

Penggunaan Permainan ‘*Snap Card*’ untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Kalangan Pelajar Tingkatan 2 di Daerah Temerloh, Pahang

Improving Arabic Vocabulary among Form 2 Students at Temerloh Distric, Pahang using the ‘*Snap Card*’ Game

Yasmin Hussain, Taj Rijal Muhamad Romli
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia
yasminhussain511@gmail.com

To Cite this Article (APA) : Hussain, Y., & Muhamad Romli, T. R. (2024). Improving Arabic Vocabulary among Form 2 Students at Temerloh Distric, Pahang using the ‘*Snap Card*’ Game. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 5(2), 70–84. <https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol5.2.5.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol5.2.5.2024>

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan intervensi *Snap Card* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Secara khusus, penyelidikan ini memberi tumpuan kepada pelajar tingkatan 2 di daerah Temerloh, Pahang. Populasi kajian terdiri daripada 42 orang pelajar, manakala sampel kajian adalah seramai 22 orang pelajar dari kelas tingkatan dua yang dipilih menggunakan teknik persampelan rawak mudah. Kajian ini menggunakan kaedah penyelidikan kuantitatif dan kualitatif, dengan menggunakan penilaian praujian dan pascaujian serta temubual separa berstruktur untuk menilai kesan intervensi tersebut. Dapatan kajian menunjukkan bahawa intervensi *Snap Card* secara signifikan telah meningkatkan keupayaan pelajar untuk mengingat dan menguasai kosa kata Bahasa Arab, seperti yang dibuktikan melalui perbandingan skor praujian dan pascaujian. Selain daripada peningkatan dalam retensi kosa kata, kajian ini juga mendapati terdapat peningkatan yang ketara dalam motivasi pelajar untuk belajar Bahasa Arab, yang menunjukkan bahawa intervensi tersebut mempunyai pengaruh positif terhadap sikap pelajar terhadap pembelajaran bahasa. Data kualitatif yang diperolehi daripada temubual turut menyokong penemuan ini, menunjukkan peningkatan semangat dan penglibatan pelajar dalam pelajaran Bahasa Arab. Kajian ini merumuskan bahawa intervensi *Snap Card* merupakan alat yang berkesan dan efisien dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dan memotivasikan pelajar dalam proses pembelajaran. Intervensi ini menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk menangani cabaran-cabaran biasa dalam pemerolehan bahasa, khususnya dalam meningkatkan retensi kosa kata dan motivasi pelajar. Keputusan kajian ini menekankan potensi metodologi interaktif dan menarik dalam memudahkan pembelajaran bahasa, sekali gus menyumbang kepada badan penyelidikan yang lebih luas mengenai pedagogi bahasa yang berkesan.

Kata Kunci: Intervensi *Snap Card*, penguasaan kosa kata Bahasa Arab, pendidikan menengah, pemerolehan bahasa, motivasi pelajar, pembelajaran interaktif.

Abstract

This study aims to investigate the effectiveness of the *Snap Card* intervention in enhancing the mastery of Arabic vocabulary among secondary school students. Specifically, the research focuses on form 2 students, located in Temerloh, Pahang. The total population consisted of 42 students, while the sample comprised 22 students, selected through a simple random sampling technique. The study utilized both quantitative and qualitative research methods, employing pre-test and post-test assessments as well as semi-structured interviews to evaluate the impact of the intervention. The findings indicate that the *Snap Card* intervention significantly improved the students' ability to recall and master Arabic vocabulary, as evidenced by the comparison of pre-test and post-test scores. In addition to enhanced vocabulary retention, the study also observed a marked increase in students' motivation to learn Arabic, suggesting that the intervention positively influenced students' attitudes toward language learning. The qualitative data obtained from interviews further supported these findings, indicating a greater enthusiasm for and engagement in Arabic language lessons among participants. The study concludes that the *Snap Card* intervention is an effective and efficient tool for improving the acquisition of Arabic vocabulary and motivating students in the learning process. This intervention presents a promising approach to addressing common challenges faced in language acquisition, particularly in enhancing vocabulary retention and learner motivation. The results underscore the potential of interactive and engaging methodologies in facilitating language learning, thereby contributing to the broader body of research on effective language pedagogy.

Keywords: *Snap Card* intervention, Arabic vocabulary mastery, secondary education, language acquisition, student motivation, interactive learning

Pengenalan

Refleksi pengajaran dan pembelajaran adalah proses yang sangat penting kepada guru. Ia merupakan proses untuk mengkaji, mengevaluasi dan merenung kembali pengalaman pembelajaran untuk meningkatkan praktik pengajaran dan hasil pembelajaran. Menurut Siti Hajar et al., (2019), refleksi adalah amalan timbal balik terhadap sesuatu yang sudah terjadi atau muhasabah diri ke atas perkara yang telah lalu. Oleh itu, refleksi merupakan amalan guru cemerlang kerana ia dapat meningkatkan mutu pengajaran guru pada masa akan datang dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi pelajar mereka.

Pengkaji melaksanakan Latihan Mengajar 2 di SMA di daerah Temerloh, Pahang. Dalam tempoh ini, pengkaji telah diberikan tanggungjawab untuk mengajar mata pelajaran bahasa Arab KSSM bagi kelas tingkatan 2. Berpandukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Arab KSSM Tingkatan 1, kandungan pembelajaran kemahiran bahasa Arab bermula dengan perkataan (kalimah), rangkai kata (tarokib) dan akhir sekali ialah ayat (jumlah). Berdasarkan refleksi dalam pengajaran lalu, pengkaji mendapati bahawa pelajar menghadapi kesukaran untuk membuat ayat yang lengkap. Ini disebabkan oleh pelajar tidak mengingati kosa kata (kalimat) yang telah dipelajari semasa di awal pembelajaran. Pelajar bergantung sepenuhnya terhadap buku teks untuk mendapatkan kosa kata bagi membina ayat bahasa Arab dan menjawab soalan-soalan yang berkaitan. Situasi ini menunjukkan bahawa penguasaan kosa kata pelajar berada di tahap minimum. Bilangan kosa kata yang dimiliki oleh pelajar berada di tahap rendah walaupun pelajar telah mempelajari banyak kosa kata baharu sepanjang pembelajaran bahasa Arab (Abdull Majid & Abdul Ghani, 2024).

Kelemahan penguasaan kosa kata merupakan isu yang diberi perhatian dalam kajian ini. Masalah penguasaan kosa kata yang lemah perlu diatasi supaya pelajar dapat menguasai bahasa Arab dengan baik. Ini kerana, penguasaan kosa kata yang minimum menyebabkan seseorang itu sukar untuk menguasai sesuatu bahasa. Perkara ini dibuktikan menerusi kajian oleh Nur Anisa Zakiah pada tahun 2022 iaitu antara faktor kelemahan pelajar bukan penutur jati dalam bahasa Arab ialah disebabkan oleh kosa kata yang terhad. Selain itu, kajian daripada Suhaimah et al., pada tahun 2021 menunjukkan bahawa pelajar lemah dalam kemahiran menulis kerana bilangan kosa kata yang dikuasai sangat sedikit. Ini menyebabkan pelajar sukar menjana idea dalam penulisan (Aluwi & Abdul Ghani, 2023).

Justeru itu, pengkaji telah menetapkan objektif umum dan khusus sebagai fokus kajian ini. Objektif umum ialah untuk meningkatkan tahap penguasaan kosa kata bahasa Arab dalam kalangan pelajar tingkatan 2. Seterusnya, objektif khusus pertama ialah meningkatkan tahap penguasaan kosa kata bahasa Arab dalam kalangan pelajar tingkatan 2 melalui kaedah visual (gambar). Kedua, untuk meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab melalui aktiviti permainan (didik hibur).

Metodologi Kajian

Rekabentuk Kajian

Kajian tindakan ini berbentuk gabungan antara kualitatif dan kuantitatif kerana pengkaji menggunakan instrumen yang pelbagai. Reka bentuk kajian campuran kualitatif dan kuantitatif adalah pendekatan yang menggabungkan elemen kedua-dua metodologi ini untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai fokus sesuatu kajian. Data kualitatif adalah data yang melibatkan penerangan terperinci dan analisis naratif seperti temubual manakala data kuantitatif melibatkan pengukuran numerik dan analisis statistik seperti ujian pra dan pasca.

Instrumen Kajian

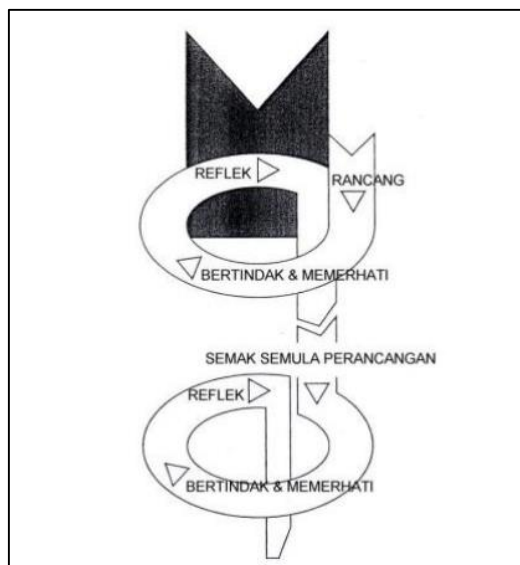
Instrumen kajian ini ialah campuran kualitatif dan kuantitatif iaitu pengkaji menggunakan 2 instrumen bagi mencapai objektif kajian yang telah ditetapkan. Instrumen yang pertama ialah ujian pra dan pasca. Ujian ini dijalankan bertujuan untuk mendapatkan data berkaitan tahap pencapaian pelajar sebelum dan selepas pelaksanaan intervensi '*Snap Card*'. Instrumen kajian yang kedua pula ialah temubual untuk mendapatkan maklumbalas daripada pelajar berkaitan penggunaan '*Snap Card*' semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

Langkah Pelaksanaan Kajian

Bagi langkah pelaksanaan kajian ini, pengkaji membahagikannya kepada empat peringkat. Peringkat pertama, pengkaji membuat tinjauan berkaitan masalah yang dihadapi oleh pelajar. Setelah mengenalpasti masalah tersebut, pengkaji menjalankan peringkat kedua iaitu merancang dan mencipta intervensi yang sesuai untuk menangani masalah tersebut. Seterusnya di peringkat ketiga, pengkaji menjalankan intervensi yang telah dicipta iaitu '*Snap Card*' ke atas kumpulan sasaran. Peringkat terakhir pula ialah pengkaji menjalankan refleksi kritis terhadap keberkesanan intervensi yang telah dicipta.

Model Kajian Tindakan

Kajian tindakan ini dijalankan dengan merujuk kepada Model Kajian Tindakan yang diperkenalkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988). Berpandukan model tersebut, terdapat tiga proses utama dalam menghasilkan kajian tindakan iaitu proses merancang, bertindak dan memerhati serta mereflek. Ketiga-tiga proses ini perlu diulang beberapa kali sehingga objektif kajian berjaya dicapai menggunakan intervensi yang dihasilkan.

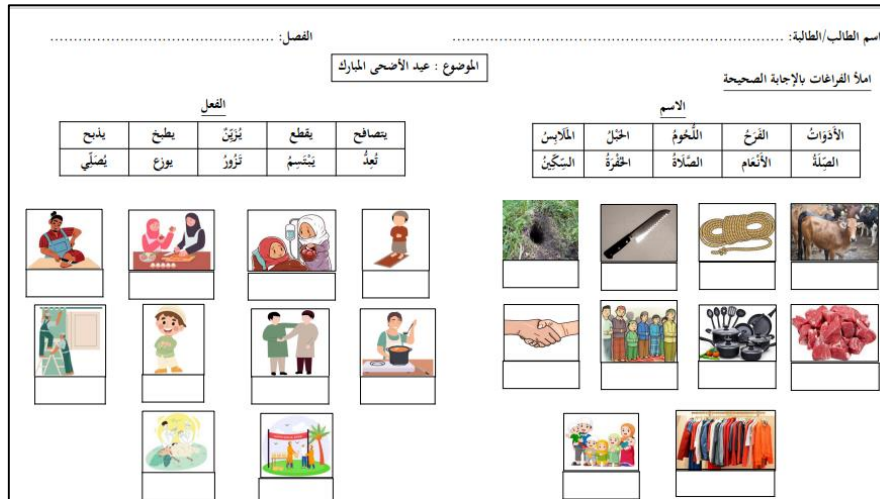


Rajah 1: Model Kajian Tindakan Kemmis dan Mc Taggart (1988)]

Pelaksanaan Kajian

Pengkaji melaksanakan kajian tindakan ini berpandukan kepada model kajian tindakan Kemmis dan Mc Taggart (1988). Oleh itu, terdapat tiga fasa pelaksanaan kajian tindakan ini iaitu perancangan, tindakan (ciptaan dan pelaksanaan intervensi) dan merefleksi keberkesanan intervensi. Semasa fasa perancangan, pengkaji telah membuat pemerhatian semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dengan melontarkan beberapa soalan secara lisan mengenai kosa kata. Hasil daripada soalan spontan yang diberikan, pengkaji mendapati pelajar kelas 2 Ibnu Sina mengalami permasalahan kelemahan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Bagi mendapatkan data yang benar-benar kukuh mengenai permasalahan ini, pengkaji menjalankan ujian pra kepada semua pelajar 2 Ibnu Sina yang berjumlah 22 orang.

Pengkaji telah menyediakan satu set soalan ujian pra yang mengandungi 20 soalan kata nama dan kata kerja. Markah keseluruhan adalah sebanyak 20 markah. Kesemua soalan dalam bentuk struktur iaitu pelajar perlu menulis perkataan yang betul berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Soalan tersebut daripada bahagian kalimat dalam tajuk pertama buku teks bahasa Arab tingkatan 2 iaitu tajuk 'Eid Adha Mubarak'.



Rajah 2: Soalan Ujian Pra

Keputusan ujian pra yang dijalankan menunjukkan bahawa pelajar mempunyai permasalahan dalam kosa kata bahasa Arab. Ini dibuktikan oleh keputusan ujian pra yang menunjukkan bahawa seramai 16 orang pelajar mendapat peringkat maqbul, 4 orang peringkat jayyid manakala tiada pelajar yang mendapat markah cemerlang. Majoriti pelajar tidak dapat menjawab soalan yang diberikan dengan betul kerana mereka tidak mengingati kosa kata bahasa Arab walaupun sudah mempelajari tajuk-tajuk tersebut sebelum ini.

Seterusnya, dalam proses merancang dan mencipta intervensi pula, pengkaji telah membuat tinjauan beberapa kajian tindakan yang lepas serta inovasi-inovasi pendidikan untuk dijadikan rujukan dalam merancang dan mencipta intervensi yang sesuai bagi mengatasi permasalahan kajian yang telah dikenalpasti. Setelah itu, barulah pengkaji mula merancang dan mencipta intervensi yang dijangka dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pelajar iaitu isu kosa kata bahasa Arab. Rajah 3 menunjukkan rekabentuk inovasi pendidikan yang berjaya dicipta oleh pengkaji.

Rajah 3: Intervensi 'Snap Card'



Setelah mencipta intervensi, pengkaji memulakan langkah seterusnya dengan menjalankan intervensi tersebut ke atas kumpulan sasaran. Intervensi ini dijalankan selama 1 minggu (minggu intervensi). Kemudian pada minggu seterusnya, pengkaji menjalankan ujian pasca untuk menguji keberkesanan intervensi.

Di akhir pelaksanaan kajian tindakan, pengkaji merefleksi keberkesanan intervensi dengan cara menganalisis data ujian pasca dengan membuat semakan jawapan ujian pra dan pasca. Kemudian, pengkaji membuat perbandingan markah antara kedua-dua ujian tersebut. Hasil daripada dapatan ujian menunjukkan intervensi ‘*Snap Card*’ berjaya mencapai objektif kajian yang telah ditetapkan.

Perincian Pelaksanaan Kajian Tindakan

Pengkaji mengkhususkan perjalanan pelaksanaan kajian tindakan sepanjang pengkaji menjalani Latihan Mengajar 2 di lokasi kajian selama 8 minggu seperti di Jadual 1 berikut :

Jadual 1: *Perincian Pelaksanaan Kajian Tindakan sepanjang Latihan Mengajar 2*

Minggu	Perkara	Catatan
Minggu 3	<ul style="list-style-type: none">- Mengenalpasti masalah- Pengkaji menjalankan pemerhatian semasa proses pengajaran dan pembelajaran- Semakan lembaran aktiviti pengukuhan (soalan kosa kata)- Pengkaji membuat refleksi di akhir pengajaran- Pengenalpastian masalah	<ul style="list-style-type: none">- Tajuk: عيد الأضحى المبارك الكلمات (الاسم والفعل)- Pelajar menunjukkan kefahaman yang baik terhadap kalimat yang dipelajari.- Pelajar tidak dapat menjawab soalan pengukuhan tanpa merujuk kepada buku teks.- Pengkaji juga bertanyakan soalan kosa kata (secara lisan) kepada pelajar namun sebahagian besar pelajar gagal menjawab dengan baik- Refleksi pengajaran menunjukkan pengkaji gagal mencapai objektif pengajaran yang telah ditetapkan

Minggu 4	<ul style="list-style-type: none">- Penyediaan set ujian pra berkaitan isu yang telah dikenalpasti- Pelaksanaan ujian pra ke atas sampel kajian- Analisis keputusan ujian pra	<p>Pelaksanaan ujian pra :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tarikh : 16 April 2024- Masa : 11.00 pagi – 12 tengah hari- Kelas : 2 Ibnu Sina- Bilangan pelajar : 22 orang <p>Set ujian pra :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tajuk : عيد الأضحى المبارك- (الكلمات : الاسم والفعل)- Bilangan soalan : 20- Markah : 20- Masa menjawab : 1 jam
Minggu 5	<ul style="list-style-type: none">- Perancangan dan pembinaan intervensi- Pelaksanaan intervensi ke atas sampel kajian	<ul style="list-style-type: none">- Pengkaji merancang intervensi yang sesuai dan berkesan untuk mengatasi masalah kelemahan pelajar dalam kosa kata bahasa Arab.- Pengkaji menyampaikan pengajaran terlebih dahulu kepada pelajar (عيد الأضحى المبارك - الكلمات)- Pengkaji menggunakan 'Snap Card' semasa menjalankan aktiviti pengukuhan.
Minggu 6	<ul style="list-style-type: none">- Pelaksanaan ujian pasca ke atas sampel kajian	<p>Pelaksanaan ujian pasca :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tarikh : 30 April 2024- Masa : 11.00 pagi – 12 tengah hari- Kelas : 2 Ibnu Sina- Bilangan pelajar : 22 orang <p>Set ujian pra :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tajuk : عيد الأضحى المبارك- (الكلمات : الاسم والفعل)- Bilangan soalan : 20- Markah : 20

Minggu 6

- Analisis keputusan ujian pasca
- Refleksi terhadap intervensi yang dihasilkan
- Sesi temubual bersama pelajar untuk mendapatkan persepsi pelajar berkaitan keberkesanan intervensi yang dibina.

- Masa menjawab : 1 jam
- Pengkaji menganalisis kertas jawapan ujian pasca pelajar
- Data menunjukkan peratusan perbandingan antara kedua-dua ujian meningkat
- Bilangan pelajar yang memperoleh markah cemerlang lebih ramai berbanding semasa ujian pra.
- Dapatan markah ujian pasca menunjukkan bahawa penguasaan pelajar dalam kosa kata bahasa Arab semakin meningkat.
- Pengkaji menjalankan temubual secara rawak ke atas beberapa orang sampel untuk mendapatkan persepsi mereka tentang permainan '*Snap Card*'.
- Hasil temubual mendapati bahawa permainan '*Snap Card*' menarik dan membantu mereka mengingat kosa kata bahasa Arab dengan lebih mudah dan pantas

Minggu 7

- Penyediaan laporan Kajian Tindakan

- Pengkaji memulakan penulisan laporan Kajian Tindakan

Minggu 8

- Mengemaskini laporan dan slaid pembentangan kajian tindakan bagi program Karnival Inovasi dan Kajian Tindakan (KiKAT 2024).

Dapatan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan penggunaan '*Snap Card*' sebagai satu intervensi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan pelajar. Dapatan kajian dibincangkan berdasarkan dua objektif utama. Objektif pertama menumpukan kepada peningkatan pencapaian pelajar dalam ujian praujian dan pascaujian, manakala objektif kedua menumpukan kepada tahap motivasi pelajar dalam pembelajaran kosa kata setelah penggunaan '*Snap Card*'. Melalui perbandingan keputusan ujian pra dan pasca serta hasil daripada temubual yang dijalankan, dapatan kajian ini memberikan pandangan yang jelas mengenai keberkesanan intervensi '*Snap Card*' dalam proses pengajaran dan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Jadual 2 dan 3 menunjukkan perbandingan markah pencapaian pelajar dalam ujian pra dan pasca.

Jadual 2: *Perbandingan Markah Ujian Pra dan Pasca*

RESPONDEN	UJIAN PRA (%)	UJIAN PASCA (%)
RI	15	75
R2	45	85
R3	75	95
R4	10	50
R5	20	80
R6	25	85
R7	25	80
R8	40	90
R9	20	80
R10	25	85
R11	50	85
R12	25	90
R13	20	80
R14	25	95
R15	20	80
R16	10	80
R17	70	90
R18	20	70
R19	25	80
R20	35	85
R21	25	80
R22	20	65

Jadual 3: *Perbandingan Markah Ujian Pra dan Pasca*

Marka h	Peringkat	Markah (%)	Ujian Pra		Ujian Pasca	
			Bil. Pelajar	Peratus (%)	Bil. Pelajar	Peratus (%)
0-5	Maqbul	0-25	16	73	-	-
6-10	Jayyid	30-50	4	18	1	4
11-15	Jayyid jiddan	55-75	2	9	3	14
16-20	Mumtaz	80-100	-	-	18	82
JUMLAH			22	100	22	100

Berdasarkan jadual tersebut, pengkaji merumuskan bahawa berlaku peningkatan penguasaan pelajar dalam kosa kata bahasa Arab. Buktinya, dalam ujian pra, bilangan pelajar yang mendapat markah terendah (0-25 %) mencatatkan bilangan paling tinggi iaitu seramai 16 orang manakala dalam ujian pasca pula tiada pelajar yang mendapat markah tersebut. Selain itu, bilangan pelajar yang mendapat markah cemerlang dalam ujian pasca juga mencatatkan bilangan paling tinggi iaitu seramai 18 orang pelajar berbanding tiada pelajar mendapat markah tersebut dalam ujian pra. Jadual 3 menunjukkan purata markah pencapaian pelajar dalam ujian pra dan pasca.

Jadual 3: *Purata Markah Pencapaian Pelajar dalam Ujian Pra dan Pasca*

Ujian	Purata Markah Ujian (%)
Pra	29
Pasca	81

Berdasarkan jadual tersebut, dapat dilihat bahawa purata markah keseluruhan sampel kajian dalam ujian pra adalah sebanyak 29%. Walau bagaimanapun, setelah pengkaji menjalankan intervensi selama satu minggu iaitu permainan ‘*Snap Card*’, berlaku peningkatan purata markah pencapaian pelajar dalam ujian pasca iaitu sebanyak 81%.

Instrumen kajian yang digunakan oleh pengkaji untuk mencapai objektif kedua ialah kaedah temubual beberapa pelajar. Menerusi temubual yang dijalankan ke atas seramai 5 orang sampel kajian, pengkaji merumuskan bahawa penggunaan ‘*Snap Card*’ dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran kosa kata. Selain itu, ia menjadikan pelajar dapat mengingat kosa kata dalam masa yang singkat. Berikut merupakan skrip temubual beberapa orang sampel kajian berkaitan tahap motivasi pelajar apabila menggunakan ‘*Snap Card*’.

“Kalau sebelum ni ustazah ada selalu suruh saya hafal mufrodah yang dah belajar tapi saya selalu Tangguh-tangguh sebab kadang-kadang lupa nak hafal. Lepastu last-last dah banyak sangat dah mufrodah yang belum hafal. Jadi saya hafal cepat-cepat kemudian bila lama-lama tu dah lupa apa maksud dia. Jadi bila ustazah main game “Snap Card” ni saya rasa lagi semangat nak hafal sebab kumpulan kita nak menang kan”. (Responden 8)

“Saya suka main “Snap Card” ni sebab best sangat. Ustazah ajar dulu mufrodat lepastu barulah kita hafal kemudian baru main. Game ni best sebab dia tengok siapa yang lagi cepat bagi jawapan. Jadi kitorang kena hafal semua mufrodat cepat-cepatlah”. (Responden 11)

Secara keseluruhannya, penggunaan “Snap Card” ini memberi kesan positif kepada para pelajar kerana keseluruhan maklumbalas daripada sampel kajian mengatakan bahawa motivasi mereka untuk mempelajari dan mengingat kosa kata semakin bertambah apabila guru menggunakan ‘Snap Card’.

Perbincangan Dan Implikasi Kajian

Berdasarkan dapatan kajian yang diperoleh, jelas bahawa pelaksanaan permainan ‘Snap Card’ sebagai satu bentuk aktiviti pengukuhan mempunyai impak yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan pelajar. Peningkatan pencapaian pelajar dapat dibuktikan melalui keputusan ujian praujian dan pascajuan yang dijalankan. Ujian pascajuan menunjukkan peratusan pelajar yang memperoleh markah cemerlang lebih tinggi berbanding keputusan ujian praujian. Ini menunjukkan bahawa permainan ini bukan sahaja mampu membantu pelajar mengingat kosa kata tetapi juga mengukuhkan kefahaman mereka terhadap perkataan yang dipelajari (Fauziddin & Fikriya, 2020; Abdull Majid & Abdul Ghani, 2024).

Penggunaan elemen visual dalam permainan ‘Snap Card’ menjadi salah satu faktor utama yang menyumbang kepada keberkesanannya. Menurut Khairun Sabirah (2024), pembelajaran melalui elemen visual mampu meningkatkan daya ingatan pelajar dan memudahkan pemahaman mereka. Elemen visual ini berfungsi sebagai alat bantu untuk mengaitkan makna sesuatu perkataan dengan imej yang relevan, sekaligus memudahkan pelajar untuk mengingat dan mengaitkan konsep bahasa dengan lebih pantas (Nugrawiyati, 2016). Kajian ini mendapati bahawa pelajar yang terlibat dalam aktiviti menggunakan elemen visual dapat menghafal kosa kata dengan lebih berkesan berbanding dengan pendekatan yang lebih tradisional dan berorientasikan teks. Penggunaan visual dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih menarik dan bermakna, menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih interaktif dan menyeronokkan (Mohamed Shalikin, 2024).

Selain daripada meningkatkan penguasaan kosa kata, permainan ‘Snap Card’ juga terbukti berkesan dalam meningkatkan motivasi pelajar untuk terlibat secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Yakob, 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa, motivasi merupakan aspek penting yang perlu diberikan perhatian kerana ia memainkan peranan penting dalam menentukan keberkesanan pembelajaran. ‘Snap Card’ merupakan satu aktiviti pengukuhan berkonsepkan didik hiburan (fun learning), yang mana pendekatan ini bukan sahaja membantu pelajar dalam memahami kandungan pembelajaran tetapi juga meningkatkan keseronokan mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut Kitikedizah dan Maimun Aqsha (2022), penggunaan elemen didik hiburan seperti dalam permainan '*Snap Card*' dapat merangsang minat dan motivasi pelajar untuk belajar. Apabila pelajar berasa seronok dan terlibat secara aktif dalam aktiviti pembelajaran, mereka lebih cenderung untuk berusaha memahami dan menguasai bahan pembelajaran dengan lebih baik. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa pelajar yang terlibat dalam aktiviti ini lebih bermotivasi untuk menghafal dan memahami kosa kata yang dipelajari, malah ada pelajar yang menunjukkan minat yang lebih mendalam untuk terus mengulangkaji bahan tersebut selepas sesi pembelajaran (Yakob & Abdu Ghani, 2024).

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa pendekatan interaktif yang diterapkan melalui '*Snap Card*' telah membantu meningkatkan pencapaian pelajar secara keseluruhan. Markah pencapaian pelajar dalam ujian pasca menunjukkan peningkatan yang signifikan berbanding ujian pra. Tiada lagi pelajar yang mendapat markah dalam kategori 'diterima' (0-25%), dan jumlah pelajar yang mencapai tahap cemerlang meningkat dengan ketara. Ini menunjukkan bahawa pendekatan interaktif, seperti '*Snap Card*', bukan sahaja berkesan dalam membantu pelajar mengingat kosa kata, tetapi juga mengukuhkan kefahaman mereka terhadap penggunaan perkataan tersebut dalam konteks yang betul.

Kesimpulan

Kesimpulannya, kajian tindakan ini membuktikan bahawa penggunaan '*Snap Card*' sebagai alat bantu dalam pengajaran dan pembelajaran memberikan impak yang sangat positif terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan pelajar. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan yang memberangsangkan dalam pencapaian pelajar, seperti yang ditunjukkan melalui perbandingan keputusan antara ujian praujian dan pascaujian. Penggunaan '*Snap Card*' bukan sahaja membantu pelajar menghafal kosa kata dengan lebih mudah, malah ia juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan berkesan. Ini membuktikan bahawa pendekatan berasaskan elemen didik hiburan seperti '*Snap Card*' boleh menjadi strategi yang berkesan dalam meningkatkan kualiti pembelajaran bahasa di sekolah.

Selain itu, kajian ini juga menunjukkan bahawa penerapan elemen didik hiburan dalam proses pengajaran dan pembelajaran memberikan motivasi tambahan kepada pelajar untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Elemen hiburan yang digabungkan dengan pembelajaran bahasa dapat mengubah suasana pembelajaran daripada sesuatu yang dianggap sukar atau membosankan kepada sesuatu yang lebih menyeronokkan dan mencabar. Hal ini bertepatan dengan pandangan teori-teori pendidikan moden yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dan pembelajaran berasaskan pengalaman untuk meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian ini, pendekatan interaktif dan menyeronokkan dalam pembelajaran bahasa perlu diteruskan dan diintegrasikan dalam kurikulum agar lebih banyak pelajar dapat merasai manfaatnya.

Namun begitu, kajian ini mempunyai beberapa keterbatasan yang perlu diambil kira dalam penyelidikan masa hadapan. Pertama, saiz sampel yang digunakan adalah agak kecil dan hanya melibatkan pelajar dari satu sekolah sahaja, iaitu SMA di daerah Temerloh, Pahang. Oleh itu, kajian masa hadapan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan lokasi kajian yang lebih pelbagai, termasuk sekolah-sekolah dari kawasan bandar dan luar bandar yang berlainan. Hal ini penting untuk memastikan generalisasi dapatan kajian yang lebih

meluas serta untuk memahami keberkesanan penggunaan '*Snap Card*' dalam konteks yang berbeza.

Selain itu, kajian masa hadapan juga disarankan untuk meneliti aspek keberkesanan '*Snap Card*' dalam meningkatkan kemahiran bahasa lain selain kosa kata, seperti kemahiran membaca, menulis, mendengar, dan bertutur. Dengan melibatkan pelbagai aspek pembelajaran bahasa, kajian masa hadapan boleh memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai keberkesanan alat bantu ini dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Arab secara keseluruhan. Pendekatan ini boleh memberi nilai tambah kepada proses pengajaran dan pembelajaran bahasa dengan membolehkan pelajar menguasai bahasa tersebut secara lebih menyeluruh dan mendalam.

Di samping itu, kajian masa hadapan juga perlu memberi perhatian kepada jangka masa pelaksanaan intervensi. Dalam kajian ini, tempoh penggunaan '*Snap Card*' adalah selama satu minggu sahaja. Oleh itu, kajian masa hadapan boleh menjalankan intervensi dalam tempoh yang lebih panjang untuk melihat keberkesanan jangka panjang penggunaan '*Snap Card*' terhadap penguasaan kosa kata dan motivasi pelajar. Tempoh yang lebih panjang juga dapat memberi peluang kepada pelajar untuk lebih memahami kosa kata yang dipelajari.

Kesimpulannya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan '*Snap Card*' merupakan satu pendekatan yang inovatif dan berkesan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab serta memotivasikan pelajar untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan elemen didik hibur, yang digabungkan dengan pembelajaran bahasa, mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan berkesan. Kajian masa hadapan perlu meneroka keberkesanan penggunaan '*Snap Card*' dalam konteks yang lebih meluas, melibatkan pelbagai kemahiran bahasa, dan dalam tempoh intervensi yang lebih panjang. Dengan cara ini, strategi pengajaran berasaskan '*Snap Card*' dapat disempurnakan dan diperluaskan untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran bahasa di sekolah-sekolah di Malaysia.

Rujukan

- Abdull Majid, M. A. M., & Abdul Ghani, M. T. (2024). Penerokaan Elemen Bahan Bantu Mengajar yang menyokong Peningkatan Kemahiran Komunikasi Bahasa Arab dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah di Daerah Setiu, Terengganu. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 17(1), 105–115. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.1.10.2024>
- Ali, A., Abbas, L. N., & Mohmad Sabiri, A. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik nombor kompleks: Effectiveness of gamification learning in students' achievement for complex number topic. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108–122.
- Aluwi, A. M. & Abdul Ghani, M. T. (2023). Penguasaan Kosa Kata Terhadap Penulisan Bahasa Arab dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama Khairiah: Kajian daripada Perspektif Guru [Vocabulary Mastery of Arabic Language Writing Among Khairiah Religion Secondary School Students: A Study from The Teacher's Perspective], *Sains Insani*, 8(2), 294-303.
- Ching, N. C., & Nasri, N. M. (2021). Penggunaan kaedah visualisasi dalam pengajaran dan pembelajaran perbendaharaan kata Bahasa Inggeris. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 444-449.
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal kosakata Bahasa Arab melalui permainan

- kartu huruf hijaiyah yang dilengkapi kosakata. *Journal for Education Research*, 46-54.
- Kamalul Bahri, K. S. (2024). Grafik dalam pembelajaran dan pengajaran ujian penilaian kelas KAFA (UPKK) tahun 5. *Kupas Seni*, 12(1), 93–104.
- Kitikedizah, H., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(10), 58–64.
- Mohamed Shalikin, N. H. (2024). Kepelbagaian pendekatan pengajaran dalam kalangan guru mata pelajaran Al-Lughah Al-‘Arabiyyah Al-Mu’asirah: The Diversity of Teaching Approaches Among Teachers of Al-Lughah Al-Arabiyyah Al-Mu’asirah Subject at Jeram Secondary Religious School, Selangor. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 5(1), 25–35. <https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol5.1.3.2024>
- Nugrawiyati, J. (2016). Pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 144-156.
- Suhaimah, B., Moh Arif, M., & Dyah Ayu, N. (2021). Investigating writing difficulties in essay writing: Tertiary students' perspectives. *English Language Teaching Educational Journal*, 4(1), 61–73.
- Taib, S. H., Ismail, M. A., & Lubis, M. A. L. A. (2019). Inovasi kesepaduan dan strategi pengajaran dan pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 3(2), 38–54.
- Yakob, M. H. (2023). Use of Lughatul Fasli among Arabic Language Training Teachers at Sultan Idris Education University. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 4(2), 99–106. <https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol4.2.10.2023>
- Yakob, M. H. & Abdul Ghani, M. T. (2024). [MS] Cabaran Penggunaan Lughatul Fasli dalam Kalangan Guru Pelatih Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris: The Challenges of Using Lughatul Fasli among Arabic Language Trainee Teachers at Sultan Idris Education University. *Afaq Lughawiyah*, 2(2), 339–351.
- Zakiah, N. A. (2022). *An analysis of essay writing difficulties faced by the third semester students in English language education of FKIP Universitas Islam Riau* (Undergraduate thesis). Universitas Islam Riau.