

E-PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN MELALUI APLIKASI PERMAINAN MUDAH ALIH

Chin Kah Shing
Pn Norleyza Jailani

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Pada zaman moden ini, penguasaan pelbagai bahasa yang kukuh adalah penting sebagai sesuatu kemahiran insaniah. Sebagai contoh bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang sering digunakan di pentas global dan juga di Malaysia. Namun bahasa Mandarin juga dikenali sebagai bahasa yang paling sukar dipelajari. Salah satu kekangan yang sering dihadapi oleh pelajar di awal pembelajaran bahasa Mandarin adalah kesukaran untuk menguasai sistem sebutan *pinyin* yang mana setiap sebutan mempunyai empat intonasi. Oleh itu kajian ini bertujuan untuk membangun reka bentuk dan aplikasi mudah alih “*Little M-venture*” sebagai platform pembelajaran sistem Pinyin menggunakan teknik pembelajaran didik hiburan. Pembangunan aplikasi ini dibahagikan kepada empat fasa dan metodologi yang digunakan dalam pembangunan projek ialah metodologi pembangunan tangkas (*agile methodology*) yang bersifat lebih fleksibel. Penggunaan metodologi ini membolehkan pembangun bertindak untuk melakukan pengubahsuaian terhadap ketidakpastian yang ditemui dalam pembangunan perisian. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mempelajari asas sistem *pinyin* dan diharapkan melalui penguasaan sistem ini, keyakinan dan motivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin dapat ditingkatkan.

1. PENGENALAN

Pendidikan merupakan sesuatu aspek yang amat penting dalam pembangunan insan, khususnya pendidikan bahasa amat penting dalam perkembangan interaksi dan komunikasi kanak-kanak.

Kepentingan pendidikan bahasa terus ditekankan di Malaysia yang terdiri dari berbilang bangsa. Hal ini dikatakan demikian kerana kanak-kanak perlu menguasai lebih dari satu bahasa.

Kajian ini memfokus kepada pendidikan Bahasa Cina atau Mandarin. Namun ironinya di zaman kini, ramai juga pelajar sekolah rendah khususnya di SJK(C) yang mendapati sukar untuk menguasai mata pelajaran Bahasa Mandarin. Bagi pelajar dari berketurunan Cina, masalah ini disebabkan bahasa pertuturan di rumah lazimnya menggunakan dialek yang berbeza seperti Kantonis, Hakka dan Hokkien. Malahan ada juga yang menggunakan Bahasa Inggeris dan hakikatnya ramai yang menggunakan bahasa rojak yang menggabungkan beberapa bahasa dalam satu ayat. Oleh itu ramai pelajar di SJK(C) mendapati amat sukar untuk belajar Bahasa Mandarin .

Menurut *Goodrich (2017)*, Bahasa Mandarin amat susah dipelajari atas beberapa sebab seperti yang berikut. Yang pertama, sistem penulisan yang kompleks. Kedua , Bahasa Mandarin sebagai satu bahasa tonal yang mempunyai sebutan yang sukar dikuasai. Ketiga, kesusahan dalam menggunakan kamus Bahasa Mandarin apabila mempelajari Bahasa Mandarin. Keempat, tiada rujukan atau persamaan dengan bahasa yang lain berasaskan abjad Latin.

Bahasa Mandarin (Bahasa Cina) telah dipilih sebagai domain kajian bukan sahaja disebabkan oleh kesusahannya tetapi juga disebabkan Bahasa Mandarin dikenali sebagai salah satu bahasa yang sedang berkembang dan berpotensi untuk menjadi bahasa antarabangsa selain daripada Bahasa Inggeris (*Gil 2019*). Tambahan pula, Bahasa Mandarin juga adalah satu mata pelajaran wajib bagi pelajar SJK(C). Menurut *Chyun (2017)* terdapat 1290 sekolah SJK(C) dan hampir 70,000 pelajar bukan berketurunan Cina yang mengambil mata pelajaran Bahasa Mandarin di sekolah ini.

Banyak kaedah moden telah dibangunkan untuk meningkatkan prestasi pengajaran dan pembelajaran khususnya yang menggunakan teknologi komputer, capaian Internet dan peranti mudah alih. E-Pembelajaran didefinisi sebagai sesuatu sistem pembelajaran yang menggunakan media elektronik, biasanya melalui Internet. M-Pembelajaran (*Mobile Learning*) pula merupakan suatu cabang daripada e-Pembelajaran.

Aplikasi ciptaan kajian ini – “*Little M-venture*” akan memfokus tentang pembelajaran sistem *pinyin*. Melalui hasil dan maklum balas daripada pengguna, kesesuaian gaya pembelajaran melalui permainan mudah alih dalam pembelajaran bahasa juga dapat dikaji.

2. PENYATAAN MASALAH

Kajian awal mendapati terdapat pelbagai masalah untuk mempelajari Bahasa Mandarin khususnya dalam kalangan pelajar tahap 1 hingga 6. Berdasarkan kajian di SJKC Sarawak, 90% daripada pelajarnya merupakan bumiputera yang Bahasa Mandarin bukanlah bahasa ibunda mereka (*Ngien dan Ching 2016*). Oleh itu terdapat keperluan untuk membangun alat bantu mengajar khusus untuk Bahasa Mandarin.

Bahasa Mandarin dikatakan susah untuk dipelajari atas beberapa faktor (*Lyons 2017*). Pertama sekali, sistem tulisan Bahasa Mandarin amat sukar berbanding dengan abjad Latin. Oleh yang demikian pembelajaran kosa kata Bahasa Mandarin menjadi lebih sukar. Seterusnya dari segi lisan, menurut sistem Romanisasi sebutan bahasa Mandarin, sesuatu perkataan boleh mempunyai empat nada atau intonasi (*Pinyin*) yang sukar untuk dibezakan. Ini boleh menyebabkan pelajar terutamanya kanak-kanak merasa kurang motivasi untuk mempelajari dan menguasai Bahasa Mandarin.

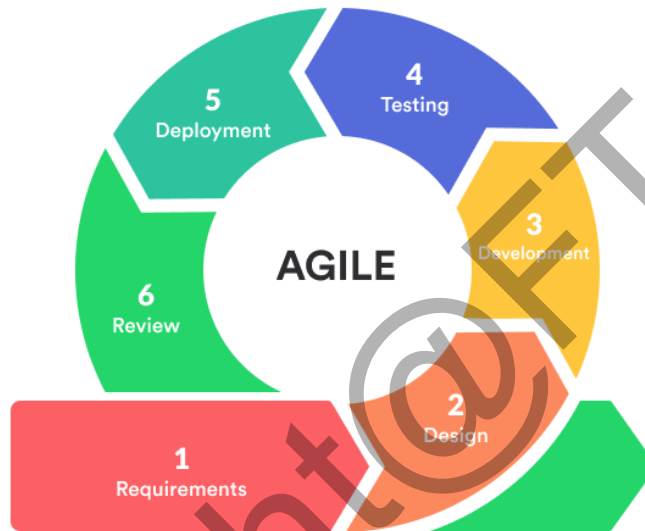
3. OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini adalah untuk:

- i. Mengenal pasti gaya pembelajaran yang sesuai melalui sorotan kesusasteraan dan kaji selidik awal
- ii. Mengenal pasti pendekatan permainan yang sesuai dalam pembelajaran
- iii. Mereka bentuk permainan yang menerapkan gaya pembelajaran tertentu untuk topik tertentu

- iv. Mengkaji persepsi pelajar tentang penggunaan aplikasi “*Little M-Venture*” dalam meningkatkan motivasi, minat dan keyakinan pelajar dalam pembelajaran Bahasa Mandarin

4. METOD KAJIAN



Rajah 1 Metodologi Pembangunan Tangkas

Metodologi yang digunakan sepanjang projek ini ialah metodologi pembangunan tangkas, Metodologi ini dipilih disebabkan fleksibilitinya yang tinggi dan perubahan boleh dilakukan dalam proses pembangunan sistem ini. Tambahan pula, kompleksiti yang rendah bagi projek ini juga menentukan bahawa metodologi ini lebih sesuai bagi projek ini.

Metodologi ini boleh dibahagikan kepada enam fasa iaitu fasa keperluan , fasa reka bentuk, fasa pembangunan , fasa pengujian, fasa implementasi dan fasa penilaian, Selepas fasa penilaian, sebarang kekurangan aplikasi yang memberi impak yang besar akan dicatat bagi kegunaan kitaran hidup pembangunan seterusnya.

5. HASIL KAJIAN

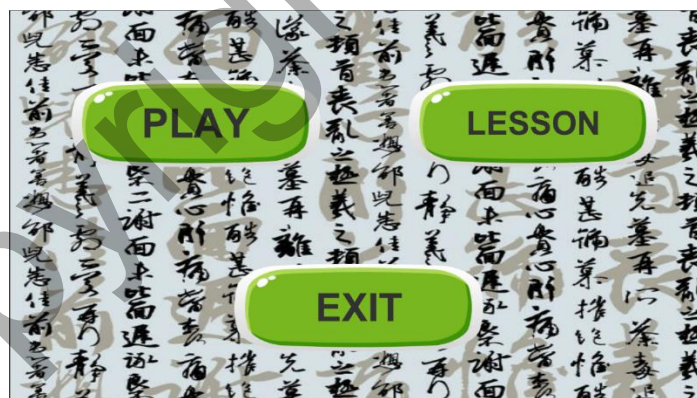
Bahagian ini akan menerangkan tentang hasil kajian projek ini. Hasil kajian dibahagikan kepada dua bahagian iaitu hasil ciptaan projek dan maklum balas pengguna.

5.1. Antaramuka Aplikasi Ciptaan – *Little M-venture*

Bahagian ini menunjukkan antaramuka utama bagi aplikasi ciptaan projek ini. Rajah 2 hingga Rajah 11 merupakan contoh antaramuka aplikasi ciptaan.



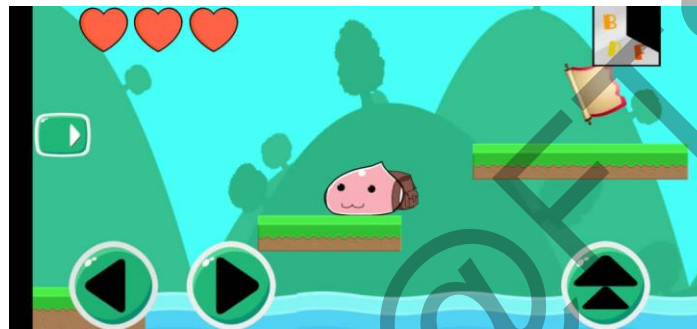
Rajah 2 Antaramuka *SplashScene*



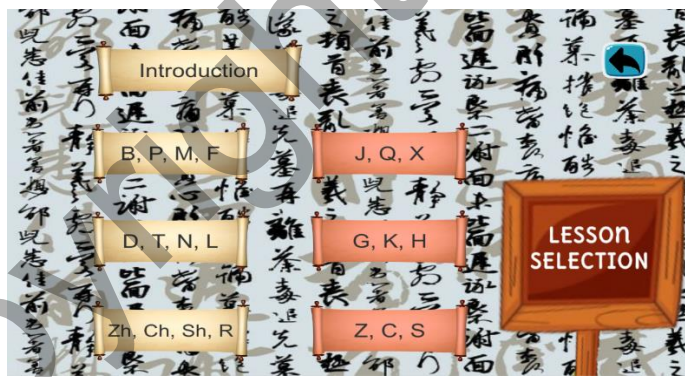
Rajah 3 Antaramuka Utama



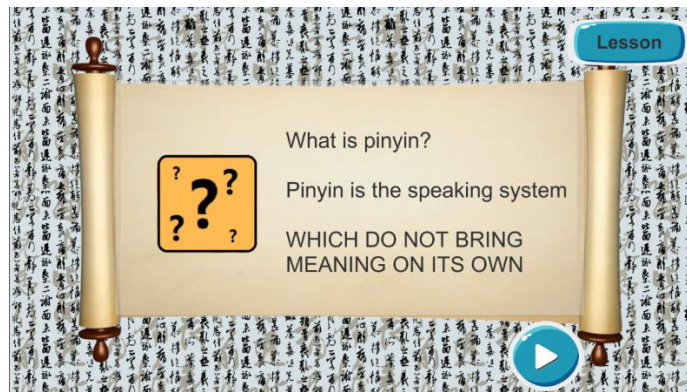
Rajah 4 Antaramuka Pemilihan Pentas



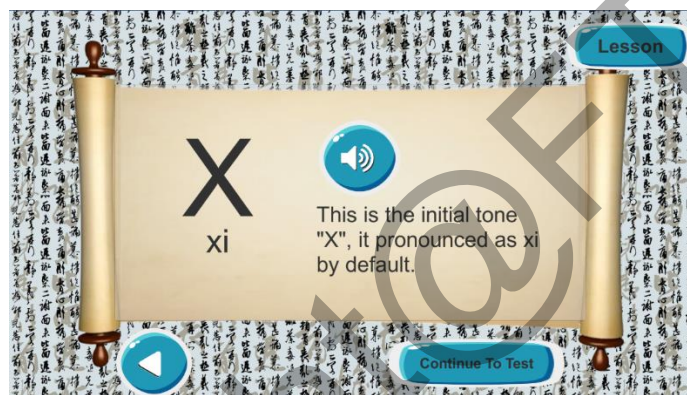
Rajah 5 Antaramuka Permainan



Rajah 6 Antaramuka Pemilihan Tutorial



Rajah 7 Antaramuka Tutorial 1



Rajah 8 Antaramuka Tutorial 2



Rajah 9 Antaramuka Kuiz 1



Rajah 10 Antaramuka Kuiz 2



Rajah 11 Antaramuka Kuiz 3

5.2. Maklum balas pengguna

Maklum balas pengguna telah dicatat selepas diuji oleh pengguna. Secara ringkas maklum balas dibahagikan kepada dua kategori iaitu kumpulan pelajar sekolah rendah (Kumpulan A) dan kumpulan bukan pelajar sekolah rendah. (Kumpulan B).

Kumpulan A terdiri daripada 7 orang responden dan kumpulan B terdiri daripada 3 orang responden iaitu seorang pelajar FTSM UKM, seorang guru tadika serta seorang guru *daycare*

Maklum balas Kumpulan A dikumpulkan melalui borang soal selidik manakala Kumpulan B dikumpulkan melalui temu bual disebabkan bilangan penguji yang kurang.

Hasil kajian telah disimpulkan dan dicatatkan di Jadual 1 dan hasil kajian teliti boleh dirujuk seperti di Lampiran B dan C.

Jadual 1 Hasil pengujian

Kumpulan A	Kumpulan B
Tidak pernah guna permainan untuk belajar	Kemungkinan dapat menarik minat pelajar tapi bukan dalam tempoh masa Panjang
Menarik minat untuk belajar tetapi kandungan permainan kurang	Kurang berkesan apabila bergabung dengan permainan, boleh menjadi “distraction”

Permainan terlalu senang dan jadi bosan selepas beberapa <i>stage</i>	Sesuai bagi peringkat awal
---	----------------------------

6. KESIMPULAN

Aplikasi “*Little M-venture*” dipercayai bahawa aplikasi ini berpotensi untuk membantu para pelajar untuk memahami konsep sistem *pinyin*. Melalui penguasaan sistem ini, saya yakin bahawa para pelajar akan lebih bermotivasi dan berminat untuk mempelajari Bahasa Mandarin. Tambahan pula, aplikasi ini masih mempunyai ruangan yang besar untuk ditambahbaikkan supaya lebih berbantu dalam mempelajari Bahasa Mandarin bermula dengan pembelajaran sistem *pinyin*

7. RUJUKAN

- Chyun, K. C. Penguasaan Sebutan Bahasa Cina Dan Bahasa Melayu Dalam Kalangan Murid Bukan Cina. [Mei 2017]
- Dylan Lyons . The 6 Hardest Languages For English Speakers To Learn .Babbel Magazine. <https://www.babbel.com/en/magazine/6-hardest-languages-for-english-speakers-to-learn/> [22 May 2017]
- Jeffrey Gils. Will Mandarin be the next global language? . AsiaTimes. <https://www.asiatimes.com/2019/03/opinion/will-mandarin-be-the-next-global-language/>[25 March 2019]
- Kaitlin Goodrich. Why is Learning Chinese So Hard? .BrainScape . <https://www.brainscape.com/blog/2015/06/why-is-learning-chinese-so-hard/> / [26 May 2017]
- NGIEN, M.M. and CHING, T.H., 2016. Learning Chinese language in SJK (C): A case study of Bumiputera students in Sarawak. Journal Of Chinese Literature And Culture, 4(1), pp.63-84.

8. LAMPIRAN

8.1. Lampiran A – Borang Soal Selidik

BORANG SOAL SELIDIK

Borang Soal Selidik Projek Tahun Akhir FTSM Soal Selidik Tentang Penggunaan Aplikasi Mudah Alih Dalam Pengajaran Bahasa Mandarin Objektif

Tujuan soal selidik ini adalah untuk mengenalpasti tahap penerimaan masyarakat terhadap penggunaan aplikasi mudah alih dalam pengajaran Bahasa Mandarin

Bahagian A : Soalan peribadi Umur :

Tahap pembelajaran : [tadika] [sekolah rendah] [sekolah menengah] [asasi/matrikulasi]

lain-lain :

Minat terhadap Bahasa Mandarin :

Sangat Lemah	Lemah	Sederhana	Baik	Sangat Baik
--------------	-------	-----------	------	-------------

Tahap Bahasa Mandarin :

Sangat Lemah	Lemah	Sederhana	Baik	Sangat Baik
--------------	-------	-----------	------	-------------

Bahagian B : Penggunaan Aplikasi Mudah Alih

1. Pernahkah anda menggunakan apa-apa aplikasi mudah alih berunsur pembelajaran bahasa?

(Ya / Tidak)

2. Adakah anda setuju bahawa aplikasi permainan mudah alih boleh digunakan dalam pembelajaran?

(Ya / Tidak)

3. Adakah anda rasa penggunaan aplikasi permainan mudah alih dalam pembelajaran menarik dan menyeronokkan?

(Ya / Tidak.)

4. Apakah jenis (genre) permainan mudah alih yang anda fikir sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran?

Action () Role-playing.....()

Fighting.....() Simulation.....()

Sports.....() Strategy.....()

Adventure.....() Lain-lain: _____

Bahagian C : Pengalaman Pengguna (meningkat minat, motivasi, kefahaman, keyakinan)

1. Adakah anda tahu tentang konsep pinyin sebelum mengguna aplikasi ini?

(Ya / Tidak.)

2. Selepas menggunakan aplikasi ini, adakah anda lebih faham tentang konsep pinyin?

(Ya / Tidak.)

3. Adakah anda rasa aplikasi ini menarik minat anda untuk lebih mendalami bahasa Mandarin

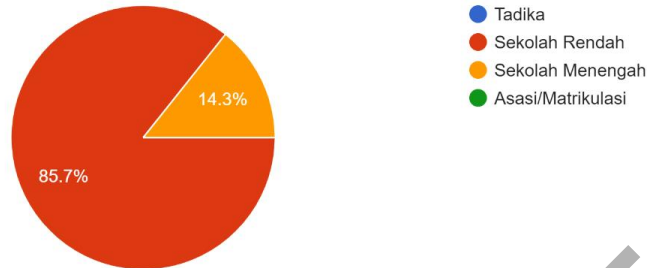
(Ya / Tidak.)

4. Selepas menggunakan aplikasi ini, adakah anda rasa lebih bersemangat untuk belajar bahasa Mandarin?

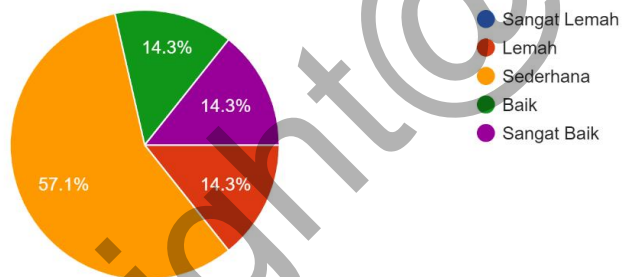
(Ya / Tidak.)

8.2. Lampiran B – Keputusan Soal Selidik Kumpulan A

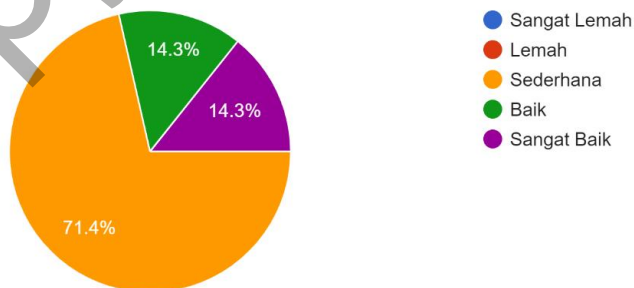
Tahap pembelajaran
7 responses



Minat terhadap Bahasa Mandarin
7 responses

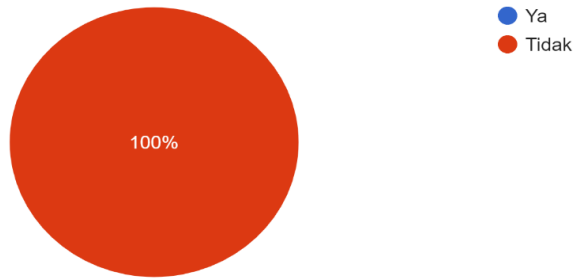


Tahap Bahasa Mandarin
7 responses



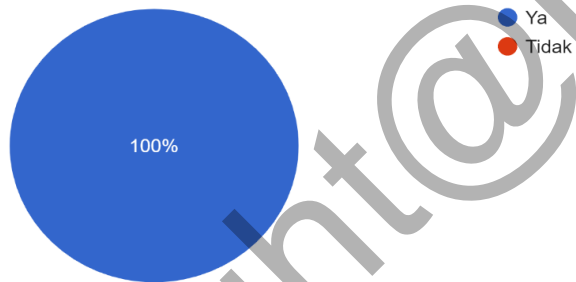
Pernahkah anda menggunakan apa-apa aplikasi mudah alih berunsur pembelajaran bahasa?

7 responses



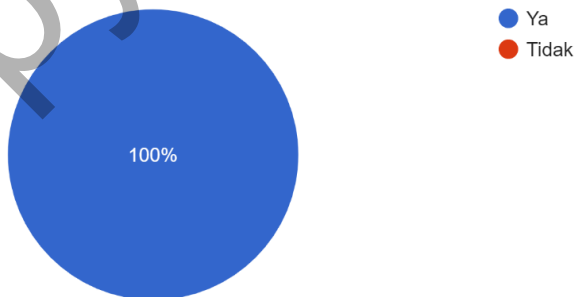
Adakah anda setuju bahawa aplikasi permainan mudah alih boleh digunakan dalam pembelajaran?

7 responses



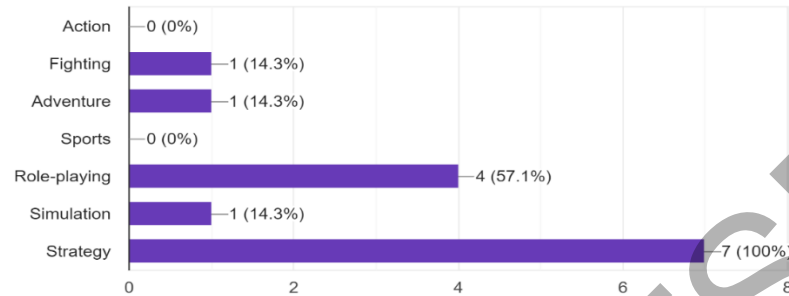
Adakah anda rasa penggunaan aplikasi permainan mudah alih dalam pembelajaran menarik dan menyeronokkan?

7 responses



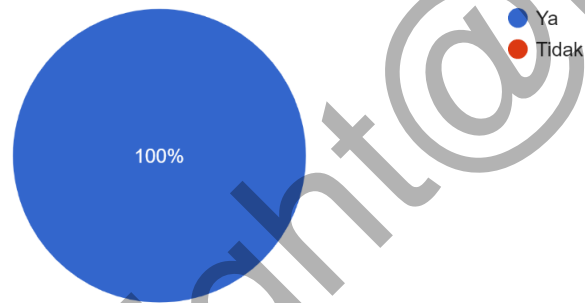
Apakah jenis (genre) permainan mudah alih yang anda fikir sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran?

7 responses



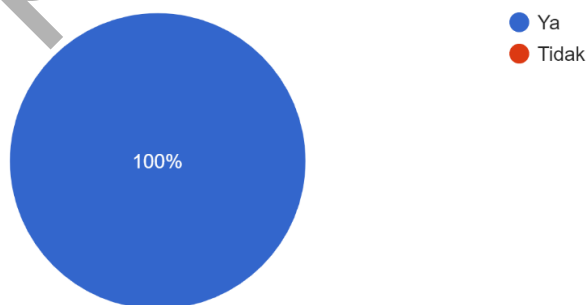
Adakah anda tahu tentang konsep pinyin sebelum mengguna aplikasi ini?

7 responses



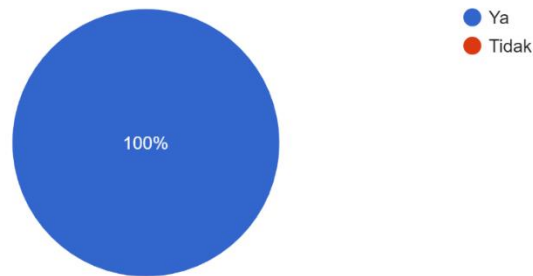
Selepas menggunakan aplikasi ini, adakah anda lebih faham tentang konsep pinyin?

7 responses



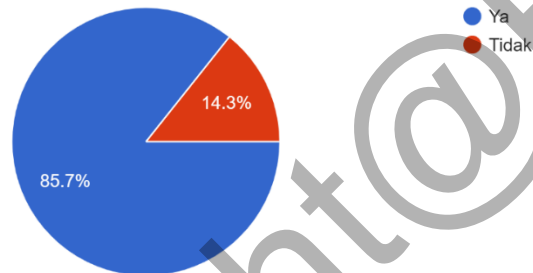
Adakah anda rasa aplikasi ini menarik minat anda untuk lebih mendalami bahasa Mandarin

7 responses



Selepas menggunakan aplikasi ini, adakah anda rasa lebih bersemangat untuk belajar bahasa Mandarin?

7 responses



8.3. Lampiran C – Keputusan Soal Selidik Kumpulan B

Catatan Soal Selidik Kumpulan B

Pelajar Universiti Kebangsaan Malaysia (FTSM)

- Pengawalan watak pemain yang kurang lancar
- Kurang ada unsur menarik berbanding dengan permainan yang lain
- *Collider* watak permainan yang kurang mantap
- Pembelajaran yang kurang sempurna, hanya mempunyai unsur vokal

Guru tadika

- Kemungkinan dapat menarik minat kanak-kanak
- Fokus kanak-kanak tidak akan lama atas permainan
- Kurang berkesan kerana boleh mengganggu fokus pelajar terutama kanak-kanak

Guru daycare

- Sesuai hanya bagi pembelajaran peringkat awal
- Tidak cukup untuk pembelajaran peringkat tinggi
- Perlu memasuki *features* yang lebih