

PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGERIS DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK DENGAN G-ALPHA: WORD CARD

Mastering English Language Vocabulary in Early Childhood Education With G-ALPHA: WORD CARD

Rozana Abdul Rahim*, Hamidah Abdul Hamid

IPG Kampus Sultan Abdul Halim, Sungai Petani, Kedah, MALAYSIA

rozana@ipsah.edu.my *, hamidah@ipsah.edu.my

**Corresponding Author*

Published: 08 August 2022

To cite this article (APA): Abdul Rahim, R., & Abdul Hamid, H. (2022). Mastering English Language Vocabulary in Early Childhood Education with G-ALPHA: WORD CARD. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 11, 89-102. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol11.sp.8.2022>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol11.sp.8.2022>

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan meningkatkan kemahiran menyebut dan mengenal maksud perkataan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak dengan menggunakan *G-ALPHA: Word Card*. Kajian rintis ini dengan pendekatan kualitatif ini melibatkan lima orang murid awal kanak-kanak yang berumur enam hingga lapan tahun. Tiga orang murid di prasekolah dan dua orang murid awal kanak-kanak di salah sebuah sekolah kebangsaan di daerah Seberang Perai telah menyertai kajian ini. Kaedah pemerhatian secara bersemuka selama seminggu telah dijalankan bersama murid awal kanak-kanak berkenaan melalui dua fasa aktiviti. Fasa pertama mempunyai empat peringkat permainan, iaitu peringkat pertama menyebut abjad secara fonik dari kad imbasan yang diambil secara rawak menerusi permainan Pilih dan Sebut. Peringkat kedua dinamakan Gabung dan Bina memerlukan murid awal kanak-kanak menggabungkan kad abjad tersebut dengan kad yang mengandungi dua atau tiga abjad bagi membentuk perkataan mudah. Sebut dengan Betul adalah peringkat ketiga permainan yang memerlukan murid awal kanak-kanak menyebut perkataan yang dibina dalam Bahasa Inggeris dengan sebutan yang betul dan diteruskan dengan permainan Padan, Semak dan Sebut pada peringkat keempat. *Oral Review* dijalankan pada Fasa kedua bagi mengukuhkan pemahaman melalui sebutan yang betul berdasarkan kad bergambar yang diberikan kepada murid awal kanak-kanak dalam kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan penguasaan dan kemahiran memilih, menyebut, memadan perkataan dengan betul telah dapat di tingkatkan setelah diberikan peluang membuat tiga kali percubaan dalam permainan menggunakan *GALPHA:Word Card*. Secara keseluruhannya walaupun terdapat kesalahan murid awal kanak-kanak dalam memilih, menyebut dan memadan dalam percubaan mereka dalam permainan ini membuktikan bahawa Belajar Melalui Bermain dapat meningkatkan kemahiran dan penguasaan kosa kata dalam Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak. Untuk kajian akan datang, pengkaji bercadang menambahbaik dengan memperkenalkan kosa kata berdasarkan tema. Penggunaan *G-ALPHA: Word Card* ini berpotensi diubah suai dan digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab, Bahasa Cina dan Bahasa Tamil di prasekolah, sekolah kebangsaan dan sekolah jenis kebangsaan di Malaysia

Kata kunci: *G-ALPHA: Word Card*, kosa kata Bahasa Inggeris, murid awal kanak-kanak

ABSTRACT

This study aims to improve the skills of pronouncing and identifying the meaning of words in English among pupils using G-ALPHA: Word Card. This pilot study with qualitative approach involved five pupils aged between six and eight years old. Three preschoolers and two pupils from primary school in Seberang Perai had participated in this study. A week of observation was conducted with these pupils through two phases of activities. The first phase consist of four levels of game, with first level namely Pilih dan Sebut, was to pronounce the alphabet phonetically from a flash card picked randomly. The second level, Gabung dan Bina, required the pupils to combine the single alphabet card picked at first level with a card of two or three letters to form a simple word. Sebut dengan Betul was the third level of the phase which required pupils to pronounce the word formed with correct pronunciation, followed by level four with Padan, Semak dan Sebut. An Oral Review was conducted in the second phase of the game to reinforce the understanding of words through correct pronunciation based on the picture cards given to the pupils. Findings of the study showed that mastering skills of pronouncing and identifying words correctly have been improved when pupils were given the opportunity to make three attempts in the game using G-ALPHA: Word Card. As a conclusion, even though there were erroneous made by the pupils in pronouncing and identifying words in this game, it is proven that learning through play can improve the english language vocabulary among pupils. For future studies, the researcher plans to improve by introducing theme-based vocabulary. The usage of G-ALPHA: Word Card has the potential to be modified and used in teaching and learning other languages such as Arabic, Chinese, and Tamil either at preschool or primary level.

Keywords: *G-ALPHA: Word Card, English vacobulary, early childhood pupils*

PENGENALAN

Penguasaan bahasa Inggeris dalam kehidupan seharian pada masa kini menjadi satu kepentingan bagi setiap orang sejajar dengan era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 yang membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Justeru, Kementerian Pendidikan Malaysia telah menetapkan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris secara serius seawal peringkat prasekolah. Hal ini dapat dilihat apabila terdapat perubahan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) sejak 2010. Melalui Pekeliling Ikhtisas Bil. 9 tahun 2010 menyatakan Bahasa Inggeris perlu digunakan sebagai bahasa instruksi atau pengantar sekurang-kurangnya 10 jam, iaitu 600 minit seminggu di kelas prasekolah yang bahasa pengantar adalah bahasa Melayu manakala 6 jam atau 360 minit seminggu bagi kelas prasekolah yang bahasa pengantarnya bukan bahasa Melayu.

Pembelajaran Bahasa Inggeris secara formal seawal peringkat prasekolah merentasi kurikulum membantu melengkapkan murid awal kanak-kanak yang bukan merupakan penutur jati Bahasa Inggeris dengan pelbagai kemahiran berbahasa Inggeris bagi mengelakkan keciciran di arus perdana kelak. Oleh itu, penguasaan dan pemahaman kosa kata dalam Bahasa Inggeris adalah perlu dalam membantu murid menguasai kemahiran komunikasi Bahasa Inggeris. Murid awal kanak-kanak akan dapat menguasai kemahiran komunikasi Bahasa Inggeris jika mereka menguasai dan memahami kosa kata dalam Bahasa Inggeris.

Mengenal pelbagai jenis kosa kata adalah perlu kerana merupakan simbol untuk meluahkan ekspresi sebuah idea sama ada dalam bentuk lisan atau pun perkataan. Pelbagai teknik boleh digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak. Penguasaan kosa kasa adalah penting kepada murid awal kanak-kanak sebagai persediaan untuk menguasai literasi membaca yang lebih kompleks dalam proses awal kemahiran membaca.

Justeru, sebagai langkah awal untuk murid awal kanak-kanak menguasai kemahiran membaca dalam Bahasa Inggeris, pengenalan kepada kosa kata melalui pendekatan belajar sambil bermain diaplikasikan dalam kajian ini. Melalui aktiviti bermain, murid awal kanak-

kanak belajar dan memahami perkara yang berlaku di sekeliling mereka dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Pendekatan bermain dalam kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan bahan inovasi *G-ALPHA:Word Card*. Pada peringkat awal penggunaan kad ini, murid diperkenalkan dengan kosa kata nama mengandungi tiga abjad seperti *ant, bee, cat, dog egg, fan* dan sebagainya sehingga empat abjad. Tujuannya agar dapat membantu murid mengingat abjad awal dengan perkataan berkaitan dengan huruf tersebut. Kosa kata nama yang diperkenalkan berhubung kait dengan kehidupan seharian mereka agar pembelajaran mereka menjadi lebih bermakna apabila mereka dapat mengaitkannya dengan alam sekeliling mereka. Apabila mereka meneroka persekitaran dan membuat perkaitan pembelajaran, mereka dapat menimba pengalaman dan pengetahuan serta menggunakannya secara aktif untuk membentuk pengetahuan yang baharu. Murid dapat membina pengetahuan dan mengembangkan kemahiran kognitif mereka melalui pengalaman *hands-on* dengan *real-life* (NGSS, 2013). Oleh itu integrasi pengalaman dalam kehidupan murid adalah penting dalam membentuk pemikiran peringkat yang lebih tinggi.

PENYATAAN MASALAH

Penetapan perubahan dalam KSPK mulai 2010 iaitu 50% pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan dalam Bahasa Inggeris di prasekolah membawa implikasi secara langsung terhadap tahap penguasaan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak. Hasil dapatan kajian Albert (2012) dan Suraya (2014) menunjukkan majoriti murid awal kanak-kanak tidak dapat menguasai kosa kata Bahasa Inggeris walaupun kosa kata itu banyak kali diulang semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Mereka juga didapati tidak dapat menyebut serta mengenal perkataan-perkataan yang telah dipelajari dalam pelajaran lepas. Seringkali mereka akan menjawab 'tidak tahu' atau hanya mendinginkan diri sambil memandang ke arah guru mengharapkan jawapan apabila tidak dapat menjawab pertanyaan dalam Bahasa Inggeris. Seiring dengan dapatan tersebut, dapatan daripada kajian Nur Nazuha (2018) juga menunjukkan murid awal kanak-kanak tidak faham perkataan atau kosa kata dalam Bahasa Inggeris serta tidak mengingat kosa kata atau perkataan yang telah diajar. Selain itu, kemahiran bertutur dalam Bahasa Inggeris juga amat lemah iaitu mereka hanya menghafal dialog yang sering guru gunakan. Murid juga tidak menunjukkan minat dalam mempelajari Bahasa Inggeris apabila mereka sering didapati menguap semasa pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris. Murid tidak memberi tindak balas terhadap pengajaran dan pembelajaran guru disebabkan mereka tidak faham apa yang diperkatakan guru. Pengajaran dan pembelajaran menjadi bosan dan tidak aktif kerana tiada interaksi dua hala antara guru dan murid. Selain itu, pengajaran dan pembelajaran juga menjadi perlahan kerana guru perlu menterjemahkan perkataan Bahasa Inggeris tersebut.

Pelbagai faktor dapat dilihat di sebalik kelemahan penguasaan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak. Antara faktor-faktor tersebut adalah persekitaran sosial murid (Nur Nazuha, 2018). Bahasa Inggeris bukan merupakan bahasa pertuturan mereka di rumah bagi murid di kawasan luar bandar selain tahap kualiti pendidikan ibu bapa murid yang berkemungkinan langsung tidak pernah menggunakan Bahasa Inggeris di rumah. Kajian Tiong Leh Ling *et.al* (2020) pula menyatakan kemahiran komunikasi dalam Bahasa Inggeris sukar dikuasai oleh guru yang bukan opsyen Bahasa Inggeris. Laporan pemantauan oleh Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti 2012 (Tiong Leh Ling, 2020) mendapati bahawa guru prasekolah kurang berkeyakinan mengajar dalam Bahasa Inggeris menyebabkan mereka tidak melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dalam Bahasa Inggeris. Guru-guru prasekolah juga belum bersedia untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggeris akibat kurang kemahiran

dalam Bahasa Inggeris. Selain daripada masalah tahap kompetensi Bahasa Inggeris guru prasekolah, strategi pengajaran dan pembelajaran yang digunakan guru juga tidak sesuai dengan minat dan perkembangan murid (Albert, 2012; Shah Balkesh & Aliza, 2017; Nur Nazuha, 2018; Tiong Leh Ling et.al, 2020). Situasi seperti ini memberi impak yang negatif kepada penguasaan Bahasa Inggeris murid awal kanak-kanak. Merujuk kepada situasi ini, maka pendekatan bermain sambil belajar diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggeris melalui bahan inovasi *G-Alpha: 'Word Card'* dalam kalangan murid awal kanak-kanak.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini adalah bertujuan meningkatkan kemahiran menyebut dan mengenal maksud perkataan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak dengan menggunakan *G-ALPHA:Word Card*.

SOALAN KAJIAN

Adakah *G-ALPHA:Word Card* dapat meningkatkan kemahiran menyebut dan mengenal maksud perkataan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak?

KAJIAN LITERATUR

Transformasi kurikulum pendidikan prasekolah melalui pelaksanaan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2010 memberi penekanan kepada kemahiran bahasa dengan fokus utama proses pengajaran dan pembelajaran berpusatkan murid awal kanak-kanak, menggunakan pelbagai pendekatan antaranya adalah belajar melalui bermain (Sharifah & Aliza, 2011). Bermain ialah fitrah murid awal kanak-kanak, oleh itu proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih berkesan jika kurikulum pendidikan awal kanak-kanak adalah berasaskan aktiviti bermain. Melalui bermain, murid awal kanak-kanak belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan persekitaran, berinteraksi dengan rakan dan mengenali benda-benda di sekeliling mereka. Murid awal kanak-kanak berasa seronok dan mudah untuk belajar jika diselitkan dengan unsur bermain, malahan keseronokan itu akan meningkatkan lagi keinginan murid awal kanak-kanak untuk belajar (Albert, 2012). Namun, kebanyakan ibu bapa malahan terdapat juga guru serta pengusaha pusat pendidikan awal kanak-kanak menganggap pendekatan belajar sambil bermain sebagai kurang penting, justeru mereka menekankan fokus kepada pencapaian akademik (Sharifah & Aliza, 2013). Kesannya, banyak program pendidikan awal kanak-kanak menggunakan kaedah latih tubi dengan mengabaikan aktiviti bermain dalam kurikulum pendidikan awal murid awal kanak-kanak.

Kebanyakan murid awal kanak-kanak hadir ke sekolah untuk bermain, bukannya untuk belajar (Sharifah Nor & Aliza, 2013). Murid awal kanak-kanak lebih berminat dan bermotivasi untuk terus belajar melalui bermain berbanding pendekatan secara langsung. Mereka berasa tertekan apabila disuruh belajar sebaik sahaja sampai ke sekolah. Sebaliknya mereka berasa teruja apabila diberikan permainan dan diminta bermain. Belajar melalui bermain merupakan proses murid awal kanak-kanak memperoleh pengetahuan dalam suasana yang meyeronokkan serta seterusnya memupuk perasaan positif dalam diri mereka. Apabila murid awal kanak-kanak berminat untuk terus belajar, mereka memperoleh kemahiran baharu dan kemahiran ini dapat meningkatkan perkembangan murid awal kanak-kanak dalam jangka masa panjang (Cristie & Roskos, 2009; Almon, 2004). Pengajaran dan pembelajaran melalui bermain juga mampu memperkembang minda mereka selaras dengan fitrah murid awal kanak-kanak.

Mereka mempelajari kemahiran dan konsep akademik daripada pengalaman bermain serta pemahaman tentang konsep ini dapat digunakan untuk menguasai pembelajaran pada peringkat formal (Rashidah, 2013)

Hal yang sama dikukuhkan lagi melalui dapatan kajian oleh Fong dan Mohd Fikri (2020) yang mendapati kaedah bermain sebagai antara pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dalam kalangan murid awal kanak-kanak. Selain itu, Rashidah (2013) juga menyatakan belajar melalui bermain sebagai pendekatan kurikulum yang paling bersesuaian dengan murid awal kanakkanak kerana selaras dengan fitrah semula jadi mereka yang sangat suka bermain. Manakala Zakiah, Azlina dan Joey (2013) pula mencadangkan agar pendekatan belajar melalui bermain dilaksanakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran murid awal kanak-kanak khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggeris.

Fungsi utama pendidikan awal kanak-kanak adalah untuk memberi pengalaman awal kepada kanak-kanak dalam semua aspek perkembangan. Berdasarkan teori Piaget, kebanyakan murid awal kanak-kanak pada peringkat prasekolah adalah pada tahap praoperasional (Wong Kiet Wah, Mohamad Isa dan Rafidah, 2016) iaitu antara dua hingga tujuh tahun. Pada peringkat ini, murid awal kanak-kanak belajar memahami sesuatu konsep melalui permainan dengan objek. Pendekatan pengajaran dan pembelajaran melalui bermain sangat sesuai untuk murid awal kanakkanak pada peringkat praoperasional.

Pada peringkat praoperasional ini, kemahiran bahasa murid awal kanak-kanak berkembang dengan cepat dan dapat diasah melalui pelbagai aktiviti. Semasa proses ini, murid awal kanakkanak belajar menggunakan perkataan dan gambaran untuk mewakili objek. Aktiviti bermain penting dalam pengajaran dan pembelajaran terutamanya bahasa. Kemahiran bahasa dapat dipupuk melalui permainan bunyi bahasa, simbol-simbol dan konsep bahan bercetak.

Bahasa ialah sistem perlambangan yang paling canggih, kompleks dan luwes (Abdullah, 2005). Pembelajaran bahasa murid awal kanak-kanak ialah proses berterusan yang berlaku setiap hari melalui aktiviti bermain. Semasa murid awal kanak-kanak berkomunikasi menggunakan bahasa, mereka terlibat dengan penggunaan aspek-aspek bahasa seperti fonologi dan juga semantik. Fonologi adalah berkaitan dengan pola bunyi bahasa dan fungsi sesuatu bahasa itu. Dalam pembelajaran bahasa murid awal kanak-kanak, aktiviti bermain dengan abjad, suku kata dan perkataan menggunakan kaedah fonetik sesuai dengan murid awal kanak-kanak yang baru mula belajar membaca. Semantik mempunyai perkaitan menerangkan makna sesuatu perkataan dan maksud perkataan itu. Murid awal kanak-kanak yang dapat menguasai sesuatu bahasa dari segi maknanya, akan dapat memahami dan membayangkan perkataan yang dibaca atau didengarinya. Dalam pembelajaran bahasa pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak, objek dan gambar memainkan peranan yang penting dalam menggambarkan makna perkataan. Penggunaan objek dan gambar melalui aktiviti permainan bahasa dapat membantu murid awal kanak-kanak memahami pengalaman baru dengan membuat perkaitan pengalaman sedia ada melalui aktiviti melihat, menyentuh dan merasa objek di sekeliling.

METODOLOGI

Kajian ini merupakan kajian rintis yang berbentuk kualitatif menggunakan kaedah pemerhatian melalui pendekatan belajar melalui bermain. Kajian ini bertujuan meninjau penguasaan kemahiran menyebut dan mengenal maksud perkataan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanakkanak dengan menggunakan permainan *G-ALPHA:Word Card*. Permainan ini merangkumi menyebut abjad, membentuk perkataan mudah, menyebut perkataan yang dibentuk dengan abjad berkenaan dalam Bahasa Inggeris dan memadankan perkataan yang dibina dengan gambar. Pencapaian objektif kajian dilihat melalui peringkat kedua permainan ini iaitu 'Oral Review'.

Reka Bentuk Kajian

Kajian rintis ini melibatkan lima orang murid awal kanak-kanak berusia antara enam tahun dan lapan tahun. Tiga orang murid awal kanak-kanak yang berusia enam tahun mengikuti pembelajaran tahap prasekolah dari sebuah sekolah di daerah Seberang Perai. Seorang murid awal kanak-kanak berusia tujuh tahun dan seorang berusia lapan tahun dari sekolah kebangsaan yang sama juga di daerah Seberang Perai. Kajian rintis ini telah dijalankan secara bersemuka bersama murid awal kanak-kanak dalam tempoh masa selama satu minggu. Kajian ini melibatkan dua fasa dengan fasa pertama mempunyai empat peringkat permainan, iaitu peringkat pertama menyebut abjad secara fonik dari kad imbasan yang diambil secara rawak, peringkat kedua menggabungkan kad abjad tersebut dengan kad yang mengandungi dua atau tiga abjad bagi membentuk perkataan mudah. Peringkat ketiga permainan adalah menyebut perkataan yang dibina dalam Bahasa Inggeris dengan sebutan yang betul. Seterusnya pada peringkat keempat permainan, murid awal kanak-kanak memadankan perkataan yang dibina dengan gambar serta sekali lagi menyebutnya. Jadual 1 berikut menerangkan dengan lebih lanjut berkenaan peringkat-peringkat permainan *GALPHA:Word Card* yang telah dijalankan.

Jadual 1:

Aktiviti permainan G-ALPHA:WordCard berdasarkan peringkat

Fasa	Permainan	Aktiviti	Tujuan	Penilaian
Pertama	Pilih dan Sebut	1. Murid memilih satu kad imbasan abjad dari pilihan A hingga Z 2. Murid menyebut abjad yang diambil menggunakan teknik fonik <ul style="list-style-type: none"> i. dengan bimbingan guru ii. tanpa bimbingan guru 	i. Menarik minat murid serta menimbulkan perasaan keterujaan untuk mengikuti aktiviti seterusnya. ii. Membolehkan murid mengingat bunyi abjad	Menggunakan Lembaran Senarai Semak Jadual 2 Jika sampel menyebut abjad secara fonik dengan betul, lajur ditandakan (/). Jika dijawab dengan salah ditandakan (X) pada lajur *Setiap sampel diberikan peluang tiga kali pusingan dan pada setiap pusingan jawapan mereka ditandakan

Gabung dan Bina	<p>1. Murid membina perkataan mudah dengan menggabungkan kad abjad tunggal dengan kad dua abjad</p> <p>2. Murid diberikan masa tiga minit untuk membina seberapa banyak perkataan mudah yang mereka boleh</p> <p>3. Murid dibimbing jika masih tidak dapat membina perkataan selepas 3 minit</p>	<p>i. Menjana pemikiran murid mengingat kosa kata yang pernah dipelajari</p> <p>ii. Meningkatkan pengetahuan kosa kata murid</p> <p>iii. Mendorong keyakinan murid</p>	<p>Menggunakan Lembaran Skor (Jadual 3)</p> <p>*Sampel akan dibimbing oleh guru jika masih tidak dapat membina perkataan selepas 3 minit</p>
Sebut dengan betul	i. Murid diminta menyebut perkataan yang dibina	i. Membina keyakinan diri murid	Menggunakan Lembaran Senarai Semak (Jadual 4)
	<p>i. dengan bimbingan guru jika murid tidak dapat menyebutnya</p> <p>ii. tanpa bimbingan guru jika murid dapat menyebut sendiri</p> <p>iii. tanpa bimbingan guru setelah dibimbing</p>	ii. Membantu murid menyebut perkataan dengan betul	*Sampel diberi peluang mengulang sebut sebanyak tiga kali pada aktiviti ini
Padan Semak Sebut	<p>i. Murid diminta memadankan perkataan yang dibina dengan gambar yang ditunjukkan guru</p> <p>ii. Murid diminta menyemak sendiri jawapan dengan melihat jawapan pada 'poket' belakang kad bergambar tersebut.</p> <p>iii. Murid diminta menyebut jawapan yang betul</p>	<p>i. Membantu menjana pengetahuan dan pemahaman murid</p> <p>ii. Menggalakkan murid menilai kemajuan dan pengetahuan sendiri</p>	Menggunakan Lembaran Senarai Semak (Jadual 5)

Kedua	<i>Oral Review</i>	<p>1. Murid diberi kad bergambar dengan dua pilihan jawapan.</p> <p>2. Murid perlu memilih jawapan dan menyebut pilihan jawapan berkenaan.</p> <p>i. Murid diberi ganjaran untuk pilihan jawapan dan sebutan yang betul.</p> <p>ii. Murid yang salah menjawab dan menyebut, dibimbing untuk memilih jawapan dan menyebut dengan betul.</p>	<p>i. Mengukuhkan, mendalami dan mengembangkan pemahaman dan pengetahuan murid</p> <p>ii. Mencari bukti-bukti yang menunjukkan murid telah mengubah tingkah laku dan pemikiran mereka</p>	Menggunakan Lembaran Senarai Semak (Jadual 6)
-------	--------------------	--	---	---

Jadual 2:
Pilih dan Sebut

Pusingan	Abjad	Murid	Abjad	Murid	Abjad	Murid	Abjad	Murid	Abjad	Murid
		1		2		3		4		5
1										
2										
3										

Jadual 3:
Gabung dan Bina

	Bilangan Perkataan Mudah				
	Perkataan M1	Perkataan M2	Perkataan M3	Perkataan M4	Perkataan M4
1					
2					
3					
4					
5					

Jadual 4:
Sebut dengan betul

Murid	Murid 1		Perkataan	Sebutan (/) (X)	Perkataan M2	Perkataan M3	Perkataan M4	Perkataan M4
	Perkataan	Sebutan (/) (X)						
1								
2								
3								
4								
5								

Jadual 5:
Padan – Semak – Sebut

Murid	Perkataan	Gambar (/)	Sebutan (/) (X)	Gambar (X)	Sebutan (/) (X)
1	Fan	Fan		Fat	
2					
3					
4					
5					

Jadual 6:
Oral Review

Murid	Gambar	Jawapan (/) (X)	Sebutan (/) (X)
1			
2			
3			
4			
5			
Bilangan			

DAPATAN KAJIAN

Bahagian berikut menunjukkan dapatan permainan *G-Alpha: Word Card* dalam penguasaan kosa kata Bahasa Inggeris sampel kajian rintis ini.

Jadual 7
Dapatan Permainan Pilih dan Sebut

Pusingan	Abjad	Murid 1			Rumus M1	Abjad	Murid 2			Rumus M2	Abjad	Murid 3			Rumus M3
		/	/	/			X	/	/			X	X	X	
1	S	/	/	/	3/3	A	X	/	/	2/3	F	/	/	/	3/3
2	H	X	/	/	2/3	P	X	X	/	1/3	R	X	X	X	0/3
3	T	X	/	/	2/3	I	X	/	/	2/3	M	/	/	/	3/3

Pusingan	Abjad	Murid 4			Rumus M4	Abjad	Murid 5			Rumus M5
		X	X	/			X	/	/	
1	C	X	X	/	1/3	B	X	/	/	2/3
2	G	X	/	/	2/3	N	/	/	/	3/3
3	J	/	/	/	3/3	E	/	/	/	3/3

Jadual 8
Dapatan Permainan Gabung dan Bina

Abjad	Bilangan Perkataan Mudah				
	Perkataan M1	Perkataan M2	Perkataan M3	Perkataan M4	Perkataan M5
1	<i>sun</i>	<i>ant</i>	<i>fan</i>	<i>cat</i>	<i>boy</i>
	<i>see</i>		<i>five</i>	<i>cow</i>	<i>ball</i>
	<i>sand</i>			<i>car</i>	<i>box</i>
2	<i>hat</i>	<i>pin</i>	<i>red</i>	<i>girl</i>	<i>nine</i>
	<i>hen</i>	<i>pen</i>	<i>rose</i>		<i>nut</i>
	<i>hand</i>	<i>pie</i>			
3	<i>tin</i>	<i>ice</i>	<i>mask</i>	<i>jam</i>	<i>egg</i>
	<i>ten</i>		<i>man</i>	<i>jump</i>	<i>ear</i>
	<i>tail</i>		<i>mop</i>		
Jumlah	9	5	7	6	7

Jadual 9
Dapatan Permainan Sebut dengan Betul

Murid	Cubaan	Perkataan								
1		<i>sun</i>	<i>see</i>	<i>sand</i>	<i>hat</i>	<i>hen</i>	<i>hand</i>	<i>tin</i>	<i>ten</i>	<i>tail</i>
	1	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	2	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Jumlah	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3
2		<i>ant</i>	-	-	<i>pin</i>	<i>pen</i>	<i>pie</i>	<i>ice</i>	-	-
	1	/	-	-	/	/	/	x	-	-
	2	/	-	-	/	/	/	/	-	-
	3	/		-	/	/	/	/	-	-
	Jumlah	3/3	-	-	3/3	3/3	3/3	2/3	-	-
3		<i>fan</i>	<i>five</i>	-	<i>red</i>	<i>rose</i>	-	<i>mask</i>	<i>man</i>	<i>mop</i>
	1	x	x	-	x	x	-	x	/	/
	2	/	x	-	/	/	-	x	/	/
	3	/	x	-	/	/	-	x	/	/
	Jumlah	2/3	0/3	-	2/3	2/3	-	0/3	3/3	3/3

Jadual 9
Dapatan Permainan Sebut dengan Betul

Murid	Cubaan	Perkataan								
4		<i>cat</i>	<i>cow</i>	<i>car</i>	<i>girl</i>	-	-	<i>jam</i>	<i>jump</i>	-
	1	x	/	/	/	-	-	x	/	-
	2	/	/	/	/	-	-	/	/	-
	3	/	/	/	/	-	-	/	/	-
	Jumlah	2/3	3/3	3/3	3/3	-	-	2/3	3/3	-
5		<i>boy</i>	<i>ball</i>	<i>box</i>	<i>nine</i>	<i>nut</i>	-	<i>egg</i>	<i>ear</i>	-
	1	/	/	/	x	/	-	/	x	-
	2	/	/	/	/	/	-	/	x	-
	3	/	/	/	/	/	-	/	/	-
	Jumlah	3/3	3/3	3/3	2/3	3/3	-	3/3	1/3	-

Jadual 10
Dapatan Permainan Padan – Semak – Sebut

Murid	Padanan	Perkataan									Jumlah
1		<i>sun</i>	<i>see</i>	<i>sand</i>	<i>hat</i>	<i>hen</i>	<i>hand</i>	<i>tin</i>	<i>ten</i>	<i>tail</i>	
	Gambar	/	/	x	/	/	/	/	/	/	8/9
	Sebutan	/	/	/	/	/	/	/	/	/	9/9
2		<i>ant</i>	-	-	<i>pin</i>	<i>pen</i>	<i>pie</i>	<i>ice</i>	-	-	
	Gambar	/	-	-	/	/	x	/	-	-	4/5
	Sebutan	/	-	-	/	/	/	/	-	-	5/5
3		<i>fan</i>	<i>five</i>	-	<i>red</i>	<i>rose</i>	-	<i>mask</i>	<i>man</i>	<i>mop</i>	
	Gambar	x	/	-	/	/	-	/	/	x	5/7
	Sebutan	/	x	-	/	/	-	x	/	/	5/7
4		<i>cat</i>	<i>cow</i>	<i>car</i>	<i>girl</i>	-	-	<i>jam</i>	<i>jump</i>	-	
	Gambar	/	/	/	/	-	-	/	/	-	6/6
	Sebutan	/	/	/	/	-	-	/	/	-	6/6
5		<i>boy</i>	<i>ball</i>	<i>box</i>	<i>nine</i>	<i>nut</i>	-	<i>egg</i>	<i>ear</i>	-	
	Gambar	/	/	x	/	/	-	/	/	-	6/7
	Sebutan	/	/	/	/	/	-	/	/	-	7/7

Jadual 11
Oral Review

Murid	Gambar	Pilihan Jawapan (/) (X)	Sebutan (/) (X)
1	<i>hen/hand</i>	/	/
	<i>fan/pan</i>	/	/
	<i>cat/card</i>	/	/
	<i>egg/eight</i>	/	x
	<i>nut/net</i>	/	/
Jumlah	5	5/5	4/5

Murid	Gambar	Pilihan Jawapan (/) (X)	Sebutan (/) (X)
2	<i>box/bags</i>	/	x
	<i>ball/doll</i>	/	/
	<i>red/read</i>	/	/
	<i>ear/year</i>	/	x
	<i>ant/aunt</i>	/	/
Jumlah	5	5/5	3/5

Murid	Gambar	Pilihan Jawapan (/) (X)	Sebutan (/) (X)
3	<i>sun/sand</i>	/	/
	<i>tin/pin</i>	/	/
	<i>mask/marks</i>	/	x
	<i>mop/mat</i>	/	/
	<i>cow/bull</i>	/	/
Jumlah	5	5/5	4/5

Murid	Gambar	Pilihan Jawapan (/) (X)	Sebutan (/) (X)
4	<i>girl/gurl</i>	/	/
	<i>pen/pant</i>	/	/
	<i>pies/five</i>	/	x
	<i>tail/tell</i>	/	x
	<i>hand/hen</i>	/	/
Jumlah	5	5/5	3/5

Murid	Gambar	Pilihan Jawapan (/) (X)	Sebutan (/) (X)
5	<i>ice/ace</i>	/	x
	<i>boy/man</i>	/	/
	<i>hat/hut</i>	/	/
	<i>see/sea</i>	/	/
	<i>ten/tent</i>	/	/
Jumlah	5	5/5	4/5

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Aktiviti-aktiviti permainan *G-ALPHA: Word Card* telah dijalankan mengikut dua fasa dan dapatannya dapat meningkatkan penguasaan murid awal kanak-kanak dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Dalam fasa pertama, murid awal kanak-kanak telah melakukan empat permainan iaitu Pilih dan Sebut, Gabung dan Bina, Sebut dengan Betul, Sebut dengan Betul serta Padan, Semak, Sebut. Dalam permainan Pilih dan Sebut, lima orang murid telah memilih tiga abjad yang berbeza dan menyebut huruf berkenaan. Dapatan kajian ini menunjukkan pada pusingan pertama kesemua murid tidak dapat menyebutnya dengan betul huruf yang dipilih. Pada pusingan yang kedua hanya dua orang murid dapat menyebut dengan betul huruf yang dipilih Terdapat seorang murid yang tidak dapat menyebut dengan betul dalam pusingan kedua. Manakala empat lagi murid masih tidak dapat menyebut dengan betul huruf yang dipilih. Namun pada pusingan ketiga didapati pencapaiannya 100% kerana kesemua murid dapat menyebut dengan betul setiap huruf yang dipilih.

Dalam aktiviti permainan Gabung dan Bina didapati seorang murid (M1) mencapai 100% dalam aktiviti menggabung dan membina sembilan huruf dengan betul. Dua orang murid (M3

& M5) berjaya menggabung tujuh huruf dengan tepat (77.8%), seorang murid (M4) berjaya memperoleh 66.7% setelah berjaya menggabung dan membina enam huruf. Manakala seorang lagi murid (M2) mendapat 55.6% berdasarkan lima huruf yang berjaya dibinanya.

Permainan yang ketiga diberi nama Sebut dengan Betul yang bertujuan menghasilkan perkataan yang dibina oleh murid dalam permainan Gabung dan Bina. Apabila diminta untuk Sebut dengan Betul, didapati keputusannya berbeza-beza antara murid. Murid (M1) mencapai 100% apabila dapat menyebut perkataan dengan betul dalam ketiga-tiga cubaan bagi sembilan perkataan yang dibinanya. Diikuti dengan murid (M2, M4, M5) yang dapat menyebut dengan betul kesemua perkataan yang dibina pada cubaan ketiga. Murid (M3) didapati masih belum dapat menyebut dengan betul perkataan Bahasa Inggeris terutamanya *five* dan *mask*, diikuti *fan*, *red* dan *rose*. Dapatan dalam permainan Padan-Semak-Sebut menunjukkan murid (M4) dapat memadan, menyemak dan menyebut dengan betul (100%) bagi enam perkataan. Murid M1 didapati dapat menyebut kesemua sembilan perkataan yang dibinanya dan tidak dapat memadankan satu perkataan sahaja iaitu *sand*. Keadaan yang sama turut berlaku pada murid M2 yang tidak dapat memadankan perkataan *pie* dan murid M5 tidak dapat memadankan perkataan *box*. Secara keseluruhannya empat orang murid (M1, M2, M4 dan M5) dapat menyebut kesemua perkataan Bahasa Inggeris dengan betul kecuali murid (M3) yang masih lemah dalam membuat padanan dan menyebut perkataan dengan betul. Oleh yang demikian, guru boleh memberikan bimbingan dan latihan dalam menyebut perkataan melalui aktiviti bacaan dan pembelajaran kepada murid awal kanak-kanak berkenaan.

Seterusnya dalam aktiviti *Oral Review*, murid awal kanak-kanak dikehendaki memilih jawapan pada kad bergambar dan menyebutnya dengan betul perkataan yang berbeza ejaan tetapi mempunyai sebutan yang hampir sama. Murid M1, M3 dan M5 menunjukkan pencapaian yang sama dari segi pilihan jawapan dan menghadapi kesilapan dalam menyebut satu perkataan sahaja iaitu *egg/eight* (M1), *mask/marks* (M3) dan *ice/ace* (M5). Murid M2 menghadapi masalah menyebut perkataan *box/bags* dan *ear/year*. Manakala murid M4 tidak dapat menyebut *pies/five* dan *tail/tell*.

Dapatan kajian ini yang menggunakan kaedah Belajar Melalui Bermain bertepatan dengan saranan KPM dalam DSKP yang digunakan oleh semua guru prasekolah di Malaysia. Pendekatan berpusatkan murid dan berpusatkan bahan seperti *G-Alpha: Word Card* yang dijalankan melalui kaedah Belajar Sambil Bermain sangat membantu guru dalam meningkatkan kemahiran dan penguasaan kosa kata dalam kalangan murid awal kanak-kanak. Suasana pembelajaran yang menyenangkan murid dapat membantu guru-guru prasekolah dalam mengatasi masalah murid tidak dapat menguasai kosa kata, tidak dapat menyebut perkataan, tidak faham kosa kata dan tidak berminat dalam mempelajari Bahasa Inggeris. Guru-guru prasekolah perlu mengubah strategi pengajaran dalam memastikan tahap penguasaan dan kemahiran kosa kata dalam Bahasa Inggeris.

KESIMPULAN

Kesimpulannya melalui penggunaan *G-ALPHA: Word Card* ini didapati sangat membantu guru-guru prasekolah dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris. Guru-guru dalam arus perdana juga disarankan menggunakan alat ini untuk tujuan yang sama dalam kalangan murid awal kanak-kanak yang masih lemah dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Untuk kajian akan datang, pengkaji bercadang menambahbaik dengan memperkenalkan kosa kata berdasarkan tema. Selain daripada penggunaan *G-ALPHA: Word*

Card ini dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris, guru-guru juga boleh menggunakannya dalam mata pelajaran bahasa lain. Guruguru Bahasa Cina, Bahasa Tamil dan Bahasa Arab juga boleh mengubahsuai serta menggunakan kaedah Belajar Melalui Bermain menggunakan *G-ALPHA: Word Card* dalam bahasa berkenaan. Tujuannya adalah bagi meningkatkan penguasaan kosa kata dan mempercepatkan proses pembelajaran dan pengajaran guru dalam bahasa berkenaan. Semoga penggunaan *GALPHA: Word Card* ini akan dapat meningkatkan kualiti pengajaran guru dan pencapaian murid awal kanak-kanak dalam penguasaan kosa kata dalam Bahasa Inggeris dan bahasa-bahasa lain.

RUJUKAN

- Abdullah Hassan (2005). *Linguistik am: Siri pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Albert anak Menter (2012). Menambahkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggeris dalam pendidikan prasekolah menggunakan kaedah bermain dengan perkataan Bahasa Inggeris “Mari Bermain Riang”. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPGK Batu Lintang* 2012.
- Fong, P.C.& Mohd Fikri Ismail (2020). Pelaksanaan pendekatan bermain dalam PdP BM murid awal kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Murid awal kanak-kanak Kebangsaan*. 9(1), 14-25.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2010). *Kurikulum standard prasekolah kebangsaan*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- NGSS Lead States. (2013). *Next generation science standards: For states, by states*. Washington, DC: National Academies Press.
- Nur Nazuha Beevi Abdul Aziz (2018). Kit “*Emotion Body Response*” (EBR) meningkatkan penguasaan dan pemahaman kosa kata Bahasa Inggeris dalam kalangan murid awal kanak-kanak prasekolah. *Seminar Darulaman 2018 Peringkat Kebangsaan*.
- Rashidah Rahman (2013). Pembangunan dan penilaian pakej pembelajaran mudah alih komsas dalam Bahasa Inggeris tingkatan empat. *Tesis Ph.D*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Shah Balkesh Mohd Supar & Aliza Alias (2017). Penguasaan kosa kata Bahasa Inggeris murid prasekolah melalui teknik Bacaan Kongsi (*Shared Reading*). *Seminar Serantau Universiti Kebangsaan Malaysia*.
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. 1(2), 115. Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali (2013). *Belajar melalui bermain: Prinsip utama kurikulum pendidikan awal murid awal kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 9 Tahun 2010: Pelaksanaan kurikulum pendidikan prasekolah kebangsaan*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Tiong Leh Ling, Dik anak Dira, Rajendran K. Subramaniam, Felicia Yii Meei Yong, Lu Cheng Soon dan Verzeliza Narina anak Malang (2020). Pembelajaran Bahasa Inggeris dengan “LEEF” dalam kalangan murid awal kanak-kanak. *International Conference on The Future of Education (IConFed) 2020*, Bukit Mertajam: IPGK Tuanku Bainun.
- Rashidah Rahman (2013). Pembangunan dan penilaian pakej pembelajaran mudah alih komsas dalam Bahasa Inggeris tingkatan empat. *Tesis Ph.D*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Wong, K.W, Mohamad Isa Azis & Rafidah Ruhani (2016). *Perkembangan murid awal kanak kanak* (Edisi ke 2). *Siri Pendidikan Guru*. Shah Alam: Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Zakiah Mohamad Ashari, Azlina Mohd Kosnin & Yoe Kee Jiar (2013). Keberkesanan modul belajar melalui bermain terhadap kefahaman pengalaman pranombor murid awal kanak-kanak. *International Seminar on Quality and Affordable Education* (2): 305 – 312.