

Paggamit ng Froggy Jumps sa Pagpapalawak ng Bokabularyo sa Filipino ng mga Mag-aaral sa Baitang 7 ng Gordon Heights National High School

¹ Beatrice G. Cac, ² Lenar Mancilla, ³ Ruby Tuquero, ⁴ Dr. Baby S. Abagon
President Ramon Magsaysay State University

ABSTRACT: This study aimed to examine the effect of using the game Froggy Jumps on Educaplay in expanding the Filipino vocabulary of Grade 7 students of Gordon Heights National High School. The researcher used a descriptive research design to measure the level of vocabulary before and after using the intervention. A pre-test and post-test were administered to 117 students from six sections of Grade 7. The pre-test showed that 76.93% of the students belonged to the low and very low vocabulary levels, with a mean score of 14.74, indicating a significant lack of understanding and use of Filipino words. After using Froggy Jumps as an interactive instructional tool, the mean score increased to 20.77, and 79.50% of the students were already classified under the high and very high levels. No student obtained a very low score, and there was a 56.43% increase in those who achieved a high level of proficiency. The results showed that Froggy Jumps is an effective intervention for expanding vocabulary, as it provides an engaging, innovative, and motivating way of learning. The study affirmed that gamified digital tools such as Educaplay can be effective aids in language teaching, especially in enriching students' vocabulary. It is recommended to continue and further expand the use of such interventions in Filipino classes and other subjects that require broad vocabulary comprehension.

KEYWORDS: *Froggy Jumps, Educaplay, intervention, gamification, pre-test, post-test*

I. PANIMULA

Ang pagbasa ay isa sa mga makrong kasanayan na nararapat linangin ng isang mag-aaral sapagkat may karunungan natatamo sa bawat pagbabasa. Ayon kay Badayos (2016), ang pagbasa ay proseso ng pagbibigay-kahulugan sa mga nakalimbag na simbolo, isang gawaing mental at kognitibo na nangangailangan ng aktibong partisipasyon ng mambabasa. Binibigyang-diin ni Goodman na ang pagbasa ay isang psycholinguistic guessing game, na nangangahulugang nakadepende ang pag-unawa sa kakayahan ng mambabasa na hulaan at bigyang-kahulugan ang mga simbolo sa teksto. Kaugnay nito, ipinahayag ni Coady na ang kakayahang umunawa ay nakabatay rin sa schema o dating karanasan at kaalaman ng mambabasa sa wika at paksa ng teksto, kaya't nagkakaiba-iba ang paraan ng pagpapakahulugan (Guzman et al., 2015).

Sa pandaigdigang konteksto, maraming ulat ang nagpapakita ng kahinaan ng mga kabataang mag-aaral sa pag-unawa ng teksto. Litaw ito sa ulat ng Programme for International Student Assessment (PISA) noong 2019 kung saan mula sa 79 bansang kalahok, ang Pilipinas ang nakakuha ng pinakamababang puntos sa antas ng komprehensiyon sa pagbasa (San Juan, 2019). Maging sa pinakahuling datos ng PISA noong 2022, nananatiling mababa ang reading comprehension ng mga mag-aaral na Pilipino, na nagpapakita ng patuloy na suliranin sa kasanayang ito.

Bahagi ng kahinaan sa pagbasa ang kakulangan sa sapat na bokabularyo. Ang bokabularyo o talasalitaan ay tumutukoy sa pangkat ng mga salitang pamilyar sa isang tao at ginagamit sa komunikasyon. Ayon kay Fernandez (2016), ang salitang "vocabulary" ay mula sa Kastila na tinumbasan ng "bokabularyo" o "talasalitaan," na nangangahulugang talaan ng salita. Pinalalakas ni Baumann (2012) ang pahayag na ang bokabularyo ay pundamental sa pagkatuto ng wika na ayon sa National Reading Panel, ang instruksyong nakapokus sa bokabularyo ay mahalagang salik sa pag-unlad ng kasanayan sa pagbasa. Idinagdag pa ni Baumann na ang kakulangan sa bokabularyo ay maaaring magdulot ng paghihirap sa pagbuo at pag-unawa sa wika, kahit mahusay ang mag-aaral sa balarila, ayos ng pangungusap, o pagbigkas.

Ang kakayahang umunawa ay nakaugat sa kahusayan sa talasalitaan. Binanggit ni Bartolome (2017) na marami sa mga Pilipino ang kapos sa bokabularyo, dahilan upang maapektuhan ang kanilang kakayahan sa pag-unawa. Madalas na suliranin sa mga mag-aaral, lalo na sa pampublikong paaralan, ang kawalan ng sapat na kaalaman sa mga mababaw at malalalim na salitang Filipino. Sa pag-aaral ni Saraos (2021), napatunayang may

mahalagang ugnayan ang kasanayan sa pagpapakahulugan ng bokabularyo at antas ng pag-unawa ng mag-aaral sa teksto.

Ang mga nabanggit na pag-aaral ay nagpapatunay na nananatiling hamon ang pagpapayaman ng bokabularyo sa mga mag-aaral sa Filipino. Ang suliraning ito ay hindi nalalayo sa kondisyon ng mga mag-aaral sa mga pampublikong paaralan sa kasalukuyan. Batay sa obserbasyon ng mananaliksik, malinaw na nararanasan din ito ng mga mag-aaral ng Gordon Heights National High School (GHNHS), partikular ng mga nasa ikapitong baitang. Marami sa kanila ang nahihirapan sa pag-unawa ng malalalim maging ng karaniwang mga salita sa araling Filipino. Dahil dito, napukaw ang interes ng mananaliksik na magsagawa ng pag-aaral upang mapalawak ang bokabularyo ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng paggamit ng Educaplay bilang interbensiyon.

II. LAYUNIN NG PAG-AARAL

Pangunahing layunin ng pag-aaral na ito na matukoy ang epekto ng paggamit ng Educaplay sa pagpapalawak ng bokabularyo sa Filipino ng mga mag-aaral sa baitang 7 sa Filipino. Upang maisakatuparan ito, sasagutin ng pananaliksik ang mga sumusunod na katanungan:

1. Ano ang antas ng bokabularyo sa Filipino ng mga mag-aaral sa baitang 7 bago gamitin ang larong Froggy Jumps?
2. Ano ang antas ng bokabularyo sa Filipino ng mga mag-aaral sa baitang 7 pagkatapos gamitin ang larong Froggy Jumps?

III. METODOLOHIYA

Sa kabanatang ito ay inilahad ang mga pamamaraang ginamit ng mananaliksik sa pag-aaral sa paksang “Paggamit ng Piling Laro sa Educaplay sa Pagpapalawak ng Bokabularyo sa Filipino ng mga Mag-aaral sa Baitang 7 ng Gordon Heights National High School.” Matatagpuan dito ang lokal ng pananaliksik, pagkuha ng mga kasangkot sa pananaliksik, instrument ng pananaliksik, balidasyon ng instrument, pagkolekta ng datos, at pagbigay interpretasyon o pag-analisa ng datos.

Ang pag-aaral na ito isinagawa ayon sa palarawang paraan o descriptive method na ginamit sa pagsusuri ng mga nakaugnay na baryabol. Ayon kay Creswell (2002), ang paglalarawang pananaliksik o descriptive research ay nagsasangkot ng pagkakakilanlan ng mga katangian ng isang partikular na penomena batay sa isang obserbasyong batayan o ang paggalugad ng ugnayan sa pagitan ng dalawa o higit pang mga penomena. Ang mga napiling kasangkot ng mananaliksik sa pag-aaral na ito ay ang mga piling mag-aaral sa ikapitong baitang ng Gordon Heights National High School, taong 2025-2026. Kinuha ang bilang ng respondente sa anim na seksyon ng baitang 7 gamit ang Slovin’s formula. Gumamit ang mga mananaliksik ng Pre-test at Post Test questions upang masukat ang antas ng bokabularyo bago at matapos gamitin ang Froggy Jumps. Ang mga pahayag ay nakatuon sa pag-unawa, paggamit, at pagpapalawak ng bokabularyo sa wikang Filipino.

IV. RESULTA AT INTERPRETASYON

1. Antas ng bokabularyo sa Filipino ng mga Mag-aaral sa Baitang 7 bago gamitin ang Froggy Jumps

Bilang	Antas ng Kasagutan	Paglalarawan
24 – 30	Outstanding	Ganap na nakamit ang kasanayan
18 – 23	Very Satisfactory	Kadalasang nakamit ang kasanayan
12 – 17	Satisfactory	Bihirang nakamit ang kasanayan
6 – 11	Fairly Satisfactory	Hindi gaanong nakamit ang kasanayan
0-5	Poor	Hindi lubos nakamit ang kasanayan

Talahanayan 1 Distribusyon ng Marka ng mga Mag-aaral sa Pre-test

Descriptive Rating	Score	Frequency	Percent
Outstanding	24 – 30	5	4.27%
Very Satisfactory	18 – 23	22	18.80%
Satisfactory	12 – 17	63	53.85%
Fairly Satisfactory	6 – 11	27	23.07%
Poor	0-5	0	0%
	Kabuoan	117	100%
	Mean	14.74 - Satisfactory	

Ipinapakita sa Talahanayan 1 na ang antas ng bokabularyo ng mga mag-aaral bago gamitin ang Froggy Jumps ay nasa Satisfactory. Halos 54% ng mga mag-aaral (63 respondente) ang nasa Satisfactory (12–17), samantalang 23.07% (27 respondente) ang nasa Fairly Satisfactory (6–11). Nangangahulugang 76.93% ng kabuuang respondente ang may kinakailangan pa sa pundamental na kasanayan sa bokabularyo. Samantala, kakaunti lamang ang nakakuha ng Very Satisfactory at Outstanding, 18.80% at 4.27% ayon sa pagkakasunod. Ipinapakita ng datos na karamihan sa mga mag-aaral ay may itatas pa ang kaalaman sa bokabularyo bago gamitin ang Froggy Jumps, kaya kinakailangan ang mas komprehensibong interbensiyon upang matugunan ang suliranin. Ang nakalap na datos ay nagpapakita ng malinaw na kakulangan sa bokabularyo ng karamihan sa mga mag-aaral bago ang interbensiyon. Ayon sa pananaliksik, ang bokabularyo ay pundamental sa pag-unawa sa teksto, pagbasa, at komunikasyon (Nation, 2015; Webb & Nation, 2017). Ang mababang antas ng bokabularyo ay kadalasang nagdudulot ng limitadong kakayahan sa pag-unawa at pagproseso ng impormasyon, kaya't kinakailangan ang mas sistematiko at komprehensibong interbensiyon upang matugunan ang suliranin (Frontiers in Education, 2024), ipinapakita ng mga kamakailang pag-aaral na ang interactive at context-based vocabulary instruction, kabilang ang mga laro o gamified approaches, ay epektibong nakapagpapataas ng antas ng bokabularyo sa mga batang mag-aaral (Frontiers in Psychology, 2025; Huang & Han, 2023). Samakatuwid, ang paggamit ng Froggy Jumps bilang isang game-based learning tool ay makatuwirang bahagi ng interbensiyong nakatuon sa pagpapalawak ng bokabularyo. Gayunpaman, upang maging mas epektibo, kinakailangan itong samahan ng istrategiya tulad ng semantic mapping, keyword method, at meaning-first approach (Webb, 2016; Li & Lü, 2022).

2. Antas ng bokabularyo sa Filipino ng mga Mag-aaral sa Baitang 7 pagkatapos gamitin ang Froggy Jumps

Talahanayan 2 Distribusyon ng Marka ng mga Mag-aaral sa Post Test

Descriptive Rating	Score	Frequency	Percent
Outstanding	24 – 30	31	26.50%
Very Satisfactory	18 – 23	62	53.00%
Satisfactory	12 – 17	24	20.50%
Fairly Satisfactory	6 – 11	0	0%
Poor	0-5	0	0%
	Kabuoan	117	100%
	Mean	20.77 – Very Satisfactory	

Makikita sa Talahanayan 2 ang malaking pagtaas sa marka ng mga mag-aaral pagkatapos gamitin ang Froggy Jumps bilang interbensiyong pampagtuturo. Halos 79.50% ng mga mag-aaral ang nakakuha na ng Outstanding at Very Satisfactory (18–30) pagkatapos gamitin ang Froggy Jumps. Naitala na 26.50% ang napunta sa Outstanding at 53% ang nasa Very Satisfactory. Bumaba naman nang malaki ang porsiyento ng mga mag-aaral na nasa Satisfactory mula 76.93% sa pre-test, naging 20.50% na lamang. At higit na kapansin-pansin, wala nang nakakuha ng Fairly Satisfactory, na nagpapakita ng malawakang pagbuti sa kakayahang pambokabularyo. Ang resulta ay nagpapatunay na ang ginamit na interbensiyon ay nakatulong sa pag-angat ng antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Ayon sa mga pag-aaral nina Nation (2015) at Webb & Nation (2017), ang bokabularyo ay pundamental sa pag-unawa sa teksto at sa pangkalahatang pagkatuto ng wika, kaya't nararapat

V. Konklusyon

Ipinapakita ng datos na bago gamitin ang Froggy Jumps, karamihan sa mga mag-aaral ay may mababang antas ng bokabularyo, na nangangailangan pa ng pagpapalakas sa kanilang pundamental na kasanayan. Matapos gamitin ang Froggy Jumps, malaking porsiyento ng mga mag-aaral ang nakamit ang Very Satisfactory at Outstanding, habang bumaba nang malaki ang nasa Satisfactory at wala nang Fairly Satisfactory. Ipinapakita nito na ang Froggy Jumps ay epektibong interbensiyon sa pagpapataas ng bokabularyo, at nakatulong din sa pagpapalakas ng motibasyon at kumpiyansa ng mga estudyante sa paggamit ng wika. Ang resulta ay nagpapatunay na ang ganitong interaktibong laro ay nararapat isama sa komprehensibong programa ng pagpapalawak ng bokabularyo.

VI. REKOMENDASYON

Batay sa mga natuklasan ng pag-aaral hinggil sa mataas na bisa ng larong Froggy Jumps sa Educaplay bilang interbensiyon sa pagpapalawak ng bokabularyo ng mga mag-aaral sa Filipino, patuloy na gamitin ng mga guro sa Filipino ang Froggy Jumps at iba pang gamified digital tools bilang bahagi ng regular na gawain sa paglinang ng bokabularyo. Iminumungkahi na isama ito sa mga aralin, drills, mastery activities, at remediation sessions upang mapanatili ang pag-unlad ng kasanayan ng mga mag-aaral. Palawakin ang paggamit ng Educaplay sa iba pang asignatura, tulad ng English, Araling Panlipunan, at Science upang paigtingin ang pagkatuto ng bokabularyo at mahahalagang termino. Ipinakita ng pag-aaral na ang gamified approach ay nakapagpapataas ng motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral.

SANGGUNIAN

- [1] Frontiers in Education. (2024). *Effectiveness of Vocabulary Learning Strategies on Primary Students*. Frontiers. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2024.1399350/full>
- [2] Frontiers in Psychology. (2025). *Context-Based Instruction and Vocabulary Retention in Early Education*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2025.1594620/full>
- [3] Huang, X., & Han, Z. (2023). *Gamified Vocabulary Learning in Elementary Students*. *Journal of Educational Technology*, 20(3), 145–160.
- [4] Li, Y., & Lü, Y. (2022). *Meaning-First Vocabulary Teaching Approach in Primary Education*. *International Journal of Applied Linguistics*, 32(1), 56–74.
- [5] Nation, I.S.P. (2015). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- [6] Webb, S. (2016). *The Effects of Vocabulary Instruction Strategies on ESL Learners*. *Language Learning Journal*, 44(2), 123–136.
- [7] Webb, S., & Nation, P. (2017). *How Vocabulary is Learned*. Oxford University Press.