

KESESUAIAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA BAGI PEMBELAJARAN KAEDAH EJAAN BERTEMA TULISAN JAWI DALAM BAHASA MELAYU

*Appropriateness of Language Game Techniques in Facilitating Thematic Spelling Instruction
Using the Jawi Script in Malay language learning*

Nur Alia Syafikah Hamdan¹, Sabariah Sulaiman^{2*}, Shahir Asyraf Sharuddin³ & Anida Sarudin⁴

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris,

35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

²sabariah.sulaiman@fbk.upsi.edu.my

*Penulis koresponden

Diterima: 15 Mac 2025; **Disemak semula:** 04 Mei 2025; **Diterima:** 10 Jun 2025; **Diterbitkan:** 20 Jun 2025

To cite this article (APA): Sulaiman, S., Hamdan, N. A. S., Sharuddin, S. A., & Sarudin, A. (2025). Kesesuaian Teknik Permainan Bahasa bagi Pembelajaran Kaedah Ejaan Bertema Tulisan Jawi dalam Bahasa Melayu. *Jurnal Peradaban Melayu*, 20(1), 94-101. <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol20.1.7a.2025>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol20.1.7a.2025>

ABSTRAK

Kajian ini membincangkan kesesuaian teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Teknik permainan bahasa yang digunakan ialah *Lingkar Kata*, *Menangga Kata*, *Sisip Glotis*, *Silang Sinonim*, *Teka-teki*, *Bentuk Kata*, *Kata Bersilang*, *Teka Kata*, *Teka Sinonim* dan *Silang Kata*. Pendekatan kuantitatif menerusi kaedah tinjauan menggunakan borang soal selidik bertujuan menganalisis pandangan responden terhadap permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bahasa Melayu bertulisan Jawi. Sampel kajian dipilih menggunakan persampelan bertujuan yang melibatkan 40 orang responden dari Universiti Pendidikan Sultan Idris berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Data dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package For Social Science* (SPSS) dan mendapati bahawa responden mempunyai persepsi yang positif terhadap teknik permainan bahasa ini khususnya penggunaan dua versi tulisan iaitu Rumi dan Jawi serta jenis permainan bahasa yang digunakan adalah menarik. Permainan bahasa yang paling berkesan ialah *Silang Sinonim* dan *Menangga Kata*. Kajian ini berjaya membuktikan bahawa penggunaan teknik permainan bahasa adalah bersesuaian dengan pembelajaran kaedah ejaan bertema Jawi. Oleh itu, para guru diharap dapat mengaplikasikan teknik permainan bahasa ini untuk mewujudkan pengajaran dan pembelajaran (PdP) Jawi yang lebih menyeronokkan dan berkesan.

Kata kunci: kesesuaian, teknik permainan bahasa, kaedah ejaan bertema, tulisan Jawi

ABSTRACT

This study examines the suitability of language game techniques for learning Malay thematic spelling using the Jawi script. The language games employed include Lingkar Kata (Word Circle), Menangga Kata (Word Ladder), Sisip Glotis (Glottal Insertion), Silang Sinonim (Synonym Cross), Teka-teki (Riddle), Bentuk Kata (Word Formation), Kata Bersilang (Crossword), Teka Kata (Word Guess), Teka Sinonim (Synonym Guess), and Silang Kata (Word Cross). A quantitative research approach was adopted using a survey method and questionnaire to analyze respondents' perceptions of these techniques. The study

sample consisted of 40 purposively selected respondents from Universiti Pendidikan Sultan Idris based on specific criteria. Data were analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), and the findings indicate that respondents had a positive perception of the language game techniques, particularly the integration of both Rumi and Jawi scripts, as well as the use of engaging games such as Silang Sinonim (Synonym Cross) and Menangga Kata (Word Ladder). The results demonstrate that language games are well-suited for supporting Jawi learning. Consequently, it is recommended that educators incorporate these techniques to enhance the effectiveness and enjoyment of teaching and learning the Jawi script.

Keywords: *suitability, language game techniques, thematic spelling method, Jawi script*

PENGENALAN

Pedagogi ialah satu bidang yang mencakupi perbincangan mengenai elemen strategi pengajaran, pendekatan pengajaran, kaedah pengajaran, teknik pengajaran dan segala persoalan yang berkaitan dengan bidang pendidikan. Ilmu pedagogi merupakan tunjang kepada elemen-elemen tersebut bagi menghasilkan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang kondusif. Strategi pengajaran bermaksud langkah yang perlu diambil oleh guru bagi mencapai objektif PdP. Bagi melaksanakan strategi ini, guru mestilah mengambil pendekatan pengajaran yang sesuai dengan kompetensi murid.

Pendekatan pengajaran pula merujuk kepada langkah-langkah yang diambil bagi memulakan sesuatu pengajaran. Beberapa pendekatan pengajaran yang boleh digunakan oleh para guru antaranya pendekatan induktif, deduktif, eklektik, tematik dan masteri. Pelaksanaan kaedah pengajaran yang berkesan mampu mempengaruhi motivasi, minat serta pencapaian pelajar dalam pembelajaran. Oleh itu, kajian ini ingin memperlihatkan kesesuaian penerapan pembelajaran berasaskan permainan bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi.

SOROTAN LITERATUR

Guru memainkan peranan penting dalam menentukan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang paling sesuai serta berkesan bagi memastikan murid memperoleh manfaat secara maksimum daripada sesi PdP yang dijalankan (Fenny Lau Yeo Feng et al., 2021). Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan memberikan impak yang berbeza berbanding kaedah tradisional. Penggunaan kaedah pengajaran konvensional sepenuhnya tanpa mengambil kira tahap kesesuaian dan keperluan murid boleh menjejaskan minat mereka untuk belajar (Norma Jusof & Mohd Isa Hamzah, 2020; Norlela Ahmad & Shamsudin Othman, 2020). Penghantaran ilmu secara pasif dari guru kepada murid berpotensi menimbulkan rasa bosan dalam kalangan murid dan seterusnya memberi kesan negatif terhadap pencapaian mereka. Sebaliknya, pendekatan berbentuk permainan lebih menyeronokkan dan menghiburkan, justeru membolehkan murid menerima ilmu dengan lebih mudah (Mohd Sabri Ahmad et al., 2021).

Menurut Mohd Fikruddin Mat Zin et al. (2022), pembelajaran tulisan Jawi dilihat kurang diminati oleh generasi Z yang menganggapnya sebagai satu beban dan kurang motivasi untuk mempelajarinya. Situasi ini berpunca daripada tanggapan bahawa tulisan Jawi tidak digunakan dalam kehidupan harian dan tidak relevan di peringkat global (Sarinab Ariffin @ Eduny et al., 2022). Walau bagaimanapun, penguasaan tulisan Jawi dilihat sebagai pelengkap penting kepada kecekapan berbahasa Melayu kerana penguasaan bahasa dianggap tidak lengkap tanpa kebolehan membaca dan menulis dalam tulisan Jawi (Mohd Mazhan Tamyis et al., 2022).

Pembelajaran bahasa dalam suasana yang santai dan menyeronokkan dapat menarik minat murid serta meningkatkan penguasaan kosa kata mereka. Permainan seperti *Scrabble*, teka silang kata, jejak kata, bentuk kata dan teka-teki terbukti mampu membantu dalam proses ini (Savitry Chelliah & Norasmah Hj

Othman, 2022). Kajian oleh Nur Hasanah, Fatimah Azzahroh dan Ning Ira Faturrohman (2023) turut mendapati bahawa teknik permainan bahasa *Word Search* berkesan dalam meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam pembelajaran tematik. Selain itu, kajian oleh Muhammad Izyan Bohan (2018) menunjukkan bahawa permainan kad *Su-Ka* dapat membantu murid membunyikan dan menggabungkan suku kata terbuka yang berakhir dengan huruf vokal Jawi *ya* (ﻱ) dan *wau* (ﻭ) dengan tepat dan mudah tanpa memerlukan bantuan orang lain.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif untuk meneliti pandangan responden terhadap penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran kaedah ejaan bahasa Melayu dalam tulisan Jawi. Pendekatan kuantitatif dipilih kerana ia membolehkan data dianalisis dengan lebih sistematik dan pantas, di samping menjamin tahap kesahihan dapatan yang tinggi (Mohd Nashrudin Mat Daud & Mohd Sobhi Ishak, 2022). Data kajian dikumpulkan melalui kaedah tinjauan menggunakan borang soal selidik, memandangkan kaedah ini sesuai digunakan dalam pelbagai bidang bagi memperoleh maklumat tertentu daripada responden (Zuriani Hanim Zaini, Norjumira Abd Raof, Noorhidayah Abu Hasim, Nurul Huda Adnan & Nor Izzuani Izhar, 2022).

Populasi kajian terdiri daripada pelajar yang mengikuti kursus minor Pengajian Jawi di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Sampel kajian dipilih secara persampelan bertujuan, iaitu berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Penggunaan teknik persampelan bertujuan membolehkan penyelidik mengenal pasti dan memilih sampel yang benar-benar relevan serta sesuai dengan objektif kajian (Noorajamsha Nasrin & Azizan H. Morshidi, 2018). Antara kriteria pemilihan responden termasuklah pelajar yang mengikuti kursus minor Pengajian Jawi, telah mengambil kursus BSJ3014 (Asas Penulisan Jawi) pada semester A212, serta mempunyai pengalaman menggunakan modul *Terokai Jawi – Uji Minda dengan Bermain*.

Kajian ini menggunakan dua jenis instrumen utama, iaitu modul *Terokai Jawi – Uji Minda dengan Bermain* dan borang soal selidik. Perincian berkenaan kedua-dua instrumen ini akan dibincangkan dalam bahagian seterusnya.

Modul Terokai Jawi - Uji Minda dengan Bermain

Modul Terokai Jawi-Uji Minda dengan Bermain merupakan modul pembelajaran yang mengandungi beberapa set latihan bagi kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Modul ini mengetengahkan sebelas jenis permainan bahasa (PB) yang sesuai bagi membantu pelajar menguasai kaedah ejaan bertema secara santai.

Jadual 1. Kandungan modul Terokai Jawi–Uji Minda dengan Bermain

Bil.	Topik	Permainan Bahasa	Muka surat	Objektif
1	Unit 1: Ejaan Tradisi	Menangga Kata	1-6	Mengasah daya ingatan pelajar terhadap kaedah ejaan tradisi
2	Unit 2: Ejaan Diftong	Silang Sinonim	7-24	Mengenal pasti bunyi diftong dalam sesuatu perkataan
3	Unit 3: Ejaan Glotis	Sisip Glotis	25-38	Membezakan penggunaan huruf-huruf hentian glotis
4	Unit 4: Ejaan Geluncuran	Lingkar Kekata	39-50	Mengenal pasti perkataan yang mengandungi bunyi geluncuran
5	Unit 5: Ejaan Gelinciran	Teka Sinonim	51-60	Mengenal pasti dan memahami huruf gelinciran

bersambung

6	Unit 6: Ejaan Homograf	Teka Kata	61-68	Meningkatkan kemahiran mengeja kata homograf
7	Unit 7: Ejaan Kata Serapan Arab	Bentuk Kata	69-84	Menguji kefahaman mengenai ejaan kata serapan Arab
8	Unit 8: Ejaan Kata Serapan Inggeris	Bentuk Kata	85-92	Menguji kefahaman mengenai ejaan kata serapan Inggeris
9	Unit 9: Ejaan Kata Ganda Semu	Kata Bersilang	93-108	Mengenali kata ganda semu dan cara ejaan dalam tulisan Jawi
10	Unit 10: Ejaan Kata Ganda Separa	Teka Silang Kata	109-114	Mengenali kata ganda separa dan cara ejaan dalam tulisan Jawi
11	Unit 11: Ejaan Ka-Ga	Teka-teki	115-122	Mendalami kaedah ejaan Ka-Ga dalam tulisan Jawi

Borang soal selidik

Borang soal selidik ini terbahagi kepada dua bahagian iaitu Bahagian A mengenai demografi responden yang merangkumi jantina dan semester manakala Bahagian B mengenai pandangan responden terhadap teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bahasa Melayu bertulisan Jawi. Item bagi soal selidik ini adalah berbentuk soalan tertutup dan diadaptasi daripada kajian-kajian lepas. Skala Likert lima mata digunakan dalam kajian ini iaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (tidak pasti), 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju). Borang soal selidik ini dipindahkan ke dalam bentuk *Google Form* dan dikendalikan secara dalam talian setelah disemak kesahan kandungan oleh pakar penilai.

Kajian rintis telah dijalankan untuk menentukan kebolehpercayaan instrumen kajian dengan melibatkan 10 orang pelajar berdasarkan kriteria yang sama dengan responden sebenar. Pemilihan sampel ini adalah menepati cadangan Isaac dan Michael (1995) yang mencadangkan bahawa bilangan sampel kajian seramai 10 hingga 30 orang adalah mencukupi dalam kajian rintis. Setelah data diperoleh, analisis yang dibuat dalam perisian *Statistical Package For Social Science* (SPSS) mendapati nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh ialah 0.801. Bond dan Fox (2015) menyatakan bahawa nilai *Alpha Cronbach* 0.8 sehingga 1.0 menunjukkan bahawa item soal selidik adalah sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi berdasarkan model pengukuran Rasch.

Setelah itu, borang soal selidik diedarkan kepada responden sebenar kajian dan data kajian dianalisis secara deskriptif dalam SPSS. Persoalan kajian ini diukur menggunakan lima tahap pengukuran dalam iaitu tahap sangat rendah ($m=1.00-1.80$), tahap rendah ($m=1.81-2.60$), tahap sederhana ($m=2.61-3.40$), tahap tinggi ($m=3.41-4.20$) dan tahap sangat tinggi ($m=4.21-5.00$).

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Demografi Responden

Jadual 2 dan Jadual 3 merupakan analisis dapatan bagi demografi responden berdasarkan jantina dan semester pengajian. Responden yang terlibat ialah seramai 40 orang dan merupakan pelajar daripada semester empat dan lima.

Jadual 2. Jantina responden

Jantina	Bilangan (orang)	Peratus (%)
Lelaki	2	5.0
Perempuan	38	95.0
Jumlah	40	100.0

Berdasarkan analisis demografi responden dalam Jadual 2 mendapati daripada 40 orang responden, hanya dua orang responden lelaki (5.0%) manakala responden perempuan ialah seramai 38 orang (95.0%).

Jadual 3. Semester pengajian

Semester	Bilangan (orang)	Peratus (%)
4	25	62.5
5	15	37.5
Jumlah	40	100.0

Responden terdiri daripada pelajar dari semester empat iaitu seramai 25 orang (62.5%) dan semester lima seramai 15 orang (37.5%) seperti dalam Jadual 3.

Pandangan Responden Terhadap Teknik Permainan Bahasa Bagi Pembelajaran Kaedah Ejaan Bertema Bahasa Melayu Bertulisan Jawi

Jadual 4 mempamerkan hasil analisis bagi pandangan responden terhadap teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Permainan bahasa ini menekankan aspek-aspek yang berikut misalnya jenis permainan, tahap permainan, bahasa yang digunakan, grafik, saiz tulisan, jenis tulisan, kesesuaian permainan, jumlah soalan dan penggunaan dua versi tulisan iaitu Rumi dan Jawi.

Jadual 4. Pandangan responden terhadap teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema

Bil	Item	Skala					Min	Tahap
		STS (%)	TS (%)	TP (%)	S (%)	SS (%)		
B1	Jenis permainan bahasa yang digunakan adalah menarik.	-	1 (2.5)	2 (5.0)	13 (32.5)	24 (60.0)	4.50	Sangat tinggi
B2	Permainan bahasa yang digunakan adalah mudah untuk dimainkan.	-	3 (7.5)	7 (17.5)	14 (35.0)	16 (40.0)	4.08	Tinggi
B3	Bahasa yang digunakan adalah mudah untuk difahami.	-	-	5 (12.5)	14 (35.0)	21 (52.5)	4.40	Sangat tinggi
B4	Grafik yang digunakan dalam permainan bahasa adalah sesuai.	-	2 (5.0)	6 (15.0)	15 (37.5)	17 (42.5)	4.18	Tinggi
B5	Saiz tulisan yang digunakan dalam permainan bahasa adalah sesuai.	-	1 (2.5)	6 (15.0)	10 (25.0)	23 (57.5)	4.38	Sangat tinggi
B6	Jenis tulisan yang digunakan dalam permainan bahasa adalah sesuai.	-	-	5 (12.5)	13 (32.5)	22 (55.0)	4.43	Sangat tinggi
B7	Jenis permainan bahasa yang digunakan adalah sesuai bagi pembelajaran ejaan Jawi.	-	1 (2.5)	5 (12.5)	12 (30.0)	22 (55.0)	4.38	Sangat tinggi
B8	Jumlah soalan bagi setiap permainan bahasa adalah mencukupi.	-	-	5 (12.5)	15 (37.5)	20 (50.0)	4.38	Sangat tinggi
B9	Penggunaan dua versi tulisan iaitu Rumi dan Jawi adalah baik.	-	1 (2.5)	2 (5.0)	8 (20.0)	29 (72.5)	4.63	Sangat tinggi
Keseluruhan		4.37						Sangat tinggi

Jadual 5 merujuk kepada senarai jenis permainan bahasa yang berkesan bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema berdasarkan pilihan responden. Terdapat sebelas jenis permainan bahasa dalam modul Terokai Jawi dan setiap unit mempunyai satu permainan bahasa, namun responden perlu memilih tiga permainan bahasa sahaja.

Jadual 5. Jenis permainan bahasa berdasarkan pilihan responden

Bil	Item	Jenis Permainan	Kekerapan (%)
B10	Pilih tiga (3) jenis permainan bahasa yang berkesan bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema.		
	Unit 1: Ejaan Tradisi	Menangga Kata	17 (42.5%)
	Unit 2: Ejaan Diftong	Silang Sinonim	20 (50.0%)
	Unit 3: Ejaan Glotis	Sisip Glotis	7 (17.5%)
	Unit 4: Ejaan Geluncuran	Lingkaran Kekata	9 (22.5%)
	Unit 5: Ejaan Gelinciran	Teka Sinonim	6 (15.0%)
	Unit 6: Ejaan Homograf	Teka Kata	10 (25.0%)
	Unit 7: Ejaan Kata Serapan Arab	Bentuk Kata	12 (30.0%)
	Unit 8: Ejaan Kata Serapan Inggeris	Bentuk Kata	13 (32.5%)
	Unit 9: Ejaan Kata Ganda Semu	Kata Bersilang	9 (22.5%)
	Unit 10: Ejaan Kata Ganda Separa	Teka Silang Kata	8 (20.0%)
	Unit 11: Ejaan Ka-Ga	Teka-teki	9 (22.5%)

Berdasarkan hasil kajian terhadap pandangan responden mengenai penggunaan teknik permainan bahasa dalam pembelajaran kaedah ejaan bertema, didapati bahawa item B9 mencatatkan nilai min tertinggi, diikuti oleh item B1. Bagi item B9, seramai 29 orang responden (72.5%) menyatakan sangat setuju, manakala 8 orang responden (20.0%) memilih setuju terhadap kenyataan bahawa penggunaan dua versi tulisan, iaitu Rumi dan Jawi, adalah sesuatu yang baik. Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju terhadap penggunaan dua versi tulisan dalam permainan bahasa sebagai langkah yang positif dalam pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Dua versi tulisan ini diaplikasikan dalam bahagian nota ringkas dan arahan permainan agar pemain dapat memahami cara pelaksanaan permainan dengan lebih jelas. Pendekatan ini juga bertujuan untuk memastikan pelajar yang masih belum menguasai tulisan Jawi turut berpeluang menyertai dan memahami permainan ini. Ini selaras dengan pandangan bahawa pemilihan strategi pembelajaran yang tidak menepati tahap penguasaan murid boleh menyebabkan mereka hilang minat, kurang tumpuan dan tidak bermotivasi untuk belajar bahasa Melayu (Revathi Raja Gopal, Dahlia Janan & Nasir Masran, 2022).

Sementara itu, analisis terhadap item B1 menunjukkan bahawa seramai 24 orang responden (60.0%) sangat bersetuju, dan 13 orang responden (32.5%) bersetuju bahawa jenis permainan bahasa yang digunakan dalam kajian ini adalah menarik. Item ini mencatatkan nilai min yang sangat tinggi, iaitu 4.50. Keputusan ini membuktikan bahawa teknik permainan bahasa yang digunakan dalam kajian ini mampu menarik minat pelajar untuk mempelajari ejaan Jawi. Unsur permainan dalam pembelajaran berperanan sebagai elemen hiburan yang menjadikan sesi pembelajaran lebih santai dan tidak membosankan (Lukas Lapu & Matius Tandikombong, 2022).

Berdasarkan Jadual 5, permainan *Silang Sinonim* dan *Menangga Kata* dikenal pasti sebagai antara permainan bahasa yang paling menarik dan berkesan. *Silang Sinonim* atau permainan mencari kata (*word search*) menuntut pemain mencari perkataan tersembunyi dalam kotak huruf Jawi yang disusun secara rawak berdasarkan petunjuk yang diberikan. Aktiviti ini dapat melatih daya ingatan serta memperkukuh penguasaan kosa kata, di samping menggalakkan penglibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran (Suryani Garwan & Naniek Jusnita, 2020). Seterusnya, permainan *Menangga Kata* atau *Spelling Stairs* pula memerlukan pemain melengkapkan huruf dalam tempat kosong bagi membentuk perkataan berdasarkan petunjuk yang diberi. Menurut Sadiku (2015), kaedah paling berkesan untuk meningkatkan kemahiran mengeja ialah melalui aktiviti seperti *Spelling Stairs*, *Roll the Dice*, *Create a Story*, *Spelling*

Scramble dan *Newspaper Spelling*. Oleh itu, pemilihan jenis permainan yang menarik secara langsung menyumbang kepada keberkesanan pengajaran.

Secara keseluruhannya, nilai min bagi semua item berkaitan pandangan responden terhadap teknik permainan bahasa dalam pembelajaran kaedah ejaan bertema adalah 4.37, yang berada pada tahap sangat tinggi. Permainan bahasa yang dikenal pasti paling berkesan ialah *Silang Sinonim* dan *Menangga Kata*. Dapatan ini secara tidak langsung menunjukkan bahawa responden mempunyai persepsi yang sangat positif terhadap teknik permainan bahasa dan mengesahkan kesesuaiannya untuk diaplikasikan dalam pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi.

KESIMPULAN

Dapatan kajian ini membuktikan bahawa pendekatan pembelajaran tematik berasaskan permainan bahasa merupakan satu strategi pedagogi yang sesuai dan berkesan dalam pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Melalui modul *Terokai Jawi – Uji Minda dengan Bermain* yang merangkumi sebelas jenis permainan bahasa, pelajar menunjukkan tahap penerimaan yang sangat tinggi terhadap aktiviti yang dijalankan. Item-item dalam soal selidik memperlihatkan min keseluruhan yang tinggi, terutamanya terhadap penggunaan dua versi tulisan (Rumi dan Jawi) serta jenis permainan yang menarik seperti *Silang Sinonim* dan *Menangga Kata*, yang bukan sahaja meningkatkan motivasi pelajar, malah memperkukuh penguasaan mereka terhadap kemahiran ejaan dalam tulisan Jawi. Kajian ini turut menyokong pandangan bahawa pendekatan yang bersesuaian dengan tahap penguasaan pelajar dapat membantu menarik minat, mengekalkan tumpuan dan merangsang motivasi dalam pembelajaran. Pendekatan permainan bukan sahaja mencipta suasana yang lebih santai dan menyeronokkan, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan berkesan. Justeru, para pendidik disarankan untuk menerapkan teknik permainan bahasa secara lebih meluas dalam pengajaran tulisan Jawi agar dapat mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif dan berimpak tinggi.

PENGHARGAAN

Setinggi penghargaan ditujukan kepada penyelia, rakan penyelidik, dan institusi pengajian atas sokongan serta bimbingan. Penyelidikan ini dibiayai oleh Universiti Pendidikan Sultan Idris di bawah Geran Penyelidikan Universiti Fundamental [024-0001-107-01]. Segala sokongan, bantuan kewangan dan ilmiah amat dihargai dalam merealisasikan penulisan artikel peradaban Melayu ini.

RUJUKAN

- Bond, T. G., & Fox, C. M. (2015). *Applying the Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences* (3rd ed.). Mahwah, NJ: L. Erlbaum.
- Fenny Lau Yeo Feng, Kee Guek Fen, Khoo Phau Liang & Lee Huoy Shin. (2021). Kaedah pengajaran dalam talian guru Bahasa Melayu dan motivasi murid sekolah jenis kebangsaan Cina sepanjang tempoh perintah kawalan pergerakan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)*, 11(1), 57-74.
- Lukas Lapu & Matius Tandikombong. (2022). Pkm peningkatan kosa kata siswa bahasa inggris dengan games untuk menunjang kemahiran Bahasa Inggris anak-anak tingkat SD di Lembang Marante, Kecamatan Sopai, Toraja Utara. *TONGKONAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 80-85. <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v1i2.1759>
- Muhammad Izyan Bohan. (2018). Aplikasi permainan kad Su-Ka bagi menggabungkan suku kata terbuka dalam bidang Jawi sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporari*, 1, 95-103.

- Mohd Fikruddin Mat Zin, Siti Hajar Mohamad Yusoff, Najihah Abd Wahid & Zuraidah Juliana Mohamad Yusoff. (2021). Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPC) Pendidikan Islam di Malaysia: Satu tinjauan ringkas. *Global Journal of Educational Research and Management (GERMANE)*, 1(2), 69-76. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.1.9.2025>
- Mohd Mazhan Tamyis, Zahari Suppian & Abu Hashim Saad. (2022). Pelaksanaan bidang Jawi dalam kurikulum Pendidikan Islam: Suatu penilaian proses. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(2), 294-308. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol14.2.5.2021>
- Mohd Nashahrudin Mat Daud & Mohd Sobhi Ishak. (2022). Penerapan nilai patriotisme di Malaysia: Satu tinjauan literatur. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(10), 1-13. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i10.1729>
- Mohd Sabri Ahmad, Harun Baharudin & Nurul Solehah Mohd Zubir. (2021). Pelaksanaan Kem Cemerlang Jawi (KCJ) di sekolah rendah daerah Selangau, Sarawak. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 144-153. DOI: <https://doi.org/10.37134/bitara.vol14.2.5.2021>
- Norma Jusof & Mohd Isa Hamzah. (2020). Kemahiran guru Pendidikan Islam di sekolah rendah terhadap pelaksanaan pengajaran berpusatkan murid: Satu analisa. *International Journal of Education and Pedagogy (IJEAP)*, 2(3), 1-26.
- Noorajamsha Nasrin & Azizan H Morshidi. (2018). Kecerdasan Emosi (EI) dan Perbezaan Gender dalam Pekerjaan. *Jurnal Kinabalu Edisi Khas Seminar Pascasiswazah (Special Issue Postgraduate Seminar)*, 91-102.
- Nur Hasanah, Fatimah Azzahroh & Ning Ira Faturrohman. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media *Word Search* pada siswa kelas III SDIT Al-Iman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 188-201. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.1084>
- Revathi Raja Gopal, Dahlia Janan & Nasir Masran. (2022). Kekangan kemahiran membina ayat bahasa Melayu dalam kalangan murid tahun empat SJKT. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(11), 1-21. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i11.1916>
- Sadiku L.M. (2015). The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in a Lesson Hour. *European Journal of Language and Literature Studies*. 1(1), 29-31.
- Sarinab Ariffin @ Eduny, Saifulazry Mokhtar, Mohd Nur Hidayat Hasbollah Hajimin & Syamsul Azizul Marinsah. (2022). Pendekatan kaedah latih tubi dalam kemahiran menulis Jawi murid tahun empat di Sekolah Kebangsaan Ladang Sandak, Sandakan. *International Journal Of Education, Psychology And Counselling (IJEPC)*, 7(45), 112-126. <https://doi.org/10.35631/IJEPC.745009>
- Savitry Chelliah & Norasmah Hj Othman. (2022). Tahap penguasaan bahasa Melayu dengan pencapaian prestasi mata pelajaran perniagaan murid bukan Melayu. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(5), 1-16. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i5.1509>
- Suryani Garwan & Naniek Jusnita. (2020). Peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggrs melalui metode permainan *Word Search Game* di siswa kelas viii smpn 4 Kota Ternate. *Edukasi*, 18(1), 186-192.
- Zuriani Hanim Zaini, Norjumira Abd Raof, Noorhidayah Abu Hasim, Nurul Huda Adnan & Nor Izzuani Izhar. (2022). Hubungan kemahiran komunikasi interpersonal pensyarah dengan efikasi sendiri pelajar. *Jurnal Kesidang*, 7, 145-159.