

**REPOSITORY OF INNOVATIVE PRODUCTS (RIP)  
FOR INSPIRATION IN EDUCATION DESIGN  
[CATEGORY: PRIMARY SCHOOL]**

## **Didik Hibur Tatabahasa**

**Tan See Ching, Irene Low, Qistina Azra**

**Assoc. Prof. Dr. Aede Hatib bin Musta'amal @ Jamal & Dr. Muhammad Afzamiman Aripin**  
Faculty of Social Sciences and Humanities  
Universiti Teknologi Malaysia

**Highlights:** Didik Hibur Tatabahasa, konsep integrasi didik sambil hibur dalam pengajaran tatabahasa. Produk ini diperkenalkan terlebih dahulu kepada pelajar Cina bagi mengelakkan pengajaran dan pembelajaran tatabahasa yang membosankan. Dengan koleksi lagu, video dan permainan yang direka cipta khas berteraskan Model Pembangunan Kognitif Piaget dan Teori Domain Afektif & Perasaan Krathwohl, untuk memberi rangsangan positif dan menjana minat pelajar untuk mempelajari tatabahasa Bahasa Melayu. Murid-murid dapat menguatkan pembangunan kognitif dan emosi sementara konsep tatabahasa Bahasa Melayu diperkukuhkan.

**Kata Kunci:** Didik Hibur; Tatabahasa; Video; Permainan; Lagu

### **Gambaran Produk**

Pengajaran tatabahasa yang menekankan latih tubi agak membosankan tetapi tatabahasa ialah unsur yang penting untuk menguasai sesuatu bahasa dengan tepat. Oleh itu, produk Didik Hibur Tatabahasa diperkenalkan.

Dalam penghasilan produk, model pembangunan kognitif Jean Piaget (1920) dan teori pembangunan domain afektif dan perasaan Krathwohl, D (1964) menjadi piawaian. Teori kognitif menekankan pendedahan rangsangan seperti rangsangan deria lihat, dengar, sentuh dan sebagainya supaya pelajar dapat mempelajari konsep abstrak secara berkesan. Teori pembangunan domain afektif dan perasaan menjurus kehendak produk ke arah pembangunan emosi yang positif supaya motivasi dan minat dipertingkatkan demi mengkaji tatabahasa Bahasa Melayu secara lebih mendalam pada masa akan datang.

### **Objektif**

- i. Sebagai prototaip menjana minat pelajar dalam mempelajari tatabahasa Bahasa Melayu
- ii. Memperbanyak alat bantu mengajar yang bersifat interaktif dan berpusatkan pelajar
- iii. Memberikan idea baharu kepada guru mata pelajaran Bahasa Melayu tentang pengaplikasian didik hibur dalam pengajaran tatabahasa.
- iv. Berpusatkan pelajar sekolah rendah yang berbangsa Cina

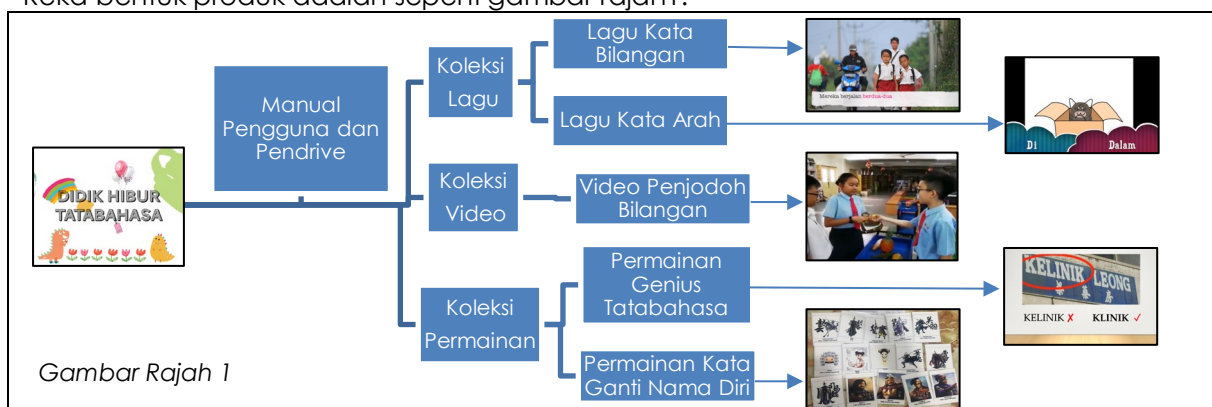
Analisa pasaran mendapati bahawa tiada produk yang seumpama projek yang bakal direka bentuk ini. "Didik Hibur Tatabahasa" merupakan produk yang direka khas berlandaskan dan bersesuaian dengan kaedah pembelajaran abad yang ke-21, para pengkaji percaya bahawa produk "Didik Hibur Tatabahasa" ini mempunyai nilai komersial yang tinggi terutamanya dalam bidang pendidikan kerana produk ini bukan sahaja

membantu guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran malah dapat membantu guru untuk merancang dan menyampaikan pengajaran mereka dengan kaedah yang lebih menarik serta pelajar dapat mempelajari tatabahasa dalam keadaan yang lebih seronok dan lebih efektif.

Pembangunan produk termasuklah reka cipta koleksi lagu, video dan permainan. Pada fasa pertama, Lagu Kata Arah, Lagu Kata Bilangan, Video Penjodoh Bilangan, Permainan Genius Tatabahasa dan Permainan Kata Ganti Nama Diri. Selain daripada permainan Kata Ganti Nama Diri dalam bentuk mujud, selebihnya dalam bentuk MP4. Bagi pelancaran, produk MP4 disedut dalam pendrive, kad permainan dibungkus dengan baik beserta dengan manual pengguna. Kod QR turut dibekalkan supaya para pengguna senang mengakses produk tayangan.

### Hasil

Reka bentuk produk adalah seperti gambar rajah 1.



Gambar Rajah 1

Kajian rintis dibuat oleh dua orang guru yang berlainan. Kumpulan murid A yang terdiri daripada 50 murid menjalani kajian rintis Lagu Kata Bilangan, Lagi Kata Arah, Video Penjodoh Bilangan dan Permainan Genius Tatabahasa (Gambar 2). Kumpulan murid B yang terdiri daripada 14 orang murid menjalani kajian rintis Permainan Kata Ganti Nama Diri (Gambar 3).

Gambar 2 Sesi Bergambar Beramai-ramai bagi Semua Responden yang menjalani kajian rintis Lagu Kata Bilangan, Lagi Kata Arah, Video Penjodoh Bilangan dan Permainan Genius Tatabahasa



Gambar 3 Murid-murid Menjalani Kajian Rintis Permainan Kata Ganti Nama Diri



## **Kelebihan Produk**

Laporan kajian rintis turut menunjukkan daripada kumpulan murid A, 100 peratus murid dapat terus menyanyi selepas mendengar satu kali. Fenomena yang paling ketara ialah lagu kata arah, pelajar dapat menghafal lirik lagu dengan pantas dan menunjuk arah dengan betul. Dalam soal selidik, 100 peratus pelajar menyatakan bahawa mereka suka lagu-lagu seperti ini kerana senang mempelajari tatabahasa. Ada yang menunjukkan lirik lagu seperti lagu kata arah terlalu senang dan boleh diubahsuai dengan konsep kata arah yang susah seperti di dasar, di puncak dan sebagainya. Bagi lagu Kata Bilangan, murid- murid tidak memberi komen negatif. Menurut mereka, mereka dapat memahami konsep yang ingin disampaikan.

Bagi video penjodoh bilangan, murid-murid yang seramai 50 orang itu hanya menonton video sahaja. Guru yang menjalani kajian rintis ini menunjukkan bahawa video ini sesuai sebagai set induksi sebelum penjodoh bilangan diajar. Murid-murid yang lemah kurang mengerti lakonan ini tetapi murid yang pandai dan sederhana dapat menangkap idea dengan tepat. Panel pengkaji disarankan supaya menambahkan seri kata di bahagian bawah video sekiranya video seperti ini dibuat lagi.

Bagi permainan "Genius Tatabahasa", murid-murid juga berasa seronok bermain. Melalui permainan ini, pelajar bukan sahaja dapat mempelajari ilmu tatabahasa yang baharu malah menyedari banyak papan tanda yang silap tatabahasa sebenarnya. Kajian rintis ini menunjukkan bahawa tiada murid mendapat markah penuh 15/15. Antara 80 orang yang menjalani kajian, 2 orang yang mendapat markah yang paling tinggi iaitu 10/15.

Bagi Permainan Kata Ganti Nama Diri, kumpulan murid B yang menjalani kajian rintis menunjukkan bahawa mereka dapat bermain selepas guru memberi panduan dan arahan. Murid-murid seronok bermain kerana mereka mengetahui cerita dongeng "Romance of the Three Kingdom" tersebut. Walau bagaimanapun, didapati murid yang pandai dapat menggunakan kata ganti nama diri Bahasa Istana yang tepat namun murid yang lemah masih memerlukan bimbingan dan tunjuk ajar dalam proses permainan. Murid juga menunjukkan bahawa permainan ini lebih menarik dan mencabar bermain kerana mereka perlu mendapatkan pasukan sendiri melalui permainan ini. Dapatan kajian ini amat memberangsangkan kerana ini merupakan kali pertama mereka bermain. Minat telah menyerlah.

Daripada kajian rintis, pengkaji membuat kesimpulan bahawa murid-murid Cina suka akan produk Didik Hibur Tatabahasa. Produk ini berjaya mencapai objektifnya di mana berpusatkan murid, membawa kegembiraan dan menjana minat belajar di kalangan responden.

Daripada pensyarah yang mengunjungi booth kami, mereka menyatakan bahawa produk Didik Hibur Tatabahasa ini sangat menarik dan menghiburkan. Akan tetapi, terdapat beberapa cadangan penambahbaikan yang boleh dibuat pada masa akan datang. Dari aspek video, gambar kata arah akan kelihatan lebih jelas jika anak panah diberikan. Begitu juga Video Penjodoh Bilangan, "gambar setandan pisang" boleh ditekankan apabila watak budak kecil salah sebut dia ingin makan setandan pisang.

Pengkaji mencadangkan bahawa Didik Hibur Tatabahasa dapat diteruskan dengan siri 2,3 dan seterusnya dan dikomersialkan melalui online untuk menjimatkan kos supaya lebih banyak idea yang kreatif dalam mengajari tatabahasa dapat diterapkan dalam projek ini.

## **Rumusan**

Tuntasnya, Didik Hibur Tatabahasa ialah salah satu produk yang bermanfaat kepada pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Justeru, produk ini dapat dikomersialkan supaya produk ini dapat memanfaatkan semua rakyat Malaysia yang mempelajari Bahasa Melayu.