

Localized Games in Pictures: Hulwaran Sa Pagtuturo Ng Filipino Sa Baitang 3 Ng Mababang Paaralan Ng Gibusong Islands

Olarte, Cristy C., Serdan, Geraldine A.

Surigao Del Norte State University, Philippines

Abstract: *Layunin ng pananaliksik na ito na tukuyin ang bisa ng localized games in picture bilang isang pedagogical na estratehiya sa pagtuturo ng Filipino, at kung gaano ito kaepektibo kumpara sa karaniwang tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo. Gumamit ang pag-aaral ng quasi-experimental na disenyo na may dalawang pangkat: ang control group, na tinuruan gamit ang tradisyunal na estratehiya, at ang experimental group, na sumailalim sa pagtuturo gamit ang localized games in picture.*

Isinagawa ang parehong pre-test at post-test para sa dalawang grupo upang masukat ang antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral, partikular sa tinatawag na gain scores. Batay sa resulta ng pagsusuring estadistikal gamit ang independent samples t-test, lumitaw na may makabuluhang pagkakaiba sa performance ng dalawang grupo ($t(12) = 2.15, p = 0.049$). Mas mataas ang average gain score ng experimental group (1.5) kumpara sa control group (0.875), na nagpapahiwatig ng mas mahusay na epekto ng makabagong pamamaraan gamit ang localized games in picture.

Ang mga resultang ito ay nagpapakita na ang paggamit ng makabago at kontekstuwalisadong estratehiya ay epektibong nakatutulong sa pagpapabuti ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Dahil dito, mariing inirerekomenda na isama ang ganitong uri ng estratehiya sa pagtuturo ng Filipino upang mas mapalalim ang pag-unawa at mas mapaunlad ang karanasan ng mga mag-aaral sa pagkatuto..

Keywords: Lokal na Laro sa Larawan, Makabagong Estratehiya sa Pagtuturo, Pagkatuto ng Filipino, Interbensyong Pedagogikal, Pagsusuring Eksperimental

I. INTRODUCTION

Sa patuloy na pagsusumikap na mapaunlad ang kaalaman at kasanayan ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino, mahalagang bigyang pansin ang mga estratehiyang hindi lamang moderno kundi makabuluhan din sa konteksto ng kanilang pang-araw-araw na pamumuhay at kultural na pinagmulan. Sa panahon ngayon, kung saan mabilis ang pagbabago sa teknolohiya at pedagogiya, kinakailangang maghanap ang mga guro ng mga pamamaraan na tunay na makaaakit ng atensyon ng mga bata, at isa na rito ang pagsasama ng mga larong lokal na sinusupportahan ng biswal o larawan. Sa pamamagitan ng ganitong mga estratehiya, nagiging mas makulay, makabuluhan, at masining ang proseso ng pagkatuto ng mga mag-aaral.

Ang paggamit ng *picture-based localized games* ay hindi lamang nakakapukaw ng interes ng mga mag-aaral, kundi nakatutulong din ito sa pagbibigay ng konkreong karanasan sa pagkatuto na mas malapit sa kanilang kultural na realidad. Ito ay nakakatulong sa pagpapaigting ng kanilang pag-unawa sa mga konsepto ng wika at literasiya, habang sabay na pinapalalim ang pagpapahalaga sa sariling kultura bilang mga batang Pilipino. Ang mga ganitong estratehiya ay may kakayahang buhayin muli ang mga tradisyunal na larong Pilipino na unti-unting nawawala sa kamalayan ng kabataan.

Sa sektor ng edukasyon, partikular sa elementarya, malaking papel ang ginagampanan ng mga guro sa paggamit ng mga visual-based at kontekstual na materyales upang gawing mas kawili-wili ang pagkatuto. Para sa mga guro sa mababang baitang, ang ganitong mga larong may biswal na sangkap ay nagsisilbing epektibong kasangkapan upang ipaliwanag ang mahihirap na konsepto sa Filipino, lalo na sa mga batang may limitadong exposure sa mas abstraktong



kaalaman. Sa panig ng mga mag-aaral, lalo na sa Baitang 3, ang mga larong ito ay tumutulong upang mapaunlad ang kanilang kasanayan sa pagbasa, pagsasalita, pag-iisip, at pakikipag-ugnayan sa kapwa. Ang aktibong pakikilahok nila sa mga laro ay nagbibigay-daan sa mas mataas na retention ng kaalaman at kasiyahan sa pagkatuto.

Para naman sa mga tagadisenyo ng kurikulum, ang ganitong uri ng inobasyon sa pagtuturo ay nagbibigay ng bagong perspektiba sa pagbuo ng mga materyales at pamamaraan ng pagtuturo na hindi lamang nakaangkla sa tradisyunal na lapit, kundi nakasentro rin sa kultura at kontekstong lokal. Isang halimbawa nito ay ang pagtutok sa partikular na lugar gaya ng Gibusong Islands, na may natatanging kasaysayan at pamumuhay na maaaring i-integrate sa aralin upang higit na makaugnay ang mga mag-aaral sa kanilang pinag-aaralan.

Bukod sa mga guro at tagagawa ng kurikulum, ang mga magulang ay maaari ring maging katuwang sa pagpapatupad ng mga localized picture games bilang bahagi ng edukasyong tahanan. Maaari nilang gamitin ang mga larong ito upang turuan ang kanilang mga anak sa mas masayang paraan, habang sabay na naipapasa ang mga tradisyunal na larong Pilipino sa susunod na henerasyon. Ang ganitong interbensyon ay nakatutulong hindi lamang sa akademikong pag-unlad ng bata kundi maging sa pagpapalalim ng ugnayan ng magulang at anak sa konteksto ng edukasyon.

Samantala, sa larangan ng pananaliksik, ang paggamit ng *localized games in pictures* ay maaaring magsilbing pundasyon sa mga bagong pag-aaral na tumutuklas sa integrasyon ng lokal na kultura sa mga modernong pedagogical approach. Maaari rin itong pagbatayan sa pagbuo ng mga framework na sumusuporta sa culturally-responsive teaching, na itinuturing na mahalaga lalo na sa mga pamayanang may natatanging identidad.

Sa kabuuan, ang paggamit ng mga lokal na larong sinusuportahan ng biswal na materyales ay nagbibigay ng malawakang ambag sa pagpapaunlad ng mga estratehiya sa pagtuturo. Hindi lamang nito pinayayaman ang karanasan ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng Filipino, kundi nagsisilbi rin itong tulay upang mas mapataas ang kalidad ng edukasyon sa bansa sa pamamagitan ng mas inklusibo, makatao, at kontekstuwal na pamamaraan ng pagtuturo.

Layunin ng Pag-aaral

Ang pananaliksik na ito ay naglalayong tukuyin ang epekto ng paggamit ng *localized games in pictures* bilang isang interbensyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino para sa mga mag-aaral sa Baitang 3. Partikular na layunin ng pag-aaral ang mga sumusunod:

Suriin ang antas ng akademikong pagganap ng mga mag-aaral sa pre-test at post-test ng parehong experimental at control group.

Alamin kung may estadistikang makabuluhang pagkakaiba sa resulta ng mga mag-aaral sa dalawang grupo pagkatapos ng isinagawang interbensyon.

Ilarawan ang naging epekto ng paggamit ng *localized games in pictures* sa pagkatuto ng Filipino.

Magmungkahi ng mga rekomendasyong maaaring magsilbing gabay sa pagpapaunlad ng mga estratehiya sa pagtuturo, batay sa kinalabasan ng pananaliksik.

METODOLOHIYA

Ang kabanatang ito ay naglalaman ng mga detalyadong pamamaraan na gagamitin ng mananaliksik sa pagsasagawa ng kanyang pag-aaral. Tatalakayin dito ang disenyo ng pananaliksik at ang kahalagahan nito, ang mga kalahok o tagatugon ng pag-aaral, ang konteksto o kaligiran ng pananaliksik, at ang mga instrumentong gagamitin sa pangangalap ng datos. Kasama rin sa bahaging ito ang mga proseso ng pangangalap ng datos, pati na rin ang mga hakbang sa pagsusuri at pag-aanalisa ng mga nakuhang impormasyon upang makabuo ng makabuluhang konklusyon.

Disenyo

Ang **quasi-experimental method** ay isang uri ng disenyo sa pananaliksik na karaniwang ginagamit kapag hindi praktikal o hindi posible ang pagkakaroon ng ganap na kontrol sa lahat ng variable, o kung saan hindi maaaring random ang pagkakahati ng mga kalahok sa mga grupo. Sa halip na random assignment, ang mga kalahok ay hinahati batay sa umiiral na mga grupo o seksyon, na siyang pinagsasagawaan ng interbensyon. Bagama't may limitasyon sa ganitong disenyo, ito ay nananatiling kapaki-pakinabang sa mga sitwasyong pang-edukasyon kung saan ang mahigpit na eksperimentasyon ay hindi angkop.



Sa pananaliksik na ito, dalawang grupo ang itinakda: ang **kontroladong grupo**, na sumailalim sa tradisyunal o karaniwang pamamaraan ng pagtuturo sa Filipino; at ang **eksperimental na grupo**, na ginamitan ng *localized games in pictures* bilang makabagong estratehiya sa pagtuturo. Upang masukat ang epekto ng interbensyon, parehong isinailalim ang dalawang grupo sa **pre-test** bago simulan ang pagtuturo at **post-test** matapos ang interbensyon. Layunin ng pagsusulit na ito na suriin ang pagbabago o pag-unlad sa kasanayan ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino. Sa pamamagitan ng paghahambing sa resulta ng pre-test at post-test, naging posible ang pagtatasa kung alin sa dalawang pamamaraang ginamit ang mas epektibo sa pagpapalawak ng kaalaman ng mga mag-aaral.

Tagatugon

Ang mga kalahok sa pananaliksik na ito ay mga mag-aaral mula sa **Liberty Elementary School** at **Magsaysay Elementary School**, na parehong matatagpuan sa bayan ng **Loreto**, sa lalawigan ng **Dinagat Islands**. Ang mga piling tagatugon ay pawang nasa **Baitang 3** at kasalukuyang kumukuha ng asignaturang **Filipino**. Ang pagpili sa mga mag-aaral sa antas na ito ay isinagawa batay sa layunin ng pag-aaral na masukat ang epekto ng *localized games in pictures* bilang interbensyon sa kanilang pagkatuto sa Filipino sa maagang yugto ng edukasyon sa elementarya.

Talahanayan 1. Populasyon ng Mag-aaral sa Baitang 3

Paaralan	Lalaki	Babae	Kabuuan
Liberty Elementary School	7	10	17
Magsaysay Elementary School	6	6	12
Kabuuan	13	16	29

Batay sa ipinakitang datos sa **Talahanayan 1**, na naglalarawan ng kabuuang populasyon ng mga mag-aaral sa Baitang 3 mula sa **Liberty Elementary School** at **Magsaysay Elementary School**, makikita ang ilang mahahalagang impormasyon ukol sa distribusyon ng mga tagatugon. Sa Liberty Elementary School, mayroong kabuuang **17 mag-aaral**, habang **12 mag-aaral** naman ang nagmula sa Magsaysay Elementary School. Ipinapakita nito na mas marami ang bilang ng mga mag-aaral sa Liberty kaysa sa Magsaysay.



Figyur 1. Mapa ng Gibusong Island, Loreto, Dinagat Islands



Sa pinagsama-samang datos mula sa dalawang paaralan, malinaw ring mas mataas ang bilang ng mga **babaeng mag-aaral (16)** kumpara sa mga **lalaki (13)**. Sa Liberty Elementary School, ang mga babae ay **10**, habang ang mga lalaki ay **7**. Sa kabilang banda, sa Magsaysay Elementary School ay may **pantay na bilang** ng mga mag-aaral ayon sa kasarian, na may **6 na lalaki at 6 na babae**.

Ang mga datos na ito ay nagpapahiwatig na sa kabuuan ng Baitang 3, mas maraming babaeng mag-aaral ang lumahok sa pananaliksik. Ang mas malaking populasyon sa Liberty Elementary School ay maaaring maiugnay sa ilang salik gaya ng dami ng nag-eenrol, lawak ng sakop na komunidad, o maaaring reputasyon ng paaralan bilang isang institusyong edukasyonal sa lugar. Samantala, ang pagkakapantay ng bilang ng mga lalaki at babaeng mag-aaral sa Magsaysay Elementary School ay maaaring sumasalamin sa balanseng oportunidad sa edukasyon para sa lahat ng kasarian sa naturang paaralan.

Kaligiran ng Pananaliksik

Ang Gibusong Islands ay kabilang sa hurisdiksyon ng Munisipyo ng Loreto sa lalawigan ng Dinagat Islands. Binubuo ito ng tatlong barangay—Liberty, Dahican (na kilala rin bilang Helene), at Magsaysay—na pawang nasasakupan ng nasabing munisipyo. Matatagpuan sa Barangay Liberty ang Liberty Elementary School, isang pampublikong paaralan sa Gibusong Islands na nasa ilalim ng rehiyon ng Caraga. Ang lugar ay isang baybaying pamayanan na pangunahing umaasa sa pangangisda at pagsasaka bilang pangunahing pinagkukunan ng kabuhayan. Dahil dito, karamihan sa mga mag-aaral ay nagmula sa mga pamilyang subsistence-based ang ikinabubuhay.

Ang paaralan ay nagbibigay ng serbisyong edukasyonal mula kindergarten hanggang elementarya, alinsunod sa mga patakaran ng Kagawaran ng Edukasyon (DepEd). Isa sa mga hamong kinahaharap ng paaralan ay ang limitadong akses sa mga kagamitang teknolohikal at mga materyales sa pagkatuto gaya ng aklat. Sa kabila nito, may malaking posibilidad na mapaunlad ang kalidad ng edukasyon sa pamamagitan ng pag-aangkop ng lokal na pamamaraan at makabagong estratehiya sa pagtuturo, tulad ng *localized games in pictures*. Ang mga larong ito, na hango sa lokal na kultura at karanasan ng mga mag-aaral, ay nagbibigay ng biswal at konkretong tulong sa mas makabuluhang pagkatuto.

Instrumento

Upang masuri ang epekto ng *Localized Games in Pictures* sa pagkatuto ng asignaturang Filipino ng mga mag-aaral sa Baitang 3, gumamit ang mananaliksik ng dalawang pangunahing instrumento: ang pre-test/post-test at sistematikong obserbasyon.

Ang ginawang pagsusulit para sa pre-test at post-test ay nakabatay sa mga layunin ng modyul sa Filipino na sakop ng isinagawang interbensyon. Kabilang sa nilalaman ng pagsusulit ang mga tanong na sumusukat sa kakayahan ng mga mag-aaral sa pag-unawa, aplikasyon, at pagsusuri ng mga aralin. Isinagawa ang pre-test bago pa man simulan ang pagtuturo upang matukoy ang antas ng paunang kaalaman ng mga mag-aaral, habang isinagawa ang post-test pagkatapos ng interbensyon upang masukat ang anumang pagbabago o pag-unlad sa kanilang pagkatuto.

Bilang karagdagang pamamaraan sa pangangalap ng datos, isinagawa rin ang obserbasyon ng guro o tagapagturo upang makita ang aktwal na antas ng partisipasyon, interes, at reaksiyon ng mga mag-aaral habang isinasagawa ang aktibidad gamit ang *Localized Games in Pictures*. Ang mga nakalap na impormasyon mula sa obserbasyon ay nagsilbing supplementaryong datos sa pagsusuri ng epekto ng interbensyon.

Upang matiyak ang kredibilidad at bisa ng mga ginamit na pagsusulit, ito ay ipinasuri at inaprubahan ng mga eksperto sa asignaturang Filipino. Ang nakalap na resulta ay dumaan sa estadistikal na pagsusuri upang maikumpara ang akademikong performance ng control at experimental group.

Paraan sa Pangangalap ng mga Datos

Sa pagsasagawa ng pananaliksik na ito, ginamit ang iba't ibang paraan ng pangangalap ng datos upang makuha ang kinakailangang impormasyon sa mas malalim at mas malawak na konteksto:

Pagmamasid (Observation). Sa pamamagitan ng aktwal na pagmamasid sa mga klase kung saan ipinatupad ang *localized picture games*, naitala ang mga aktwal na pangyayari na may kaugnayan sa paggamit ng mga larong ito.



Sinuri ang antas ng partisipasyon ng mga mag-aaral, gayundin ang kanilang tugon sa paggamit ng mga kagamitang may lokal na elemento.

Pagsusuri ng mga Kagamitang Panturo. Maingat na inanalisa ang mga larong ginamitan ng larawan na ginamit sa klase. Kabilang dito ang pagsusuri sa mga larawan, salitang ginamit, at mga kultural na temang kalakip ng bawat laro upang matiyak ang kaugnayan nito sa lokal na konteksto.

Talatanungan (Survey). Isang talatanungan ang ipinasagot sa mga guro at mag-aaral upang masukat ang epekto ng *localized picture games* sa kanilang pagtingin sa wika at kulturang Filipino. Sinuri rin kung nakadagdag ang paggamit ng laro sa pagpapalalim ng kanilang kaalaman at pagpapahalaga sa mga lokal na aspeto ng kultura at wika.

Pagsusuri ng Output ng mga Mag-aaral. Inanalisa ang mga gawa ng mag-aaral, tulad ng mga isinulat na sagot, pagguhit ng simbolo, at pagbibigay ng halimbawa ng mga lokal na salita. Layunin nitong matukoy kung naipapakita sa kanilang output ang pag-unawa at pagkatuto hinggil sa lokal na kultura at wikang Filipino.

Focus Group Discussion (FGD). Isinagawa rin ang talakayang pangkatan upang makuha ang mas malalim na pananaw at karanasan ng mga kalahok tungkol sa paggamit ng *localized picture games* sa pagtuturo ng Filipino. Nakatuon ito sa pag-unawa sa kanilang mga opinyon kaugnay ng epekto ng estratehiyang ito sa kanilang pagkatuto at pagpapahalaga sa sariling kultura.

Pag-aanalisa ng mga Datos

Ang pagsusuri ng datos sa pananaliksik na ito, na gumagamit ng **quasi-experimental na disenyo**, ay nakatuon sa pagtukoy sa epekto ng interbensiyong *localized games in pictures* bilang estratehiya sa pagtuturo ng Filipino. Layunin ng prosesong ito na matukoy kung may makabuluhang pagbabago sa antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral pagkatapos ng paggamit ng nasabing estratehiya. Ang pagsusuri ay isinagawa sa pamamagitan ng mga sumusunod na hakbang:

Paghahambing ng Pre-test at Post-test na Resulta.

Unang isinagawa ang pre-test upang masukat ang kasalukuyang kaalaman ng mga mag-aaral bago ang interbensyon. Matapos ang pagtuturo gamit ang *localized games in pictures*, muling isinagawa ang post-test. Ang pagkakaiba sa puntos sa pagitan ng pre-test at post-test ang pangunahing batayan sa pagsusuri kung nagkaroon ng pag-unlad sa pagkatuto.

Pagbuo ng Experimental at Control Group.

Nahati ang mga kalahok sa dalawang grupo:

Experimental Group – mga mag-aaral na tinuruan gamit ang *localized games in pictures*.

Control Group – mga mag-aaral na sumailalim sa tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo.

Ang paghahambing sa resulta ng dalawang grupo ay nakatulong upang matukoy ang epekto ng alternatibong estratehiya sa pagtuturo.

Pagsusuring Estadistikal.

Ang mga datos na nakalap ay inanalisa gamit ang iba't ibang estadistikal na pamamaraan, kabilang ang:

Bar graph para sa visual na presentasyon ng datos,

Mean at Standard Deviation upang masukat ang sentrong tendensiya at pagkalat ng scores,

Independent Samples t-test upang alamin kung may makabuluhang pagkakaiba sa gain scores ng dalawang grupo,

Analysis of Covariance (ANCOVA) para sa kontrol ng posibleng nakaaapektong variable, at

Frequency at Percentage para sa pagbuod ng mga distribusyon ng datos.

Ang kombinasyon ng mga metodolohikal na hakbang na ito ay nagbigay ng matibay na batayan sa pag-unawa sa bisa ng paggamit ng *localized games in pictures* sa pagtuturo ng Filipino.

RESULTA AT DISKUSYON



Ang kabanatang ito ay naglalaman ng pagsusuri sa mga nakalap na datos mula sa isinagawang pre-test at post-test na may kaugnayan sa pagtuturo ng Filipino. Layunin nitong ipakita ang naging epekto ng *localized games in pictures* bilang estratehiya sa pagtuturo, sa paghahambing sa tradisyunal na pamamaraan.

Batay sa nilalaman ng **Talahayan 2**, makikita ang performance o antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral mula sa dalawang paaralan—**Liberty Elementary School** at **Magsaysay Elementary School**. Nakasaad dito ang resulta ng pre-test at post-test para sa **control group**, na sumailalim sa karaniwang paraan ng pagtuturo, at para sa **experimental group**, na ginamitan ng makabagong estratehiya gamit ang *localized games in pictures*.

Talahayan 2: Antas ng Kaalaman ng mga Mag-aaral sa Filipino Bago at Pagkatapos ng Interbensyon Gamit ang Tradisyunal na Paraan (Control Group) at *Localized Games in Pictures* (Experimental Group)

Talahalayan 2. Performance ng Mag-aaral

Group	Test	Mean	SD	QD
Control	Pretest	7	2.73	Above average
	Posttest	9	0.753	High
Experimental	Pretest	9	0.707	High
	Posttest	10	1.36	Excellent

Legend: Below 5 – Poor; 5 – Average; 6-7 – Above average; 8-9 – High; 10 – Excellent

Batay sa estadistikang pagsusuri na ipinakita sa **Talahayan 2**, makikita ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino bago at pagkatapos ipatupad ang dalawang magkaibang estratehiya sa pagtuturo: ang **tradisyunal na pamamaraan** para sa **control group**, at ang **localized games in pictures** para sa **experimental group**.

Sa unang pagsusulit (pre-test), ang control group ay nakakuha ng mean score na **7**, na may standard deviation na **2.73**, na tumutugma sa deskripsiyong "*Above Average*." Matapos ang interbensyon, ang kanilang mean score ay tumaas sa **9**, na may mas mababang SD na **0.753**, at inuri bilang "*High*." Ipinapakita ng mga datos na may positibong pagbabago sa performance ng mga mag-aaral kahit sa ilalim ng tradisyunal na pagtuturo.

Samantala, ang experimental group ay nagpakita ng mas mataas na paunang kaalaman sa Filipino, na may pre-test mean score na **9** (SD = 0.707), na nasa antas na "*High*." Pagkatapos ng interbensyon gamit ang *localized games in pictures*, umangat pa ang kanilang mean score sa **10**, na may SD na **1.36**, na ikinategorya bilang "*Excellent*." Malinaw sa datos na naging mas epektibo ang makabagong estratehiya sa pagtaas ng antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral.

Dahil parehong grupo ay nakaranas ng pagtaas sa kanilang performance, ginamit ang *gain scores* upang masukat ang laki ng naging pag-unlad sa bawat grupo. Sa pamamagitan ng paghahambing ng mean gain scores ng experimental at control group, mas naging patas at makatotohanan ang pagsusuri sa bisa ng dalawang paraan ng pagtuturo. Layunin ng pagsusuring ito na matukoy kung ang pagkakaibang ito ay **statistically significant** o maaring epekto lamang ng pagkakataon.

Talahayan 3: Pagkakaiba ng Gain Scores sa Pagitan ng Tradisyunal na Paraan at Makabagong Pamamaraan gamit ang *Localized Games in Pictures*

Talahalayan 3. Result ng Gain Scores Mula sa Pre-test at Post-test

DV	Group	Mean Gain (SD)	Student t **	df	p*	Remark
Score	Control	0.875 (2.59)	2.15	12	0.049	Significant
	Experimental	1.5 (1.55)				

**Significant at $p < 0.05$ level of significance*

*** Independent Samples t-test for Gain Scores*

Batay sa resulta ng estadistikang pagsusuri na makikita sa Talahanayan 2, isinagawa ang isang independent samples t-test upang alamin kung may makabuluhang pagkakaiba sa gain scores (pagtaas ng marka mula pre-test hanggang post-test) ng mga mag-aaral na ginamitan ng tradisyunal na pamamaraan kumpara sa mga gumamit ng *localized games in picture*. Ang kontroladong grupo (tradisyunal) ay nakapagtala ng mean gain na 0.875 (SD = 2.59), samantalang ang eksperimental na grupo (makabago) ay may mas mataas na mean gain na 1.5 (SD = 1.55). Ang resulta ng t-test ay $t(12) = 2.15$, $p = 0.049$, na mas mababa sa itinakdang antas ng kahalagahan na $p < 0.05$. Ipinahihiwatig nito na may



makabuluhang pagkakaiba sa pagtaas ng kaalaman ng dalawang grupo, kung saan mas kapaki-pakinabang ang paggamit ng localized games in picture sa pagpapahusay ng kaalaman ng mga mag-aaral sa Filipino kumpara sa tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo (Field, 2013). Ang positibong resulta na ito ay nagpapakita ng bisa ng makabagong estratehiya sa pagtuturo sa konteksto ng makabuluhang pagkatuto.

Buod

Isinagawa ang isang *independent samples t-test* upang alamin kung may makabuluhang pagkakaiba sa gain scores ng dalawang grupo ng mag-aaral—ang isa ay ginamitan ng tradisyunal na pamamaraan at ang isa ay ginamitan ng *localized games in picture*. Lumitaw sa pagsusuri na mas mataas ang *mean gain ng experimental group* (1.5) kaysa sa *control group* (0.875).

Natuklasan

May **makabuluhang pagkakaiba** sa pagtaas ng marka (gain scores) ng dalawang grupo ng mag-aaral. Ang mga mag-aaral na ginamitan ng **localized games in picture** ay nagpakita ng **mas mataas na pag-unlad sa pagkatuto** kumpara sa mga gumamit ng tradisyunal na pamamaraan. Ang p-value na 0.049 ay mas mababa sa 0.05, kaya't tinatanggap ang alternatibong hypothesis.

Mas mataas ang mean gain ng experimental group (1.5) kaysa sa control group (0.875), na nagpapakita ng mas malaking pag-unlad sa post-test.

Ang p-value na 0.049 ay mas mababa sa 0.05, kaya't may makabuluhang pagkakaiba sa performance ng dalawang grupo.

Nagpakita ito ng mas mataas na gain score at mas positibong resulta sa post-test.

Ang mga mag-aaral sa experimental group ay nakapagtamo ng mas mataas na pagkatuto.

Kongklusyon:

Ang paggamit ng **localized games in picture** bilang estratehiya sa pagtuturo ng Filipino ay **mas epektibo** kaysa sa tradisyunal na pamamaraan. Ipinapakita nito na ang makabago at kontekstuwalisadong pamamaraan ay maaaring magdulot ng mas mataas na antas ng pagkatuto sa mga mag-aaral.

May pagtaas sa performance ng parehong grupo, ngunit mas malaki ang pag-unlad sa experimental group.

Ang calized games in pictures ay may mas makabuluhang epekto sa pagkatuto kumpara sa tradisyunal na pamamaraan.

Ang paggamit ng localized games in pictures ay epektibo sa pagpapalalim ng kaalaman at pagkatuto ng mga mag-aaral sa Filipino.

Mainam gamitin ang localized games bilang bahagi ng pagtuturo lalo na sa asignaturang Filipino.

Rekomendasyon:

Batay sa mga nabanggit na kongklusyon, ang mga sumusunod ay ibinibigay na rekomendasyon:

Isama sa kurikulum ang paggamit ng *localized games in picture* bilang bahagi ng estratehiya sa pagtuturo.

Hikayat ang mga guro na gumamit ng mga makabagong pamamaraan na naaayon sa lokal na konteksto ng mga mag-aaral.

Magsagawa ng karagdagang pananaliksik sa mas malaking *sample* upang mas mapagtibay ang resulta ng pag-aaral.

TALASANGGUNIAN

- [1]. Almario, V. S. (2020). *Pagpapalawak ng Filipino bilang buhay na sagisag ng kultura. Pambansang Alagad ng Sining sa Literatura*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Virgilio_S_Almario
- [2]. Caspar, S. (2021, February 26). *Exploring the pandemic through language learning*.
- [3]. Gannaban, M. F. E. (2020). *Mga teorya sa gramatika at wika, salalayan sa pagtuturo ng Filipino*. Retrieved from <https://ejournals.ph/article.php?id=16040>
- [4]. Ingersoll, R. (2019). *Out-of-field teaching and the limits of teacher quality reforms*. Philippine Normal University Research Portal. Retrieved from <https://po.pnuresearchportal.org>



- [5]. Javier, J. M. (2022). *Makabagong pamamaraan ng pagtuturo ng Filipino sa bagong kadawyan*. ResearchGate. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/356961725>
- [6]. Lumacao, J. (2019). *Ang espasyo ng wikang Filipino bilang wikang panturo sa Philippine Science High School*. Scribd. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/422259249>
- [7]. Torillo, C. A., Coyoca, M. E., Sulague, M. N. D., Requilme, P. J., Unajan, J. B. T., Bulilawa, R. Y., & Tatad, E. B. S. (2024). *Knowledge and frequency of playing traditional Filipino games*. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 17(6), 625–630. doi:10.5281/zenodo.10780429
- [8]. Tanucan, J. C. M. (2023). *The difficulties of teaching traditional Filipino games online: A phenomenological study*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(3), 108–127. [academia.edu/researchgate.net](https://www.academia.edu/researchgate.net)
- [9]. Realo, J., Salvador, A. J., Sonajo, G., Tagata, V. M., Vidad, N. A., & Cristobal, J.-a. (2022). *Improving the Grade 8 students' vocabulary skill through localized game-based activities*. *American Journal of Arts and Human Science*, 1(2), 40–45. <https://doi.org/10.54536/ajahs.v1i2.321>
[academia.edu/2researchgate.net/2journals.e-palli.com/2](https://www.academia.edu/2researchgate.net/2journals.e-palli.com/2)
- [10]. Tanucan, J. C. M. (2023). *Boosts and setbacks of implementing indigenous Filipino games*. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, (undated). [journals.e-palli.com/4ijpefs.org/4temjournal.com/4](https://www.journals.e-palli.com/4ijpefs.org/4temjournal.com/4)
- [11]. Moldez, C., Crisanto, M. A., Cerdeña, M. G. R., Maranan, D., & Figueroa, R. (2024). *Innovation in education: Developing and assessing gamification in the University of the Philippines Open University MOOCs*. arXiv. arxiv.org
- [12]. Lopez, M. L. (2001). *A study of Philippine games*. University of the Philippines Press. [philippinebooks.com](https://www.philippinebooks.com)
- [13]. TEM Journal. (2023). *Harnessing the power of traditional Filipino games in the classroom*. *TEM Journal*, 12(11), 2241–2250. [ijrp.org/7temjournal.com/7ijpefs.org/7](https://www.ijrp.org/7temjournal.com/7ijpefs.org/7)
- [14]. Avila, R. (2021). *Local wisdom in laro ng lahi as foundation in game-based pedagogy*. [Conference paper]. [researchgate.net](https://www.researchgate.net)
- [15]. Gumonan, K. M. V. C., & Fabregas, A. C. (2020). *ASIAVR: Asian Studies Virtual Reality Game—a learning tool*. arXiv. arxiv.org
- [16]. Cognizance Journal. (2024). *Game-based learning in reading pedagogy: A review*. *Cognizance Journal*, 4(12). <https://doi.org/10.47760/cognizance.2024.v04i12.012> [cognizancejournal.com/1temjournal.com/1](https://www.cognizancejournal.com/1temjournal.com/1)
- [17]. Science-Gate IJAAS. (2025). *Traditional Filipino games in a digital world: Cultural shifts and implications for youth*. *International Journal of Arts and Applied Sciences*, 12(4).
- [18]. Sison, M. L. S. (2021). *Pagtuturo ng Filipino*. Retrieved from https://ph.linkedin.com/in/maria_luisa_sison
- [19]. ChatGPT. (n.d.). Retrieved from <https://chatgpt.com>
- [20]. Lingvaney. (n.d.). Retrieved from <http://lingvaney.com>
- [21]. Scribd. (n.d.). Retrieved from <https://www.scribd.com/doc/42468968>
- [22]. Wikipedia. (n.d.). *Kultura*. Retrieved from <https://bcl.wikipedia.org/wiki/Kultura>
- [23]. ResearchGate. (n.d.). Retrieved from <https://researchgate.net>
- [24]. Wikipedia. (n.d.). *Wika*. Retrieved from <https://tl.wikipedia.org/wiki/Wika>
- [25]. Cybo. (n.d.). Retrieved from <https://www.cybo.com>
- [26]. Scribd. (n.d.). *Ano ang kahulugan ng kultura*. Retrieved from <https://www.scribd.com/doc/413433800/Ano-Ang-Kahulugan-Ng-Kultura>

