



Penerapan Teknik Permainan Bahasa bagi Pembelajaran Kaedah Ejaan Bertema Bahasa Melayu Tulisan Jawi

Application of Language Game Techniques for Learning Thematic Spelling Methods in Malay Language using Jawi Script

Sabariah Sulaiman*, Nur Alia Syafikah Hamdan & Puteri Zarina Megat Khalid

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tg. Malim, Perak, Malaysia.

¹*Corresponding author: sabariah.sulaiman@fbk.ups.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.37134/pambm.vol3.8.2025>

Abstract

Language acquisition can be facilitated through the play and the use of games in the classroom. Nonetheless, it appears that learning Jawi uses this method less frequently. Hence, the purpose of this study is to examine the efficacy of language game approaches in learning Jawi. Word Circles, Stair Step Spelling, Glottic Insertion, Synonym Crosswords, Riddles, Word Form, Crosswords, Word Puzzles, and Crosswords are some of the language games that are employed. Data for the study were gathered quantitatively using survey techniques through the Explore Jawi-Mind Test by Playing module and a questionnaire. 40 respondents from the Sultan Idris University of Education were chosen for the study sample using purposive sampling based on predetermined criteria. The results of the study, which were analysed using SPSS demonstrate that language game techniques are effective, particularly for the partial double word ($m=4.55$), the specific meaning reduplication ($m=4.53$) and the Arabic absorption word ($m=4.50$). This indicates that using proper language games in learning Jawi is effective. Therefore, the teachers are expected to use this language game to design an engaging and successful Jawi learning experience.

Keywords: *Jawi learning module, Jawi script, language games, language learning, pedagogy*

Abstrak

Permainan bahasa merupakan satu teknik pengajaran yang berasaskan permainan. Namun, teknik ini dilihat kurang diaplikasikan dalam pembelajaran Jawi. Maka, kajian ini bertujuan membincangkan keberkesanan teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Permainan bahasa yang digunakan ialah Lingkaran Kekata, Menangga Kata, Sisip Glotis, Silang Sinonim, Teka-teki, Bentuk Kata, Kata Bersilang, Teka Kata, Teka Sinonim dan Silang Kata. Pendekatan kuantitatif melalui kaedah tinjauan telah digunakan untuk mengumpul data kajian menerusi modul Terokai Jawi-Uji Minda dengan Bermain dan borang soal selidik. Seramai 40 orang responden daripada Universiti Pendidikan Sultan Idris dipilih menggunakan persampelan bertujuan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Dapatan kajian yang dianalisis dalam Statistical Package For Social Science (SPSS) menunjukkan bahawa penggunaan teknik permainan bahasa ini adalah berkesan untuk pembelajaran Jawi khususnya Teka Silang Kata bagi pembelajaran kaedah Ejaan Kata Ganda Separa ($m=4.55$), Kata Bersilang untuk pembelajaran Kata Ganda Semu ($m=4.53$) dan Bentuk Kata untuk pembelajaran Kata Serapan Arab ($m=4.50$). Hal ini bermaksud, penggunaan permainan bahasa yang bersesuaian adalah berkesan bagi pembelajaran kaedah ejaan Jawi. Oleh itu, permainan bahasa ini diharap dapat digunakan oleh para pengajar bagi mewujudkan pembelajaran Jawi yang berkesan dan menyeronokkan. Oleh itu, permainan bahasa ini diharap dapat digunakan oleh para pengajar bagi mewujudkan pembelajaran Jawi yang berkesan dan menyeronokkan.

Kata Kunci: modul pembelajaran Jawi, pedagogi, pembelajaran bahasa, permainan bahasa, tulisan Jawi



Pengenalan

Tulisan Jawi merupakan salah satu sistem tulisan bahasa Melayu yang terdiri daripada huruf-huruf yang dipinjam daripada bahasa Arab dan kemudian disesuaikan dengan sebutan orang Melayu. Kini, tulisan Jawi hanya diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Islam sahaja menyebabkan penguasaan Jawi itu tidak praktikkan secara menyeluruh (Nor Sahara Mesman et al., 2022). Walaupun begitu, tulisan Jawi perlu ditekankan dalam pembelajaran Bahasa Melayu kerana pada hakikatnya tulisan Jawi merupakan tulisan asal bagi bahasa Melayu dengan tujuan penyebaran ilmu. Perkembangan tulisan Jawi dapat dilihat pada era kegemilangan Tanah Melayu yang menjadikan tulisan Jawi sebagai tulisan rasmi dalam aktiviti perdagangan, politik, perundangan, penyebaran ilmu dan kesusasteraan.

Pembelajaran Jawi adalah kurang diminati oleh murid kerana mereka berpendapat bahawa tulisan ini adalah sukar untuk dipelajari dan tidak dinilai dalam peperiksaan (Nor Sahara Mesman et al., 2022). Kelemahan murid dalam menguasai kemahiran Jawi juga berpunca daripada sikap murid yang merasakan bahawa tiada keperluan menggunakan tulisan Jawi dalam kehidupan seharian dan tidak digunakan secara global (Sarinab Ariffin @ Eduny et al., 2022). Kajian mengenai kemahiran Jawi juga banyak ditekankan dalam mata pelajaran Pendidikan Islam sahaja berbanding Bahasa Melayu walhal kemahiran Jawi adalah lebih bersangkutan dengan bahasa Melayu. Hal ini dapat dikatakan bahawa penguasaan bahasa Melayu seseorang adalah tidak sempurna tanpa keupayaan membaca dan menulis Jawi (Mohd Mazhan Tamyis et al., 2022).

Merujuk kepada pembelajaran Bahasa Melayu bertulisan Jawi, dapat diperhatikan bahawa keupayaan murid dalam menguasai kemahiran Jawi berada pada tahap yang membimbangkan dan sederhana (Amrina Rasyada Kamaruzaman & Khairulnazrin Nasir, 2022). Justeru, guru perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran dengan menerapkan unsur permainan dalam pembelajaran Jawi. Dapatan kajian yang dijalankan oleh Muhammad Izyan Bohan (2018) menunjukkan bahawa permainan kad Su-Ka membantu murid membunyikan dan menggabungkan suku kata terbuka yang diakhiri dengan huruf vokal Jawi ya (ي) dan wau (و). Azrulhizam Shapii et al., (2020) turut mendapati penggunaan aplikasi perisian *Jom Jawi* membantu murid sekolah rendah untuk menghayati dan mempelajari kaedah menyambung suku kata ejaan berimbuhan dalam tulisan Jawi dengan betul.

Metodologi

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengenal pasti keberkesanan teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Pengumpulan data bagi kajian tinjauan ini dibuat menerusi borang soal selidik kepada sampel yang dipilih secara persampelan bertujuan. Antara kriteria responden ialah pelajar perlu mengikuti kursus minor Pengajian Jawi, telah mengambil subjek BSJ3014 (Asas Penulisan Jawi) pada semester A212 dan telah menggunakan modul *Terokai Jawi-Uji Minda dengan Bermain*. Perincian mengenai modul yang menjadi instrumen dalam kajian ini adalah seperti berikut:

Modul Terokai Jawi - Uji Minda dengan Bermain

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



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

Unit	Topik	Permainan Bahasa	Muka surat	Objektif
1	Ejaan Tradisi	Menangga Kata	1-6	Mengasah daya ingatan pelajar terhadap kaedah ejaan tradisi
2	Ejaan Diftong	Silang Sinonim	7-24	Mengenal pasti bunyi diftong dalam sesuatu perkataan
3	Ejaan Glotis	Sisip Glotis	25-38	Membezakan penggunaan huruf-huruf hentian glotis
4	Ejaan Geluncuran	Lingkar Kata	39-50	Mengenal pasti perkataan yang mengandungi bunyi geluncuran
5	Ejaan Gelinciran	Teka Sinonim	51-60	Mengenal pasti dan memahami huruf gelinciran
6	Ejaan Homograf	Teka Kata	61-68	Meningkatkan kemahiran mengeja kata homograf
7	Ejaan Kata Serapan Arab	Bentuk Kata	69-84	Menguji kefahaman mengenai ejaan kata serapan Arab
8	Ejaan Kata Serapan Inggeris	Bentuk Kata	85-92	Menguji kefahaman mengenai ejaan kata serapan Inggeris
9	Ejaan Kata Ganda Semu	Kata Bersilang	93-108	Mengenali kata ganda semu dan cara ejaan dalam tulisan Jawi
10	Ejaan Kata Ganda Separa	Teka Silang Kata	109-114	Mengenali kata ganda separa dan cara ejaan dalam tulisan Jawi
11	Ejaan Ka-Ga	Teka-teki	115-122	Mendalami kaedah ejaan Ka-Ga dalam tulisan Jawi

Sumber: Modul Terokai Jawi-Uji Minda dengan Bermain (2021)

Tahap pengukuran yang digunakan ialah 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

Keberkesanan Teknik Permainan Bahasa Bagi Pembelajaran Kaedah Ejaan Bertema dalam Kalangan Responden

Hasil dapatan yang diperoleh bagi keberkesanan teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi dibincangkan menerusi Jadual 2. Tahap pengukuran yang digunakan ialah 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 ($m=4.21-5.00$).



Jadual 2

Keberkesanan teknik permainan bahasa bagi pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi

Bil	Item	Skala					Min	Tahap
		STS (%)	TS (%)	TP (%)	S (%)	SS (%)		
B1	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Tradisi dengan betul setelah menggunakan permainan Menangga Kata.	-	-	1 (2.5)	20 (50.0)	19 (47.5)	4.45	Sangat tinggi
B2	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Diftong dengan betul setelah menggunakan permainan Silang Sinonim.	-	1 (2.5)	-	19 (47.5)	20 (50.0)	4.45	Sangat tinggi
B3	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Glotis dengan betul setelah menggunakan permainan Sisip Glotis.	-	-	2 (5.0)	21 (52.5)	17 (42.5)	4.38	Sangat tinggi
B4	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Geluncuran dengan betul setelah menggunakan permainan Lingkaran Kekata.	-	1 (2.5)	2 (5.0)	19 (47.5)	18 (45.0)	4.35	Sangat tinggi
B5	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Gelinciran dengan betul setelah menggunakan teknik permainan Teka Sinonim.	-	-	3 (7.5)	20 (50.0)	17 (42.5)	4.35	Sangat tinggi
B6	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Homograf dengan betul setelah menggunakan permainan Teka Kata.	-	-	3 (7.5)	20 (50.0)	17 (42.5)	4.35	Sangat tinggi
B7	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Kata Serapan Arab dengan betul setelah menggunakan permainan Bentuk Kata.	-	-	-	20 (50.0)	20 (50.0)	4.50	Sangat tinggi
B8	Saya boleh mengeja kaedah ejaan kata serapan Inggeris dengan betul setelah menggunakan permainan Bentuk Kata.	-	-	5 (12.5)	17 (42.5)	18 (45.0)	4.33	Sangat tinggi
B9	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Kata Ganda Semu dengan betul setelah menggunakan permainan Kata Bersilang.	-	-	-	19 (47.5)	21 (52.5)	4.53	Sangat tinggi
B10	Saya boleh mengeja kaedah Ejaan Kata Ganda Separa dengan betul setelah menggunakan permainan Teka Silang Kata.	-	-	-	18 (45.0)	22 (55.0)	4.55	Sangat tinggi
B11	Saya boleh mengeja kaedah ejaan "Ka-Ga" dengan betul setelah menggunakan permainan bahasa Teka-teki.	-	-	2 (5.0)	20 (50.0)	18 (45.0)	4.40	Sangat tinggi
Keseluruhan					4.42			Sangat tinggi

Sumber: Pengkaji (2023)

Berdasarkan dapatan kajian yang diperoleh dalam Jadual 2, seramai 22 orang responden (55.0%) sangat bersetuju dan 18 orang responden (45.0%) bersetuju bahawa mereka mampu mengeja kaedah Ejaan Kata Ganda Separa dengan betul setelah menggunakan permainan Teka Silang Kata dalam modul Terokai Jawi-Uji Minda dengan Bermain. Nilai min bagi item ini adalah sangat tinggi ($m=4.55$). Data ini menunjukkan bahawa permainan bahasa ini boleh diterapkan dalam pembelajaran kaedah ejaan Jawi khususnya kaedah Ejaan Kata Ganda Separa.



Seterusnya, 21 orang responden (52.5%) sangat setuju dengan pernyataan ini dan 19 orang responden (47.5%) bersetuju bahawa mereka boleh mengeja kaedah Ejaan Kata Ganda Semu dengan betul setelah menggunakan permainan Kata Bersilang dan item ini memperoleh nilai min sangat tinggi ($m=4.53$). Jelaslah bahawa permainan bahasa Kata Bersilang adalah efektif untuk menguasai kaedah ejaan kata ganda semu.

Selain itu, seramai 20 orang responden (50.0%) masing-masing memilih sangat setuju dan setuju bahawa mereka boleh mengeja kaedah Ejaan Kata Serapan Arab dengan betul setelah menggunakan permainan Bentuk Kata. Item ini memperoleh nilai min pada tahap sangat tinggi ($m=4.50$). Berdasarkan analisis data, teknik permainan bahasa dapat membantu responden untuk mempelajari kaedah ejaan kata serapan Arab dengan berkesan.

Perbincangan dan Kesimpulan

Data ini menunjukkan bahawa permainan bahasa ini boleh diterapkan dalam pembelajaran kaedah ejaan Jawi khususnya kaedah Ejaan Kata Ganda Separa. Permainan Silang Kata (*crossword*) memerlukan pemain menulis perkataan yang betul dalam kotak yang disusun secara menegak dan melintang berdasarkan pembayang yang diberikan. Sabrina Ramadhania dan Yamin (2022) mengatakan bahawa permainan *Crossword Puzzle* terbukti membangkitkan minat dan motivasi belajar serta berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia dalam kalangan murid sekolah rendah. Jelaslah bahawa permainan Silang Kata dapat meningkatkan motivasi dan mengasah kemahiran berfikir mereka untuk mempelajari kaedah ejaan kata ganda separa secara santai.

Permainan bahasa Kata Bersilang dalam modul tersebut pula berbentuk permainan cari kata (*word search*) yang memerlukan responden mencari perkataan yang betul berdasarkan pembayang di dalam kotak yang mengandungi susunan huruf-huruf secara rawak. Pembelajaran yang menggunakan bahan pembelajaran berunsurkan permainan iaitu *Word Search* mampu menarik perhatian dan fokus pelajar serta membuatkan pelajar menjadi bersemangat dan tidak mengalah dengan mudah untuk menghadapi pelbagai bentuk soalan (Nur Hasanah et al., 2023). Oleh itu, penggunaan permainan Kata Bersilang dapat meningkatkan kepekaan dan fokus pelajar serta menarik pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kaedah ejaan kata ganda semu.

Jelas di sini, teknik permainan bahasa dalam modul ini didasari oleh teori konstruktivisme yang memberi kebebasan kepada pelajar untuk membina pengetahuan baharu berdasarkan pengetahuan sedia ada mereka. Konstruktivisme merujuk kepada pembinaan pengetahuan secara aktif dengan membandingkan maklumat baru dengan maklumat yang sudah difahami (Miswarul Abdi Aziz & Teuku Sanwil, 2022). Pengaplikasian teknik ini adalah selari dengan teori konstruktivisme yang merujuk kepada model pembangunan pembelajaran yang menggalakkan perkembangan pengetahuan oleh pelajar secara sendiri (Muhammad Asri Nasir, 2022). Menurut Logambigai Bakthaservan et al., (2022), pembelajaran secara sendiri mendorong pelajar untuk memantapkan dan memperkasakan kemahiran berfikir aras tinggi.

Keseluruhannya, hasil kajian mendapati bahawa teknik permainan bahasa yang digunakan adalah berkesan dalam pembelajaran kaedah ejaan bertema bahasa Melayu bertulisan Jawi. Dapatan ini bukan sahaja dapat membuktikan bahawa penggunaan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan penguasaan pelajar bagi kaedah ejaan Jawi malah dapat menentukan jenis-jenis permainan bahasa yang bersesuaian dengan pembelajaran Jawi. Kajian lanjutan dicadangkan untuk mengkaji perbezaan keberkesanan penggunaan permainan bahasa dalam modul bercetak dengan permainan bahasa secara dalam talian bagi pembelajaran Jawi.



Penyataan Etika

Kajian ini melibatkan subjek manusia yang telah persetujuan daripada subjek tersebut.

Penyataan Kredit Penulis

Sabariah Sulaiman: Pengumpulan data dan Teks; Nur Alia Syafikah Hamdan & Puteri Zarina: Penyuntingan.

Penghargaan

Penyelidikan ini telah dijalankan di bawah Geran Galakan Penyelidikan Universiti (GGPU) 2021-0098-107-01 yang disediakan oleh Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Deklarasi Bebas Kepentingan

Penulis mengisytiharkan bahawa mereka tidak mempunyai kepentingan kewangan yang bersaing atau hubungan peribadi yang mempengaruhi kerja yang dilaporkan dalam kertas kerja ini.

Rujukan

- Amrina Rasyada Kamaruzaman & Khairulnazrin Nasir. (2022). Sorotan kajian terhadap hubungan antara prestasi pelajar dalam mata pelajaran Pendidikan al-Quran dan al-Sunnah serta pencapaian pelajar dalam penulisan Jawi. *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge*, 3(1), 59-72.
- Azrulhizam Shapii, Zainal Rasyid Mahayuddin & Sabarina Othman. (2020). Jom Jawi: meningkat penguasaan bahasa Jawi di kalangan murid sekolah rendah menggunakan media interaktif. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 212-230.
- Logambigai Bakthaselvean, Muhammad Saiful Haq Hussin & Wong Seng Yue. (2022). Pengintegrasian Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam Pendidikan Bahasa Melayu: Pandemik Covid-19. *Jurnal Melayu Sedunia*, 5(1), 55-68.
- Miswarul Abdi Aziz & Teuku Sanwil. (2022). Teori belajar konstruktivisme dan aplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 76-83.
- Modul Terokai Jawi-Uji Minda dengan bermain. (2021). Sabariah Sulaiman (Pnyt.). Tanjong Malim: Muhibbah Publication.
- 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.
- Muhammad Asri Nasir. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215-223.
- 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.
- Nor Sahara Mesman, Zulkarnain Abd. Majid & Makmur Harun. (2022). Cabaran dan peranan ibu bapa dalam memperkasakan pembelajaran Jawi semasa pandemik Covid-19. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(2), 1-12.
- 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.
- Sabrina Ramadhania & Yamin. (2022). Pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar Kelas II. *Jurnal Education*, 3, 966-971.



- 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*, 7(45), 112-126.
- Zurhaida Zurhaida, Syifa Nurfitria & Ani Nur Aeni. (2022). Pengembangan Words Scramble Game tentang politik Islam sebagai media pembelajaran siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 273-278.