

STRATEGI VISUAL DALAM PEMEROLEHAN KOSA KATA SAMA-BAJAU

SAIDATUL NORNIS MAHALI*

Universiti Malaysia Sabah
saidatul@ums.edu.my

ROSMAH DERAK

Universiti Malaysia Sabah
rosmah@ums.edu.my

NOORAFINI KASSIM

Universiti Malaysia Sabah
noorafini@ums.edu.my

**Pengarang Perantara*

ABSTRAK

Bahasa Sama-Bajau merupakan bahasa Ibunda bagi penuturnya yang tersebar di sepanjang Pantai barat dan timur Sabah. Tidak seperti bahasa KadazanDusun yang telah mula diajar di sekolah dan di Pusat Pengajian Tinggi dan secara tidak langsung bahasa itu terjaga sebaliknya, para penutur bahasa Sama-Bajau menyaksikan penurunan jumlah penutur apatah lagi semakin ramai penuturnya yang terdiri dalam kalangan generasi Alfa mulai tidak fasih, malah ada yang langsung tidak tahu bertutur bahasa Sama-Bajau. Kemosototan penutur dan ketidakfasihan para penutur muda Sama-Bajau berpunca daripada sikap ibu bapa yang tidak mahu bertutur dalam bahasa berkenaan di rumah dan lebih mementingkan penggunaan bahasa dominan seperti bahasa Sabah, bahasa Kebangsaan dan bahasa Inggeris telah membantu mempercepatkan kehilangan bahasa itu. Rentetan isu berkenaan, maka satu penelitian awal telah dilakukan untuk meninjau keupayaan berbahasa dalam kalangan generasi Alfa khususnya. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau keberkesanan penggunaan pemudah cara kad gambar dan permainan teka kata secara digital yang berasaskan leksis asas Sama-Bajau. Penelitian ini dilaksanakan dalam kalangan murid-murid berketurunan Sama-Bajau khususnya mereka yang telah berhijrah ke bandar namun mereka tidak boleh bertutur dalam bahasa Sama-Bajau. Seramai 10 orang murid dari kelas kafa di Universiti Malaysia Sabah terlibat dalam penelitian ini dan mereka merupakan generasi Alfa (11 tahun ke bawah). Didapati, pemerolehan leksis Sama-Bajau mudah dipelajari berasaskan kesemua pemudah cara berkenaan. Strategi sedemikian sangat disenangi oleh para murid kerana ia memberi dampak dan kesan positif terhadap proses pemberdayaan dan pelestarian penggunaan bahasa ini dalam kalangan penutur mudanya.

Kata Kunci: Etnik; Sama-Bajau; Leksis; Pembelajaran bahasa etnik; Pemugaran bahasa.

VISUAL STRATEGIES IN SAMA-BAJAU LEXICAL ACQUISITION

ABSTRACT

The Sama-Bajau language serves as the mother tongue of communities living along the western and eastern coasts of Sabah. Unlike the KadazanDusun language, which benefits from integration into school curriculums and higher education, the Sama-Bajau language is witnessing a decline in speakers, particularly among Generation Alpha. Many individuals in this demographic are showing limited fluency, with some unable to converse in Sama-Bajau at all. This decline in both the number of speakers and fluency among young Sama-Bajau individuals can largely be attributed to parental preferences for more dominant languages such as the Sabah language, the National Language, and English in the home environment. This shift has accelerated the erosion of Sama-Bajau language. Consequently, preliminary research has been initiated to assess language proficiency, particularly among the Alpha generation. This project aims to evaluate the effectiveness of using pictorial card based on Sama-Bajau lexis in the learning process. The initial phase targeted Sama-Bajau students who have moved to urban areas and face challenges in maintaining fluency in their native language. A group of ten students from the Alpha generation (aged 11 and below) participated in this project. The impact and effect of this project is anticipated to empower young speakers to embrace and utilize their language, fostering renewed appreciation for the Sama-Bajau language among future generations.

Keywords: Ethnicity; Sama-Bajau; Lexis; Language ethnic learning; Language Revitalization.

PENGENALAN

Salah satu aspek penting dalam budaya ialah bahasa. Bahasa berfungsi sebagai penghubung komunikasi antara anggota masyarakat untuk membentuk jaringan sosial serta meneguhkan perkembangan budaya. Memandangkan bahasa adalah jiwa kepada sesebuah bangsa, ia turut berperanan sebagai tunggak kebudayaan dan pembentuk jati diri para pendukungnya. Bahasa dengan kata lain diibaratkan seumpama alat, suatu ilmu dan suatu seni. Berbahasa pula merupakan suatu perlakuan, kemahiran, kecekapan menggunakan alat bahasa secara eksternal yang diekspresikan melalui medium lidah dan suara manusia. Kecekapan berbahasa adalah perlakuan seseorang manusia manakala bahasa pula milik masyarakat bahasa berkenaan. Justeru, keupayaan bahasa dan berbahasa itu berkait rapat dengan kesantunan yang melingkari seluruh proses berkenaan. Seseorang yang mencapai kebitaraan berbahasa perlu menguasai ilmu dan kearifan yang berkait dengan sekitaran budaya pendukung bahasa berkenaan.

Sedia diketahui akan kerencaman bahasa dan budaya di Borneo amnya dan Sabah khususnya. Bahkan, jika kita lihat dalam konteks besar di Nusantara, sudah sedia dimaklumi yang semua penutur bahasanya memiliki keunikan budaya. Penggunaan bahasa boleh dilihat dari dua segi; yang pertama penggunaan langsung (conscious), iaitu penggunaan bahasa untuk memberi bunga-bunga dan dibuat secara sedar; yang kedua penggunaan secara tidak langsung (spontaneous), yakni penggunaan yang didasarkan kepada cita-cita untuk memberi kiasan supaya menimbulkan kesan yang lebih mendalam (Nik Safiah Hj. Karim, 2000). Berkait

itu, didapati bahasa-bahasa etnik yang terdapat di Sabah khususnya mengalami penyusutan dan semakin dipinggirkan oleh para penuturnya. Fenonema sedemikian menimbulkan kebimbangan kerana bahasa-bahasa etnik merupakan khazanah lisan yang tidak akan boleh digantikan sekiranya ia lenyap daripada ingatan para penuturnya. Oleh yang demikian, upaya dan usaha untuk melestarikan bahasa-bahasa etnik itu perlu dilaksanakan segera agar ia masih dituturkan dan didokumentasikan sebagai suatu ilmu linguistik milik penduduknya.

Sejajar dengan pernyataan di atas maka, salah satu agenda pihak UNESCO adalah menetapkan tanggal 21hb Februari pada setiap tahun sebagai Hari Bahasa Ibunda Antarabangsa. Usaha UNESCO itu membuktikan betapa pentingnya upaya mempertahankan penggunaan serta pemberdayaan fungsi bahasa etnik di tengah-tengah masyarakat penduduknya. Bahasa etnik merupakan suatu bahasa warisan yang sepatutnya kekal tegar dituturkan oleh para penuturnya namun, perubahan zaman menyaksikan peralihan ketara kedudukan bahasa-bahasa etnik. Di Sabah, bahasa etnik sememangnya merupakan bahasa ibunda kepada semua penutur etnik namun, arus pemodenan telah banyak menimbulkan dampak negatif terhadap bahasa-bahasa etnik ini. Perkara ini bukanlah isu baru sebaliknya senario ini telahpun berlangsung lama dan, pelbagai usaha juga telah dilakukan untuk memastikan agar bahasa etnik mampu terus bersaing menongkah arus seiring dengan terjahannya bahasa-bahasa lain dalam konteks moden.

Untuk menarik perhatian global terhadap situasi kritikal bagi banyak bahasa-bahasa Asli dan Peribumi maka, pihak berkepentingan telah menggerakkan upaya untuk kempen pemeliharaan dan pemulihan sumber. Usaha itu turut disokong oleh pihak Perhimpunan Agung Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNESCO) [Resolusi A/RES/74/135] yang kemudiannya telah mengisytiharkan tempoh antara tahun 2022 hingga 2032 sebagai Dekad Antarabangsa Bahasa-Bahasa Peribumi (International Decade of Indigenous Languages (IDIL) 2022-2032 [<https://idil2022-2032.org>]). Pengisytiharan berkenaan adalah impak utama daripada kempen Tahun Antarabangsa Bahasa Orang Asal 2019, yang mana pihak Pertubuhan Pendidikan, Saintifik dan Kebudayaan UNESCO telah mengetuai usaha berkenaan secara global. Kempen bertemakan “Membina Komuniti Global untuk Pemeliharaan, Pemulihan dan Sokongan Bahasa Asli di Seluruh Dunia” yang dilakukan oleh pihak UNESCO itu adalah wajar dan bertepatan dengan tempohnya kerana kepupusan dan kehilangan bahasa-bahasa Etnik, Asli dan Peribumi itu semakin berbekas khususnya kepada ahli penutur, kerana setiap kehilangan bahasa-bahasa berkenaan akan menyebabkan kehilangan identiti dan jati diri para penutur berkenaan.

Dalam konteks Malaysia, peranan Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) sebagai Badan bahasa yang bertanggungjawab melestarikan bahasa turut membantu menambah bahan pelestarian. DBP cawangan Sabah misalnya mewujudkan program pelestarian bahasa sukuan melalui Pelan Strategik DBP 2021-2025 di bawah Unit Pembinaan Bahasa-Sastera. Seiring itu juga, upaya pendokumentasian berbentuk perkamusan, peristilahan, projek pengumpulan dan pendokumentasian leksis bahasa sukuan, serta glosari budaya Malaysia telah dilakukan. Malah, 6810 entri bahasa Sukuan Sabah daripada pelbagai etnik boleh diakses menerusi projek Pangkalan Data bahasa Sukuan melalui laman sesawang [<https://prpm.dbp.gov.my/>].

Sebelum itu, ada baiknya diketahui terdahulu akan konsep generasi. Generasi merujuk kepada kohort orang yang dilahirkan dalam jangka masa yang sama (15 tahun ke atas) yang sebaya umur, berkongsi pelbagai peringkat kehidupan yang terbentuk dalam tempoh jangka

masa tertentu seperti melalui peristiwa, tren dan pembangunan (McCrindle & Wolfinger, 2009). Terdapat pelbagai versi tentang pemisahan generasi antaranya *The Silent Generation*: lahir pada 1928-1945 (74-91 tahun); *Baby Boomers*: lahir pada 1946-1964 (55-73 tahun); *X Generation*: lahir pada 1965-1980 (39-54 tahun); *Y Generation* (Millennials): lahir pada 1981-1996 (23-38 tahun); *Generation Z*: lahir pada 1997-2012 (7-22 tahun); dan *Alpha Generation*: lahir pada awal 2010-2025 (0-11 tahun) [<https://www.mentalfloss.com/article/609811/age-ranges-millennials-and-generation-z>].

Generasi yang dilahirkan pada abad ke-21 menjadi pemula dan generasi pertama bagi abad ini. Generasi ini merupakan kanak-kanak yang dibesarkan oleh orang dewasa dari generasi Y dan Z. Istilah ‘Alpha’ berasal daripada kata Yunani untuk huruf pertama abjad dan digunakan untuk merujuk kepada generasi baru ini. Mereka dinamakan sebagai generasi Alfa sebagai penyelarasan kepada tata nama saintifik yang menggunakan abjad Yunani sebagai pengganti bahasa Latin dan mereka telah melepasi Generasi X, Y dan Z maka, penamaan generasi berikutnya adalah Generasi Alfa, yakni ‘bukan kembali kepada yang lama, tetapi permulaan sesuatu yang baru’ (McCrindle & Wolfinger, 2009). Takrif generasi adalah berguna apabila ia menjangkau julat umur yang ditetapkan dan keadaan itu membenarkan perbandingan bermakna merentas generasi. Dengan demikian, generasi berikutnya akan dikenali sebagai Generasi Beta yang akan dilahirkan dari 2025 hingga 2039 (McCrindle & Wolfinger, 2009).

Meskipun masih berkongsi ciri-ciri tertentu dengan generasi-generasi terdahulu namun, Generasi Alfa memiliki lima ciri berbeza berbanding generasi sebelumnya, iaitu (i) kekal terhubung dengan kepesatan teknologi (*Hyperconnected*); (ii) mandiri khususnya untuk mengurus identiti digital; (iii) daya kreatif (*visuals*); (iv) berkemahiran teknologi; dan (v) memiliki kepelbagaian unik tentang cita rasa, gaya hidup dan sudut pandang (McCrindle & Wolfinger, 2009). Walaupun mereka adalah generasi termuda namun, mereka sangat berpengaruh terhadap pembentukan landskap media sosial, yakni pengaruh budaya popular yang melebihi cakupan usia mereka. Bagi kebanyakan generasi, pengalaman membantu membentuk mereka kerana ia menarik dan memberi peluang untuk proses pembelajaran namun, bagi generasi Alfa, peningkatan penggunaan skrin dan peranti teknologi, sudah pasti memberi kesan dan merasakan pengaruh berkenaan dalam persekolahan dan pembelajaran mereka [<https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/>].

PERMASALAHAN KAJIAN

Bahasa bersifat sosial. Bahasa tidak pernah wujud tanpa penggunanya. Bahasa tanpa pengguna atau tidak digunakan akan mati dan seterusnya pupus. Bahasa wujud dan digunakan dalam ruangan tertentu. Bahasa, pengguna dan ruangan penggunaan merupakan tiga entiti yang sukar dipisahkan. Ketiga-tiganya saling mempengaruhi. Berkait dengan hubungan berkenaan, Brown (1980) menjelaskan bahawa budaya merupakan unsur yang bersifat utuh yang menjadi sebahagian daripada diri kita, dan bahasa sebagai alat komunikasi anggota sesuatu budaya merupakan pernyataan yang terjemah dan tersedia ada bagi sesuatu budaya. Oleh yang demikian, jelas bahawa bahasa dan para penggunanya merupakan entiti masyarakat tidak boleh wujud tanpa bahasa, dan bahasa tidak boleh terus wujud tanpa masyarakat penggunanya. Salah satu warisan nenek moyang yang memiliki nilai tinggi adalah bahasa. Dengan bahasa, segala idea,

karya manusia, tindakan, serta kebudayaan fizikal manusia dapat disimpan dan disampaikan, malah kebudayaan fizikal turut mampu membentuk sekitaran nilai-nilai budaya yang secara tidak langsung mempengaruhi cara fikir manusia (Koentjaraningrat, 1986). Bahasa etnik merupakan salah satu warisan sejati yang boleh diturunkan kepada generasi penerus sesebuah bangsa. Upaya pemugaran dan pelestarian sesuatu bahasa etnik adalah diputuskan oleh ahli setiap masyarakat etnik itu sendiri, khususnya jika bahasa etnik itu ditindas atau didesak oleh bahasa lain yang lebih dominan, maka ahlinya perlu menentukan bahasa yang mereka pilih dan gunakan sebagai medium interaksi (Trask, 1997). Oleh yang demikian, diperlukan kesetiaan bahasa daripada ahli penuturnya agar perkara berkenaan dapat diimplementasikan. Kesetiaan bahasa berkait langsung dengan pendirian setiap penutur bahasa terdapat asal usul dan identiti mereka sama ada mahu dipertahankan atau sebaliknya. Upaya pemugaran dan pelestarian dapat dilihat pada perilaku bahasa seperti tidak malu untuk belajar bertutur bahasa etnik dalam pergaulan, turut serta memperbetulkan kesalahan bentuk bahasa yang ditutur, serta ikut sama menyokong pelestarian bahasa etnik.

Salah satu kekayaan Sabah adalah terdapatnya aneka bahasa daerah/etnik/bahasa ibunda yang hidup berdampingan dengan bahasa Melayu/Malaysia. Sabah memiliki lebih daripada 50 bahasa peribumi dan 80 dialek etnik (Laman Web Rasmi Kerajaan Negeri Sabah, 2022) di samping bahasa Sabah sebagai medium perantara etnik. Keanekaan bahasa yang ada di Sabah berpotensi dikembangkan selain dapat memantapkan kedudukan bahasa Kebangsaan. Oleh itu, suatu tindakan yang kurang bijak jika bahasa-bahasa etnik dianggap sebagai bahasa ‘pengganggu’ kepada bahasa Malaysia. Sesungguhnya, bahasa etnik sedang melalui tempoh sukar kerana para penuturnya mulai beralih ke bahasa dominan seperti bahasa Malaysia dan bahasa-bahasa lain seperti English, Mandarin, Arab dan Perancis. Oleh itu, usaha pemugaran dan pelestarian bahasa-bahasa etnik perlu dilakukan, dimulakan dan diteruskan agar bahasa-bahasa berkenaan tidak terus punah daripada ingatan penuturnya.

Sangat ketara bahawa penggunaan dan peranan bahasa interaksi luas telah diambil alih oleh bahasa dominan menyebabkan bahasa etnik mulai secara beransur-ansur dipinggirkan. Apatah lagi, bahasa dominan itu pula ditanggap sebagai memiliki prestij bahasa berbanding bahasa etnik (Dila Tuah et al., 2020; Nurul Syahirah Batjo & Mohamed Azlan Mis, 2022). Dalam konteks Sabah, bahasa yang memiliki prestij itu pastilah dimenangi oleh bahasa dominan, yakni bahasa Sabah dan bahasa Inggeris. Kewujudan tanggapan sedemikian menyebabkan bahasa etnik mulai menerima dampaknya apabila para ibu bapa mulai menekankan penggunaan bahasa prestij dan seolah-olah meminggirkan kepentingan bahasa etnik. Tindakan itu diburukkan lagi oleh sikap generasi I dan II yang tidak lagi menggunakan bahasa etnik secara tegar dengan generasi III dan IV khusus dalam domain kekeluargaan dan rumah (Berawati Renddan et al., 2020a; Saidatul Nornis Hj. Mahali et al., 2022). Situasi sedemikian telah mempercepatkan kehilangan bahasa dari dalam kelompok komuniti sendiri.

Keadaan itu ditenatkan lagi dengan sistem pendidikan moden yang menetapkan beberapa bahasa yang wajib dipelajari, diketahui dan diwajibkan untuk lulus di dalam Kurikulum Pendidikan Malaysia, yakni pembelajaran bahasa Malaysia sebagai bahasa kebangsaan dan bahasa pengajaran di sekolah-sekolah Kerajaan serta pengajaran-pembelajaran bahasa Inggeris sebagai mata pelajaran wajib di sekolah selain pengenalan kepada bahasa Arab, bahasa Perancis, dan bahasa Mandarin sebagai bahasa-bahasa pilihan pembelajaran. Bertitik

tolak daripada senario tersebut maka, para ibu bapa dan murid perlu meletakkan keutamaan terhadap bahasa yang perlu dikuasai serta untuk lulus dalam peperiksaan sekaligus diguna pakai dalam dunia pekerjaan (Mohd Azlan Mis & Nur Syafiqah Muhammad Situl, 2022). Tambahan pula suasana dalam dunia pekerjaan yang dialami oleh para ibu bapa telah membentuk tanggapan bahawa bahasa Melayu perlu diutamakan. Sarawak telah mengangkat bahasa Melayu sebagai bahasa kerja (Radna Wismawati, 2015). Demikian keadaannya di Sabah, oleh itu ibu bapa yakin bahawa peningkatan hidup memerlukan penguasaan bahasa Melayu. Justeru, ibu bapa menggalakkan anak-anak menguasai bahasa Melayu dan bahasa-bahasa dominan seperti bahasa Inggeris dan bahasa Mandarin sebagai persediaan untuk berhadapan dengan cabaran kehidupan moden yang mencabar. Motivasi sedemikian telah menyebabkan pengabaian dan peminggiran terhadap pembelajaran bahasa etnik sebagai bahasa komunikasi dalam konteks keluarga. Kesannya, bahasa etnik mulai dipandang remeh dan kurang dipelajari oleh generasi muda. Situasi seperti itu memerlukan dorongan dan motivasi kepada para penutur muda untuk mempelajari bahasa etnik agar warisan mereka terjaga. Pembelajaran bahasa etnik sekaligus bermaksud menjaga identiti diri setiap penuturnya.

Selain itu, faktor prestij bahasa juga merupakan punca lain yang turut mengharubirukan keadaan bahasa etnik. Penduduk di Sabah bersifat multilingual (Asmah Omar, 2004), oleh itu mereka perlu memilih dan menetapkan satu medium lingua franca untuk memudahkan interaksi harian antara etnik (Mohammed Azlan Mis, 2022) maka, pilihan mereka jatuh kepada bahasa Sabah. Malah, bahasa itu dianggap memiliki prestij kerana ia merupakan bahasa dominan yang diketahui oleh semua penutur bahasa etnik di Sabah khususnya dalam urusan tidak rasmi di Sabah maka, ia menjadi bahasa pilihan untuk diguna sebagai antar dan inter etnik di samping, bahasa itu turut mendukung fungsi sebagai bahasa pemersatu dan kekitaan dalam kalangan penutur-penutur bahasa di Sabah. Isu itu secara senyap-senyap menjadi antara punca yang mencetuskan kekhuatiran para penutur bahasa etnik. Memandangkan isu-isu berkenaan sedang menjalar ke dalam semua bahasa etnik di Sabah maka, semua pihak berkepentingan perlu mengambil langkah-langkah wajar untuk memelihara dan melestarikan bahasa-bahasa etnik agar tidak terus merundum dan pupus daripada ingatan para penuturnya.

Salah satu bahasa etnik yang mengalami isu serupa adalah bahasa Sama-Bajau. Meskipun bahasa ini merupakan antara bahasa etnik utama selepas bahasa Kadazandusun yang dituturkan di Sabah namun, bahasa ini sedang melalui fasa penyusutan penutur. Para penutur generasi muda Sama-Bajau khususnya generasi III (generasi Y) dan generasi IV (generasi Z) telah secara langsung terdedah kepada penggunaan bahasa Malaysia dan bahasa Inggeris di sekitaran sekolah. Senario itu menyebabkan pembelajaran dan penuturan bahasa etnik semakin terpinggir, apatah lagi dalam kalangan generasi kelima, yakni generasi Alfa (Alpha) yang rata-rata lebih gemar bertutur dalam bahasa Sabah dan bahasa-bahasa lain yang dipelajari di sekolah. Kebanyakan penutur generasi muda khususnya penutur generasi Alfa sudah semakin kurang fasih bertutur. Berkemungkinan mereka hanya memahami beberapa perkataan di dalam bahasa Sama-Bajau tetapi kurang cekap untuk menuturkan atau membalas perbualan di dalam bahasa Sama-Bajau. Sebaliknya generasi Alfa, berkemungkinan akan memberi respon terhadap perbualan atau pertanyaan dalam bahasa Sabah. Para penutur generasi muda Sama-Bajau khususnya generasi III (generasi Y) dan generasi IV (generasi Z) pula telah secara langsung terdedah kepada penggunaan bahasa Malaysia dan bahasa Inggeris di sekitaran sekolah. Senario

itu menyebabkan pembelajaran dan penuturan bahasa etnik semakin terpinggir, apatah lagi dalam kalangan generasi Alfa yang rata-rata lebih gemar bertutur dalam bahasa Sabah dan bahasa-bahasa lain yang dipelajari di sekolah.

SOROTAN LITERATUR

Aktiviti pembelajaran melibatkan permainan adalah satu keperluan dalam konteks pembelajaran kini. Konsep permainan merupakan aktiviti yang membabitkan penyertaan secara fizikal dan mental tetapi menyeronokkan dan aktiviti sedemikian memberi kesan langsung terhadap individu yang mengikutinya (Noriati A. Rashid et al., 2015). Kaedah permainan akan membangkitkan keadaan pembelajaran yang menyeronokkan serta ia mampu membina kebolehan berbahasa seorang murid, malah secara tidak langsung dan tanpa sedar, permainan bahasa turut melahirkan keinginan untuk bersaing (Kusuma et al., 2017; Melor Md Yunus et al., 2020). Prinsip pembelajaran bahasa dengan pelbagai kaedah dan strategi telah menarik minat kajian ramai sarjana, antaranya Melor Md Yunus, et. al (2020a) telah merumuskan bahawa kemajuan dan integrasi teknologi maklumat dan komunikasi adalah penting dalam kemahiran pedagogi guru dan pengetahuan pelajar yang menghasilkan strategi berpusatkan pelajar. Justeru itu, Melor Md Yunus, et. al (2020a) telah menumpukan penelitian kepada pengintegrasian teknologi maklumat dan komunikasi untuk pemerolehan kosa kata. Pelajar didakwa kurang kemahiran kosa kata disebabkan mereka menggunakan kaedah tradisional untuk mempelajari perbendaharaan kata. Kajian ini menggunakan kaedah GoPic dengan Kod QR, yakni gabungan permainan kata Bingo dengan kad gambar bagi melengkapkan kata nama konkrit. Kaedah pembelajaran GoPic dengan Kod QR memudahkan proses penghafalan serta pengekalan kosa kata dalam bahasa sasaran. Kaedah ini turut merangsang minat pelajar bagi memastikan pembelajaran lebih berkesan. Kaedah ini juga sekaligus mampu mewujudkan sekitaran pemerolehan bahasa yang lebih harmonis dan meningkatkan perkembangan kognitif pelajar dalam konteks pemerolehan kosa kata. Selain itu, penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi sebagai alat bantu pengajaran bahasa Inggeris juga telah dimanfaatkan dengan baik. Melor Md Yunus, et. al (2020b) telah meneliti repertoire perbendaharaan kata serta motivasi murid sekolah rendah untuk membaca berasaskan pendekatan Voca-Lens. Pendekatan ini bermanfaat untuk pembelajaran kosa kata dengan penyediaan petunjuk visual bagi membantu pemahaman murid tentang makna kata, malah petunjuk visual daripada pendekatan ini mempunyai kesan besar untuk memotivasikan murid bagi memahami teks dengan lebih baik. Hasil kajian ini merumuskan bahawa pemerolehan kosa kata yang banyak akan menghasilkan pemahaman lebih baik terhadap proses bacaan.

Anggit Aruwiyantoko (2023) mendapati kanak-kanak mempelajari bahasa menerusi pendengaran dan mempraktikkannya dengan bahasa. Pemerolehan bahasa berkenaan ditumpukan kepada aspek fonologi. Beliau menjelaskan bahawa pemerolehan bahasa kedua dipengaruhi oleh bahasa pertama kanak-kanak itu. Pemerolehan bahasa sama ada sebagai bahasa pertama mahupun bahasa kedua memerlukan interaksi, yakni sebagai kaedah untuk meneguhkan kebolehan kanak-kanak untuk mempelajari sesuatu bahasa. Anggit Aruwiyantoko menambah bahawa pertuturan bahasa pertama yang diperoleh dalam keluarga dan lingkungannya menjadi faktor penyokong utama terhadap proses pembelajaran bahasa kedua.

Oleh yang demikian, rangsangan pembelajaran bahasa turut didorong oleh persekitaran yang sekaligus memantapkan pembelajaran bahasa kedua. Konsep pemerolehan belajar anak berasal daripada konsep kognitif (Tarigan, 1988) serta perkembangan sosial kanak-kanak itu sendiri. Perkembangan sosial pula tidak terlepas daripada faktor kehadiran orang-orang seperti ibu bapa, adik-beradik, saudara mara serta kawan-kawan yang berada di sekitar diri kanak-kanak berkenaan. Hal itu membuktikan bahawa bahasa yang sering diguna oleh kedua orang tuanya merupakan bahasa pertama yang sangat berdampak terhadap tahap pemerolehan bahasa kedua. Oleh yang demikian, ibu bapa berperanan besar untuk mendorong proses pemerolehan dan pembelajaran bahasa pertama, yang sekaligus turut sekali lagi menekan peranan ibu bapa dan guru untuk merangsang pemerolehan dan pembelajaran bahasa kedua.

Indah Khoirunnisa et. al, (2023) pula merumuskan bahawa faktor pemerolehan bahasa pada anak adalah proses yang dialami oleh setiap orang anak yang mampu menguasai sesuatu bahasa, sama ada ia sebagai bahasa pertama, bahasa kedua mahupun bahasa ketiga dan seterusnya melalui tahap-tahap perkembangan bahasa anak, yakni tahap pra lingustik, tahap satu-kata, tahap dua-kata, dan tahap banyak-kata. Selanjutnya mereka turut menyenaraikan faktor pendukung pemerolehan bahasa pada anak adalah disebabkan oleh faktor alamiah, faktor perkembangan kognitif, faktor latar sosial dan faktor keturunan. Pemahaman terhadap konsep mengenai pemerolehan bahasa dan perkembangan bahasa pada anak dilakukan oleh Aprian Paturrahman, et. al (2024). Mereka berusaha mendeskripsikan perkara-perkara berkaitan dengan perkembangan dan pemerolehan bahasa pada anak. Hasil daripada penelitian menunjukkan bahawa anak-anak memperoleh dan mempelajari bahasa melalui kaedah pemahaman dan pelahiran serta kecekapan berbahasa menerusi pengamatan atau kemampuan mempersepsikan ayat-ayat yang didengar. Proses pemerolehan bahasa turut didukung oleh empat faktor lain, iaitu biologi, lingkungan/sekitaran, kemampuan berfikir dan motivasi. Penelitian Fathiyah Andini, et. al (2023) turut menegaskan bahawa bahasa ibunda memiliki dampak signifikan untuk mengembangkan keterampilan murid. Guru dan ibu bapa perlu disaran agar prihatin terhadap peranan bahasa ibunda sebagai sumber daya yang berharga untuk memudahkan proses pengajaran dan pengembangan bahasa anak. Mereka turut menyarankan bahawa untuk meningkatkan pengajaran bahasa ibunda, sekolah turut harus mencipta lingkungan yang mendukung penggunaan bahasa ibunda sebagai alat bantu pengajaran yang efektif.

Pembelajaran bahasa kedua turut memerlukan strategi untuk mempelajarinya. Dengan strategi yang bersesuaian maka mudah bagi pelajar yang lemah boleh memperbaiki penguasaan bahasa mereka. Kebolehan berbahasa yang baik terletak pada kemampuan pelajar untuk menguasai kosa kata dengan teratur dan baik. Seiring itu, maka Aqila Najiha Mohd Afandi et. al (2023) berusaha menerapkan strategi kognitif sebagai kaedah penguasaan kosa kata semasa pembelajaran bahasa kedua. Mereka mendapati bahawa strategi berkenaan wajar dipraktikkan kerana ia memiliki relevansi yang tinggi untuk mengukuhkan penguasaan para pelajar (Aqila Najiha Mohd Afandi, et. al, 2023). Tanpa sedar, piawaian bahasa khususnya pembelajaran bahasa etnik seperti bahasa Kadazandusun memerlukan keupayaan murid mengenal pasti dan memahami kata-kata nama am dalam bahasa sasaran. Oleh yang demikian, untuk memastikan murid berupaya mengenal kata-kata berkenaan maka Dunis et. al (2024) telah menggunakan permainan kad memori untuk membantu meningkatkan pencapaian murid yang terdiri daripada

kalangan penutur pelbagai dialek Kadazandusun. Mereka merumuskan bahawa kad memori mampu meningkatkan penguasaan murid terhadap kata nama am. Kaedah demikian adalah strategi pengajaran bahasa yang sesuai diterapkan oleh guru yang mengajar bahasa berkenaan di sekolah-sekolah rendah di Pedalaman Sabah.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan reka bentuk kajian kes melalui kaedah kualitatif. Penelitian ini bersifat penerokaan awal di lapangan berdasarkan pemerhatian dan libat sama dalam aktiviti pembelajaran dengan menggunakan himpunan kecil leksis Sama-Bajau yang terdiri daripada anggota badan asas, yakni *tekok* (kepala), *buu tekok* (rambut), *moo* (muka), *kirai* (kening), *moto* (mata), *papa* (pipi), *bua' betis* (betis), *urung* (hidung), *bua'* (mulut), *impon* (gigi), *dela'* (lidah), *telingo* (telinga), *kelong* (leher), *boo* (bahu), *betong* (perut), *tangan* (tangan), *jari* (jari), *keku* (kuku), *betis* (betis), *poo* (paha) dan *tuut* (lutut). Leksis ini diperoleh berdasarkan pengetahuan sedia ada pengkaji, yang kesemuanya merupakan penutur jati bahasa Sama-Bajau. Berdasarkan kepakaran pengkaji, kesemua 21 leksis ini telah diajar kepada para murid dalam kalangan generasi Alfa dengan justifikasi bahawa leksis ini merupakan elemen penting dalam penguasaan asas sesuatu bahasa. Peserta kajian dipilih secara persampelan bertujuan, melibatkan 10 orang murid generasi Alfa berketurunan Sama-Bajau yang menetap di Kota Kinabalu. Data diperoleh melalui pemerhatian berstruktur semasa aktiviti pembelajaran dijalankan dalam usaha untuk meninjau keupayaan murid-murid berkenaan mengetahui, mengenali dan menyebut leksis asas anggota badan dalam bahasa Sama-Bajau.

Bagi menjayakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran, aktiviti dibahagikan kepada kaedah. Kaedah pertama ialah aktiviti pembelajaran menggunakan kad gambar, aktiviti berpasangan, aktiviti suai-padan dan aktiviti latih-tubi secara individu. Selepas sesi ini selesai, proses pemantapan dan murid diminta untuk menyuaipadankan 21 nama anggota badan manusia yang dilakar pada papan putih bersama dengan nombor pilihan jawapan sebagaimana paparan pada gambar 3. Selain itu, kajian ini juga menggunakan kaedah pemerhatian, yakni proses pemerhatian terhadap para murid dilaksanakan melalui kaedah rakaman visual (gambar). Melalui kaedah tersebut adalah mudah untuk menganalisis ekspresi wajah, tingkah laku, minat dan interaksi sosial semasa proses pembelajaran berlangsung.

Seterusnya bahagian kedua adalah ujian permainan bahasa berbentuk soalan bergambar sebagai rangsangan bagi mendapatkan kembangan leksikal murid-murid. Ujian permainan itu bersifat teka kata yang dilaksanakan secara digital dengan penggunaan aplikasi laman sesawang [www.wordwall.net]. Secara berkumpulan, para murid dikehendaki menjawab permainan bahasa yang dipaparkan melalui aplikasi digital berkenaan. Di akhir proses pembelajaran berkenaan, ganjaran diberikan kepada semua murid sebagai penghargaan dan galakan kepada mereka untuk mempelajari bahasa Sama-Bajau. Kaedah sedemikian sejajar dengan teori Behaviourisme oleh Skinner (1984) yang menerangkan bahawa seseorang yang terdedah kepada rangsangan akan membangkitkan gerak balas, dan kemudian gerak balas itu diperkukuhkan (rangsangan mencipta gerak balas, diikuti dengan peneguhan). Tindakan sedemikian akhirnya membawa kepada kebiasaan tingkah laku manusia. Bagi Skinner, pengalaman hidup menjadi faktor pembeza antara seseorang individu dengan yang lain.

Oleh yang demikian, ganjaran yang diberi kepada murid selepas mempelajari asas leksis Sama-Bajau itu disepakati juga dalam teori Behaviorisme, yakni memberi pengucapan pujian kepada murid merupakan suatu ganjaran/penghargaan yang mendorong kepada perilaku positif yang bersifat peneguhan dan, situasi itu akan mendorong kepada peningkatan kemahiran murid untuk melakukan perkara yang diminta. Justeru itu, peneguhan positif yang diaplikasikan daripada strategi Skinner itu berhasil meningkatkan motivasi dalam sesuatu aktiviti pembelajaran.

Data dalam kajian ini dianalisis secara deskriptif melalui pemerhatian langsung dan dokumentasi rakaman visual semasa aktiviti pembelajaran dijalankan. Data pemerhatian diperoleh daripada aktiviti pembelajaran melalui tingkah laku murid, ekspresi wajah, tahap minat, dan interaksi sosial bersama rakan semasa aktiviti pembelajaran berlangsung. Seterusnya, rakaman visual juga dianalisis untuk memperkukuh data dan menilai tahap keterlibatan murid. Manakala, data melalui permainan bahasa digital dan suai padan juga dianalisis bagi memperoleh skor dan pola jawapan murid dalam mengenal pasti tahap pemahaman serta kesukaran leksis yang dipelajari. Hasil keseluruhan analisis dipersembahkan dalam laporan deskriptif dengan sokongan gambar, jadual, serta pemerhatian terhadap reaksi murid dalam pemerolehan leksis Sama-Bajau dalam kalangan generasi alfa.

LEKSIS SAMA-BAJAU

Pemerolehan bahasa pertama anak adalah bahasa etnik/daerah kerana bahasa itulah yang buat pertama kali akan didengar dan diperolehinya. Pemerolehan bahasa pertama berlaku secara semula jadi, yakni si anak yang awalnya tidak memiliki bahasa kemudiannya memperolehi bahasa (Tarigan, 1988), maka sepatutnya bahasa etnik/daerah merupakan bahasa pertama yang diketahui oleh anak dan ia juga menjadi bahasa pengantar dalam keluarga atau sering disebut sebagai bahasa Ibunda. Walau bagaimanapun, dalam konteks kajian ini didapati bahasa ibunda yang dipelajari di rumah sebagai bahasa pertama adalah bahasa Sabah. Situasi sedemikian menjadikan bahasa Sama-Bajau sebagai bahasa kedua yang perlu dipelajari dalam konteks berbeza, yakni ia diajar sebagai bahasa yang diperolehi dalam konteks bilik darjah.

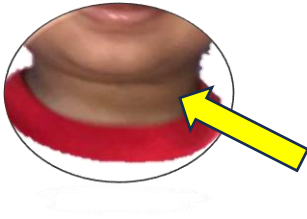
Penelitian ini juga bertujuan untuk meninjau penggunaan kad bergambar leksis Sama-Bajau sebagai alat bantu pembelajaran leksis bahasa Sama-Bajau dan ia digunakan sebagai pemudah cara dalam aktiviti pembelajaran. Meskipun telah terbit kamus Sama-Bajau yang diusahakan oleh pihak Persatuan Bahasa dan Budaya Bajau Sama Sabah pada tahun 2016 namun, penggunaannya terhad kepada individu dewasa atau para pengkaji yang mahu mengetahui dan meneliti makna sesuatu perkataan di dalam bahasa Sama-Bajau. Olahan dan penyajian kamus bercetak biasanya tidak menarik kerana hanya wujud paparan leksikal-leksikal tanpa gambar. Didapati juga tidak wujud sebarang kamus Sama-Bajau yang disasarkan kepada golongan kanak-kanak. Paparan kamus Sama-Bajau yang sedia ada itu tidak bergambar, tidak sifat interaktif serta ia boleh membosankan kelompok generasi Alfa. Sebagai sebuah bahan rujukan, kamus seharusnya boleh menarik minat pembacanya apatah lagi kepada pembaca sasaran daripada generasi berbeza. Memandangkan rata-rata generasi Alfa kurang mahir berbahasa Sama-Bajau maka, seharusnya kamus yang dibentuk itu bersifat lebih

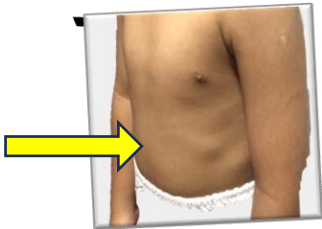
interaktif, berwarna dan bergambar agar mereka mahu menelaah dan membaca rujukan berkenaan.

Memandangkan sasaran projek ini adalah dalam kalangan penutur muda Sama-Bajau maka, difikirkan perlu dibentuk dan dibina suatu medium pembelajaran agar leksis Sama-Bajau mudah diingati penutur mudanya. Oleh yang demikian maka, projek ini dilaksanakan dalam kalangan murid-murid berketurunan Sama-Bajau khususnya mereka yang telah berhijrah ke bandar dan tidak mahir berkomunikasi dalam bahasa etnik mereka. Seramai 10 orang murid telah terlibat dalam projek ini dan mereka merupakan generasi Alfa (11 tahun ke bawah). Gambar-gambar di bawah merupakan contoh senarai anggota badan yang digunakan semasa proses pengajaran-pembelajaran leksis Sama-Bajau, proses pengajaran dan pembelajaran dalam kelas serta aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang telah dilaksanakan sepanjang sesi pengajaran-pembelajaran bahasa ini berlangsung.

JADUAL 1. Senarai Nama Anggota Badan Asas dalam Bahasa Sama-Bajau

No	Gambar anggota badan	Bahasa Bajau
1		<i>Tekok</i> [kepala]
2		<i>Buu tekok</i> [rambut]
3		<i>Moo</i> [wajah/muka]
4		<i>Kirai</i> [kening]
5		<i>Moto</i> [mata]

6		<i>Papa</i> [pipi]
7		<i>Urung</i> [hidung]
8		<i>Bua'</i> [mulut]
9		<i>Impon</i> [gigi]
10		<i>Dela'</i> [lidah]
11		<i>Telingo</i> [telinga]
12		<i>Kelong</i> [leher]

13		<i>Boo</i> [bahu]
14		<i>Betong</i> [perut]
15		<i>Tangan</i> [tangan]
16		<i>Jari</i> [jari]
17		<i>Keku</i> [kuku]

18		<i>Betis</i> [kaki]
19		<i>Poo</i> [paha]
20		<i>Tuut</i> [lutut]
21		<i>Bua' Betis</i> [betis]

Gambar-gambar dalam Jadual 1 merupakan senarai anggota badan yang memperlihatkan secara asas lexis dalam bahasa Sama-Bajau (berhuruf sendeng) yang ditunjukkan kepada para murid semasa proses pembelajaran dilaksanakan. Aktiviti kad gambar ini mengandungi 21 set gambar dan perkataan anggota badan asas dalam bahasa Sama-Bajau. Kad gambar dibahagikan kepada tiga bahagian anggota badan mengikut warna yang ditetapkan. Warna hijau mewakili *tekok*, *buu tekok*, *mooh*, *moto*, *kirai*, *papa*, *telingo*, *urung*, *bua'*, *impon*, *dela'*, manakala warna ungu merujuk kepada bahagian *boo*, *kelong*, *tangan*, *betong*, *jari*, *keku*. Warna biru pula merujuk kepada *betis*, *tuut*, *poo*, *bua' betis*. Melalui aktiviti ini, didapati para murid mudah tertarik

kerana perkataan-perkataan berkenaan bersekali dengan kad warna-warni bergambar yang memudahkan mereka mengenali dan mengingat perkataan-perkataan tersebut.

Murid-murid didapati gemar kepada sesuatu paparan yang ceria dan berwarna-warni. Keterujaan para murid dapat dilihat pada wajah murid-murid apabila kad-kad gambar berwarna-warni yang disediakan semasa proses pengajaran-pembelajaran itu ditunjukkan. Mereka teruja untuk menyebut dan melihat kad-kad berkenaan. Semua murid menumpukan perhatian kepada semua kad-kad yang ditunjukkan. Mereka juga teruja secara langsung dan menunjukkan anggota badan sebenar dengan kad yang diperlihatkan. Ternyata mereka menyukai aktiviti berkenaan dan bersemangat untuk mengetahui leksikal-leksikal yang belum ditunjuk dan belum diketahui. Penggunaan kad-kad bergambar sedemikian merupakan alat bantu pengajaran, sebagaimana pernyataan Zaitul Azma & Normaliza (2007) yang menegaskan bahawa penggunaan gambar merupakan alat bantu mengajar yang mampu menarik minat individu selain memberi pengetahuan baharu yang merangkumi aspek bahasa. Seiring dengan itu, penggunaan kad-kad bergambar yang berwarna-warni serta mengandungi pelbagai gambar mengikut domain (anggota badan) yang ditetapkan mampu menimbulkan minat yang dapat merangsang minat kanak-kanak untuk mendalami aspek-aspek bahasa merupakan satu aktiviti pembelajaran bahasa yang menyeronokkan. Pernyataan itu dibuktikan dengan teori Behaviorisme yang menjelaskan perkaitan antara rangsangan yang diberi kepada individu dan disokong oleh faktor persekitaran serta pengalaman individu dapat membantu mengembangkan kognitif mereka untuk menerima leksikal baharu dan seterusnya memperbanyakkan leksikal sedia ada. Konteks sedemikian turut membuktikan bahawa para murid akan mudah mempelajari bahasa etnik bersesuaian dengan faktor pendedahan kepada bahasa berkenaan kepada mereka berserta pengalaman interaksi harian mereka. Konteks itu sejajar dengan penemuan Burhan et al., (2021) dan Karim Harun et al., (2023) yang menjelaskan bahawa pengalaman, faktor pendedahan dan rangsangan akan memudahkan pelajar mempelajari sesuatu bahasa.



GAMBAR 1. Sesi Pengajaran Leksis Anggota Badan Dalam Bahasa Sama-Bajau

Gambar 1 di atas memaparkan proses pengajaran dan interaksi antara guru dan murid-murid. Cara pengajaran guru mampu memotivasikan murid-murid untuk belajar sesuatu bahasa. Guru juga perlu mempunyai kreativiti untuk menimbulkan minat dan perhatian murid untuk mempelajari bahasa etnik apatah lagi paparannya menerusi kad bergambar. Aktiviti soal jawab dalam proses itu yang bersifat dua hala juga mampu menggerakkan daya fikir murid-murid secara lebih optimum. Interaksi yang berkesan sewaktu aktiviti kad bergambar dan tingkah laku murid menunjukkan secara langsung anggota badan yang ditanyakan dalam bahasa Sama-Bajau

bukan sahaja mampu mengeratkan hubungan antara guru dan murid-murid malah, ia turut memperkayakan leksikal sedia ada mereka.



GAMBAR 2. Aktiviti Suai-Padan Gambar Anggota Badan Pada Papan Putih



GAMBAR 3. Aktiviti Mengenal Pasti Anggota Badan Secara Berpasangan



GAMBAR 4. Aktiviti Latih Tubi Secara Individu

Paparan gambar 2, 3 dan 4 memperlihatkan bahawa murid-murid sangat berminta untuk melaksanakan aktiviti pembelajaran yang melibatkan penggunaan bahasa Sama-Bajau malah, mereka mulai boleh menyebut dan menggunakan setiap leksis yang diajar dengan baik dan lancar. Konteks sedemikian berpadanan dengan pepatah ‘melentur buluh biarlah dari rebungunya’ yang mana pendedahan awal kepada sesuatu bahasa itu akan membolehkan murid-murid menghimpun leksis dengan baik dalam minda mereka. Apatah lagi jika terdapat bahan atau kamus bergambar yang boleh memantapkan lagi pemahaman dan pengetahuan mereka. Murid-murid yang memiliki pengetahuan kognitif sedia ada berkait dengan sesuatu perkara yang dialami akan mampu memberi jawapan berdasarkan pengalaman dan seterusnya merangsang kognitif mereka. Hal itu membuktikan ketepatan teori Behaviorisme yang mengaitkan rangsangan yang diberi kepada kanak-kanak akan menghasilkan respon bagi

meneguhkan kognitif serta dapat menghasilkan tingkah laku yang bersesuaian dengan sesuatu situasi yang dialami. Oleh yang demikian, aktiviti seperti latih tubi dan cara komunikasi yang berkesan dengan kawan-kawan akan memudahkan murid-murid menerima lexis baharu yang diajar dan sekaligus meneguhkan lexis asas itu dalam kognitif mereka.

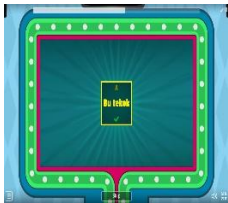


GAMBAR 5. Aktiviti Teka Kata Anggota Badan Menerusi Aplikasi Digital Di Laman Sesawang
[www.wordwall.net.]

Jas Laile (2002) menjelaskan bahawa perkembangan emosi melibatkan asas fizikal dan kognitif maka, perlu digunakan mana-mana bahan bantu untuk melahirkan sesuatu yang dirasai oleh kanak-kanak. Hal itu dibuktikan dengan keseronokan dan keterujaan pada wajah murid-murid apabila ditunjukkan gambar yang tersedia di dalam kad yang berwarna-warni. Ekspresi keceriaan melalui senyuman serta reaksi semangat yang dipamerkan memperlihatkan keseronokan kanak-kanak apabila sesi pembelajaran melalui permainan teka kata dimulakan dengan penggunaan medium digital. Proses perkembangan emosi melibatkan tiga dimensi yang saling berkait dengan pengalaman, proses pemikiran serta reaksi yang terhasil daripada rangsangan yang diberikan. Kanak-kanak akan memberikan reaksi bergantung kepada situasi yang dialami oleh mereka secara telus. Emosi-emosi yang ditunjukkan kanak-kanak merupakan tindak balas terhadap situasi yang berlaku kepada diri mereka (Izard 1977). Oleh yang demikian dapat dibuktikan aktiviti pembelajaran menggunakan kamus mampu mewujudkan suasana 'sosioemosi' yang sihat dan menyeronokkan kepada kanak-kanak, seterusnya mampu memberi kesan positif ke arah memperkaya leksikal peribadi mereka.

JADUAL 2. Contoh Paparan Aplikasi Wwww.Wordwall.Net Yang Digunakan Sebagai Bahan Penilaian Pembelajaran.

Bil	Gambar	Penjelasan
1		Aplikasi permainan melalui laman sesawang [www.wordwall.net .] seperti pada paparan gambar 1 dan 2.

2		
3		Soalan-soalan yang dikemukakan adalah sangat mudah, yakni pelajar hanya perlu meneka jawapan berasaskan paparan gambar tertera. Ia dapat diperhatikan melalui gambar 3 dengan paparan gambar rambut. Para murid diberi pilihan tiga jawapan dan sekiranya jawapan yang diberi adalah tepat dan betul maka paparan seperti pada gambar 4 akan muncul pada aplikasi berkenaan.
4		

Aktiviti pembelajaran ini diteruskan dengan permainan teka kata secara digital sebagaimana paparan pada Jadual 2 yang memanfaatkan laman sesawang [www.wordwall.net.]. Permainan tersebut mengandungi sebanyak 21 soalan teka kata. Melalui aktiviti ini, murid diminta menekan punat di skrin dan menjawab paparan gambar berasaskan senarai jawapan yang diberikan. Markah diberikan sekiranya jawapan adalah betul. Sekiranya murid dapat menjawab dengan pantas dan tepat, maka permainan pusingan bonus akan diberikan. Di akhir permainan, jumlah markah terkumpul akan dipaparkan kepada murid. Seterusnya aktiviti latih-tubi secara individu telah dilaksanakan yang mana murid diminta berdiri di hadapan dan diminta untuk menyebut semula anggota badan yang telah dipelajari. Aktiviti mengenal pasti anggota dalam bahasa Sama-Bajau secara berpasangan juga turut dilaksanakan. Melalui aktiviti ini, salah seorang murid dikehendaki menunjukkan anggota badan manakala seorang murid lagi akan menyebut anggota badan yang ditunjuk oleh pasangannya. Pengintegrasian permainan digital ke dalam persekitaran pembelajaran telah menghasilkan kaedah pembelajaran yang dikenali sebagai pembelajaran berasaskan permainan digital (Tangkui & Tan 2020).

Kewujudan aplikasi digital seperti wordwall.net telah sekaligus mengubah peranan tradisi seorang guru. Guru hanya bertindak sebagai pemudah cara yang membantu perlaksanaan proses berkenaan. Kaedah pengajaran dan pembelajaran kini seperti penggunaan bahan digital berasaskan CD interaktif, video, grafik, animasi, audio serta multimedia lain adalah pelengkap

kepada system pembelajaran bersepadu. Generasi Alfa umumnya lebih tertarik dan berfokuskan kaedah pembelajaran berasaskan teknologi. Pelbagai permainan digital yang boleh digunakan oleh guru bagi tujuan pendidikan khususnya berkait dengan pembelajaran bahasa. Penggunaan aplikasi permainan bahasa seumpama demikian haruslah mencapai standard pembelajaran supaya membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta elemen pembelajaran abad ke-21. Meskipun penggunaan kaedah 'talk and chalk' sudah tidak popular dan kurang berkesan namun, ia masih diperlukan sebagai medium pemantapan pembelajaran. Pembelajaran bahasa akan menjadi satu proses membosankan. Oleh yang demikian, guru perlu lebih proaktif dan kreatif untuk membina suasana pembelajaran bahasa khususnya bahasa etnik dengan lebih terancang dan mampu merangsang sifat ingin tahu murid. Sebagaimana pernyataan Awatif, et al. (2019) yang menegaskan bahawa salah satu komponen penting dalam pengajaran bahasa adalah penguasaan pengajarnya terhadap bahasa yang diajar. Sesungguhnya, permainan teka kata secara digital itu berupaya menjadi strategi pendidikan dan ia berupaya disesuaikan dengan keperluan dan tahap kognitif murid malah, strategi demikian turut boleh mencungkil bakat dna kebolehan serta minat murid terhadap leksis Sama-Bajau.

KESIMPULAN

Secara global pembelajaran berbantuan teknologi digital sedang berada di puncaknya. Sistem pembelajaran sedemikian dianggap lebih efektif, berkesan serta menepati keperluan piawaian pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran bahasa etnik khususnya bahasa Sama-Bajau masih dilaksanakan secara tradisi, yakni bahasa diajarkan di rumah oleh generasi lebih tua kepada generasi lebih muda dan, dalam konteks projek ini generasi Alfa yang semakin dipinggirkan daripada pengajaran dan pembelajaran bahasa etnik dalam konteks sekitaran rumah. Justeru, perlu dibentuk satu kaedah untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa-bahasa etnik agar ia tidak pupus dan hilang daripada ingatan penuturnya. Seyogianya, generasi Alfa yang lahir dalam sekitaran kemuncak teknologi dan melalui proses pembelajaran berbantuan digital merupakan generasi pemula kepada pembelajaran bahasa etnik secara digitalisasi.

Projek awal ini membuktikan bahawa keperluan generasi terdahulu untuk berinovasi dan menjadi lebih kreatif agar generasi Alfa lebih berminat dan bersungguh untuk mempelajari bahasa etnik sebagaimana mereka sejak lahir telah disuguhkan dengan teknologi pembelajaran abjad asas roman beracuankan bahasa Inggeris. Kaedah yang diterapkan oleh para pembina aplikasi pembelajaran digital beracuankan bahasa Inggeris seharusnya dimanfaatkan dan diterapkan ke dalam konteks pembelajaran bahasa etnik Sama-Bajau. Secara keseluruhan, pewujudan dan pembentukan kad-kad bergambar yang mengandungi leksis asas Sama-Bajau berhasil menumbuhkan minat dan semangat murid-murid generasi Alfa untuk mempelajari leksis asas Sama-Bajau meskipun sebelumnya mereka belum pernah mengetahui dan mengenali leksis-leksis berkenaan. Semoga pada masa akan datang akan muncul aplikasi abjad (abjad A-Z] yang interaktif dan kreatif sifatnya berasaskan bahasa Sama-Bajau untuk mempelajari abjad asas sekaligus menjadi medium pengajaran bahasa-bahasa etnik seperti Sama-Bajau kepada generasi Alfa dan generasi Beta akan datang.

RUJUKAN

- Anggit Aruwiyantoko. 2023. Pengaruh Bahasa Ibu (B1) Terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua (B2). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 441-447. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8254283>.
- Aprian Paturrahman, Della Puspita, Helena & Silvina Noviyanti. 2024. Analisis Perkembangan Bahasa dan Pemerolehan Bahasa Pada Anak. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(1), 11200-11210.
- Aqila Najiha Mohd Afandi, Abdul Razif Zaini & Nor Azhan Norul 'Azmi. 2023. Strategi Kognitif Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua: Relevansi Dan Impak. *E-Jurnal Bahasa dan Linguistik*, 5(1), 63-74.
- Asmah Omar. 2004. *The Encyclopedia of Malaysia*. Jilid 9. Kuala Lumpur: Archipelago Press.
- Awatif Abdul Rahman, Mohd Shafie Zulkifli, Muhammad Hashimee & Naqibah Mansor. 2019. Tahap pengetahuan guru Melayu dalam pengajaran tatabahasa bahasa Arab. *Jurnal Melayu*, 18(2), 231-243.
- Berawati Renddan, Adi Yasran Abdul Aziz, Noor Aina Dani. 2020. Shifting the dimensionality of language: Evidence from bilingual Bajau-Sama Kota Belud in Malaysia. *Advances in Language and Literary Studies*, 11(6), 12-24.
- Brown, H.D 1980. *Principles of foreign language learning and teaching*. Eaglewood Cliffs: Prentice Hall.
- Burhan Murshidi Baharon, Karim Harun & Rusydiah A. Salam. 2021. Pemerolehan sintaksis Bahasa Melayu dalam kalangan kanak-kanak berusia lima tahun. *Jurnal Melayu*, 20 (2), 314-328.
- Dunis, J., Sintian, M., & Mohd Yusof., M.N. 2024. Pengaplikasian Permainan Kad Memori dalam Pembelajaran Kata Nama Am Konkrit Bahasa Kadazandusun. *Muallim Journal Social Science and Humanities (MJSSH Online)*, 8(4),118-132. DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/301>
- Fathiyah Andini, Bella Silvia, Nursaida Siagian, Muhammad Hatami & Ahmad Tarmizi Hasibuan. 2023. Analisis Bahasa Ibu terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Perkembangan Anak Mi/Sd. *AL ITTIHADU*, 3(3), 312-322.
- Indah Khoirunnisa, Thoyyibatu Diniyah & Silvina Noviyanti. 2023. Hakikat Pemerolehan Bahasa dan Faktor Pendukung Pemerolehan Bahasa Anak. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(6), 4353-4363.
- Izard, C. E. 1977. *Human emotions*. New York: Plenum Press.
- Jass Laile Suzana Jaafar. 2002. *Psikologi kanak-kanak dan remaja*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Karim Bin Harun, Mohamad Hakimi Bin Mohammad Haidzir & Maslida Yusof. 2023. Tahap penguasaan kosa kata bahasa Melayu oleh murid-murid Orang Asli Semai. *Jurnal Melayu*, 22 (1), 104-121.
- Koentjaraningrat. 1986. *Pengantar Antropologi*. Aksara Baru. Jakarta.
- Kusuma, I., Adnyani, N. L. D. S., & Taharyanti, G. A. P. 2017. Developing 10 interesting games as the breakthrough of monotonous implementation of flashcards to vocabulary learning and assessments. *Script Journal of Linguistics and English Teaching*, 2(1), 68-82. <https://doi.org/10.24903/sj.v2i1.65>.
- Laman Web Rasmi Kerajaan Negeri Sabah. 2022.
- McCrindle, Mark & Wolfinger, Emily. 2009. *The ABC of XYZ: Understanding the global generations*. Sydney: UNSW Press.

- Melor Md Yunus, Ashairi Suliman, Law Szee Huie Huei, Ting Fang Kai & Stephanie Kiew. 2020. The Use of Voca-Lens to Enhance the Students Vocabulary Repertoire. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 9(3),172-184. <https://doi.org/10.18488/journal.23.2020.93.172.184>.
- Melor Md, Emily Lau Yen Yen, Aina Hartini Mohd Khair & Norsharina Mohd Yusof. 2020. Acquisition of Vocabulary in Primary Schools Via GoPic with QR Code. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 9(3),121-131. <https://doi.org/10.18488/journal.23.2020.93.121.131>.
- Mohammed Azlan Mis & Nur Syafiqah Muhammad Situl. 2022. Pemilihan bahasa dalam situasi rasmi di pejabat kerajaan. *GEMA Online® Journal of Language Studies*. 22(3), 213-235. <http://doi.org/10.17576/gema-2022-2203-12>.
- Mohammed Azlan Mis. 2022. Pilihan bahasa dan lingua franca suku kaum di Sarawak. *Jurnal Bahasa*, 10(1), 1-16.
- Nik Safiah Hj. Karim. 2000. Kiasan bahasa dalam cerita-cerita Lisan Melayu. *Bahasa Jiwa Bangsa*. Jilid 1. Brunei: Dewan Bahasa & Pustaka Brunei.
- Noriati Abdul Rashid, Boon Pong Ying, & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. 2015. *Murid dan Alam Belajar* [Pupils and the Learning Environment]. Selangor: Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Radna Wismawati Muhibah binti Yahya Sawek. 2015. Integrasi Bahasa Melayu Standard dalam Dialek Melayu Sarawak dan Bahasa Iban. Tesis PhD yang tidak diterbitkan, Universiti Putra Malaysia.
- Saidatul Nornis Hj. Mahali, Aishah Tamby Omar, & Wong, Mei Mei. 2022. Domain dan pemilihan bahasa generasi muda Murut di daerah Keningau, Sabah. *GEMA: Online Journal of Language Studies*, 22(3), 119-138. <http://doi.org/10.17576/gema-2022-2203-07>.
- Skinner BF. 1984. *About Behaviorism*. New York: Knopf.
- Tangkui, Rayner & Tan, Choon Keong. 2020. Kesan pembelajaran berasaskan permainan digital minecraft terhadap pencapaian murid tahun lima dalam pecahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* (MJSSH), 5(9), 98-113.
- Tarigan, G.H. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Trask, R. L. 1997. *Language: The basics*. 2nd ed. Psychology Press. UK: Routledge.
- Zaitul Azma Zainon Hamzah & Normaliza Abd. Rahim. 2007. Penggunaan gambar dalam pembelajaran bahasa. *Cendekia*. Jabatan Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia.

Biodata Penulis:

Saidatul Nornis Mahali (PhD) merupakan Prof. Madya Dr. di Pusat Penataran Ilmu & Bahasa, Universiti Malaysia Sabah. Bidang kepakaran dalam Linguistik Antropologi, Linguistik Etno, dan kajian terhadap bahasa-bahasa peribumi di Sabah-Sarawak.

Rosmah Derak (Phd) adalah Pensyarah Kanan di Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah. Bidang kepakaran dalam bidang Kesusasteraan Melayu Moden. Minat penyelidikan terhadap Kesusasteraan Melayu (moden dan klasik), kajian etnik dan budaya khususnya di negeri Sabah.

Noorafini Kassim (PhD) berkhidmat sebagai pensyarah Kanan di Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah. Bidang kepakaran dalam Pendidikan Bahasa Arab sebagai Bahasa Kedua, Kurikulum dan Pengajaran dan Teknologi Pendidikan.