



**UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

**PERMAINAN DAN SIMULASI DALAM PENGAJARAN DAN  
PEMBELAJARAN BAHASA DI KALANGAN GURU- GURU DAN  
PELAJAR- PELAJAR SEKOLAH RENDAH DI DAERAH HULU  
LANGAT, SELANGOR:SATU TINJAUAN**

**MOHD.ARIF B. HJ. ISMAIL**

**FPP 1996 5**



PERMAINAN DAN SIMULASI  
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA  
DI KALANGAN GURU-GURU DAN PELAJAR-PELAJAR  
SEKOLAH RENDAH DI DAERAH HULU LANGAT, SELANGOR:  
SATU TINJAUAN.

oleh

MOHD. ARIF B. HJ. ISMAIL

Projek kajian ini dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada syarat-syarat untuk mendapatkan Ijazah Master Sains di Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Pertanian Malaysia, Serdang, Selangor.

November 1996



## PENGHARGAAN

**DENGAN NAMA ALLAH YANG MAHA PENGASIH LAGI MAHA PENYAYANG**

Syukur saya kehadiran Allah S.W.T. atas limpah kurniaNya, dapat saya siapkan tulisan ilmiah ini.

Sebagai penghargaan, diucapkan jutaan terima kasih kepada Dr Naim Hj. Ahmad, selaku penyelia yang telah banyak memberikan bimbingan dan tunjuk ajar serta panduan yang amat berguna dalam usaha saya untuk menyiapkan tulisan ilmiah ini. Segala usaha beliau itu, akan tetap abadi dalam ingatan saya dan merupakan suatu pengalaman akademik yang tidak ternilai harganya.

Terima kasih juga, kepada Puan Faridah Hashim, Ketua Jabatan Bahasa Melayu, Maktab Perguruan Islam, Bangi dan Encik Mohd. Zain Thamby, Pensyarah Kanan, Pengajian Melayu, Maktab Perguruan Islam, Bangi, atas kesudian meluangkan masa untuk menyemak kerta soal selidik yang disediakan dari segi validiti kandungan. Tidak ketinggalan juga, kepada Encik Ali Kunji Mariakar, Penyelaras Pusat Kegiatan Guru, Kajang Satu, Guru Besar, Guru-guru dan Pelajar-pelajar Sekolah-sekolah Rendah Daerah Hulu Langat, Selangor Darul Ehsan yang telah memberikan kerjasama yang jitu bagi kajian saya ini.



Seterusnya sebagai tanda kasih yang abadi buat ayahanda (Allahyarham Ismail) yang tidak sempat bersama melihat kejayaan anaknya ini. Begitu juga, buat bonda tersayang, mertua - Haji Mahmud Omar & Hajah Feah Long, adinda Man & Lynn, ipar - Abang Hassan & Kak Mah serta seluruh keluarga.

Ingatan yang tulus ikhlas buat isteri tersayang - Rosnaini Haji Mahmud, yang sama-sama mengejar cita-cita murni ini; serta anak-anak: Izzat Amsyar, Rabiatal Nurulain, Irsyad Asyraf dan Amar Syazwan yang telah banyak berkorban sepanjang pengajian ayahanda bonda mu di universiti. Semoga kejayaan ini akan menjadi inspirasi buat mereka, agar apabila dewasa kelak akan menjadi insan yang berilmu dan bertakwa. InsyaAllah.

Wassallam.

MOHD. ARIF HJ. ISMAIL  
NO. 16, JALAN BUKIT MEWAH 17,  
TAMAN BUKIT MEWAH,  
43000 KAJANG,  
SELANGOR DARUL EHSAN.

Tarikh: 10 Disember 1996.



## KANDUNGAN

	Halaman
PENGHARGAAN .....	ii
KANDUNGAN .....	iv
SENARAI JADUAL .....	viii
SENARAI RAJAH .....	ix
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xii
BAB SATU	Pengenalan
1.1	PENDAHULUAN..... 1
1.2	LATARBELAKANG KAJIAN..... 2
1.3	PENDEKATAN TEORI..... 3
1.4	PERNYATAAN MASALAH..... 5
1.5	OBJEKTIF KAJIAN..... 6
1.6	PERSOALAN KAJIAN..... 7
1.7	SIGNIFIKAN KAJIAN..... 8
1.8	DEFINISI OPERASIONAL..... 9
1.8.1	Permainan..... 9
1.8.2	Simulasi..... 10
1.8.3	Permainan dan Simulasi..... 10
1.8.4	Pengajaran..... 11
1.8.5	Pembelajaran..... 12



BAB DUA	TINJAUAN BAHAN-BAHAN BACAAN	
2.1	Pengenalan.....	14
2.2	Pendahuluan.....	15
2.3	Jenis-jenis permainan dalam pengajaran bahasa.....	16
2.4	Kesimpulan.....	24
2.5	Ciri-ciri permainan dan simulasi.....	25
2.6	Prinsip-prinsip permainan dan simulasi.....	26
2.7	Peranan permainan dan simulasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa.....	34
2.8	Kebaikan permainan dan simulasi.....	35
2.9	Permainan dan simulasi daripada pelbagai perspektif.....	38
2.10	Strategi penggunaan permainan dan simulasi dalam pengajaran dan pembelajaran.....	46
2.11	Langkah-langkah pelaksanaan kaedah permainan dan simulasi dalam pengajaran.....	53
2.12	Kajian lalu.....	55
2.13	Kesimpulan.....	56
BAB TIGA	METODOLOGI KAJIAN	
3.1	Pengenalan.....	57
3.2	Reka bentuk kajian.....	57
3.3	Instrumen kajian.....	58
	3.3.1 Deskripsi Tentang Instrumen....	59



3.3.2	Validiti dan Reliabiliti Instrumen.....	60
3.3.3	Kajian Rintis.....	61
3.3.4	Kaedah Permarkatan...	61
3.4	BATASAN KAJIAN.....	62
3.5	TEMPAT KAJIAN.....	63
3.6	SUBJEK KAJIAN.....	63
3.6.1	Sampel Kajian.....	63
3.7	PENGUMPULAN DATA.....	65
3.8	PENGANALISISAN DATA.....	66

#### BAB EMPAT

#### DAPATAN KAJIAN

4.1	PENGENALAN.....	68
4.2	KESESUAIAN PERMAINAN DAN SIMULASI DALAM PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA DI KALANGAN GURU-GURU.....	69
4.3	KESESUAIAN PERMAINAN DAN SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DI KALANGAN PELAJAR-PELAJAR.....	70
4.4	KESIMPULAN.....	71
4.5	FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERKESANAN PERMAINAN DAN SIMULASI DALAM PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA.....	72
4.6	DAPATAN DARIPADA PEMERHATIAN TENTANG FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERKESANAN PERMAINAN DAN SIMULASI.....	77
4.7	DAPATAN TEMUBUAL DENGAN PELAJAR-PELAJAR TENTANG FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERKESANAN PERMAINAN DAN SIMULASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN.....	81
4.8	KESIMPULAN.....	82



BAB LIMA	PERBINCANGAN DAN CADANGAN	
5.1	PENGENALAN.....	83
5.1.1	Latarbelakang Kajian dan Pernyataan Masalah...	83
5.1.2	Objektif dan Persoalan Kajian.....	84
5.1.3	Kaedah Kajian.....	85
5.2	PERBINCANGAN.....	85
5.3	PANDANGAN-PANDANGAN.....	90
5.4	SARANAN-SARANAN.....	91
5.5	IMPLIKASI KAJIAN.....	94
5.5.1	Implikasi Teoritikal.....	94
5.5.2	Aplikasi Praktikal.....	97
5.6	CADANGAN KAJIAN LANJUTAN.....	99
BIBLIOGRAFI.....		100
LAMPIRAN A :	Lantikan Penyelia dan Surat Kebenaran Menjalankan Penyelidikan .....	108
LAMPIRAN B :	Soal Selidik (Set A & Set B) .....	111
LAMPIRAN C :	Contoh Permainan & Simulasi .....	126





## SENARAI JADUAL

Jadual	Halaman
1. Item-item Soal Selidik Untuk Guru .....	59
2. Item-item Soal Selidik Untuk Pelajar .....	60
3. Penggunaan Permainan Dan Simulasi Pengajaran Bahasa Melayu Dan Bahasa Inggeris Di Kalangan Guru-Guru SK/ SRK/SRJK (Cina & Tamil) Daerah Hulu Langat, Selangor Darul Ehsan .....	69
4. Peratus Minat Pelajar Terhadap Permainan Dan Simulasi Dalam Pengajaran Bahasa Melayu Dan Bahasa Inggeris Di Kalangan Pelajar-Pelajar SK/SRK/SRJK (Cina & Tamil) Daerah Hulu Langat, Selangor Darul Ehsan .....	70



## SENARAI RAJAH

Jadual	Halaman
1. Pendekatan Sistem (Percival & Ellington, 1988) .....	28
2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Kaedah Permainan Dan Simulasi Dalam Pengajaran ....	54
3. Kon Pengalaman Dale .....	96



Abstrak projek yang dikemukakan kepada Senat Universiti Pertanian Malaysia sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat-syarat keperluan Ijazah Master Sains

PERMAINAN DAN SIMULASI  
DALAM PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA  
DI KALANGAN GURU-GURU DAN PELAJAR-PELAJAR SEKOLAH RENDAH  
DI DAERAH HULU LANGAT, SELANGOR.  
SATU TINJAUAN.

Oleh

MOHD. ARIF HJ. ISMAIL

November 1996

Penyelia : Naim Bin Hj. Ahmad, Ed. D.

Fakulti : Pengajian Pendidikan.

Kajian ini bertujuan untuk melihat kesesuaian permainan dan simulasi dalam bilik darjah. Ianya juga bertujuan untuk mengenalpasti faktor-faktor keberkesanan permainan dan simulasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Kajian ini merupakan kajian fenomenografi dengan menggunakan kaedah soalselidik. Kajian ini juga menggunakan pendekatan etnografi dalam bentuk pemerhatian dan temuduga elit. Berdasarkan kepada persampelan kelompok, seramai 40 orang guru dan 80 orang pelajar dari 10 buah sekolah rendah di daerah Hulu Langat, Selangor telah dipilih sebagai subjek kajian.



Dapatan kajian menunjukkan bahawa guru-guru menyedari tentang kepentingan dan kesesuaian penggunaan permainan dan simulasi dalam pengajaran bahasa di bilik darjah. Aktiviti-aktiviti permainan dan simulasi didapati membantu meningkatkan kemahiran-kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis para pelajar. Pelajar-pelajar pula menunjukkan minat yang mendalam dalam pembelajaran bahasa yang mengintegrasikan permainan dan simulasi kerana mereka dapat belajar dalam suasana yang informal dan menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan. Dengan itu, permainan dan simulasi menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran bahasa lebih berkesan dan berjaya meningkatkan minat dan motivasi pelajar.

Cadangan juga dikemukakan kepada pihak-pihak tertentu agar menjadikan permainan dan simulasi sebagai satu kaedah yang lebih berkesan dan lebih sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa di bilik darjah.



An abstract of the project presented to the Senate  
of Universiti Pertanian Malaysia as partial fulfillment  
of the requirements for the degree of Master of Science

GAMES AND SIMULATIONS IN THE PROCESS OF TEACHING AND  
LEARNING LANGUAGE AMONG TEACHERS DAN STUDENTS IN THE  
PRIMARY SCHOOLS IN THE DISTRICT OF HULU LANGAT.  
A SURVEY.

by

MOHD. ARIF HJ. ISMAIL

November 1996

Supervisor : Naim Hj. Ahmad, Ed. D.

Faculty : Educational Studies

This research aims to view the suitability of games and simulations in the language classroom. It also aims at identifying the factors that contribute towards the effectiveness of games and simulations in the process of teaching and learning of language.

This is a phenomenography research which uses the method of questionnaire. It also employs the ethnography approach in the forms of observations and elite interviews. Based on cluster sampling, 40 teachers and 80 students from 10 primary schools in the district of Hulu Langat, Selangor, are selected as research subjects.



Research findings show that the teachers realize the importance and the suitability of using games and simulations in the teaching of language in the classroom. The games and simulations activities help in promoting the students' listening, speaking, reading and writing skills. The students show deep interest in the learning of language which integrates games and simulations because they learn in an informal situation and where learning is fun. Thus, games and simulations make the process of language learning more effective and they succeed in increasing students' motivation and interest.

Recommendations are also forwarded on how to use games and simulations as a method which is more effective and suitable in the teaching and learning of language in the classroom.



## **BAB SATU**

### **PENGENALAN**

#### **1.1 PENDAHULUAN**

Kecenderungan untuk bermain adalah sifat semulajadi manusia. Dalam mana-mana masyarakat, termasuklah masyarakat primitif, permainan dan simulasi mempunyai tempat yang istimewa dalam kehidupan. Menurut Heinich et. al. (1993) masyarakat primitif biasanya menggunakan permainan untuk membudayakan ahli-ahlinya dan juga untuk mengajar kemahiran-kemahiran tertentu untuk hidup. Bagi masyarakat masa kini permainan dan simulasi bukan sahaja menyeronokkan, malahan juga mempunyai unsur-unsur yang berbentuk pengajaran dan pendidikan.

Tokoh-tokoh pendidikan seperti Hurst (1991), Fontana (1988), Piaget (1962) dan Cook (1917) mengakui bahawa permainan dan simulasi adalah salah satu aspek yang penting dalam pendidikan kerana kedua-duanya banyak mempengaruhi perkembangan manusia terutamanya kanak-kanak. Ismail Hj. Adnan dan Sofian Azmi (1995), menegaskan bahawa permainan memainkan peranan penting terutamanya dalam pembinaan domain-domain kognitif, afektif dan psikomotor kanak-kanak. Walaupun banyak kajian telah dibuat tentang keberkesanan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran (Moyles 1994, Holt 1991 dan

Rixon 1986), namun, masih ada golongan yang meragui kepentingan dan keberkesanan permainan dan simulasi dalam pendidikan. Golongan ini menganggap bahawa permainan dan simulasi hanya semata-mata untuk keseronokkan dan mengisi masa lapang sahaja.

## **1.2 LATARBELAKANG KAJIAN**

Berdasarkan kepada Falsafah Pendidikan Negara matlamat utama sistem pendidikan di Malaysia ialah untuk menghasilkan insan yang seimbang dan menyeluruh dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek. Ini sejajar dengan pandangan Cameron dan Munday (1977) yang menyatakan bahawa pendidikan seharusnya mengambilkira potensi insan secara menyeluruh. Berbagai pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran telah diperkenalkan dan digunakan di bilik-bilik darjah dengan tujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan (Larsen-Freeman, 1986 dan Finocchiaro & Brumfit, 1983). Dalam pengajaran bahasa khususnya, terdapat beberapa kaedah yang boleh digunakan bagi mempertingkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran bahasa (Larsen-Freeman, 1986). Antara kaedah tersebut ialah permainan dan simulasi yang sesuai digunakan untuk mengajar berbagai matapelajaran terutamanya matapelajaran bahasa (Kamarudin 1993, Ladousse 1987 dan Wright 1991).



Terdapat sebilangan pendidik yang masih kurang memahami akan konsep, fungsi dan peranan permainan dan simulasi. Ada di antara mereka beranggapan bahawa permainan dan simulasi memerlukan peruntukan masa yang banyak dan menyebabkan suasana bilik darjah yang bising dan tidak terkawal (Ladousse 1987). Di kalangan pendidik juga ada yang masih kurang sedar akan kepentingan permainan dan simulasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Wan Mohd. Zahid 1996). Kurangnya kesedaran ini menyebabkan ramai pendidik yang masih memilih berbagai kaedah lain yang lebih berpusat kepada pendidik seperti kaedah "chalk and talk" dan hanya menggunakan buku teks atau buku kerja sahaja. Ada juga pendidik yang masih kurang sedar bahawa permainan dan simulasi berupaya membantu mempertingkatkan pembelajaran pelajar kerana ia berlandaskan kepada konsep pendidikan berpusatkan pelajar dan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran menyeronokkan (Wan Zahid 1996).

### **1.3 PENDEKATAN TEORI**

Berdasarkan kepada pendekatan teori peranan, Sarbin (1954) menyatakan bahawa segala tindakan di kalangan seseorang individu itu akan disusun menjadi peranan. Tabiat manusia adalah merupakan hasil daripada interaksi diri dengan peranan tersebut.

Kardiner (1939) dan Linton (1947) berpendapat teori peranan membuat andaian bahawa budaya adalah satu organisasi perlakuan yang dipelajari. Hasil daripada perlakuan tersebut dikongsi dan disalurkan. Menurut Sarbin (1954), semua masyarakat disusun mengikut kedudukan. Individu yang memegang sesuatu jawatan itu memainkan peranan yang tertentu yang berkait rapat dengan kedudukan yang ada padanya.

Sarbin (1954) mendefinisikan peranan sebagai suatu aturan pola tindakan yang dipelajari atau kebaikan yang ditunjukkan oleh seseorang individu itu dalam sesuatu situasi interaksi. Bagi perolehan sesuatu peranan, aksi peranan boleh dipelajari melalui dua cara: pertama, melalui arahan bertujuan, dan keduanya melalui pembelajaran secara kebetulan.

Permainan dan simulasi merupakan suatu kaedah dimana pembelajaran berlaku secara tidak disedari oleh para pelajar (Smith dalam Moyles, 1994). Mead (dalam Sarbin, 1954) merupakan salah seorang yang ulung menyedari tentang kepentingan permainan dan simulasi dalam pembelajaran peranan sosial. Menurut Mead (dalam Sarbin, 1954) permainan dan simulasi dapat menghasilkan dua perkara: pertama, perolehan peranan dan kedua, perolehan kemahiran untuk memainkan sesuatu peranan seterusnya.

#### 1.4 PERNYATAAN MASALAH

Alam persekolahan merupakan satu alam yang menarik dan menyeronokkan pelajar. Pada peringkat inilah pelajar menimba pelbagai ilmu pengetahuan secara formal. Di samping itu, pelajar juga berinteraksi dan bersosialisasi dalam satu komuniti yang tersendiri, iaitu sekolah. Proses pendidikan di dalam bilik darjah memainkan peranan yang penting bagi memastikan pembelajaran berlaku. Guru mempunyai pelbagai pilihan pendekatan, strategi, teknik, kaedah dan juga aktiviti pengajaran yang boleh membantunya mencapai objektif pengajaran.

Kaedah permainan dan simulasi adalah satu kaedah yang tidak asing bagi kebanyakan guru terutamanya, guru-guru bahasa. Permainan dan simulasi seperti sahiba, teka silangkata dan main peranan adalah antara contoh-contoh permainan dan simulasi yang biasa digunakan di dalam bilik darjah. Walaupun pada hakikatnya, guru mengakui tentang kelebihan permainan dan simulasi, namun begitu, terdapat guru-guru yang masih belum begitu bersedia menggunakan permainan dan simulasi secara lebih meluas dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ini memandangkan terdapatnya beberapa kekangan di pihak guru dalam melaksanakan permainan dan simulasi. Antara kekangan-kekangan yang dihadapi oleh guru-guru ialah daripada aspek pemilihan, kesesuaian dengan tahap kebolehan pelajar, masa dan perbelanjaan yang diperlukan

untuk melaksanakan permainan dan simulasi. Begitu juga kekangan dari segi pengendalian dan penentuan objektif pengajaran yang hendak dicapai dengan menggunakan permainan dan simulasi di dalam bilik darjah. Kekangan-kekangan ini selalunya menjadi punca mengapa guru kurang menggunakan permainan dan simulasi dalam bilik darjah terutamanya dalam pengajaran bahasa. Guru bahasa khususnya tidak banyak menggunakan permainan dan simulasi secara intensif. Faktor-faktor seperti objektif pelajaran, tahap kebolehan pelajar serta persediaan dan perancangan guru turut mempengaruhi kesesuaian permainan dan simulasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

## **1.5 OBJEKTIF KAJIAN**

Berdasarkan kepada permasalahan yang dikemukakan ini, objektif kajian ini adalah untuk:-

- 1.5.1 Melihat sama ada terdapat kesesuaian permainan dan simulasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa daripada aspek-aspek objektif pelajaran, tahap kebolehan pelajar serta persediaan dan perancangan guru.

1.5.2 Melihat sama ada terdapat kesesuaian permainan dan simulasi dengan minat, kebolehan dan pembelajaran pelajar.

1.5.3 Meninjau faktor keberkesanan permainan dan simulasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa.

## 1.6 PERSOALAN KAJIAN

Sehubungan dengan itu, persoalan kajian yang ingin dikemukakan adalah seperti berikut:

1.6.1 Adakah permainan dan simulasi sesuai digunakan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa?

1.6.2 Adakah permainan dan simulasi sesuai untuk pembelajaran bahasa pelajar?

1.6.3 Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi keberkesanan permainan dan simulasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa?

## 1.7 SIGNIFIKAN KAJIAN

Diharapkan hasil dapatan kajian ini dapat memberi gambaran yang lebih jelas tentang kepentingan dan kesesuaian penggunaan permainan dan simulasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa. Maklumat yang diperolehi ini seterusnya dapat digunakan oleh para pendidik untuk menggunakan permainan dan simulasi sebagai salah satu kaedah bagi mempertingkatkan pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Hasil kajian ini kelak akan membolehkan Penggubal Kurikulum, Pusat Perkembangan Kurikulum dalam merancang satu kurikulum yang sempurna dengan mengambil kira aspek psikologi para pelajar. Kementerian Pendidikan Malaysia pula boleh memainkan peranan dengan membuat kajian dan penilaian tentang keberkesanan permainan dan simulasi di sekolah-sekolah. Pelajar juga boleh menentukan pembelajaran mereka sendiri dengan melibatkan diri secara aktif dalam permainan dan simulasi yang dijalankan di dalam bilik darjah. Pihak-pihak luar seperti media massa, penerbit dan syarikat-syarikat pengeluar juga boleh menyumbangkan idea dan memperkayakan bahan-bahan permainan dan simulasi dalam pasaran.

Dengan itu, suatu perancangan dan tindakan boleh diambil oleh pihak-pihak yang berkenaan bagi menjadikan pembelajaran di bilik darjah itu sesuatu yang menarik dan menyeronokkan.

## 1.8 DEFINISI OPERASIONAL

### 1.8.1 Permainan

Heinich, et.al (1993) mendefinisikan permainan sebagai satu aktiviti di mana pemain akur kepada peraturan-peraturan tertentu, yang berbeza daripada realiti demi untuk mencapai matlamat yang mencabar.

Moyles (1994) pula menyatakan bahawa permainan ialah satu cara bagaimana manusia meneroka dan belajar pelbagai pengalaman dalam situasi-situasi yang berbeza.

Wright (1991), mendefinisikan permainan sebagai:

"Game: organised play according  
to definite rule, with a definite  
objective and is usually competitive."  
(103)

Rixon (1981) pula berpendapat bahawa:

"A game consist of play governed by rules.  
Kicking a ball in the park is play; adding  
rules about how and where you can kick the  
ball and giving your efforts on objective  
(like getting it between two goal posts)  
turns this play into a game."  
(3)

### 1.8.2 Simulasi

Simulasi adalah satu simplifikasi akan beberapa situasi sebenar ataupun proses. Dalam simulasi, peserta-peserta memainkan berbagai peranan yang melibatkan mereka berinteraksi dengan orang lain atau dengan unsur-unsur persekitaran yang diwujudkan (Heinich, et.al 1993)

### 1.8.3 Permainan dan Simulasi

Menurut Buku Panduan Am Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (1981) permainan dan simulasi dinyatakan sebagai:

"Satu teknik pengajaran dan pembelajaran dimana murid-murid mengajuk dan melakukan sesuatu secara pura-pura, tetapi dalam keadaan tersusun. Perkara-perkara yang boleh diajukkan atau dilakukan secara pura-pura adalah seperti sesuatu peristiwa, masalah dan situasi dalam konteks yang sebenar. Simulasi boleh menunjukkan keadaan yang berbagai-bagai seperti yang terdapat dalam kehidupan manusia atau situasi sebenarnya. Permainan pula menjadi motivasi bagi murid-murid memahami sesuatu pelajaran di samping menghilangkan kebosanan".

Berdasarkan definisi-definisi yang telah diberikan di atas, bolehlah dirumuskan bahawa permainan adalah satu aktiviti pertandingan yang berbentuk fizikal atau mental dan dijalankan dengan menggunakan peraturan, undang-undang serta objektif yang telah ditentukan dan diakhiri dengan kemuncak iaitu kemenangan atau sebaliknya. Simulasi adalah juga sebahagian daripada



permainan yang merupakan suatu paparan situasi sebenar dalam keadaan yang diwujudkan secara olok-olok sejajar dengan objektif yang ingin dicapai. Untuk kajian ini, permainan dan simulasi yang dijalankan untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris.

#### **1.8.4 Pengajaran**

Menurut Mok Soon Sang (1994), pengajaran ialah suatu organisasi aktiviti yang dirancang dan diolah oleh guru untuk menyampaikan kefahaman maklumat tertentu kepada pelajarnya dalam suatu yang dipanggil bilik darjah.

Dengan itu, pengajaran di dalam bilik darjah boleh dinyatakan sebagai suatu proses yang kompleks dalam menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan yang melibatkan interaksi antara guru dan pelajar dengan menggunakan beberapa kaedah yang tertentu bagi mencapai objektif pengajaran, iaitu perubahan tingkahlaku yang dikehendaki melalui perancangan yang rapi serta formal. Pengajaran juga merupakan suatu proses yang sistematik dan berkesinambungan kepada pelajar.