



**KESAN TEKNIK PERMAINAN TERHADAP
PRESTASI, MINAT DAN SIKAP MURID
SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM
MENGENAL PERKATAAN
BAHASA CINA**



NORFANELIZA BT MOHD EMBROS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2021





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KESAN TEKNIK PERMAINAN TERHADAP PRESTASI, MINAT
DAN SIKAP MURID SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM
MENGENAL PERKATAAN BAHASA CINA**

NORFANELIZA BT MOHD EMBROS



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)**

**FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2021**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UPSI/IPS-3/BO 32
Pind : 00 m/s: 1/1

Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada ...19.....(hari bulan).....MEI..... (bulan) 20.21....

i. Perakuan pelajar :

Saya, NORFANELIZA BT MOHD EMBROS, M20142002417, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN TEKNIK PERMAINAN TERHADAP PRESTASI, MINAT DAN SIKAP MURID SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM MENGENAL PERKATAAN BAHASA CINA

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya

Faneliza

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF.MADYA DR LIN CHIA YING (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN TEKNIK PERMAINAN TERHADAP PRESTASI, MINAT DAN SIKAP MURID SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM MENGENAL PERKATAAN BAHASA CINA

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (BAHASA CINA) (SLA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

15 / 2 / 2021

Tarikh

linchiaying

Tandatangan Penyelia

UPSI/IPS-3/BO 31
Pind.: 01 m/s:1/1
**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**
**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: KESAN TEKNIK PERMAINAN TERHADAP PRESTASI, MINAT DAN SIKAP
MURID SEKOLAH KEBANGSAAN DALAM MENGENAL PERKATAAN
BAHASA CINA

No. Matrik / Matric's No.: M20142002417

Saya / I: NORFANELIZA BT MOHD EMBROS

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

Faneliza
(Tandatangan Pelajar/ Signature)

linchiaying
(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: 15/2/2021

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Terlebih dahulu saya ingin mengucapkan syukur Alhamdulillah ke hadrat Allah S.W.T kerana di atas limpah dan kurniaNya, maka dapatlah saya menyiapkan disertasi ini dengan jayanya walaupun menempuhi pelbagai dugaan dan rintangan.

Di kesempatan ini, saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Prof. Madya Dr. Lin Chia Ying, selaku penyelia saya yang telah banyak membantu dalam penulisan disertasi ini. Segala bantuan dari segi bimbingan, idea dan strategi serta kebijaksanaan beliau telah mengajar saya untuk menjadi seorang penyelidik yang baik.

Seterusnya, dua orang guru BCSK iaitu Cik Chia Boon Ping dan Cik Saw Mei Sang yang sudi membantu saya menjalankan kajian di sekolah mereka. Bagi saya, kerjaya sebagai seorang guru pada hari ini sangat mencabar dengan pelbagai tugas. Namun, saya amat berterima kasih di atas bantuan yang diberikan oleh mereka. Alhamdulillah kajian saya berjalan dengan lancar sekali. Terima kasih diucapkan kepada semua rakan guru sekolah saya di SK Tengku Zainun, terutamanya Guru Besar Cikgu Basri bin Hj Yusof yang tidak pernah jemu memberi nasihat, sokongan dan dorongan agar saya tidak berputus asa dalam menyiapkan disertasi ini.

Terima kasih buat rakan seperjuangan saya iaitu Cik Looi Lay Hoon. Kami berdua saling memberi sokongan dan peringatan antara satu sama lain bagi menyiapkan penulisan disertasi masing-masing. Kadang-kala semangat kami ada turun naik, namun kami meneruskan usaha dengan memberi kata-kata semangat sehingga dapat mengharungi semua prosedur dan syarat yang ditetapkan untuk merangkul segulung ijazah sarjana.

Ribuan terima kasih kepada ayah dan bonda tersayang, En. Mohd Embros bin Hj Basiron dan Pn. Noraini bt Hj Lazim serta adik - beradik saya yang sentiasa memberi sokongan, di samping tidak putus mendoakan kejayaan saya. Sesungguhnya segala jasa dan pengorbanan mereka dari segi masa dan tenaga dalam memberi ruang kepada saya untuk menjalankan penyelidikan tanpa sebarang halangan tidak mampu saya balas.

Akhir sekali, ucapan penghargaan yang tidak terhingga ditujukan kepada semua pihak yang banyak membantu saya sama ada secara langsung mahu pun tidak langsung. Semoga disertasi ini dapat memberi manfaat kepada semua pihak terutamanya kepada guru-guru yang mengajar Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK). Sekian, terima kasih



ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti kesan teknik permainan terhadap prestasi, minat dan sikap murid tahun satu bagi mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK) dalam mengenal perkataan. Reka bentuk kuasi eksperimen diadaptasi dengan melibatkan 10 orang murid dalam kumpulan kawalan yang menggunakan teknik konvensional, sementara kumpulan rawatan melibatkan 15 orang murid dengan menggunakan teknik permainan. Kaedah ujian pra, ujian pasca serta soal selidik digunakan dan skor min, ujian-t bebas dianalisis untuk mengenal pasti perbezaan skor min. Hasil kajian menunjukkan bahawa prestasi kumpulan rawatan jauh lebih tinggi ($M=70.8$, $SD=15.4$) berbanding dengan kumpulan kawalan ($M=35.1$, $SD=14.1$) dengan nilai $t(23)=-5.9, p=0.00$. Bagi aspek tahap minat dan sikap, didapati kumpulan kawalan menunjukkan penurunan dalam skor min selepas kajian berbanding dengan skor min sebelum kajian; iaitu untuk tahap minat menurun daripada ($M=22.10$, $SD=2.03$) kepada ($M=19.50$, $SD=3.17$) dengan $t(9)=2.75, p=0.022$; manakala skor min sikap menurun daripada ($M=19.80$, $SD=2.44$) kepada ($M=19.10$, $SD=3.14$) dengan nilai $t(9)=0.65, p=0.531$. Sebaliknya, kedua-dua skor min bagi tahap minat dan sikap kumpulan rawatan menunjukkan peningkatan selepas kajian, iaitu untuk tahap minat, skor min sebelum kajian meningkat daripada ($M=20.87$, $SD=2.23$) kepada ($M=21.20$, $SD=2.37$) selepas kajian dengan nilai $t(9)=0.65, p=0.531$; manakala skor min tahap sikap sebelum kajian meningkat daripada ($M=20.80$, $SD=2.86$) kepada ($M=21.73$, $SD=2.12$) selepas kajian dengan nilai $t(14)=-1.24, p=0.235$. Kesan positif teknik permainan dalam mengenal perkataan bahasa Cina dalam kalangan murid BCSK disokong dengan data triangulasi iaitu hasil dapatan persepsi positif dalam kalangan murid dan guru kumpulan rawatan melalui temu bual. Secara keseluruhan, teknik permainan adalah antara kaedah yang sesuai dipraktikkan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran mengenal perkataan BCSK. Teknik ini seharusnya digalakkan dan diaplikasikan secara meluas dalam proses pembelajaran dalam kalangan murid bukan penutur jati Bahasa Cina tahap rendah.





THE IMPACT OF GAME TECHNIQUE ON PERFORMANCE, INTERESTS AND ATTITUDES AMONG NATIONAL SCHOOL PUPILS IN MASTERY OF CHINESE WORDS RECOGNITION

ABSTRACT

The aim of this study was to examine the effect of game techniques on the performance, interest and attitude of year one pupils for the national school Chinese Language (BCSK) subject in word recognition. A quasi-experimental design was applied with a control group involving 10 pupils using conventional techniques, while a treatment group involved 15 pupils using game techniques. Pre-test, post-test and questionnaire methods were used and independent t-test was analyzed to identify mean score differences within and between the control group and the treatment group. The results showed that the word recognition performances for the treatment group was much higher ($M=70.8$, $SD=15.4$) compared to the control group ($M=35.1$, $SD=14.1$) with $t(23)=-5.9$, $p=0.00$. As for the interest and attitude level, the control group showed a decrease in the mean score after the study for both aspects; the level of interest decreased from ($M=22.10$, $SD=2.03$) to ($M=19.50$, $SD=3.17$) with $t(9)=2.75$, $p=0.022$; while the mean score of attitude decreased from ($M=19.80$, $SD=2.44$) to ($M=19.10$, $SD=3.14$) with $t(9)=0.65$, $p=0.531$. Both mean scores for the level of interest and attitude of the treatment group showed improvement after the study; the interest level increased from ($M=20.87$, $SD=2.23$) to ($M=21.20$, $SD=2.37$) with $t(9)=0.65$, $p=0.531$; while the mean score of attitude level increased from ($M=20.80$, $SD=2.86$) to ($M=21.73$, $SD=2.12$) after the study with $t(14)=-1.24$, $p=0.235$. The positive findings of the use of game techniques is supported with a positive review towards the teaching and learning of word recognition using game techniques was obtained through interviews. The game technique is proven to be an appropriate teaching method in teaching word recognition among national school pupils. Game technique should be promoted and to be widely use among lower primary non- native learners.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENGENALAN	
1.0 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	2
1.2 Pernyataan Masalah	4
1.3 Objektif Kajian	7
1.4 Soalan Kajian	8
1.5 Hipotesis	9
1.6 Kerangka Konseptual Kajian	9
1.7 Definisi Operasi	11
1.7.1 Mengenal Perkataan	11

1.7.2 Teknik Permainan	13
1.7.3 Minat	14
1.3.4 Sikap	14
1.8 Batasan Kajian	15
1.9 Kepentingan Kajian	16
1.10 Rumusan	17

BAB 2 SOROTAN LITERATUR

2.0 Pendahuluan	18
2.1 Konsep Mengenal Perkataan	19
2.2 Pengajaran Dan Pembelajaran Mengenal Perkataan	21
2.3 Isu Dan Idea Dalam Pembelajaran Mengenal Perkataan	23
2.3.1 Permasalahan Dalam Pembelajaran Mengenal Perkataan	23
2.3.2 Ciri-Ciri Perkataan Cina	25
2.3.3 Perkembangan Kognitif Murid	32
2.3.4 Kaedah Pengajaran Mengenal Perkataan	34
2.4 Minat Dan Sikap	40
2.4.1 Minat	40
2.4.2 Sikap	41
2.5 Teori-Teori Pembelajaran	42
2.5.1 Teori Froebel Melalui Bermain	42
2.5.2 Teori Pembelajaran Konstruktivisme	43
2.6 Pembelajaran Berasaskan Permainan	45
2.6.1 Kelebihan Permainan Dalam Bilik Darjah	48

2.6.2 Ciri-Ciri Keberkesanan Permainan Dalam Bilik Darjah	51
2.6.3 Permainan Kad Imbasan Dalam Permainan Bilik Darjah	53
2.7 Kajian Lepas Dalam Negara Dan Luar Negara	56
2.7.1 Kajian Lepas Mengenai Permainan Terhadap Mengenal Perkataan	56
2.7.2 Kajian Lepas Mengenai Permainan Terhadap Minat Dalam Pembelajaran	59
2.7.3 Kajian Lepas Mengenai Permainan Terhadap Sikap Dalam Pembelajaran	62
2.8 Rumusan	63

BAB 3 METODOLOGI

3.0 Pendahuluan	64
3.1 Reka Bentuk Kajian	65
3.2 Sampel Dan Lokasi Kajian	67
3.2.1 Deskripsi Sekolah	67
3.2.2 Deskripsi Sampel	68
3.2.3 Deskripsi Guru	70
3.3 Instrumen Kajian	70
3.3.1 Soal Selidik	71
3.3.2 Ujian Pra Dan Ujian Pasca	73
3.3.3 Temu Bual Kumpulan Rawatan	76
3.3.4 Temu Bual Guru B	77
3.4 Kajian Rintis	77
3.4.1 Kesahan Dan Kebolehpercayaan Ujian Pra Dan Ujian Pasca	78

3.4.2 Kesahan Dan Kebolehpercayaan Soal Selidik	79
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	81
3.5.1 Data Soal Selidik	82
3.5.2 Data Ujian Pra	83
3.5.3 Data Ujian Pasca	84
3.5.4 Data Temu Bual	85
3.6 Rangka Kerajaan Dan Pelaksanaan Pengajaran	87
3.6.1 Penulisan Rancangan Pengajaran Harian	87
3.6.2 Penggunaan Teknik Permainan Dalam Kumpulan Rawatan	92
3.7 Penganalisan Data	92
3.8 Rumusan	95

05-4506832 BAB 4 ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN Perustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.0 Pendahuluan	97
4.1 Penguasaan Murid dalam Ujian Pra dan Ujian Pasca antara Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	98
4.1.1 Keputusan Ujian Pra Antara Kumpulan Kawalan Dan Kumpulan Rawatan	100
4.1.2 Keputusan Ujian Pasca Antara Kumpulan Kawalan Dan Kumpulan Rawatan	101
4.2 Keputusan Analisis Minat Murid bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	103
4.2.1 Analisis Item Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	103
4.2.2 Analisis Item Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	105

4.2.3 Analisis Jumlah Skor Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	107
4.2.4 Analisis Jumlah Skor Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	108
4.2.5 Analisis Ujian-t Sampel Kumpulan Bersandaran Terhadap Minat Murid bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	110
4.3 Keputusan Analisis Sikap Murid bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	112
4.3.1 Analisis Item Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	112
4.3.2 Analisis Item Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	114
4.3.3 Analisis Jumlah Skor Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	117
4.3.4 Analisis Jumlah Skor Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	118
4.3.5 Analisis Ujian-t Sampel Kumpulan Bersandaran Terhadap Sikap Murid bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	119
4.4 Tahap Minat dan Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	121
4.4.1 Tahap Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	122
4.4.2 Tahap Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	123
4.4.3 Tahap Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	124

4.4.4 Tahap Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	125
4.5 Minat dan Sikap Murid Terhadap Pengguna Teknik Permainan Dalam Penguasaan Mengenal Perkataan bagi Kumpulan Rawatan	126
4.5.1 Persepsi Murid Terhadap Pembelajaran Melalui Teknik Permainan	127
4.5.2 Persepsi Guru B Terhadap Pembelajaran Murid Melalui Teknik Permainan	128
4.6 Rumusan	130
BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	
5.0 Pendahuluan	131
5.1 Ringkasan Kajian	132
5.2 Perbincangan Kesan Teknik Permainan Terhadap Penguasaan Mengenal Perkataan	133
5.3 Perbincangan Kesan Teknik Permainan Terhadap Minat Dalam Pembelajaran	136
5.4 Perbincangan Kesan Teknik Permainan Terhadap Sikapa Dalam Pembelajaran	138
5.5 Implikasi Dapatan Kajian	140
5.6 Cadangan Kajian Lanjutan	142
5.7 Kesimpulan	144
RUJUKAN	146
LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Eksperimen Kuasi bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca	66
3.2	Pendaftaran Murid BCSK Tahun Satu Sekolah A dan Sekolah B	69
3.3	Sumber Data	71
3.4	Kriteria Penggubalan Ujian Pra	73
3.5	Kriteria Penggubalan Ujian Pasca	74
3.6	Nilai Kebolehpercayaan Alpha Cronbach bagi Item	80
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	81
3.8	Prosedur Pengumpulan Data Ujian Pra	83
3.9	Prosedur Pengumpulan Data Ujian Pasca	85
3.10	Prosedur Pengumpulan Data Temu Bual	86
3.11	Penulisan Rancangan Pengajaran bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	88
3.12	Cara Menganalisis Data Mengikut Objektif Kajian dan Soalan Kajian	94
4.1	Keputusan Ujian Pra dan Ujian Pasca bagi Kumpulan Kawalan Dan Kumpulan Rawatan	98
4.2	Keputusan Analisis Ujian-T Sampel Kumpulan Tidak Bersandaran Bagi Ujian Pra Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	101
4.3	Keputusan Analisis Ujian-T Sampel Kumpulan Tidak Bersandaran Bagi Ujian Pasca Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	102

4.4	Analisis Item Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	103
4.5	Analisis Item Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	105
4.6	Analisis Jumlah Skor Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	107
4.7	Analisis Jumlah Skor Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	108
4.8	Analisis Ujian-T Sampel Kumpulan Bersandar bagi Minat Murid Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	110
4.9	Analisis Item Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	112
4.10	Analisis Item Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	114
4.11	Analisis Jumlah Skor Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	117
4.12	Analisis Jumlah Skor Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	118
4.13	Analisis Ujian-T Sampel Keputusan Bersandaran bagi Sikap Murid Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	119
4.14	Tahap Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	122
4.15	Tahap Minat Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	123
4.16	Tahap Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Kawalan	124
4.17	Tahap Sikap Murid Sebelum dan Selepas Kajian bagi Kumpulan Rawatan	125



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Teknik Permainan dalam Proses Pembelajaran bagi Meningkatkan Hasil Pembelajaran Murid	11
2.1	Empat Nada dalam Sebutan Perkataan Cina	28
3.1	Reka Bentuk Eksperimen Kuasi	65
3.2	Rangka Kerja Perlaksanaan Pengajaran bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	87
4.1	Skor Min Minat Murid Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan Sebelum dan Selepas Kajian	111
4.2	Skor Min Sikap Murid Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan Sebelum dan Selepas Kajian	121



SENARAI SINGKATAN

BCSK	Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran
JPN	Jabatan Pelajaran Negeri
JPNS	Jabatan Pelajaran Negeri Selangor
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
LPBA	Lembaga Pengembangan Bahasa Arab
PBP	Pembelajaran Berasaskan Permainan
PIPP	Pelan Induk Pembangunan Pendidikan
PPP	Pelan Pembangunan Pendidikan
SJKC	Sekolah Jenis Kebangsaan Cina
SK	Sekolah Kebangsaan
SPSS	<i>Statistical Package For Social Science</i>



SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Soal Selidik
- B Borang Semak bagi Teknik Konvensional
- C Borak Semak bagi Teknik Permainan
- D Rancangan Pengajaran Harian bagi Teknik Konvensional
- E Rancangan Pengajaran Harian bagi Teknik Permainan
- F Kertas Ujian Pra
- G Kertas Ujian Pasca
- H Soalan Temu Bual





BAB 1

PENGENALAN

1.0 Pendahuluan



Bab ini membincangkan secara terperinci mengenai latar belakang kajian dan diikuti dengan permasalahan kajian. Berdasarkan pernyataan masalah, dikemukakan lima objektif kajian dan lima soalan kajian yang menjadi fokus utama kajian ini. Seterusnya, tiga hipotesis dibina dan diuji bagi menjawab soalan kajian. Kerangka konseptual kajian dikemukakan bagi menjelaskan konsep kajian. Selain itu, dibincangkan juga mengenai kepentingan kajian dan batasan kajian. Akhir sekali, beberapa istilah, antaranya konsep mengenal perkataan, teknik permainan, minat dan sikap diterangkan dalam definisi operasi.





1.1 Latar Belakang Kajian

Dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2006-2010, antara hasrat utama Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) ialah memperkasa Sekolah Kebangsaan dengan menjadikan Sekolah Kebangsaan (SK) sebagai wahana untuk perpaduan rakyat yang berbilang kaum dan juga menjadikan sekolah pilihan utama masyarakat Malaysia. SK dilihat berupaya bertindak sebagai platform untuk generasi muda belajar hidup bermasyarakat, menerapkan nilai-nilai perpaduan, saling berganding bahu dalam apa jua keadaan tanpa mengira budaya, agama dan bangsa (KPM, 2006).

Justeru, pelbagai bahasa asing telah ditawarkan oleh KPM di sekolah kebangsaan seperti Bahasa Arab, Bahasa Tamil, dan termasuklah Bahasa Cina.

Tawaran ini bukan sahaja membuka peluang dalam menggalakkan setiap murid mempelajari bahasa asing bagi tujuan mewujudkan perpaduan antara kaum, tetapi bagi membantu murid menyertai tenaga kerja global pada suatu masa nanti (Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025, p E-15).

Menurut Sharala et al. (2014), kebanyakan pengkaji pembelajaran bahasa asing memberi pandangan bahawa kaedah pengajaran adalah elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa asing. Sebagai guru bahasa Cina dalam persediaan menghadapi cabaran ini, strategi pengajaran perlu dirancang agar lebih bermanfaat dan mampu memberikan tumpuan pengajaran terhadap murid yang berbeza dari segi kebolehan, pencapaian, kecenderungan dan minat (Adenan & Khairuddin, p88, 2012). Guru juga harus bijak merancang objektif pelajaran dengan mengikut sukatan dan huraian sukatan pelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan dan penyediaan bahan atau





sumber yang diperlukan harus diteliti, di samping memilih strategi atau kaedah yang berkait rapat dengan objektif pelajaran.

Menurut Adenan dan Khairuddin, p85 (2012), perubahan sistem pendidikan Malaysia yang seiring dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi telah menyebabkan strategi konvensional kian berkurangan diamalkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahawa strategi pembelajaran telah melalui transformasi bagi membantu murid menguasai proses pembelajaran dengan mudah, cepat, menyeronokkan, lebih ke arah sendiri, lebih cekap dan mudah dipindahkan ke situasi yang baru (Amin, 2000). Baharuddin Aris, et. al, (2002) menyatakan terdapat pelbagai strategi pengajaran yang mampu memaksimumkan proses pengajaran dan pembelajaran. Antaranya ialah latihan, tutorial, simulasi, permainan, penyelesaian masalah, penemuan dan eksperimen (Mohd Fadzli & Fuziyah, 2011).

Oleh itu, kajian ini dilaksanakan bagi membantu meningkatkan tahap penguasaan murid dalam pembelajaran bahasa asing dan sekali gus dapat merangsang minat dan sikap murid terhadap pembelajaran bahasa asing. Pada masa yang sama, matlamat pembelajaran abad ke 21 yang lebih bersifat futuristik, fleksibel dan dinamik dalam membentuk modal insan yang mempunyai keyakinan, semangat inkuiri yang tinggi, berintegriti dan mampu menjana idea yang kreatif dan inovatif dapat direalisasikan.





1.2 Pernyataan Masalah

Pembelajaran bahasa asing tidak semudah yang difikirkan apabila mendapati bahasa asing mempunyai ciri-ciri yang sangat berbeza daripada bahasa ibunda. Menurut Lado (1957), menyatakan bahawa seorang murid yang mempelajari bahasa asing akan mendapati bahasa tersebut mempunyai sesetengah ciri yang agak mudah difahami dan yang lain akan mengalami masalah (Hazlina & Hoon, 2015).

Dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK) sebagai bahasa tambahan atau bahasa asing, pembelajaran mengenal perkataan merupakan pusat bagi kemahiran membaca. Oleh itu, guru perlu memberi penekanan dalam pengajaran mengenal perkataan terutamanya dalam menghubungkan kait antara tiga komponen iaitu corak, sebutan dan makna bagi setiap perkataan dan ciri-ciri perkataan (Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan Tahun Satu, 2016: 19).

Namun, pengakji mendapati sesetengah murid sekolah rendah tahun satu bukan penutur jati bahasa Cina yang mengikuti mata pelajaran BCSK sukar untuk menguasai komponen corak perkataan berbanding dengan komponen bunyi dan komponen maksud. Hal ini disebabkan oleh corak perkataannya yang sangat rumit, kompleks dan murid perlu mengenal perkataan dengan bilangan yang banyak. Dalam kajian Wang J. (2016) menjelaskan bahawa mengenal perkataan dengan bilangan yang sedikit atau perkataan ringkas mungkin masalah yang timbul tidak ketara, tetapi apabila semakin banyak perkataan yang perlu dikenali, kemudian ditambah dengan perkataan yang





rumit menyebabkan maksud perkataan menjadi tidak jelas dan mudah untuk melakukan kesilapan sehingga berlaku kekeliruan terhadap konsep mengenal perkataan.

Perkara ini bukan sahaja berlaku dalam kalangan murid SK yang mengikuti mata pelajaran BCSK, malah murid bukan penutur jati bahasa Cina yang bersekolah di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) turut mengalami masalah yang sama. Choo (2016), dalam kajiannya mengenai pengajaran literasi perkataan terhadap murid bukan Cina di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina menyatakan bahawa antara sebab murid bukan Cina tidak dapat menguasai bahasa Cina seperti menguasai bahasa Inggeris atau bahasa Malaysia adalah kerana teks bahasa Cina berbentuk ideografi dan bukan fonetik. Perkataan Cina berbentuk segi petak umpama bentuk yang sangat kompleks dan berubah-ubah. Setiap perkataan Cina pula kelihatan seperti gambar yang tidak dapat dijelaskan. Strok dan radikal yang pelbagai dan banyak telah menyebabkan murid bertambah sukar untuk mengenal perkataan. Antara contohnya 椅, 桌, 脚, 眼 dan lain-lain lagi.

Choo (2016), menjelaskan lagi bahawa walaupun terdapat perkataan yang mudah, murid tetap tidak dapat menyebut perkataan secara langsung melalui corak perkataan dan tidak dapat mengetahui maksudnya. Bagi mereka, bahasa Cina sukar dibaca, sukar ditulis, dan sukar diingat. Akhirnya, keadaan menjadi lebih parah apabila murid bukan Cina tidak lulus dalam ujian penilaian sekolah rendah (UPSR) bagi mata pelajaran bahasa Cina. Mereka dikatakan gagal mencapai tahap lulus dalam pemahaman dan penulisan (Choo, 2016).





Secara umumnya, pembelajaran mengenal perkataan amat penting dan murid perlu menguasai setiap perkataan sebelum belajar membaca. Dalam tempoh untuk mempelajari perkataan Cina, kadang-kala boleh berubah hingga menjadi satu memori yang membosankan dan tahap penguasaan kian menurun dalam kalangan murid serta mengurangkan minat murid untuk terus mempelajari bahasa Cina (Xia, 2013).

Tahap penguasaan yang kurang memuaskan ini boleh mempengaruhi minat dan sikap murid. Rahmah Awang dan Abdul Shukor (2010), menyatakan sikap positif boleh mendorong seseorang untuk belajar dan mendorong ke arah mencapai sesuatu matlamat, manakala sikap negatif akan menghalang proses pengajaran dan pembelajaran (Mariani, 2015). Thang, Ting, & Nurjannah (2009), dalam kajian menunjukkan murid yang memperoleh pencapaian cemerlang lebih menunjukkan sikap positif terhadap Bahasa Inggeris berbanding murid yang lemah dan mereka juga sentiasa berusaha untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Inggeris (Mariani, 2015).

Selain itu, Nor Hashimah, Junaini & Zaharani (2010), menyatakan teknik pengajaran yang kreatif dan inovatif harus diterapkan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran bahasa (Ilangko, 2014). Siti Rohani, Suhaila dan Hakim (2020) menyatakan bahawa teknik atau pendekatan yang digunakan oleh guru pada masa kini bersifat sehala dan tertumpu kepada hafalan semata-mata adalah kurang relevan. Hal ini kerana guru lebih cenderung menyampaikan pengajaran tanpa mengambil kira kebolehan dan minat murid menyebabkan suasana pembelajaran berubah lesu dan membosankan.





Oleh yang demikian, di Malaysia kajian terhadap penguasaan murid bukan penutur jati bahasa Cina dalam mengenal perkataan Cina masih di tahap yang rendah. Dengan ini, pengkaji tertarik untuk mengkaji kesan teknik permainan terhadap penguasaan mengenal perkataan bagi murid BCSK tahun satu, di samping meninjau tahap minat dan sikap murid dalam penguasaan mengenal perkataan Cina.

Nguyen & Khuat (2003) dalam kajiannya telah mengenal pasti kelebihan menggunakan permainan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggeris di dalam bilik darjah. Antaranya yang pertama ialah permainan dapat mewujudkan persekitaran yang santai, seronok dan memudahkan murid untuk mengingat perkataan. Kedua, permainan melibatkan persaingan yang mesra, dan mampu membuat murid tertarik serta bermotivasi. Ketiga, permainan mampu membawa konteks dunia nyata ke dalam bilik darjah. (Esra, 2017). Yin (2000) menyatakan bahawa permainan menggalakkan pembelajaran aktif, dan kerjasama serta interaktif. Teknik pembelajaran interaktif dapat mengukuh memori, prestasi dan faedah sosial. (Esra, 2017).

1.3 Objektif Kajian

Secara umumnya objektif kajian adalah untuk mengkaji kesan teknik permainan terhadap penguasaan mengenal perkataan bagi murid BCSK tahun satu. Selain itu, tinjauan terhadap tahap minat dan sikap murid dalam penguasaan mengenal perkataan di dalam bilik darjah juga dilaksanakan. Antara objektif kajian adalah seperti berikut :



1. Mengenal pasti perbezaan skor min penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.
2. Mengenal pasti perbezaan minat dan sikap murid dalam penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.
3. Mengenal pasti tahap minat dan sikap murid dalam penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.
4. Membandingkan tahap minat dan sikap murid selepas kajian dijalankan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

1.4 Soalan Kajian

Persoalan kajian adalah berdasarkan objektif yang dinyatakan di atas :

1. Adakah terdapat perbezaan skor min penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan ?
2. Adakah terdapat perbezaan minat murid bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan ?
3. Adakah terdapat perbezaan sikap murid bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan?

4. Apakah tahap minat dan sikap murid sebelum dan selepas kajian dijalankan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan ?
5. Apakah perbezaan tahap minat dan sikap murid selepas kajian dijalankan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan?

1.5 Hipotesis

Hipotesis berikut digubal untuk menjawab soalan kajian :

H1 : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan perbezaan skor min penguasaan mengenal perkataan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

H2 : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan perbezaan minat murid bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

H3 : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan perbezaan sikap murid bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Permainan atau aktiviti bermain sangat sinonim dengan sifat kanak-kanak. Oleh sebab itu, pembelajaran berasaskan permainan atau aktiviti bermain dapat memberi peluang



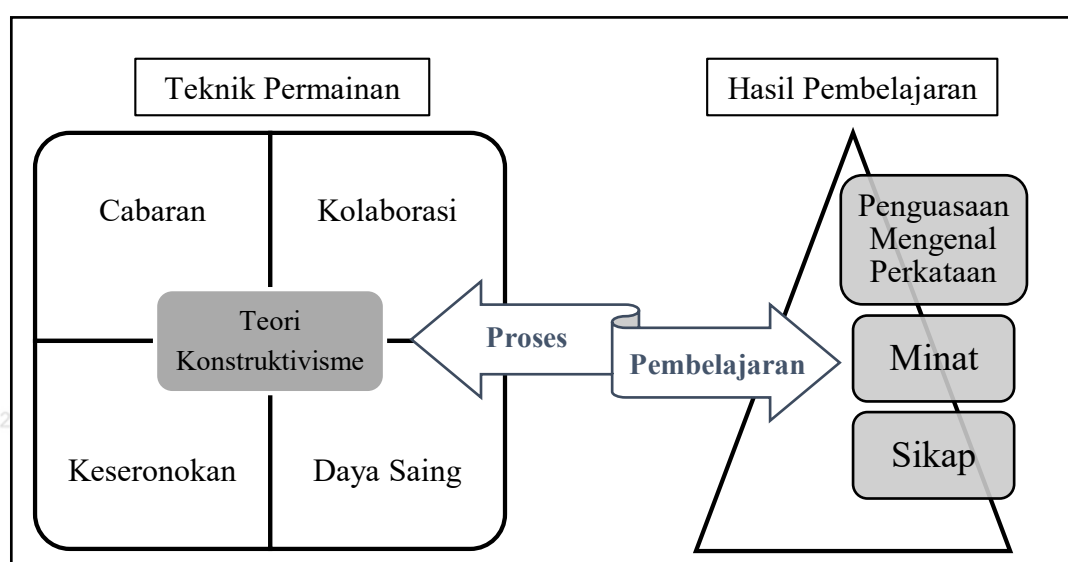
kepada kanak-kanak untuk belajar sambil memahami keadaan yang berlaku di sekeliling mereka dengan suasana yang menyeronokkan dan bermakna (Sharifah & Aliza, 2011). Malah pembelajaran melalui permainan atau bermain ternyata mampu memupuk minat murid untuk terus berusaha mempelajari bahasa. Kenyataan ini disokong oleh Subadrah, Najeemah dan Logeswary (2014), mengatakan bahawa belajar melalui bermain merupakan kaedah terbaik untuk memupuk minat murid belajar bahasa (Aliza & Zamri, 2016).

Dalam kajian ini, teknik permainan yang direka adalah berdasarkan tiga prinsip yang dapat merangsang pembelajaran murid iaitu keseronokan, cabaran dan daya saing (Tu, 2014). Seterusnya, elemen kolaborasi diterapkan dalam teknik permainan ini bagi mewujudkan kemesraan dan kerjasama antara ahli kumpulan supaya dapat meningkatkan tahap penguasaan murid. Teori konstruktivisme turut disesuaikan dalam pembelajaran berasaskan permainan ini agar murid dapat membina pengetahuan mengikut kebolehan dan usaha mereka sendiri (Aliza & Zamri, 2016).

Menurut Piaget dan Bruner (1966) menyatakan bahawa murid tahap rendah merupakan kanak-kanak aktif yang mampu membina pengetahuan melalui interaksi objek di sekeliling (Aliza & Zamri, 2016). Dalam teori konstruktivisme ada merangkumi kemahiran manipulatif iaitu berupaya membantu murid memanipulasi idea, konsep dan pendapat (Sharifah & Aliza, 2011). Hal ini dapat memberi peluang kepada murid mempelajari sesuatu dengan memanipulasi persekitaran dan pada masa yang sama dapat membantu murid melaksanakan sesuatu tugas sehingga selesai (Sharifah & Aliza, 2011).



Rajah 1.1 merupakan gambaran idea pembelajaran berasaskan permainan yang dicetuskan untuk menjadikan permainan sebagai alat pembelajaran yang efektif yang dapat dipraktikkan dalam bilik darjah bagi membantu meningkatkan hasil pembelajaran murid. Hal ini kerana permainan dilihat mempunyai kelebihan sebagai alat yang sangat interaktif dan mempunyai daya tarikan yang mampu menarik minat murid secara langsung untuk melibatkan diri dalam pembelajaran.



Rajah 1.1. Kerangka konseptual teknik permainan dalam proses pembelajaran bagi meningkatkan hasil pembelajaran murid

1.7 Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam kajian ini. Berikut adalah definisi bagi istilah-istilah :

1.7.1 Mengenal Perkataan

Menurut Tao (2016) dalam kajiannya Analisis Pengajaran Mengenal Perkataan di Sekolah Rendah di Republik China mentafsirkan bahawa mengenal perkataan ialah



apabila seseorang melihat corak perkataan Cina, maka tahu menyebut dan tahu maksudnya; dan apabila mendengar sebutan perkataan Cina, maka tahu maksud dan tahu coraknya.

(“所谓识字者谓见形而知声、义,闻声而知义、形也。”)

Perkataan Cina terdiri daripada tiga komponen utama iaitu corak, bunyi dan maksud. Dalam kajian ini, murid mampu untuk menguasai komponen bunyi dan maksud perkataan, tetapi tidak mampu untuk menguasai corak perkataan dengan baik. Hal ini kerana corak perkataan yang berbentuk segi petak itu terhasil daripada gabungan strok dan peraturan pembentukan perkataan tertentu serta merupakan bentuk dua dimensi atau tiga dimensi.



Menurut statistik, terdapat kira-kira dua puluh atau tiga puluh jenis strok dalam perkataan Cina moden (Liu, 2005). Tambahan lagi, murid juga mempunyai kesukaran untuk menguasai perkataan yang rumit dengan bilangan perkataan yang banyak. Antara contoh yang menyukarkan murid untuk mengenal perkataan dua dimensi seperti 笔, 桌, 猫 ; manakala perkataan tiga dimensi seperti 脚, 鼻, 谢 dan lain-lain lagi. Di sini dapat dilihat bahawa corak perkataan tersebut mempunyai strok yang banyak dan mempunyai pelbagai bentuk radikal. Penguasaan mengenal perkataan ini tidak termasuk kemahiran murid menulis.





1.7.2 Teknik Permainan

Menurut Adenan & Khairuddin (2012) dalam bukunya Kaedah Pengajaran Bahasa Melayu menyatakan bahawa teknik merupakan alat yang digunakan oleh guru bahasa untuk menyampaikan sesuatu bahan pengajaran yang telah dipilih. Mengikut Kamarudin dan Siti Hajar (1997) dalam bukunya Pengajian Melayu III : Komunikasi Bahasa, teknik boleh didefinisikan sebagai pengendalian suatu organisasi yang benar-benar berlaku di dalam bilik darjah iaitu digunakan untuk mencapai sesuatu objektif. Oleh itu secara amnya, teknik ialah cara melaksanakan pelbagai langkah dalam pengajaran dan pembelajaran. Teknik yang digunakan mestilah mampu menjadikan pengajaran dan pembelajaran itu lebih bermakna dan menyeronokkan, di samping dapat menjadikan murid lebih berminat dan timbul motivasi untuk belajar.



Permainan pula diertikan sebagai kegiatan atau aktiviti yang dijalankan untuk mencapai objektif tertentu. Kata dasar bagi permainan ialah “main” yang bermaksud aktiviti yang menyeronok atau menyenangkan hati. Menurut Shahabuddin, Dr.Rohizani dan Mohd Zohir (2003) dalam bukunya Pedagogi menyatakan bahawa Jean Piaget menyifatkan permainan sebagai medium yang boleh menimbulkan perasaan gembira kepada murid dan seterusnya menggalakkan interaksi positif serta menyatukan semua murid yang mempunyai pengalaman dan potensi yang berlainan.

Berdasarkan huraian di atas, teknik permainan yang digunakan dalam kajian ini dapat disimpulkan sebagai teknik pembelajaran yang bertujuan membantu meningkatkan penguasaan murid dalam mengenal perkataan dengan pesaing yang



sihat, kerjasama dalam kumpulan dan wujudnya unsur yang menyeronokan, di samping memupuk minat dan membentuk sahsiah murid ke arah yang lebih positif.

1.7.3 Minat

Menurut Renniger, Hidi dan Krapp (1992:5), minat boleh ditakrifkan sebagai satu fenomena yang menggabungkan interaksi individu dengan persekitarannya iaitu merujuk kepada perasaan ingin tahu, belajar, pemerhatian atau mengambil bahagian dalam sesuatu perkara (Li, 2011).

Dalam kajian Hidi, Renniger (2000) menyatakan dari sudut pandangan psikologi bahawa minat diperhalusi sebagai keadaan psikologi yang disifatkan dengan tumpuan tinggi, usaha yang intensif dengan masa yang optimum dan diiringi dengan kepuasan dan pencapaian (Li, 2011). Dalam kajian ini, tahap minat murid dapat dilihat melalui analisis soal selidik yang telah dijalankan.

1.7.4 Sikap

Komuniti psikologi China telah mencapai kesepakatan menyatakan bahawa secara dasarnya definisi sikap ialah jumlah penilaian individu terhadap subjek tertentu dan kecenderungan untuk bertindak balas (Chen, 2016).



Menurut Zaliza dan Zaitul Azma (2014), sikap adalah sesuatu yang abstrak dan hanya dapat dilihat atau dirasa melalui tindakan yang diambil. Dalam pembelajaran bahasa asing, sikap banyak mempengaruhi sejauh mana murid dapat mempelajari dan menguasainya dengan cepat. Malah sikap boleh disifatkan sebagai sesuatu yang mempunyai perkaitan antara pencapaian seseorang dengan pembelajarannya (Zamri, 2004). Justeru, dalam hal ini jika murid memiliki sikap yang positif seperti kesedaran tentang kepentingan bahasa yang dipelajarinya, maka murid itu akan cuba menguasai bahasa tersebut dengan melakukan pelbagai cara.

1.8 Batasan Kajian

Kajian ini mempunyai batasan-batasan tertentu, antaranya ialah lokasi kajian, tempoh kajian, responden kajian dan faktor kajian lain. Lokasi kajian terbatas kepada 2 buah Sekolah Kebangsaan yang menawarkan mata pelajaran BCSK sahaja. Tempoh masa yang dihadkan adalah selama 8 minggu untuk menjalankan eksperimen kuasi ke atas responden kajian yang hanya terhad kepada 25 orang murid tahun satu.

Kajian ini juga terbatas kepada faktor lain seperti guru yang mengendalikan. Bagi Sekolah Kebangsaan yang terpilih kebiasaannya hanya terdapat seorang guru BCSK sahaja. Guru BCSK ini diberi tanggungjawab untuk mengawas, memberi taklimat mengenai arahan, mengedarkan kertas ujian, mengutip kertas ujian dan memeriksa kertas ujian.





1.9 Kepentingan Kajian

Kajian ini berkepentingan kepada pihak yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak langsung dalam urusan yang berkaitan dengan perlaksanaan pengajaran dan pembelajaran mengenal perkataan bagi mata pelajaran Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan khususnya di semua Sekolah Kebangsaan di seluruh Malaysia.

1. Hasil kajian ini boleh dijadikan panduan dalam membantu meningkatkan tahap penguasaan murid dalam mengenal perkataan.
2. Hasil kajian ini boleh dijadikan panduan oleh guru BCSK sebagai asas pengajaran mengenal perkataan.
3. Kajian ini boleh membantu pentadbir sekolah untuk meningkatkan prestasi dari segi kualiti dalam pengajaran dan pembelajaran BCSK di peringkat sekolah.
4. Kajian ini membantu Kementerian Pelajaran Malaysia untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh guru BCSK dalam pengajaran dan pembelajaran sebagai satu teknik bagi meningkatkan usaha dalam mencapai kecemerlangan untuk jangka masa panjang.
5. Kajian ini boleh dijadikan asas oleh mana-mana pihak yang berminat untuk membuat kajian ke atas teknik permainan terhadap pengajaran dan pembelajaran BCSK.





1.10 Rumusan

Secara ringkasnya dalam bab ini telah membincangkan dan menghuraikan tentang perkara-perkara yang menjadi asas dan hala tuju kajian ini. Latar belakang kajian telah dihuraikan dan diikuti dengan pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, hipotesis, kerangka konseptual kajian, kepentingan kajian, batasan kajian, definisi operasional dan rumusan.

