-murid faham tentang isi pelajaran yang disampaikan?			
<b>18</b>	Adakah mereka merasa seronok apabila diberi peluang melakukan aktiviti bermain secara individu?			



## Lampiran H

### Frequency Table (Kumpulan Kawalan)

#### Soalan 1:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lelaki	18	52.9	52.9	52.9
	Perempuan	16	47.1	47.1	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

#### Soalan 2:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Berlian	12	35.3	35.3	35.3
	Intan	8	23.5	23.5	58.8
	Delima	7	20.6	20.6	79.4
	Nilam	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

#### Soalan 3:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Guru	1	2.9	2.9	2.9
	Guru besar	1	2.9	2.9	5.9
	Jurujual	1	2.9	2.9	8.8
	Juruteknik	2	5.9	5.9	14.7
	Jurutera	1	2.9	2.9	17.6
	Kilang	10	29.4	29.4	47.1
	Kontrator	1	2.9	2.9	50.0
	Pegawai kastam	1	2.9	2.9	52.9
	Pemandu lori	2	5.9	5.9	58.8
	Pengurus	2	5.9	5.9	64.7
	Peniaga	2	5.9	5.9	70.6
	Penyelia	4	11.8	11.8	82.4
	Penyelia tapak	1	2.9	2.9	85.3
	Pesara	2	5.9	5.9	91.2
	Polis	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 4:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Guru	4	11.8	11.8	11.8
	Jururawat	2	5.9	5.9	17.6
	Jurusolek	1	2.9	2.9	20.6
	Kerani	1	2.9	2.9	23.5
	Kilang	2	5.9	5.9	29.4
	Peniaga	1	2.9	2.9	32.4
	Surirumah	23	67.6	67.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 5:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	26	76.5	76.5	76.5
	Tidak	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 6:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat minat	8	23.5	23.5	23.5
	Minat	16	47.1	47.1	70.6
	Kurang minat	8	23.5	23.5	94.1
	Tidak minat	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 7:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 tahun	5	14.7	14.7	14.7
	2 tahun	1	2.9	2.9	17.6
	3 tahun	2	5.9	5.9	23.5
	4 tahun	3	8.8	8.8	32.4
	5 tahun	23	67.6	67.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 8:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	8	23.5	23.5	23.5
	B	9	26.5	26.5	50.0
	C	12	35.3	35.3	85.3
	D	3	8.8	8.8	94.1
	E	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 9:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	23	67.6	67.6	67.6
	B	7	20.6	20.6	88.2
	C	3	8.8	8.8	97.1
	D	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 10:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	7	20.6	20.6	67.6
	Tidak pasti	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 11:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	11	32.4	32.4	32.4
	Tidak	17	50.0	50.0	82.4
	Tidak pasti	6	17.6	17.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 12:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	10	29.4	29.4	29.4
	Tidak	9	26.5	26.5	55.9
	Tidak pasti	15	44.1	44.1	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 13:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	24	70.6	70.6	70.6
	Tidak	4	11.8	11.8	82.4
	Tidak pasti	6	17.6	17.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 14:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	14	41.2	41.2	41.2
	Tidak	9	26.5	26.5	67.6
	Tidak pasti	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 15:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	19	55.9	55.9	55.9
	Tidak	3	8.8	8.8	64.7
	Tidak pasti	12	35.3	35.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 16:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	5	14.7	14.7	61.8
	Tidak pasti	13	38.2	38.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 17:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	17	50.0	50.0	50.0
	Tidak	5	14.7	14.7	64.7
	Tidak pasti	12	35.3	35.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 18:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	25	73.5	73.5	73.5
	Tidak	4	11.8	11.8	85.3
	Tidak pasti	5	14.7	14.7	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 19:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	9	26.5	26.5	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 20:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	20	58.8	58.8	58.8
	Tidak	6	17.6	17.6	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 21:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	9	26.5	26.5	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soaln 22:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	9	26.5	26.5	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 23:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	22	64.7	64.7	64.7
	Tidak	3	8.8	8.8	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 24:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	25	73.5	73.5	73.5
	Tidak	2	5.9	5.9	79.4
	Tidak pasti	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 25:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	23	67.6	67.6	67.6
	Tidak	8	23.5	23.5	91.2
	Tidak pasti	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 26:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	25	73.5	73.5	73.5
	Tidak	1	2.9	2.9	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 27:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	24	70.6	70.6	70.6
	Tidak	3	8.8	8.8	79.4
	Tidak pasti	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 28:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	10	29.4	29.4	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 29:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	25	73.5	73.5	73.5
	Tidak	2	5.9	5.9	79.4
	Tidak pasti	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 30:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	21	61.8	61.8	61.8
	Tidak	5	14.7	14.7	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 31:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	20	58.8	58.8	58.8
	Tidak	3	8.8	8.8	67.6
	Tidak pasti	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KUIZ)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	30	88.2	88.2	88.2
	Tidak	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KAD PERKATAAN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	11	32.4	32.4	32.4
	Tidak	23	67.6	67.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (LAKONAN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	44.1	44.1	44.1
	Tidak	19	55.9	55.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KALAM JAMA'I)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	6	17.6	17.6	17.6
	Tidak	28	82.4	82.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (NYANYIAN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	3	8.8	8.8	8.8
	Tidak	31	91.2	91.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: KOTAK BERACUN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	18	52.9	52.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (NASYID)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	4	11.8	11.8	11.8
	Tidak	30	88.2	88.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	



**Soalan 32: (LAIN-LAIN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bahasa rumi	1	2.9	2.9	2.9
Gambar	1	2.9	2.9	5.9
Internet	1	2.9	2.9	8.8
Komputer	2	5.9	5.9	14.7
Melukis	1	2.9	2.9	17.6
Membaca	1	2.9	2.9	20.6
Menulis dalam Bahasa Arab	1	2.9	2.9	23.5
Sukan	1	2.9	2.9	26.5
Susun puzzle dalam Bahasa Arab	1	2.9	2.9	29.4
Tarian	1	2.9	2.9	32.4
Tiada	22	64.7	64.7	97.1
Ujian agama	1	2.9	2.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KUIZ)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	21	61.8	61.8	61.8
Tidak	13	38.2	38.2	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KAD PERKATAAN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	11	32.4	32.4	32.4
Tidak	23	67.6	67.6	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KALAM JAMA'I)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	7	20.6	20.6	20.6
Tidak	27	79.4	79.4	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (NYANYIAN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	7	20.6	20.6	20.6
Tidak	27	79.4	79.4	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KOTAK BERACUN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	16	47.1	47.1	47.1
Tidak	18	52.9	52.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (NASYID)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	8	23.5	23.5	23.5
Tidak	26	76.5	76.5	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (LAIN-LAIN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bermain bola	1	2.9	2.9	2.9
Cari perkataan dalam tepung	1	2.9	2.9	5.9
Internet	1	2.9	2.9	8.8
Komputer	1	2.9	2.9	11.8
Lakonon	2	5.9	5.9	17.6
Membaca	1	2.9	2.9	20.6
Menulis	1	2.9	2.9	23.5
Menulis dalam Bahasa Arab	1	2.9	2.9	26.5
Sukan	1	2.9	2.9	29.4
Susun puzzle dalam Bahasa Arab	1	2.9	2.9	32.4
Tarian	2	5.9	5.9	38.2
Tiada	21	61.8	61.8	100.0
Total	34	100.0	100.0	

## Frequency Table (Kumpulan Rawatan)

### Soalan 1:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lelaki	20	58.8	58.8	58.8
	Perempuan	14	41.2	41.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

### Soalan 2:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Berlian	12	35.3	35.3	35.3
	Intan	9	26.5	26.5	61.8
	Delima	9	26.5	26.5	88.2
	Nilam	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

### Soalan 3:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Akuantan	1	2.9	2.9	2.9
	Guru	2	5.9	5.9	8.8
	Juruteknik	1	2.9	2.9	11.8
	Jurutera	2	5.9	5.9	17.6
	Kerani	2	5.9	5.9	23.5
	Kilang	2	5.9	5.9	29.4
	Kontrator	1	2.9	2.9	32.4
	Pemandu lori	2	5.9	5.9	38.2
	Pendawaian	2	5.9	5.9	44.1
	Pengawal keselamatan	1	2.9	2.9	47.1
	Pengurus	3	8.8	8.8	55.9
	Peniaga	3	8.8	8.8	64.7
	Penolong pengarah	1	2.9	2.9	67.6
	Pensyarah	1	2.9	2.9	70.6
	Penyelia	5	14.7	14.7	85.3
	Penyelia tapak	1	2.9	2.9	88.2
	Perpustakawan	1	2.9	2.9	91.2
	Pesara	2	5.9	5.9	97.1
	Polis	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 4:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Guru	4	11.8	11.8	11.8
	Guru besar	1	2.9	2.9	14.7
	Jurubank	1	2.9	2.9	17.6
	Jururawat	1	2.9	2.9	20.6
	Juruteknik	1	2.9	2.9	23.5
	Kerani	4	11.8	11.8	35.3
	Kilang	1	2.9	2.9	38.2
	Peniaga	2	5.9	5.9	44.1
	Pensyarah	1	2.9	2.9	47.1
	Surirumah	18	52.9	52.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 5:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	27	79.4	79.4	79.4
	Tidak	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 6:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat minat	5	14.7	14.7	14.7
	Minat	11	32.4	32.4	47.1
	Kurang minat	13	38.2	38.2	85.3
	Tidak minat	5	14.7	14.7	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 7:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 tahun	4	11.8	11.8	11.8
	2 tahun	1	2.9	2.9	14.7
	3 tahun	4	11.8	11.8	26.5
	5 tahun	25	73.5	73.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 8:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	5	14.7	14.7	14.7
	B	7	20.6	20.6	35.3
	C	15	44.1	44.1	79.4
	D	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 9:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	14	41.2	41.2	41.2
	B	12	35.3	35.3	76.5
	C	7	20.6	20.6	97.1
	D	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 10:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	20	58.8	58.8	58.8
	Tidak	5	14.7	14.7	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 11:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	6	17.6	17.6	17.6
	Tidak	18	52.9	52.9	70.6
	Tidak pasti	10	29.4	29.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 12:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	8	23.5	23.5	23.5
	Tidak	14	41.2	41.2	64.7
	Tidak pasti	12	35.3	35.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 13:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	19	55.9	55.9	55.9
	Tidak	9	26.5	26.5	82.4
	Tidak pasti	6	17.6	17.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 14:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	6	17.6	17.6	17.6
	Tidak	15	44.1	44.1	61.8
	Tidak pasti	13	38.2	38.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 15:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	18	52.9	52.9	52.9
	Tidak	5	14.7	14.7	67.6
	Tidak pasti	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 16:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	14	41.2	41.2	41.2
	Tidak	8	23.5	23.5	64.7
	Tidak pasti	12	35.3	35.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 17:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	12	35.3	35.3	35.3
	Tidak	8	23.5	23.5	58.8
	Tidak pasti	14	41.2	41.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 18:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	14	41.2	41.2	41.2
	Tidak	13	38.2	38.2	79.4
	Tidak pasti	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 19:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	9	26.5	26.5	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 20:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	17	50.0	50.0	50.0
	Tidak	5	14.7	14.7	64.7
	Tidak pasti	12	35.3	35.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 21:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	16	47.1	47.1	47.1
	Tidak	9	26.5	26.5	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 22:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	15	44.1	44.1	44.1
	Tidak	10	29.4	29.4	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 23:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	23	67.6	67.6	67.6
	Tidak	7	20.6	20.6	88.2
	Tidak pasti	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 24:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	24	70.6	70.6	70.6
	Tidak	2	5.9	5.9	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 25:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	27	79.4	79.4	79.4
	Tidak	3	8.8	8.8	88.2
	Tidak pasti	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 26:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	29	85.3	85.3	85.3
	Tidak	3	8.8	8.8	94.1
	Tidak pasti	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 27:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	24	70.6	70.6	70.6
	Tidak	2	5.9	5.9	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	



**Soalan 28:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	17	50.0	50.0	50.0
	Tidak	6	17.6	17.6	67.6
	Tidak pasti	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 29:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	21	61.8	61.8	61.8
	Tidak	4	11.8	11.8	73.5
	Tidak pasti	9	26.5	26.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 30:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	23	67.6	67.6	67.6
	Tidak	3	8.8	8.8	76.5
	Tidak pasti	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 31:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	28	82.4	82.4	82.4
	Tidak	2	5.9	5.9	88.2
	Tidak pasti	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KUIZ)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	30	88.2	88.2	88.2
	Tidak	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KAD PERKATAAN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	21	61.8	61.8	61.8
	Tidak	13	38.2	38.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (LAKONAN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	5	14.7	14.7	14.7
Tidak	29	85.3	85.3	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KALAM JAMA'I)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	8	23.5	23.5	23.5
Tidak	26	76.5	76.5	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (NYANYIAN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	3	8.8	8.8	8.8
Tidak	31	91.2	91.2	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (KOTAK BERACUN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	19	55.9	55.9	55.9
Tidak	15	44.1	44.1	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (NASYID)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	5	14.7	14.7	14.7
Tidak	29	85.3	85.3	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 32: (LAIN-LAIN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Badminton	1	2.9	2.9	2.9
Internet	2	5.9	5.9	8.8
Komputer	5	14.7	14.7	23.5
Melukis	2	5.9	5.9	29.4
Membaca	2	5.9	5.9	35.3
Sukan	1	2.9	2.9	38.2
Tiada	21	61.8	61.8	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KUIZ)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	22	64.7	64.7	64.7
	Tidak	12	35.3	35.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KAD PERKATAAN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	18	52.9	52.9	52.9
	Tidak	16	47.1	47.1	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KALAM JAMA'I)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	10	29.4	29.4	29.4
	Tidak	24	70.6	70.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (NYANYIAN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	7	20.6	20.6	20.6
	Tidak	27	79.4	79.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (KOTAK BERACUN)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	23	67.6	67.6	67.6
	Tidak	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (NASYID)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	10	29.4	29.4	29.4
	Tidak	24	70.6	70.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Soalan 33: (LAIN-LAIN)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Internet	1	2.9	2.9	2.9
Komputer	4	11.8	11.8	14.7
Melukis	2	5.9	5.9	20.6
Sukan	1	2.9	2.9	23.5
Susun puzzle dalam Bahasa Arab	2	5.9	5.9	29.4
Tarian	2	5.9	5.9	35.3
Tiada	22	64.7	64.7	100.0
Total	34	100.0	100.0	

**Lampiran I**

**Markah Pra dan Pasca (Kumpulan Kawalan)**

**Markah Pra**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	1	2.9	2.9	2.9
	18	1	2.9	2.9	5.9
	33	1	2.9	2.9	8.8
	34	1	2.9	2.9	11.8
	37	2	5.9	5.9	17.6
	38	1	2.9	2.9	20.6
	42	1	2.9	2.9	23.5
	43	2	5.9	5.9	29.4
	48	3	8.8	8.8	38.2
	53	1	2.9	2.9	41.2
	54	2	5.9	5.9	47.1
	63	1	2.9	2.9	50.0
	67	1	2.9	2.9	52.9
	68	2	5.9	5.9	58.8
	71	2	5.9	5.9	64.7
	72	3	8.8	8.8	73.5
	81	2	5.9	5.9	79.4
	82	1	2.9	2.9	82.4
	83	2	5.9	5.9	88.2
	84	1	2.9	2.9	91.2
	86	1	2.9	2.9	94.1
	88	1	2.9	2.9	97.1
	89	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Gred**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	9	26.5	26.5	26.5
	B	9	26.5	26.5	52.9
	C	11	32.4	32.4	85.3
	D	3	8.8	8.8	94.1
	E	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Markah Pasca**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21	1	2.9	2.9	2.9
	28	2	5.9	5.9	8.8
	30	1	2.9	2.9	11.8
	31	1	2.9	2.9	14.7
	32	2	5.9	5.9	20.6
	41	1	2.9	2.9	23.5
	42	1	2.9	2.9	26.5
	43	2	5.9	5.9	32.4
	44	2	5.9	5.9	38.2
	45	1	2.9	2.9	41.2
	46	2	5.9	5.9	47.1
	47	1	2.9	2.9	50.0
	48	2	5.9	5.9	55.9
	52	1	2.9	2.9	58.8
	54	2	5.9	5.9	64.7
	59	1	2.9	2.9	67.6
	68	3	8.8	8.8	76.5
	75	1	2.9	2.9	79.4
	77	1	2.9	2.9	82.4
	78	2	5.9	5.9	88.2
	81	2	5.9	5.9	94.1
	86	1	2.9	2.9	97.1
	88	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Gred**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	4	11.8	11.8	11.8
	B	7	20.6	20.6	32.4
	C	16	47.1	47.1	79.4
	D	6	17.6	17.6	97.1
	E	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

## T-Test

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Markah pra	59.59	34	20.850	3.576
	Markah pasca	53.12	34	19.029	3.263

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Markah pra & Markah pasca	34	.320	.065

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Markah pra - Markah pasca	6.471	23.299	3.996	-1.659	14.600	1.619	33	.115

## Markah Pra dan Pasca (Kumpulan Rawatan)

### Markah Pra

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29	1	2.9	2.9	2.9
	31	1	2.9	2.9	5.9
	32	2	5.9	5.9	11.8
	35	2	5.9	5.9	17.6
	38	1	2.9	2.9	20.6
	40	1	2.9	2.9	23.5
	42	1	2.9	2.9	26.5
	43	2	5.9	5.9	32.4
	45	1	2.9	2.9	35.3
	46	1	2.9	2.9	38.2
	49	2	5.9	5.9	44.1
	51	2	5.9	5.9	50.0
	52	1	2.9	2.9	52.9
	54	2	5.9	5.9	58.8
	56	1	2.9	2.9	61.8
	57	1	2.9	2.9	64.7
	61	2	5.9	5.9	70.6
	64	1	2.9	2.9	73.5
	67	1	2.9	2.9	76.5
	69	1	2.9	2.9	79.4
	76	2	5.9	5.9	85.3
	81	2	5.9	5.9	91.2
	82	2	5.9	5.9	97.1
	83	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

### Gred

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	5	14.7	14.7	14.7
	B	6	17.6	17.6	32.4
	C	15	44.1	44.1	76.5
	D	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	



**Markah Pasca**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	41	1	2.9	2.9	2.9
	44	1	2.9	2.9	5.9
	45	2	5.9	5.9	11.8
	48	1	2.9	2.9	14.7
	52	1	2.9	2.9	17.6
	53	1	2.9	2.9	20.6
	54	1	2.9	2.9	23.5
	57	1	2.9	2.9	26.5
	60	2	5.9	5.9	32.4
	61	3	8.8	8.8	41.2
	62	2	5.9	5.9	47.1
	63	2	5.9	5.9	52.9
	64	1	2.9	2.9	55.9
	65	2	5.9	5.9	61.8
	67	1	2.9	2.9	64.7
	68	2	5.9	5.9	70.6
	70	1	2.9	2.9	73.5
	71	1	2.9	2.9	76.5
	79	1	2.9	2.9	79.4
	80	1	2.9	2.9	82.4
	82	1	2.9	2.9	85.3
	83	1	2.9	2.9	88.2
	84	1	2.9	2.9	91.2
	85	1	2.9	2.9	94.1
	86	1	2.9	2.9	97.1
	90	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

**Gred**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	7	20.6	20.6	20.6
	B	17	50.0	50.0	70.6
	C	10	29.4	29.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

## T-Test

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Markah pra	54.32	34	16.819	2.885
	Markah pasca	64.68	34	13.107	2.248

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Markah pra & Markah pasca	34	.821	.000

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Markah pra - Markah pasca	-10.353	9.629	1.651	-13.713	-6.993	-6.269	33	.000

## Lampiran J

### Perbandingan Keputusan Pra ujian Dan Pasca Ujian Kumpulan Eksperimen

#### Mengikut Responden

#### Responden Kumpulan Kawalan

Responden	Pra		Pasca		Beza
	Markah	Gred	Markah	Gred	
1	18	E	59	C	41
2	43	C	48	C	5
3	54	C	47	C	-7
4	86	A	81	A	-5
5	38	D	32	D	-6
6	81	A	88	A	7
7	15	E	41	C	26
8	43	C	46	C	3
9	37	D	28	D	-9
10	33	C	54	C	21
11	67	B	21	D	-46
12	72	B	68	B	-4
13	48	C	43	C	-5
14	53	C	44	C	-9
15	83	A	42	C	-41
16	71	B	30	D	-41
17	42	C	48	C	6
18	83	A	68	B	15
19	88	A	54	C	-34
20	68	B	75	B	7
21	81	A	77	B	3
22	48	C	68	B	28
23	72	B	78	B	6
24	68	B	32	D	-36
25	72	B	78	B	6
26	63	B	28	E	-29
27	71	B	52	C	-19
28	89	A	81	A	-8
29	54	C	46	C	-8
30	48	C	86	A	38
31	37	D	43	C	6
32	34	C	44	C	10
33	82	A	31	D	-51
34	84	A	45	C	-39

## Responden Kumpulan Rawatan

Responden	Pra		Pasca		Beza
	Markah	Gred	Markah	Gred	
1	54	C	62	B	8
2	49	C	61	B	12
3	82	A	90	A	8
4	67	B	82	A	15
5	52	C	65	B	13
6	43	C	67	B	24
7	35	D	41	C	6
8	40	C	52	C	12
9	82	A	85	A	3
10	76	B	65	B	-11
11	32	D	53	C	21
12	61	B	79	B	18
13	46	C	60	B	14
14	56	C	61	B	5
15	51	C	68	B	17
16	35	D	54	C	19
17	45	C	45	C	0
18	49	C	63	B	14
19	51	C	60	B	9
20	31	D	52	C	21
21	29	D	57	C	28
22	69	B	64	B	-5
23	81	A	83	A	2
24	57	C	48	C	-9
25	38	D	45	C	7
26	83	A	80	A	-3
27	64	B	70	B	6
28	54	C	68	B	14
29	81	A	86	A	35
30	32	D	44	C	12
31	43	C	63	B	20
32	76	B	84	A	8
33	42	C	61	B	19
34	61	B	71	B	10