

Epektibidad ng Interaktibong Larong Edukasyonal sa Pagpapalakas ng Kasanayan sa Pagbasa sa Filipino ng mga mag-aaral sa Baitang 3

JULIACRIS V. ROSAURO

Teacher II

Western Leyte College

Master of Arts in Education

Major in Filipino

veranojuliacris@gmail.com

Abstract. Ang pag-aaral na ito ay sinuri ang epektibidad ng interaktibong larong edukasyonal sa pagpapalakas ng kasanayan sa pagbasa sa Filipino ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Catmon Elementary School sa Dibisyon ng Ormoc. Ang mga resulta ng pag-aaral ay naging batayan para sa isang plano ng pagpapabuti. Ang ginamit na disenyo sa pananaliksik ay ang quasi-experimental design na itinuring na pinakamainam na disenyo ng pananaliksik. Sa ganitong disenyo, hinati ang mga estudyante sa dalawang grupo na experimental group na gumamit ng interaktibong larong edukasyonal. Sa pamamagitan ng pagtukoy sa pagkakaiba ng kanilang pagkatuto sa pagbasa bago at pagkatapos ng interbensyon, nakita ang epekto ng mga larong ito sa kanilang kasanayan. Ang ganitong disenyo ay nagbigay-daan upang masukat ang epekto ng isang tiyak na interbensyon sa isang kontroladong kapaligiran. Isang mahalagang aspeto ng quasi-experimental design ay ang pagkuha ng baseline data bago ang interbensyon. Nagsagawa ng paunang pagsusulit sa kakayahan sa pagbasa ng mga estudyante upang magkaroon ng baseline na datos. Pagkatapos ng interbensyon, isinagawa ang pangalawang pagsusulit upang malaman ang pagbabago sa kanilang kakayahan. Ang pagkakaroon ng pre-test at post-test ay naging mahalaga upang maipakita ang mga resulta ng pag-aaral at makapagbigay ng konkreong ebidensya sa bisa ng mga interaktibong laro sa kanilang pagkatuto. Ang ganitong diskarte ay nakatulong din sa pagtukoy ng mga posibleng salik na nakakaapekto sa mga resulta, tulad ng antas ng partisipasyon ng mga mag-aaral sa mga laro. Ang Talahanayan 3 ay nagpapakita ng pagsusuri ng kaibahan ng mga marka sa pre-test at post-test sa mga mag-aaral sa Baitang 3 sa asignaturang Filipino. Ayon sa talahanayan, ang computed t-value na 6.03 ay mas mataas kaysa sa critical t-value kaya ang null hypothesis (H_0) ay tinanggihan. Ang pinal na interpretasyon ng resulta ay nagpapakita ng isang makabuluhang kaibahan sa mga marka ng pre-test at post-test, na nagsasaad na may positibong epekto ang interaktibong larong edukasyonal sa pagpapalakas ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Filipino. Sa pagsusuri ng resulta, malinaw na ang mga mag-aaral ay nakaranas ng makabuluhang pagpapabuti sa kanilang mga kasanayan sa pagbasa sa Filipino pagkatapos ng interbensyon. Ang mga resulta ng post-test ay nagpapakita ng mataas na marka, mula sa pre-test na umaabot sa post-test, na isang malaking hakbang sa pagpapabuti ng kanilang kasanayan. Ang computed t-value ay malayo sa critical t-value, na nagpapakita ng malaking pagkakaiba ng mga resulta ng dalawang pagsusulit, na nagbibigay ng ebidensya sa bisa ng mga interaktibong laro sa pag-enhance ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral. Ang mga resulta sa Talahanayan 3 ay nagpapahiwatig na ang paggamit ng interaktibong larong edukasyonal ay may makabuluhang epekto sa pagpapabuti ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Filipino. Ang malaking kaibahan sa pre-test at post-test scores ay nagpapatunay na ang mga mag-aaral na sumailalim sa interbensyon ay nakakaranas ng mas mataas na antas ng kasanayan sa pagbasa. Kaya, ang mga mag-aaral na unang nagpakita ng katamtamang antas ng kasanayan sa pagbasa ay naging mas bihasa at epektibo sa pag-unawa ng mga teksto at sa kanilang mga kasanayan sa pagbasa sa Filipino pagkatapos ng interbensyon.

Keywords — *Epektibidad*

Interaktibong Larong Edukasyunal *Kasanayan sa pagbasa* *Baitang 3*

I. PANIMULA

Ang mga interaktibong larong pang-edukasyon ay mahalaga sa pagtuturo ng Filipino, partikular sa pagpapahusay ng mga kasanayan sa pagbasa. Ang proseso ng pagkatuto ay nagiging mas masigla at kaakit-akit sa mga larong ito, na nag-uudyok sa mga mag-aaral na makilahok nang aktibo. Ang mga larong ito ay nagpapahusay sa mga kasanayan sa pagbasa at pag-iisip. Ang mga natutunan ay may mas mataas na retention at mas mahusay na pagkatuto kapag ang kanilang kapaligiran ay puno ng kasiyahan at pakikipag-ugnayan.

Ang mga interaktibong laro ay nagbibigay din sa mga mag-aaral ng pagkakataong makipagtulungan at makipag-ugnayan sa kanilang mga kamag-aral. Ang kanilang mga sosyal na kasanayan ay pinahusay sa pamamagitan ng pagpapabuti ng kanilang mga kasanayan sa pagbasa. Ang pakikipag-ugnayan sa mga larong ito ay nagbibigay ng mga pagkakataon para sa pakikipag-usap at pagpapalitan ng mga ideya, na mahalaga sa pagbuo ng kumpiyansa sa sarili ng isang tao. Sa konklusyon, ang interaktibong larong edukasyonal ay isang makabago at epektibo na paraan ng pagtuturo ng Filipino. Pinahusay nito ang mga kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral at ang kanilang kabuuang karanasan sa pag-aaral.

Sa ngayon, ang kakulangan ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang 3 ay isa sa mga pangunahing hamon na kinakaharap ng mga guro. Ang pagbasa ay isang pangunahing kasanayan at isang batayan para sa lahat ng mga asignatura. Ang pagkakaroon ng sapat na kasanayan sa pagbasa ay mahalaga upang ang mga mag-aaral ay maging mas epektibo sa pag-aaral. Ang layunin ng pag-aaral na ito ay matukoy kung gaano epektibo ang mga interaktibong larong edukasyonal sa pagpapahusay ng mga kasanayan sa pagbasa sa Filipino ng mga mag-aaral.

Ang mga tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo, gaya ng lecture at direct instruction, ay kadalasang hindi nakakaengganyo sa mga kabataan. Ayon kay Reyes (2019), ang paggamit ng mga makabago at nakakaaliw na estratehiya tulad ng mga larong edukasyonal ay nakatutulong sa pagpapataas ng antas ng interes ng mga mag-aaral sa mga asignatura. Sa kanyang pag-aaral, ipinakita na ang mga larong ito ay hindi lamang nagbigay ng kasiyahan kundi nakatulong din sa pagbuo ng mas malalim na pag-unawa sa mga aralin. Sa ganitong konteksto, mahalaga ang pagsusuri sa mga benepisyo ng mga interaktibong larong edukasyonal sa larangan ng pagbasa.

Bukod dito, ang interaktibong larong edukasyonal ay nag-uudyok sa mga mag-aaral na makilahok at makipag-ugnayan sa kanilang kapwa mag-aaral. Sa pamamagitan ng pagtutulongan at palitan ng ideya, mas nagiging aktibo ang kanilang partisipasyon sa proseso ng pagkatuto. Sa isang pag-aaral ni Santos (2021), natuklasan na ang mga mag-aaral na nakikilahok sa mga grupong laro ay mas nagiging masigasig at nagkakaroon ng mas mataas na antas ng retention sa kanilang mga natutunan. Ang pagbibigay ng pagkakataon sa mga mag-aaral na maglaro habang natututo ay nagiging isang epektibong estratehiya upang mas mapalawak ang kanilang kasanayan sa pagbasa.

Ang kakayahan ng mga interaktibong laro na baguhin ang mga leksyon batay sa mga damdamin at kakayahan ng mga mag-aaral ay isa pang dahilan kung bakit mahalaga ang pag-aaral na ito. Maaaring pumili sila ng mga paksang mas mahalaga at kaakit-akit sa mga larong ito.

Sa kabuuan, ang pag-aaral na ito ay naglalayong magsagawa ng isang masusing pagsusuri sa kung gaano kahusay ang mga interaktibong larong edukasyonal sa pagtaas ng kakayahan ng mga mag-aaral sa pagbasa sa Filipino sa Baitang 3. Ang data at impormasyong nakolekta ay maaaring magbigay ng payo sa mga guro at magulang at iba pang stakeholder sa edukasyon. Sa gayon, umaasa ang mananaliksik na ang pag-aaral na ito ay magbibigay ng mahalagang kontribusyon sa pagpapabuti ng mga diskarte sa pagtuturo at sa pagbuo ng isang mas mahusay na henerasyon ng mga mambabasa.

Ang pag-aaral na ito ay sinuri ang epektibidad ng interaktibong larong edukasyonal sa pagpapalakas ng kasanayan sa pagbasa sa Filipino ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Catmon Elementary School sa Dibisyon ng Ormoc. Ang mga resulta ng pag-aaral ay naging batayan para sa isang plano ng pagpapabuti.

Partikular, ito ay naglayong sagutin ang mga sumusunod na tanong:

tanong:

1. Ano ang pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino sa pre-test bago ag pagtuturo ng interaktibong Larong Edukasyonal sa Pagpapalakas ng Kasanayan sa Pagbasa sa Filipino?
2. Ano ang pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino sa post-test matapos ang pagtuturo ng interaktibong Larong Edukasyonal sa Pagpapalakas ng Kasanayan sa Pagbasa sa Filipino?
3. Mayroon bang makabuluhang pagkakaiba sa pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino sa pre-test at post-test bago at pagkatapos ang pagtuturo ng interaktibong Larong Edukasyonal sa Pagpapalakas ng Kasanayan sa Pagbasa sa Filipino?
4. Anong plano ng pagpapabuti ang maaring imungkahi batay sa mga natuklasan ng pag-aaral?

Walang Hipotesis:

HO: Walang makabuluhang pagkakaiba sa pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino sa pretest at posttest bago at pagkatapos ang pagtuturo ng Interaktibong Larong Edukasyonal sa Pagpapalakas ng Kasanayan sa Pagbasa sa Filipino.

II. METODOLOHIYA

Design. Ang ginamit na disenyo sa pananaliksik ay ang quasi-experimental design na itinuring na pinakamainam na disenyo ng pananaliksik. Sa ganitong disenyo, hinati ang mga estudyante sa dalawang grupo na experimental group na gumamit ng interaktibong larong edukasyonal. Sa pamamagitan ng pagtukoy sa pagkakaiba ng kanilang pagkatuto sa pagbasa bago at pagkatapos ng interbensyon, nakita ang epekto ng mga larong ito sa kanilang kasanayan. Ang ganitong disenyo ay nagbigay-daan upang masukat ang epekto ng isang tiyak na interbensyon sa isang kontroladong kapaligiran. Isang mahalagang aspeto ng quasi-experimental design ay ang pagkuha ng baseline data bago ang interbensyon. Nagsagawa ng paunang pagsusulit sa kakayahan sa pagbasa ng mga estudyante upang magkaroon ng baseline na datos. Pagkatapos ng interbensyon, isinagawa ang pangalawang pagsusulit upang malaman ang pagbabago sa kanilang kakayahan. Ang pagkakaroon ng pre-test at post-test ay naging mahalaga upang maipakita ang mga resulta ng pag-aaral at makapagbigay ng konkretong ebidensya sa bisa ng mga interaktibong laro sa kanilang pagkatuto. Ang ganitong diskarte ay nakatulong din sa pagtukoy ng mga posibleng salik na nakakaapekto sa mga resulta, tulad ng antas ng partisipasyon ng mga mag-aaral sa mga laro. Ang pag-aaral na ito ay isinasagawa sa Catmon Elementary School, matatagpuan sa Brgy. Catmon, Ormoc City. Ang mga respondents ng pag-aaral ay ang mga mag-aaral ng Baitang 3 ng nabanggit na paaralan. Ginamit ng mananaliksik ang mga pagsusulit sa Filipino 3 na nakabatay sa iba't ibang kakayahang pang-edukasyon sa ikalawang markahan. Ang pangunahing instrumento ay ang pagsusulit sa pagbasa, na idinisenyo upang masukat ang kasanayan ng mga mag-aaral bago at pagkatapos ng paggamit ng mga interaktibong laro. Ang pagsusulit na ito ay sumaklaw sa iba't ibang aspeto ng pagbasa, tulad ng pag-unawa sa teksto, bilis ng pagbabasa, at kakayahang bumuo ng mga konklusyon mula sa binasang materyal. Ang mga tanong ay mula sa multiple choice hanggang sa mga open-ended na tanong upang mas mapalawak ang pagsusuri sa kanilang pag-unawa. Ang mga resulta ng pag-aaral ay naging batayan para sa isang plano ng pagpapabuti.

Pagpili ng Sampol. Ang mga respondents ng pag-aaral ay ang mga mag-aaral ng Baitang 3 ng nabanggit na paaralan. Ang mga kalahok sa pag-aaral na ito ay kinikilala at ang pangunahing paraan ng pag-abot sa kanila ay sa aktwal na pagsasagawa ng pag-aaral pati na rin sa pagkuha ng mga datos sa paaralan kung saan isinagawa ang pag-aaral.

Mga Pamamaraan sa Pananaliksik. Humingi ang mananaliksik ng permiso mula sa opisina ng Schools Division Office na pinamumunuan ng School Division Superintendent na si Dr. Carmelino P. Bernadas, Ph.D., CESO

V sa pamamagitan ng isang Transmittal Letter. Ang parehong nilalaman ng liham ay ibinigay sa Public-School District Supervisor, Punong Guro, at sa mga guro na may pangangalaga sa mga respondente.

Ang mga kagamitang pang-pananaliksik na ginamit ay ang mga test questionnaires batay sa mga pinakamahalagang kasanayang pang-aaral sa Filipino 3 na nakatuon sa ikalawang markahan. Ito ay ipinamigay ng mananaliksik upang matukoy ang antas ng pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3 na nakabatay sa pagkilala sa salita at pang-unawa, na may kaugnayan din sa kanilang kaalaman sa mga aralin. Matapos ang integrasyon ng nabanggit na interbensyon na tumagal ng isang buwan, isinagawa ang post-test upang suriin kung tumaas o hindi ang pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3.

Ang mga datos ay kinolekta at isinumite sa naaangkop na estadistikang pagsusuri.

Mga Isyu ng Etika. Ang karapatang magsagawa ng pag-aaral ay mahigpit na sinunod sa pamamagitan ng pag-apruba ng punong-guro at ang pag-apruba ng Superintendente ng Dibisyon. Ang oryentasyon ng mga kalahok, kabilang ang punong-guro ng paaralan, mga guro, at mga magulang, ay isinagawa.

Pamamaraan ng Istatiska. Ang mga sumusunod na estadistikang pormula ay gagamitin sa pag-aaral na ito: Ang mga quantitative na tugon ay bibilangin at ilalagay sa talahanayan. Ang mga datos ay susuriin sa estadistikal na paraan gamit ang mga sumusunod na kasangkapan:

Weighted Mean. Ito ay ginagamit upang suriin ang pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino.

T-Test For Mean Difference- Ang kasangkapang ito ay ginagamit upang kalkulahin ang makabuluhang pagkakaiba ng mga pagganap sa pre-test at post-test ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino.

III. MGA RESULTA AT TALAKAYAN

Table I
Pre-Test Performance Sa Mga Mag-Aaral Sa Baitang 3 Sa Filipino

Score Range	Description	PRETEST	
		Frequency	%
25-30	Excellent	0	0
19-24	Very Good	0	0
13-18	Good	35	88
7-12	Fair	5	12
1-6	Poor	0	0
Total		40	100
Weighted Mean		14.33	Good

Ang talahanayan na ito ay nagpapakita ng Pre-Test Performance ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa asignaturang Filipino. Ipinapakita ng talahanayan ang distribusyon ng mga marka ng mga mag-aaral batay sa iba't ibang kategorya, tulad ng "Excellent," "Very Good," "Good," "Fair," at "Poor," pati na rin ang kaukulang porsyento ng mga mag-aaral sa bawat kategorya. Ayon sa mga resulta ng pre-test, makikita na karamihan sa mga mag-aaral ay nakakuha ng marka sa kategoryang "Good," na may 35 mag-aaral o 88%. Mayroon ding 12% ng mga mag-aaral na nakakuha ng marka sa kategoryang "Fair," ngunit walang mag-aaral na nakakuha ng marka sa mga kategoryang "Excellent" at "Very Good."

Sa kabuuan, ang mga mag-aaral sa Baitang 3 ay mayroong pangkalahatang pre-test performance na may timbang na mean na 14.33, na itinuturing na "Good." Bagamat karamihan ng mga mag-aaral ay nakapasa sa pre-test at nahulog sa categoryang "Good," may mga mag-aaral pa ring bumagsak sa mas mababang categorya tulad ng "Fair." Ang mga resultang ito ay nagpapakita na may mga aspeto ng kasanayan sa pagbasa sa Filipino na nangangailangan ng karagdagang pagtuon upang mapabuti ang kakayahan ng mga mag-aaral sa asignaturang ito.

Ang mga resulta sa Talahanayan 1 ay nagpapahiwatig na ang karamihan sa mga mag-aaral ay may kakayahang magbasa sa antas na "Good," ngunit may mga aspeto pa ng kanilang kasanayan sa pagbasa na hindi ganap na naabot ang mas mataas na antas tulad ng "Very Good" at "Excellent." Ang mga mag-aaral na nakakuha ng marka sa categoryang "Fair" ay nagpapakita na may mga bahagi pa ng kanilang pagkatuto sa pagbasa na kailangang mapabuti, tulad ng pag-unawa sa teksto at pagpapalawak ng bokabularyo. Dito, napakahalaga ng interbensyon tulad ng paggamit ng mga interaktibong larong edukasyonal upang mapalakas ang kanilang kasanayan sa pagbasa at mas mapadali ang pagkatuto sa Filipino.

Table 2
Post-Test Performance Sa Mga Mag-Aaral Sa Baitang 3 Sa Filipino

Score Range	Description	POST-TEST	
		Frequency	%
25-30	Excellent	20	50
19-24	Very Good	20	50
13-18	Good	0	0
7-12	Fair	0	0
1-6	Poor	0	0
Total		40	100
Weighted Mean		24.85	Excellent

Ang Talahanayan 2 ay nagpapakita ng Post-Test Performance ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa asignaturang Filipino matapos ang paggamit ng interaktibong larong edukasyonal. Ayon sa talahanayan, ang mga mag-aaral ay nahulog sa categoryang "Excellent" at "Very Good" batay sa kanilang mga marka. Sa kabuuan, 50% ng mga mag-aaral ang nakakuha ng marka sa categoryang "Excellent," at 50% naman ang nakakuha ng "Very Good." Wala ni isang mag-aaral ang nakakuha ng marka sa categoryang "Good," "Fair," o "Poor," na nagpapakita ng malawakang pagpapabuti sa kanilang kasanayan sa pagbasa sa Filipino matapos ang interbensyon.

Matapos ang pagsasagawa ng interbensyon gamit ang mga interaktibong larong edukasyonal, makikita na ang mga mag-aaral ay nakaranas ng makabuluhang pagpapabuti sa kanilang kasanayan sa pagbasa sa Filipino. Sa post-test, makikita na kalahati ng mga mag-aaral ay nakakuha ng marka sa categoryang "Excellent," at kalahati naman sa categoryang "Very Good." Ang mga resultang ito ay nagpapakita ng matagumpay na epekto ng interaktibong larong edukasyonal sa pagpapalakas ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang 3, na isang malaking hakbang patungo sa kanilang pang-akademikong tagumpay.

Ang mga resulta sa Talahanayan 2 ay nagpapahiwatig na ang paggamit ng interaktibong larong edukasyonal ay may positibong epekto sa pagpapalakas ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Filipino. Ang mga mag-aaral na nakakuha ng marka sa categoryang "Excellent" at "Very Good" ay nagpapakita na ang mga laro ay nakatulong sa pagpapabuti ng kanilang mga kasanayan sa pagbasa, tulad ng pag-unawa sa teksto at pagpapabilis ng pagbabasa. Ang kinalabasan ng post-test ay nagpapakita ng makabuluhang pagbabago sa pagkatuto ng mga mag-aaral sa Filipino, na isang indikasyon na ang mga interbensyon ay epektibo at may malaking kontribusyon sa pagpapabuti ng kanilang kasanayan sa asignaturang ito.

Table 3
Test of Difference Between in the Pre-test and the Post-test Scores

Test Scores		Computed T	Critical T	Decision	Interpretation
Post	14.33	6.03	2.02	Reject H_0	Significant
Post	24.85				

Ang Talahanayan 3 ay nagpapakita ng pagsusuri ng kaibahan ng mga marka sa pre-test at post-test sa mga mag-aaral sa Baitang 3 sa asignaturang Filipino. Ayon sa talahanayan, ang computed t-value na 6.03 ay mas mataas kaysa sa critical t-value na 2.02, kaya ang null hypothesis (H_0) ay tinanggihan. Ang pinal na interpretasyon ng resulta ay nagpapakita ng isang makabuluhang kaibahan sa mga marka ng pre-test at post-test, na nagsasaad na may positibong epekto ang interaktibong larong edukasyonal sa pagpapalakas ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Filipino.

Sa pagsusuri ng resulta, malinaw na ang mga mag-aaral ay nakaranas ng makabuluhang pagpapabuti sa kanilang mga kasanayan sa pagbasa sa Filipino pagkatapos ng interbensyon. Ang mga resulta ng post-test ay nagpapakita ng mataas na marka, mula sa 14.33 sa pre-test na umaabot sa 24.85 sa post-test, na isang malaking hakbang sa pagpapabuti ng kanilang kasanayan. Ang computed t-value na 6.03 ay malayo sa critical t-value, na nagpapakita ng malaking pagkakaiba ng mga resulta ng dalawang pagsusulit, na nagbibigay ng ebidensya sa bisa ng mga interaktibong laro sa pag-enhance ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral.

Ang mga resulta sa Talahanayan 3 ay nagpapahiwatig na ang paggamit ng interaktibong larong edukasyonal ay may makabuluhang epekto sa pagpapabuti ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Filipino. Ang malaking kaibahan sa pre-test at post-test scores ay nagpapatunay na ang mga mag-aaral na sumailalim sa interbensyon ay nakakaranas ng mas mataas na antas ng kasanayan sa pagbasa. Kaya, ang mga mag-aaral na unang nagpakita ng katamtamang antas ng kasanayan sa pagbasa ay naging mas bihasa at epektibo sa pag-unawa ng mga teksto at sa kanilang mga kasanayan sa pagbasa sa Filipino pagkatapos ng interbensyon.

IV. CONCLUSION

Batay sa mga resulta ng pag-aaral na ito ang Talahanayan 3 ay nagpapakita ng isang malinaw at makabuluhang pag-unlad sa kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang 3 sa Filipino, matapos nilang dumaan sa interaktibong larong edukasyonal. Ang mataas na t-value na nakuha mula sa pagsusuri ay nagpapatunay na ang interbensyon ay may positibong epekto sa pagpapalakas ng kanilang mga kasanayan sa pagbasa. Ang mga resulta ng post-test ay nagpapakita ng makabuluhang pagpapabuti sa kanilang pag-unawa at kasanayan sa pagbasa, kaya't ang paggamit ng interaktibong larong edukasyonal ay isang epektibong pamamaraan upang mapabuti ang kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Filipino.

V. RECOMMENDATIONS

1. Ang plano ng pagpapabuti ay dapat ipatupad nang may estratehikong pag-iisip.
2. Para sa mga Guro, iminumungkahi na gamitin ang mga interaktibong larong edukasyonal bilang bahagi ng kanilang mga estratehiya sa pagtuturo sa Filipino upang mapabuti ang kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral. Mahalaga ring patuloy na i-assess ang kanilang epekto sa mga mag-aaral upang matukoy kung paano ito nakakatulong sa kanilang pagkatuto.
3. Para sa mga Punong Guro, magpatuloy na magbigay ng suporta at mga pagsasanay para sa mga guro upang maging handa silang gumamit ng mga interaktibong larong edukasyonal sa pagtuturo. Makipagtulungan sa mga guro upang matutunan ang pinakamahuhusay na pamamaraan na magagamit sa classroom setting.
4. Para sa mga Tagapamahala ng Distrito ng mga Pamublikong Paaralan at mga Tagapamahala ng Programang Pang-edukasyon, iminumungkahi ang pagbibigay ng mga pagsasanay at kagamitan para sa mga guro upang magamit nila ang mga teknolohiyang magpapalakas sa pagkatuto ng mga mag-aaral, partikular sa larangan ng pagbasa. Maglaan ng mga resources para sa pagpapalaganap ng mga interaktibong laro sa mga paaralan.
5. Para sa mga Magulang, mahalaga na magbigay ng suporta sa mga anak sa pamamagitan ng pagtutok sa kanilang pag-unlad sa pagbasa. Maaaring maghanap ng mga educational games at mga aktibidad na magpapalakas sa kanilang kasanayan sa pagbasa at magbigay ng oras para sa mga ganitong aktibidad.
6. Para sa mga Stakeholder, ang mga stakeholder ay hinihikayat na mag-invest sa mga makabago at interaktibong teknolohiya na makakatulong sa pagpapalakas ng edukasyon ng mga mag-aaral, tulad ng mga interaktibong larong edukasyonal. Ang kanilang kontribusyon ay makakatulong sa pagpapabuti ng kalidad ng edukasyon sa buong komunidad.
7. Para sa mga Mananaliksik at Hinaharap na Mananaliksik, iminumungkahi ang pagpapalawig ng mga pag-aaral na nauukol sa epekto ng mga interaktibong larong edukasyonal sa iba't ibang aspeto ng edukasyon, lalo na sa iba pang mga asignatura. Dapat din magsagawa ng mga eksperimento at mas malalim na pagsusuri upang malaman ang mga posibleng paraan upang mapabuti pa ang ganitong mga interbensyon at tiyakin ang pangmatagalang epekto nito sa mga mag-aaral.

ACKNOWLEDGEMENT

Ang mananaliksik ay nais iparating ang kanyang taos-pusong pasasalamat sa mga sumusunod na nag-ambag sa tagumpay ng pag-aaral na ito:

Kay Dr. Bryant C. Acar, Tagapangulo, sa kanyang paghimok at walang sawang pagsusumikap upang mapabuti ang pag-aaral;

Kay Dr. Elvin H. Wenceslao, ang tagapayo ng mananaliksik, sa kanyang mga mahahalagang suhestiyon, buong suporta, at paghimok;

Kay Dr. Jasmine B. Misa at Dr. Annabelle A. Wenceslao, mga kasapi ng Panel of Examiners, sa kanilang mga propesyonal na suhestiyon at rekomendasyon para sa pagkatupad ng pag-aaral na ito;

Kay Mrs. Eva T. Sios-e, School District Supervisor, sa pagbibigay ng pahintulot upang isagawa ang pag-aaral sa Catmon Elementary School sa Ormoc City District 7.

Sa mga respondente ng mga mag-aaral ng Catmon Elementary School, sa kanilang katapatan at kooperasyon sa pagtapos ng mga kinakailangang datos.

Sa pamilya ng mananaliksik, sa kanilang walang kondisyong pagmamahal at pag-unawa na nagsilbing inspirasyon upang matapos ang akdang ito;

At higit sa lahat, kay Bathalang Maykapal sa mga biyaya at pagkakataong ibinigay upang magpatuloy sa mga pag-aaral sa graduate school at makamtan ang propesyonal na pag-unlad. Pinakamahalaga, salamat sa Kanyang gabay at kaliwanagan.

Sa lahat ng tumulong upang maisakatuparan ang pananaliksik na ito, maraming salamat.

VI. REFERENCES

- [1] Aguinaldo, F. (2024). Epekto ng mga aktibidad na nakabatay sa sining sa kasanayan sa pagsusulat ng mga mag-aaral. [Unpublished master's thesis]. Western Mindanao State University.
- [2] Alcantara, J. (2021). Epekto ng paggamit ng mga multimedia tools sa pagsasanay ng mga estudyante sa pagsusulat. [Unpublished master's thesis]. University of the Cordilleras.
- [3] Bautista, R. (2021). Impluwensya ng mga lokal na kwento sa pagsasanay ng mga mag-aaral sa pagsusulat. [Unpublished master's thesis]. University of San Carlos.
- [4] Cordero, S. (2020). Ugnayan ng mga estratehiyang nakabatay sa konteksto at ang epekto nito sa kasanayan sa pagsulat ng mga mag-aaral. [Unpublished master's thesis]. Central Luzon State University.
- [5] Salvador, E. (2023). Impluwensya ng mga creative writing workshops sa pagbuo ng kasanayan sa pagsusulat ng mga estudyante. [Unpublished master's thesis]. University of the Visayas.

PROFILE NG MAY-AKDA



JULIACRIS VERANO-ROSAURO

Ang may-akda ay ipinanganak noong Pebrero 4, 1993 sa Ormoc City, Leyte, Philippines. Nagtapos siya ng Bachelor's degree sa Elementary Education sa Saint Peter's College of Ormoc. Noong high school days niya, ang paborito niyang subject ay Filipino at maganda ang grades niya dito. Matapos makapagtapos ng kolehiyo, nagkaroon siya ng karanasan sa pagtuturo sa isang pribadong paaralan, ang Saint Paul's School of Ormoc Foundation Inc. at humawak ng asignaturang Filipino sa loob ng 3 taon. Ang karanasang ito ay nakatulong sa kanyang magpasya na kumuha ng Major in Filipino bilang kanyang larangan ng espesyalisasyon para sa kanyang master's degree. Kasalukuyan niyang tinatapos ang kanyang Master's degree of Arts in Education major in Filipino sa Western Leyte College of Ormoc City.

Siya ay kasalukuyang Guro II sa Kagawaran ng Edukasyon at Guro sa Baitang – III sa Catmon Elementary School sa Brgy . Catmon , Ormoc City, Leyte, Philippines. Nakatuon siya sa pagpapaunlad ng mas malalim na pagpapahalaga sa yaman at kagandahan ng wikang Filipino at ang kahalagahan nito sa kultura. At naniniwala na ang kanyang silid-aralan ay kung saan nabubuhay ang mga kuwento, at hindi siya makapaghintay upang makita kung ano ang gagawin nilang magkasama.