

**Vivian Lee Sze Lei**  
vivi\_leelei93@hotmail.com

## **1. TAJUK INOVASI**

**TORTOISE GAME** (Bahasa Cina)  
(Tempat Kedua Kategori Pelajar guru)

## **2. OBJEKTIF**

- a. Membantu murid mengenali serta mengingati bentuk, maksud dan sebutan karakter Bahasa Cina.
- b. Meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran mengenali karakter Bahasa Cina.

## **3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN**

Saya merupakan guru pelatih IPG Kampus Batu Lintang, Kuching daripada pengajian Bahasa Cina (SK). Saya pernah menjalani tiga kali praktikum di sekolah yang berlainan di Kuching. Kepada murid di Sekolah Kebangsaan, karakter Bahasa Cina bagaikan satu gambar yang kompleks, penuh dengan garisan yang melintang dan menegak serta sukar diingati. Kesimpulannya, pengalaman berpraktikum di 3 buah sekolah, saya mendapati bahawa murid-murid menghadapi satu masalah yang sama, iaitu tidak dapat mengingati bentuk dan maksud karakter Bahasa Cina.

Semasa PdP mengenali karakter Bahasa Cina, biasanya guru akan mengajar murid mengenali karakter Bahasa Cina dengan menggunakan kaedah seperti membaca secara berulang-ulang, menunjuk gambar, mengenali asal-usul karakter, dan membentuk imej kreatif pada karakter. Walaubagaimanapun, kaedah ini tidak dapat menjamin bahawa setiap murid akan memahami atau mengingati perkataan-perkataan yang dipelajari tersebut.

## **4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI**

Semasa menjalani praktikum, saya mendapati murid yang diajar kebanyakan bermasalah dalam mengenali karakter Bahasa Cina, iaitu sukar mengingati bentuk dan maksud karakter Bahasa Cina. Masalah ini telah dikesan melalui tiga saluran, iaitu perhatian, temubual dan lembaran kerja.

Perhatian semasa proses PdP Bahasa Cina menunjukkan bahawa ramai murid tidak dapat mengaitkan bentuk karakter Bahasa Cina dengan maksudnya setelah diajar. Semasa saya menjalankan aktiviti padanan

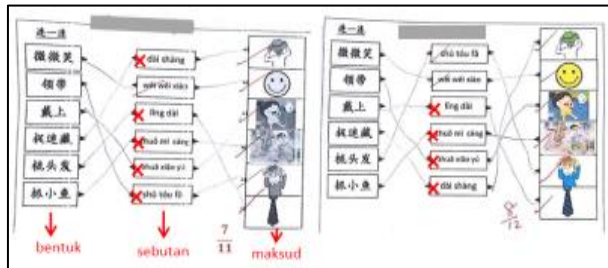
bentuk perkataan Bahasa Cina dengan maksudnya, ramai murid gagal membuat padanan. (Rajah 4.1)

Rajah 4.1. Kebanyakan murid salah memadankan bentuk karakter Bahasa Cina dengan gambar yang menunjukkan maksudnya.

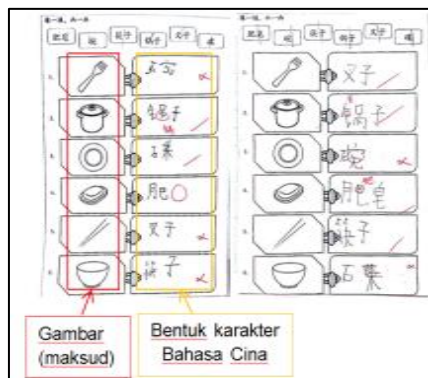


Daripada lembaran kerja pula, muncul banyak kesalahan pada soalan yang menguji bentuk, sebutan dan sebutan karakter Bahasa Cina.

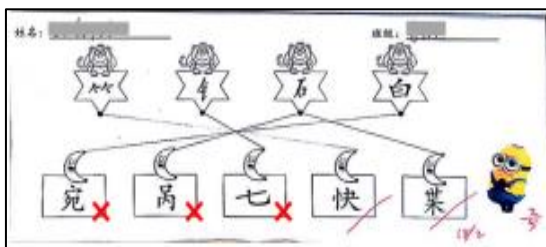
Rajah 4.2. Kesalahan membuat padanan antara bentuk karakter dengan sebutannya.



Rajah 4.3. Kesalahan membuat padanan antara bentuk karakter dengan maksudnya.



Rajah 4.4. Salah menggariskan pasangan bahagian-bahagian untuk sesuatu karakter Bahasa Cina.



Bukan itu sahaja, daripada temubual bersama guru pembimbing, mendapati murid biasanya sukar mengingat karakter Bahasa Cina dan juga mudah lupa karakter walaupun baru sahaja diajar.

## 5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

### 5.1 INOVASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN

Mengenali karakter merupakan satu elemen penting dalam pembelajaran Bahasa Cina, ia merupakan asas kepada perkembangan kemahiran lain. Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Cina Tahun 6, pengajaran mengenali karakter Bahasa Cina haruslah mengutamakan bentuk karakter (zi xing), sebutan (zi yin) dan maksud (zi yi). Inovasi yang dirancang bernama "*Tortoise Game*". Ia digunakan untuk membantu pelajar dalam mengingat bentuk karakter (zi xing) dan maksudnya (zi yi) melalui bermain.

Inovasi "*Tortoise Game*" adalah inovasi PdP menyeronokan yang sesuai dengan fitrah bermain kanak-kanak. Liu Shuang Juan (2014) dan Zhang Hua (2011) pernah berkata permainan boleh memenuhi fitrah kanak-kanak yang suka bermain. Ia dapat meningkatkan minat mengenali karakter Bahasa Cina, dan mewujudkan motivasi intrinsik dalaman kanak-kanak untuk mengenali karakter Bahasa Cina. Ahli Sains, Einstein pernah menyatakan bahawa "minat merupakan guru yang terbaik." Oleh itu, "*Tortoise Game*" selain dapat menarik minat murid, ia juga dapat membantu murid mengenali serta mengingat bentuk, maksud dan sebutan karakter Bahasa Cina dengan lebih baik.

Bukan itu sahaja, dapatan kajian ahli psikologi turut membuktikan bahawa manusia dalam keadaan yang senang dan ceria pemikirannya lebih aktif dan sensitif, ingatan juga akan lebih kekal (Fan Jian Fen, 2015). Huang Xian Fu (2015) pernah menyatakan bahawa penerimaan pengetahuan dalam keadaan yang senang, pembelajaran akan lebih berkesan. Justeru, mengenal karakter Bahasa Cina menggunakan "*Tortoise Game*" dapat

membolehkan murid mempelajari karakter Bahasa Cina serta memanjangkan jangka masa peringatan melalui aktiviti bermain.

## 5.2 DESKRIPSI INOVASI

“*Tortoise Game*” dapat bantu murid mengenali dan mengingat bentuk, maksud dan sebutan karakter Bahasa Cina dengan lebih baik. Ia juga memberi peluang kepada murid mengulangkaji karakter Bahasa Cina yang pernah dipelajari melalui main.

Saya telah merujuk urutan pelaksanaan permainan daripada dokumen bertajuk ‘*Apparatus and The Tortoise Game*’ dari laman web *Education Bureau: The Government of the Hong Kong Special Administrative Region* (2012), iaitu ulangkaji dahulu, kemudian menjalankan aktiviti pengukuhan melalui bermain. Bukan itu sahaja, saya juga telah merujuk dan mengubahsuai cara permainan dalam dokumen itu untuk menerapkan unsur mengenal karakter Bahasa Cina dalam permainan.

Bagi bahagian ulangkaji, saya telah merujuk cara mengenali karakter Bahasa Cina dalam kajian Han Jun dan rakan (2014) “Pelaksanaan dan Pemikiran Kaedah Mengenal Karakter Bahasa Cina Melalui Kefahaman Asal-usulnya Pada Peringkat Sekolah Rendah Tahap Satu” Pengkaji menggunakan cara memisah bahagian-bahagian karakter, mengintepretasi asal dan kemudian menggabung semula bahagian-bahagian tersebut untuk menjelaskan maksud bagi sesuatu karakter. Cara ini adalah lebih kurang sama dengan cara Xiaoqiu Xu (2011) menerangkan karakter Bahasa Cina dalam kajian “*Using Meaningful Interpretation And Chunking To Improve Memory: The Case Of Chinese Character Learning,*” iaitu cara memisah dan mengintepretasi maksud sesuatu karakter.

## 5.3 TARIKH DAN KOS

Tarikh: 23 Februari hingga 19 Ogos 2016

Kos Perbelanjaan (satu kumpulan 2 hingga 4 orang murid) :

Bahan	Harga per unit (RM)
Permanent Marker	1.20
Catur (1 set)	6.50
Pelekat (1 Keping)	0.35
<b>Jumlah :</b>	<b>8.05</b>

## 5.4 STRATEGI PENGGUNAAN INOVASI

Saya menggunakan masa di luar waktu PdP untuk melaksanakan permainan “Tortoise Game” dalam bilik darjah. Murid yang dipilih untuk menyertai permainan inovasi adalah seramai lapan orang murid Tahun 6 di mana setiap kumpulan permainan adalah terdiri daripada empat orang murid.

Rajah 5.1.



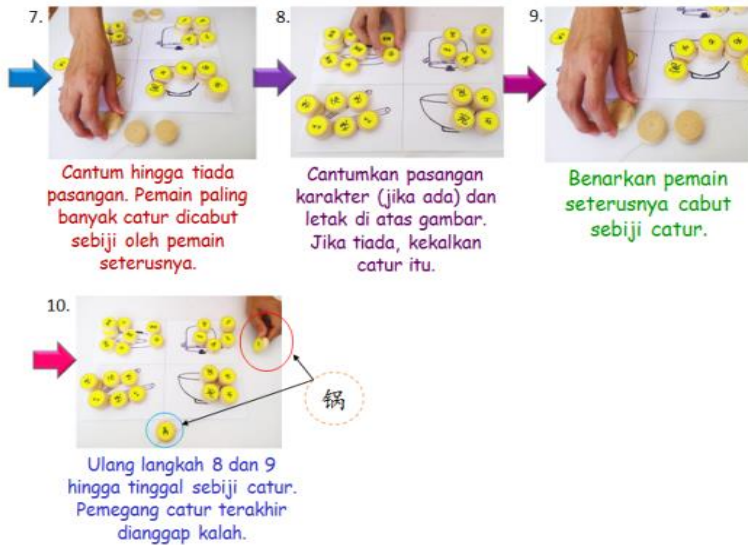
Peralatan dan bahan yang diperlukan:

- Catur, gambar dan jadual pengumpulan markah



Berikut merupakan langkah-langkah bermain “Tortoise Game”:

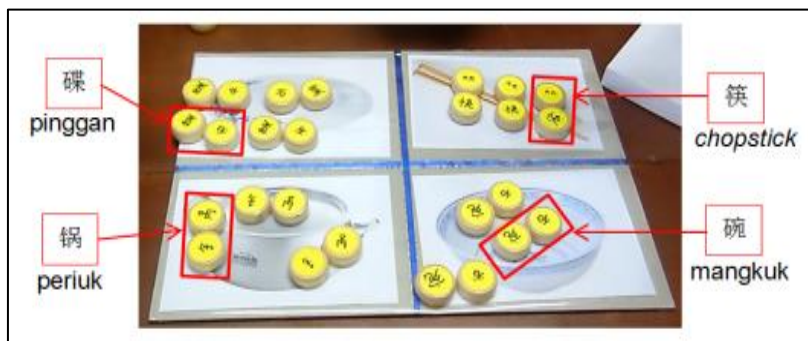




## 5.5 KEADAAN SELEPAS INOVASI

Daripada pemerhatian terhadap keadaan murid semasa bermain “*Tortoise Game*” untuk mengingati karakter Bahasa Cina, dapat dilihat reaksi murid adalah seronok dan gembira serta bersungguh-sungguh untuk bermain. Walaupun karakter Bahasa Cina dianggap susah dan sukar diingat bagi mereka, tetapi melalui permainan ini dapat lihat murid berasa senang dan gembira semasa mencantumkan bahagian-bahagian karakter untuk membentuk satu-satu karakter Bahasa Cina.

**Gambar 5.2**



Bukan itu sahaja, daripada lembaran kerja (Rajah 5.3) yang diberikan selepas bermain “*Tortoise Game*,” dapat lihat kebanyakan murid dapat mengingati karakter Bahasa Cina seperti dalam permainan dengan baik. Mereka dapat mencantumkan pasangan bahagian karakter Bahasa Cina dengan bagus serta memadankan karakter tersebut dengan maksudnya. Selain itu, “*Tortoise Game*” turut dapat membantu murid



mengingati sebutan karakter Bahasa Cina dengan lebih baik. Kesemua itu diperlukan kerana ia merupakan asas kepada mengenal karakter Bahasa Cina, iaitu mengenali bentuk, sebutan dan maksud bagi sesuatu karakter.

Rajah 5.3. Lembaran kerja yang menguji bentuk, maksud dan sebutan karakter.



Jadual 5.1

Prestasi lembaran kerja yang menguji penguasaan 8 orang murid mengenai karakter Bahasa Cina

Murid	Bentuk Perkataan (4 Soalan)	Maksud Perkataan (4 Soalan)	Sebutan Perkataan (4 Soalan)
A	1 Salah	Semua Betul	Semua Betul
B	Semua Betul	Semua Betul	Semua Betul
C	Semua Betul	Semua Betul	1 Salah
D	Semua Betul	Semua Betul	Semua Betul
E	Semua Betul	1 Salah	Semua Betul
F	Semua Betul	Semua Betul	Semua Betul
G	Semua Betul	Semua Betul	Semua Betul
H	Semua Betul	Semua Betul	2 Salah

Daripada temubual bersama murid, semua murid menyatakan mereka berasa seronok untuk bermain “Tortoise Game.” Mereka juga menyatakan bahawa permainan ini dapat mengukuhkan ingatan mereka terhadap karakter bahasa Cina yang diajar sebelum itu. Sebelum ini, ramai daripada mereka hanya dapat mengingati satu atau dua bentuk karakter dan maksudnya. Tetapi, selepas menjalankan inovasi ini, mereka dapat mengingati ketiga-tiga aspek mengenal karakter Bahasa Cina dengan baik.

Hal ini disebabkan mereka ingin menang dalam permainan dan menyebabkan mereka bersaha untuk mengingat karakter Bahasa Cina.

## 5.6 PERKONGSIAN INOVASI

Inovasi “Tortoise Game” telah dikongsikan kepada:

- Pensyarah dan Guru Pelatih dari IPTAR, Guru-guru dan murid-murid dari SJK (C) Chung Hua No. 5, SJK (C) Chung Hua No.6, SK St. Thomas, SK Kenyalang Kuching dan SK Stunggang Melayu, Lundu. (20 Ogos 2016 melalui Karnival PAK-21 IPGK BL)



- Pegawai PPD (SISC+, SIP+, FASILINUS), Pegawai Teknologi Pendidikan, Guru Besar, Guru dan Pelajar (25-26 Mei 2016 melalui Pameran dan Inovasi Pendidikan Sempena Sambutan Hari Guru Peringkat Negeri Sarawak )



- Timbalan Pengarah, Pensyarah dan Guru Pelatih dari IPGKBL (20 April 2016 melalui Pertandingan Inovasi PdP Peringkat IPGKBL Tahun 2016)





- Guru dan murid sekolah rendah SK St. Thomas, Kuching (April 2016)



## 6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

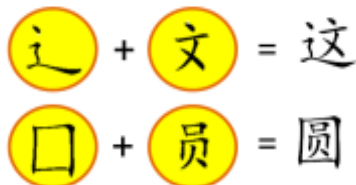
### Kekuatan “*Tortoise Game*”:

- Menarik minat murid untuk belajar.
- Bantu mengukuhkan PdP mengenali karakter Bahasa Cina.
- Sesuai digunakan dalam subjek lain seperti Matematik, Sains, Inggeris, Bahasa Malaysia atau subjek lain. Kesemuanya boleh menggunakan langkah seperti dalam permainan “*Tortoise Game*,” asalkan ia mempunyai pasangan gabungan atau padanan item.
- Sentuhan bahan konkrit iaitu catur dapat mengelakan murid berasa bosan semasa bermain.
- Permainan mengandungi unsur pertandingan, murid akan berusaha untuk mengingati karakter supaya dapat menang dalam permainan.
- Bilangan pemain 2 hingga 4 orang.
- Boleh campurkan pelajar yang pandai dan lemah dalam satu kumpulan permainan.
- Menggalakkan murid lemah untuk bermain kerana permainan ini selain memerlukan pengetahuan mengenai karakter, ia juga mengandungi sedikit unsur tuah.
- Boleh dijalankan di dalam atau luar waktu PdP.
- Boleh bermain “*Tortoise Game*” tanpa bimbingan guru.
- Guru mudah menukar karakter yang ingin dikukuhkan pada catur.
- Guru bebas menentukan bilangan murid yang ingin dikukuhkan dalam satu permainan mengikut tahap atau kemampuan murid.
- Bahan dan alat mudah disediakan.

### Kelemahan “*Tortoise Game*”:

- \* Tidak sesuai untuk karakter Bahasa Cina yang hanya mempunyai satu bahagian. Contohnya, karakter “中”, “月”, “日” dan lain-lain lagi.

- \* Bukan kesemua cantuman bahagian karakter dapat ditunjukkan



- \* Bentuk catur yang bulat tidak dapat ditegakkan.

### Penambahbaikan “Tortoise Game”:

- \* Reka bentuk alat pemegang catur untuk memudahkan pemain melihat karakter yang diambil tanpa dilihat oleh pemain lain.

### Rujukan

Education Bureau: The Government of the Hong Kong Special Administrative Region (2012). *S1 Topic 3: Apparatus and the Tortoise Game*. Dimuat turun dari <http://www.edb.gov.hk/attachment/en/edu-system/primary-secondary/applicable-to-secondary/moi/support-and-resources/science-education-secondary-1-to-3/s1%20topic%203%20apparatus%20&%20the%20tortoise%20game.pdf>

Fan Jian Fen (2015). *Tahun 5 “Unit 3 Our animal friends” Refleksi pengajaran*. Dimuat turun dari <http://nsxx.zjgedu.cn/Item/936.a.spx>

Han Jun, LuoYao, Wan Qian, Pei Jun Yao & Zhao Ning Ning (2014). *Pelaksanaan dan Pemikiran Kaedah Mengenal Perkataan Melalui Kefahaman Asal Usul Perkataan Peringkat Sekolah Rendah Tahap Satu*. Dimuat turun dari <http://hac.education/journal/article.php?code=26801>

Huang Xian Fu (2015). *Perbincangan tentang cara memupuk kemampuan mengenal perkataan dalam kalangan murid*. Dimuat turun dari <http://www.gxbsedu.com/zfjs/Print.asp?ArticleID=2748>

Liu Shuang Juan (2014). *Fikirkan cara, mengenal perkataan dengan mudah – Pengajaran perkataan untuk tahap rendah*. Dimuat turun dari [http://www.lyxztxx.cn/News\\_View.asp?NewsID=329](http://www.lyxztxx.cn/News_View.asp?NewsID=329)

Xiaoqiu Xu (2011). *Using Meaningful Interpretation And Chunking To Improve Memory: The Case Of Chinese Character Learning*. (Degree Of Doctor Of Philosophy's thesis). Dimuat turun dari

*Vivian Lee Sze Lei/ Tortoise game (Bahasa Cina)*

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjyh6D9kOrLAhWQC44KHZqrBxkQFggzMAM&url=https%3A%2F%2Fstacks.stanford.edu%2Ffile%2Fdruid%3Adg626vz3140%2FDissertation\\_Xu\\_Final-augmented.pdf&usg=AFQjCNG5j5jpHoDDbIPoQnF5B61xoNGdrA&bvm=bv.118443451,d.c2E](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjyh6D9kOrLAhWQC44KHZqrBxkQFggzMAM&url=https%3A%2F%2Fstacks.stanford.edu%2Ffile%2Fdruid%3Adg626vz3140%2FDissertation_Xu_Final-augmented.pdf&usg=AFQjCNG5j5jpHoDDbIPoQnF5B61xoNGdrA&bvm=bv.118443451,d.c2E)

Zhang Hua (2011). *Strategi pengajaran perkataan Bahasa Cina*. Dimuat turun dari <http://kcjys.cdkcedu.gov.cn/ReadNews.asp?NewsID=864>