ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

PAGPAPAHUSAY NG *PHONEMIC AWARENESS* NG MGA MAG-AARAL SA IKAPITONG BAITANG SA PAMAMAGITAN *PLAY-BASED LEARNING (SOUND BLENDING GAME, SOUND BLASTER, AT SOUND IT OUTGAME):* ISANG AKSYONAL NA PANANALIKSIK

Regine G. Dolores[1], Anna Mea S. Donaire[2], Stephen M.Gornez[3]

[1]*ORCID No. 0009-0003-8041-1458*
Student, Kapalong College of Agriculture, Sciences and Technology, Maniki, Kapalong, Davao del Norte, Philippines
[2]*ORCID No. 0009-0004-5938-4763*
Student, Kapalong College of Agriculture, Sciences and Technology, Maniki, Kapalong, Davao del Norte, Philippines
[3]*ORCID No. 0009-0002-9508-8588*
Student, Kapalong College of Agriculture, Sciences and Technology, Maniki, Kapalong, Davao del Norte, Philippines

Article DOI: https://doi.org/10.36713/epra22584
DOI No: 10.36713/epra22584

ABSTRAK

Ang layunin ng pag-aaral na ito ay tukuyin ang mga epektibong estratehiya at interbensyon na inakma upang matugunan ang mga suliraning kinakaharap sa phonemic awareness ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang sa Magatos Integrated School. Ang mga interbensyong ginamit ay pawang nakabatay sa play-based learning na kinabibilangan ng Sound Blending Game, Sound Blaster, *at* Sound It Out Game *na layuning mapaunlad ang kasanayan sa pagkilala, pagbubuo, at manipulasyon ng mga tunog sa salita. Ang pag-aaral ay gumamit ng pre-experimental na disenyo sa pamamagitan ng one group pre-test and post-test na pamamaraan. Ang mga respondente ay binubuo ng mga mag-aaral mula sa ikapitong baitang, seksyon Amethyst. Gumamit ang pananaliksik ng estadistikal na pagsusuri tulad ng mean, standard deviation, paired samples t-test, at Cohen's d. Lumabas sa resulta na may makabuluhang pagtaas sa marka ng mga mag-aaral mula sa mean na 47% sa pre-test tungo sa 88% sa post-test. Ayon sa resulta ng paired sample t-test, ang pag-unlad ay estadistikang makabuluhan, $t(32) = 22.012$, $p < .001$, na may malaking epekto (Cohen's $d = 0.694$), na nagpapakita na ang play-based learning gamit ang mga nabanggit na laro ay may positibong epekto sa phonemic awareness ng mga mag-aaral. Samakatuwid, iminumungkahi ng mga mananaliksik na gamitin ang mga larong ito bilang bahagi ng mga estratehiya sa pagtuturo ng pagbasa at pag-unawa sa wika ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang.*

MGA SUSING SALITA*: Phonemic Awareness, Play-Based Learning, Sound Blending, Sound Blaster,* At *Sound It Out, Magatos Integrated School*

INTRODUKSYON

Ang *play-based learning* ay isang epektibong estratehiya sa pagtuturo ng *phonemic awareness* kapag may kasama itong taong gumagabay. Mas nagiging aktibo at masigla ang mga mag-aaral kapag sila ay bahagi ng paglikha ng mga patakaran para sa laro o aktibidad Habang masiglang nakikilahok sa mga larong nakapokus sa tunog, ritmo, at salita, natututo ang mga bata hindi lamang ng mga kasanayang lingguwistiko kundi pati na rin ng pakikipag-ugnayan, pagsunod sa panuto, at pagbibigay-kahulugan sa mga simbolo. Ayon kina Weisberg, Hirsh-Pasek, at Golinkoff (2022), ang play-based learning ay nagtataguyod ng mas malalim na pagkatuto dahil isinasangkot nito ang emosyonal at kognitibong aspekto ng bata. Samantala, binigyang-diin nina Miller at Almon (2021) ang kahalagahan ng pag-alam sa interes, antas ng kasanayan, at istilo ng pagkatuto ng bawat mag-aaral sa pamamagitan ng mga obserbasyon at learning inventories upang mas maangkop ng guro ang mga aktibidad sa kanilang pangangailangan. Dagdag pa rito, ipinakita sa pag-aaral ni Fleer (2020) na ang integrasyon ng paglalaro sa mga gawaing pangklasrum ay nakatutulong sa pagbuo ng makabuluhang koneksyon sa pagitan ng karanasan ng mag-aaral at ng kanilang akademikong pagkatuto. Sa ganitong paraan, nagiging mas makabuluhan at epektibo ang proseso ng pagtuturo ng mga pundasyong kasanayan sa pagbasa

Sa Bunda District, Tanzania, natuklasan sa isang pag-aaral na nahihirapan ang mga mag-aaral sa phonological awareness, na nakaapekto sa kanilang pag-unawa at pagbigkas ng mga salita (Mramboa & Ligembe, 2022). Sa Tshwane District, South Africa, natukoy naman ni Eslick (2020) na ang mga Grade 1 na mag-aaral na may unang wikang hindi Ingles ay may mababang kasanayan sa pagkilala at pagsasama ng tunog, na nagdudulot ng kahirapan sa pagbasa at pag-unawa. Sa Mangaluru City, India, ipinakita ng pag-aaral nina Lakkanna et al. (2023) na ang mga batang may unang wikang hindi Ingles ay may limitadong phonological awareness, lalo na sa antas ng

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

salita, pantig, at ponema, na nakaaapekto sa kanilang pagkatuto ng pagbasa sa Ingles.

Sa Pilipinas, partikular sa Kinagunan Elementary School sa Quezon City, mahalaga ang kasanayan sa pagbabasa bilang batayan ng tagumpay ng mga mag-aaral. Ayon kay Garbo (2022), nahihirapan ang mga bata sa phonics dahil sa maikling atensyon, kaya mas epektibo ang iba't ibang gawain kaysa sa simpleng pakikinig. Sa Ilocanos National High School naman, natuklasan ni Manzano (2021) na maraming mag-aaral sa Baitang 7 ang hirap sa pagbasa ng Ingles dahil sa kakulangan sa phonological decoding skills. Ito ay dahil sa mahinang pundasyon sa pagbasa mula elementarya. Sa Talomo Central Elementary School sa Davao, ipinakita ni Delos Reyes (2020) na maraming mag-aaral sa unang baitang ang hirap sa pagkilala ng tunog at pagbubuo ng salita, lalo na kung kulang sa exposure sa mga babasahin sa tahanan at paaralan.

Sa Dibisyon ng Davao del Norte partikular ang paaralan ng Magatos Integrated School ay kinikitaan ang mga mag-aaral ng kawalan ng pokus sa kamalayan sa ponema na magdudulot ng iba't ibang hamon sa kanilang pagkatuto lalo na sa pag-unawa sa kanilang mga binasa at mahihirapan silang makilala at manipulahin ang mga tunog ng salita na mahalaga sa pagkatuto ng mga pundasyong kasanayan sa pagbasa. Kaugnay nito, ipinapakita rin sa ulat ng DepEd (2019) na isa sa mga pangunahing dahilan ng mababang performance ng mga mag-aaral sa early grades sa National Achievement Test (NAT) ay ang mahinang pundasyon sa pagbasa, partikular sa phonological at phonemic awareness. Dahil dito, ang pagpili sa problemang ito bilang batayan ng aming pananaliksik ay makatarungan at mahalaga, sapagkat ito ay tumutukoy sa isang salik na may direktang epekto sa kabuuang kakayahan ng mga mag-aaral na magbasa, umunawa, at makasabay sa iba pang asignatura.

Katulad ng pananaliksik ni Amorim et al. (2024) na "Using Escribo Play Video Games to Improve Phonological Awareness, Early Reading *and Writing in Preschool,"* na nagpapakita ng positibong epekto ng digital games sa maagang literacy skills. Gayundin, ang pag-aaral na "*Phonemic Awareness Research and Applications in Schools"* ay nagbigay-diin sa kahalagahan ng structured phonemic awareness instruction sa maagang pagbasa. Samantala, ang aming pananaliksik ay nakatuon sa Ikapitong Baitang na nangangailangan pa rin ng suporta sa phonemic awareness para sa mas mataas na pagkatuto. Dagdag pa rito, ayon kay Kim et al. (2022), epektibo ang kombinasyon ng tradisyunal at makabagong pagtuturo sa pagpapalalim ng phonemic awareness sa mas mataas na baitang.

Ang pagsisiyasat ng mga mananaliksik sa pag-aaral na ito ay lumitaw ang problema sa pagbuo ng kamalayan sa ponema na nakababahala at lubos na kinakailangan ng isang agarang aksyon. Bilang mga guro sa hinaharap, napakahalagang matugunan ang suliraning ito dahil ang mga kasanayang pang-akademiko na may kinalaman sa pagbasa ay isa sa mga napakahalagang salik sa mga mag-aaral sa kanilang pag-aaral. Bilang karagdagan, ito rin ay isang napakahalagang aspekto upang mabigyan ng sapat na atensyon at interbensyon ang problemang ito upang mahubog ang kasanayan sa pagpapahalaga at magkaroon ng kamalayan sa ponema.

Layunin ng Pananaliksik

Ang mga tanong sa pananaliksik sa ibaba ay gagamitin upang siyasatin ang mga dahilan kung paano ang *play-based learning* ay magiging isang interbensyon para sa mga mag-aaral na mahubog ang kanilang kasanayan na kakikitaan ng istruktura na tumutukoy sa pagsasaayos at organisasyon sa pagbuo ng kamalayan sa ponema. Ang mga katanungan sa pananaliksik na naging gabay sa pag-aaral na ito ay ang mga sumusunod:

1. Ano ang antas ng phonemic awareness ng mga mag-aaral bago ipatupad ang play-based learning batay sa resulta ng pre-test?
2. Ano ang antas ng phonemic awareness ng mga mag-aaral matapos ipatupad ang play-based learning batay sa resulta ng post-test?
3. May makabuluhang pagkakaiba ba sa resulta ng pre-test at post-test ng mga mag-aaral pagkatapos ng play-based learning na interbensyon?
4. Ano ang pananaw ng mga mag-aaral hinggil sa paggamit ng play-based learning sa pagpapahusay ng kanilang kasanayan sa phonemic awareness?

Haypotesis

Ang *null haypotesis* ay susukatin sa 0.05 na antas ng katiyakan na nagsasaad na walang makabuluhang pagkakaiba ang *Pre-test* at *Post-Test* matapos ang ginawang interbensyon pagpapahusay ng phonemic awareness ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang sa pamamagitan *play-based learning (sound blending game, sound blaster, at sound it out game)*.

Iminungkahing Inobasyon, Interbensyon at Istratehiya

Ang *Play-Based Learning* ay isang makabagong estratehiya sa pagtuturo na nakatuon sa pagkatuto sa pamamagitan ng makabuluhang laro. Sa ganitong paraan, natututo ang mga mag-aaral habang sila'y nagsasaya, na tumutulong upang mapanatili ang kanilang motibasyon sa pag-aaral. Sa pamamagitan ng mga larong tulad ng *Sound Blending Game, Sound Blaster, at Sound It Out Game,* nilalayon ng mga mananaliksik na mapaunlad ang kakayahan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang pagdating sa phonemic awareness, matatas na pagbasa, at sound manipulation mga kasanayang mahalaga sa pagbasa.

Ang Sound Blending Game ay tumutulong sa mga mag-aaral na pagsamahin ang mga tunog ng titik upang makabuo ng salita. Sa kabilang banda, ang Sound Blaster ay isang interaktibong laro na tumutok sa pagkilala at pagsasanib ng mga tunog sa mas malikhaing paraan. Samantalang ang *Sound It Out Game* ay nagbibigay-diin sa tamang pagbigkas ng mga titik upang mas mapadali ang pagbuo at pagbasa ng mga salita.

Bago simulan ang interbensyon, magsasagawa ang mga mananaliksik ng oryentasyon at kukuha ng pahintulot mula sa mga kalahok upang matiyak ang kanilang pag-unawa at pagsang-ayon. Isasaalang-alang din ang iskedyul ng mga mag-aaral upang hindi maantala ang kanilang regular na gawain.

Kasabay nito, makikipagtulungan ang mga mananaliksik sa mga administrador ng paaralan at guro upang planuhin at maisakatuparan ang interbensyon sa paraang kapaki-

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

pakinabang sa mga mag-aaral. Tinitiyak din ng mga mananaliksik na susundin ang mga etikal na pamantayan tulad ng respeto, pahintulot, benepisyo, at pagiging kompidensiyal.
Sa huli, nakita ang positibong epekto ng Play-Based Learning sa pag-unlad ng kasanayan ng mga mag-aaral sa pagbasa, partikular sa pagbabaybay, pagkilala ng tunog, at pang-unawa ng salita. Ipinapakita rin nito ang kahalagahan ng kolaborasyon sa pagitan ng mga guro, administrador, at mag-aaral sa pagpapaunlad ng kasanayang pang-akademiko.

Week 1 Sound Blending	Week 2 Sound Blaster
Ang interbensyong ito ay tumutulong sa mga mag-aaral na pagdugtung-dugtungin ang tunog ng mga letra upang mabuo ang salita. Layunin nitong mapaunlad ang kanilang kakayahan sa pagbasa sa pamamagitan ng tamang pagbigkas ng bawat tunog.	Sa interbensyong ito, binibigyang-diin ang mabilisang pagtukoy sa tunog ng letra at kaukulang salita gamit ang website. Nagsisilbi itong ehersisyo sa pagbilis ng pagde-decode ng mga salita.
- Natutunan ng mga mag-aaral kung paano pagdugtungin ang mga tunog upang makabuo ng salita,lumawak ang kanilang kaalaman sa pagbigkas ng tamang tunog ng letra at naging pamilyar sila sa mga tunog ng patinig at katinig.	-Nahasa ang bilis at katumpakan sa pagkilala ng mga tunog,natutunan ng mga mag-aaral ang tamang asosiayon ng tunog at letra at naginv mas mabilis silang bumasa ng mga simpleng salita.

Week 3 Sound It Out	Week 4 Pagsasanib ng Tatlong Interbensyon
Tinuturuan ng interbensyong ito ang mga mag-aaral na paghiwa-hiwalayin ang tunog ng isang salita upang maunawaan ang estruktura nito. Tinutulungan silang magsanay sa pagbasa batay sa pagkakaunawa sa mga tunog.	Sa linggong ito, pinagsanib ang tatlong interbensyon upang mapalalim ang kasanayan sa pagbasa. Ang pagsasanib ay nakatulong sa pagpapalawak ng bokabularyo, pag-unawa, at pagkatuto ng wastong tunog ng salita.
-Natutong hatiin ng mga mag-aaral ang salita sa mga bahagi ng tunog (segmenting),napahusay ang kanilang kasanayan sa pagbabaybay ng salita gamit ang tunog at naging mas tiyak sila sa pagtukoy ng mga letra sa salita.	Naging mas epektibo at makabuluhan ang pagbasa ng mga mag-aaral,naipakita ang mas malalim na pag-unawa sa estruktura ng salita at Naitaguyod ang tiwala sa sarili sa pagbasa sa pamamagitan ng pagsasanay gamit ang website.

METODOLOHIYA

Ang kabanatang ito ay naglalarawan ng metodolohiya na ginamit sa pag-aaral. Kabilang dito ang disenyo ng pananaliksik, lokasyon ng pagsusuri, mga kalahok sa pananaliksik, mga kagamitan sa pagkuha ng datos, pamamaraan ng pagkuha ng impormasyon, pagsusuri ng datos, at mga estadistikal na kasangkapan. Upang makamit ang masusing pang-unawa, ang pagkakaroon ng isang maayos at matibay na programa ay magdudulot ng mataas na kalidad sa pagganap ng mga mag-aaral, at ang tamang estratehiya ay pagtitibayin ng mananaliksik para sa pagsusuring ito.

DISENYO NG PANANALIKSIK

Ang pananaliksik na ito ay gumagamit ng pre-experimental na disenyo upang suriin ang epekto ng isang interbensyon sa pag-unawa sa binasa ng mga mag-aaral. Isasagawa ito sa pamamagitan ng pre-test at post-test sa iisang grupo, kahit walang kontrol na grupo. Layunin nitong matukoy ang potensyal na epekto ng interbensyon bilang paunang hakbang bago ang mas masusing pag-aaral (Campbell & Stanley, 1963).

Sa pag-aaral na ito, ginamit ang pre-test at post-test na disenyo upang masukat ang epekto ng Play-based learning sa kamalayan sa ponema ng mga mag-aaral. Isinagawa ang pre-test bilang panimulang sukatan, sinundan ng mga aktibidad na nakabatay sa ponema at ang mismong interbensyon. Pagkatapos nito, isinagawa ang post-test upang matukoy ang naging pagbabago sa kakayahan ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan nito, nasuri kung naging epektibo ang Play-based learning sa pagpapabuti ng kanilang kasanayan

Sampol at Populasyon

Sa pag-aaral na ito, mayroong isang pangkat ang naging partisipante, ito ay base sa resulta ng Philippine Informal Reading Inventory (Phil-IRI) na isinagawa ng mananaliksik. Base sa datos mula sa tatlo na seksyon ng ikapitong baiting ay may tatlongpu't tatlo (33) na pagkabigo o mababa ang antas ng pagbasa at pagkatuto. Ang tatlongpu't tatlo (33) na mag-aaral na ito ay magiging partisipante at bibigyan ng interbensyon.

Talahanayan 1
Distribusyon ng mga Respondente

Baitang	Populasyon	Sampol	Bahagdan
7- Amythest	33	33	100% by

Napili namin ang Baitang 7 - Seksyon Amethyst batay sa aming obserbasyon na maraming mag-aaral sa seksyong ito ang may kakulangan sa kasanayang ponemiko gaya ng pagkilala sa tunog ng mga salita at paghahati ng pantig. Napansin din naming bukas sila sa mga interaktibo at masiglang paraan ng pagkatuto, kaya't angkop sa kanila ang play-based learning. Ang kanilang halo-halong antas ng kakayahan ay nagbibigay daan upang masuri ang bisa ng estratehiya sa iba't ibang uri ng mag-aaral. Bukod dito, sapat ang bilang ng mag-aaral upang maisagawa ang mga aktibidad sa loob ng klase. Dahil dito, naniniwala kaming magiging epektibong kalahok ang seksyong ito sa aming pananaliksik.

Instrumento ng Pananaliksik

Ayon kay Fraenkel et al., (2012), ang mga *self-made instruments* tulad ng mga pagsusulit, *observation checklists,* at *feedback forms* ay maaaring gamitin sa mga *action research*, basta't sinigurong dumaan ang mga ito sa proseso ng balidasyon upang masiguro ang kanilang *reliability* at *validity*. Sa pananaliksik na ito, ginamit ang isang *pre-assessment* at

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

post-assessment na naglalaman ng mga tanong ukol sa *visual literacy* upang masukat ang partisipasyon ng mga mag-aaral sa mga aktibidad, at *feedback forms* upang makuha ang kanilang opinyon tungkol sa interbensyon. Bukod pa rito, bago gamitin ang *survey questionnaire*, ito ay dumaan sa validation mula sa mga panel ng pananaliksik at isinagawa ang *pilot test* upang matiyak ang bisa at pagiging maaasahan ng mga resulta mula sa *questionnaire* na ginamit. Kaya isang sikat na instrumento sa pananaliksik na ginagamit upang masukat ang mga opinyon, saloobin, o pananaw ng mga kalahok. Ito ay ipinakilala ni **Rensis Likert** noong 1932 sa kanyang artikulo na pinamagatang *A Technique for the Measurement of Attitudes,* kasali na rito ang *range of means* at *descriptive level interpretation.*

Range of Means	Descriptive Level	Interpretation
91 – 100	Napakataas	Ang antas ng kakayahan ng mga mag-aaral na gamitin ang angkop na tunog ng salita ay laging naipapakita.
76 – 90	Mataas	Ang antas ng kakayahan ng mga mag-aaral na gamitin ang angkop na tunog ng salita ay madalas naipapakita.
61 – 75	Katamtaman	Ang antas ng kakayahan ng mga mag-aaral na gamitin ang angkop na tunog ng salita ay minsan lang naipapakita.
51 – 60	Mababa	Ang antas ng kakayahan ng mga mag-aaral na gamitin ang angkop na tunog ng salita ay bihirang naipapakita.
0 – 50	Napakababa	Ang antas ng kakayahan ng mga mag-aaral na gamitin ang angkop na tunog ng salita ay hindi naipapakita.

Lokasyon ng Pananaliksik

Isinagawa ang pananaliksik na ito sa Magatos Integrated School. Sa paaralang ito, napapansin ng mananaliksik na karamihan sa mga mag-aaral ay nagkakaroon ng kahirapan sa kasanayang pakikinig

Hakbang ng Paglikom ng Datos

Ang isang experimental na pananaliksik ay kinakailangang makakuha at makalikom ng mga datos sa sistematikong paraan upang masiguro ang katumpakan, kabisaan at ikatatagumpay ng pananaliksik. Matapos nalaman ang problema at natukoy ang mga respondente sa aksyong pananaliksik na ito, isinagawa ng mga mananaliksik ang isang pre-test ng mga mag-aaral batay sa obserbasyon at interbyu na nakaap ng mga mananaliksik. Pagkatapos nito, nag-plano ang mananaliksik na mapabuti ang kanilang kasanayan sa ponema gamit ang interbensyong *Play-based learning*

Pagkatapos ng interbensyon ay nagsagawa muli ng post-test ang mga mananaliksik sa pamamagitan ng paggawa ng aktibidad kaugnay sa kasanayang pakikinig sa mga mag-aaral. Makikita sa kanilang ginawa kung ang interbensyong isinagawa ay epektibo, may pagkakaiba ba sa ginawang pretest, at nabago ba ang kanilang kasanayan sa pakikinig pagkatapos ng interbensyon

Bukod pa rito, bago isinagawa ang pagsusuri ng mga datos at pagkonsidera sa mga pagkukunan ng datos na kakailanganin para sa pananaliksik, ang manuskrito at mga tala sa napiling pag-aaral ay idinaan muna sa ibayong pagsisiyasat mula sa lupon ng tagapagsuri ng Kapalong College of Agriculture, Sciences, and Technology, upang masiguro na ang isinagawang pag-aaral ay susunod sa angkop na mga proseso, hindi lalabag sa mga alintuntuning pang-etika at masigurong maprotektahan ang mga magiging materyal at paaralan na mapapabilang sa pag-aaral

Panghuli, ay masusing binalikan ang pagkasuri ng mga datos at nakuha ang lahat ng pagpapakahulugan ng lahat ng sagot sa mga tanong ng pananaliksik, nakabuo ng konklusyon at rekomendasyon para sa mga pananaliksik sa hinaharap na may parehong pokus ng pag-aaral. Sinigurado na ang resulta ng pananaliksik na ito ay nabalida at nasuri ng mga dalubhasa. Ito ay upang maiiwasan ang hindi pantay na tugon sa pananaliksik at makumpirma ang pananaw at konklusyon ng mananaliksik.

Istatistikal na Tritment ng mga Datos

Ang mga sagot sa bawat bilang ng mga talatanungan ay itatala nang naayon sa layunin ng pag-aaral. Ang resulta ay susuriin at bibigyang-pagpapakahulugan gamit ang istatistikal tool sa pagkalkula ng mga datos upang masukat ng mananaliksik na may 0.05 na antas ng katiyakan, Mean. Ginamit ito upang kalkulahin ang kabuoang datos ng baryabol sa pag-aaral. nang sa gayon ay malaman ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino sa pre-test at post-test.

Mean. Ginamit ito upang malaman ang pangunahing impormasyon tungkol sa perpormans ng pangkat bago at matapos ang interbensyong ginawa. Ito rin ang gagamitin upang ilarawan ang resulta ng *pre-test* at *post-test.*

Standard Deviation. Sinukat nito ang pagkakaiba-iba ng mga puntos ng mag-aaral mula sa, mean upang matukoy kung gaano kalawak ang pagkalat ng kanilang mga resulta sa pre-test at post-test.

Paired T-test. Ginamit ito upang suriin ang istatistikal na pagkakaiba sa pagitan ng dalawang grupo o kondisyon. Ito rin ay nakatulong upang tukuvin ang makabuluhang pagkakaiba sa pre-test at post-test ng mga mag-aaral na nasa baitang-7 ng Magatos Integrated School kaugnay sa kaalaman nito sa wastong pagbigkas ng mga salita.

Cohen's d. Ginamit ito upang sukatin ang laki ng epekto ng interbensyon sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

ng Cohen's d. natukoy, kung gaano kalakas ang epekto, ng Filipino Sound Blending Game, Sound Blaster, at Sound It Out Game sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong bigkas ng mga salita sa Filipino.

MGA RESULTA AT DISKUSYON

Resulta ng Pre-Test

Inilalahad sa kabanatang ito ang resulta o datos na nakuha sa pag-aaral. Ang kabanatang ito ay nagpapakita ng data sa antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *pre-test* ng eksperimental na grupo bago isasagawa ang interbensyong *Play-Based Learning*; ang antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *post-test* ng eksperimental na grupo matapos ang pagpapatupad ng interbensyong *Play-Based Learning*; ang makabuluhang pagkakaiba ng marka sa pagitan ng *pre-test* at *post-test* ng eksperimental na grupo bago at matapos maisagawa ang interbensyong *Play-Based Learning*; at ang naging pananaw at karanasan ng mga mag-aaral hinggil sa bisa at epektibong paggamit ng *Play-Based Learning*bilang interbensyon sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino.

Research Objective No.1 Ano ang antas ng phonemic awareness ng mga mag-aaral bago ipatupad ang play-based learning batay sa resulta ng pre-test?

Batay sa resulta ng Talahanayan 2, malinaw na makikita ang pagkakaiba ng distribusyon ng mga marka ng mga mag-aaral sa pre-test. Sa pre-test, karamihan sa mga mag-aaral ay nakakuha ng mababababang marka. Halimbawa, ang pinakamaraming bilang ng mag-aaral ay nakakuha ng iskor na 10 (18%), kasunod ng 7 (14%), 5 (10%). Ipinapakita nito na bago pa maisagawa ang interbensyon, ang pangkalahatang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa paksa ay nasa mababang lebel.

Talahanayan 2.
Mean Average of the Scores in Pre-test

Pre-test		
Score	**Frequency**	**Percentage**
7	7	14.00%
8	5	10.00%
9	4	8.00%
10	9	18.00%
11	3	6.00%
12	5	10.00%
Kabuoan	**33**	**100%**
Kabuoang Mean		**47%**
Standard Deviation		**1.726**
Deskripsyon		**Napakababa**

Batay sa resulta ng Talahanayan 2, malinaw na makikita ang pagkakaiba ng distribusyon ng mga marka ng mga mag-aaral sa *pre-test*. Sa *pre-test*, karamihan sa mga mag-aaral ay nakakuha ng mababababang marka. Halimbawa, ang pinakamaraming bilang ng mag-aaral ay nakakuha ng iskor na 10 (18.00%), kasunod ng 7 (14.00%), 8, 12 (10.00%), 9, (8.00%), at panghuli na marka na nakuha ng mga mag-aaral ay 11 (6.00%). Nakakuha ang grupo ng kabuoang *mean* na 47% na may *standard deviation* na 1.726, na nagpapakita ng pangkalahatang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa paksa ay nasa katamtamang lebel bago isagawa ang interbensyon.

Ayon sa pag-aaral nina Schechter at Lynch (2023), limitado ang kasanayan ng mga mag-aaral sa phonemic awareness, lalo na sa pagkilala at pagmamanipula ng mga ponema na mahalaga sa pagbasa at pagsulat. Ang kakayahang ito, na pundasyon ng literasiya, ay nagiging hamon sa mga batang nag-aaral pa lamang bumasa, sapagkat ang mga tunog sa wika ay hindi laging hayag o madaling makilala. Sa mga mag-aaral na mula sa multilingguwal na konteksto, lalong lumalalim ang suliranin, dahil hindi lahat ng ponema sa Ingles ay matatagpuan sa kanilang unang wika. Dahil dito, nagkakaroon ng kalituhan, pagkakamali, at mabagal na pagkatuto sa pagbasa. Ang sistematikong pagtuturo at patuloy na pagsasanay sa phonemic awareness ay mahalaga upang matugunan ang suliraning ito at matulungan ang mga mag-aaral na umunlad sa kanilang literasiya.

Talahanayan 3
Summary Table on the Mean Scores and Descriptions for Indicators before the Implementation of the Intervention

Indicators	**Pre-test**	
	Average Percentage Scores(%)	**Description**
Manipulasyon sa Tunog ng Ponema	37%	**Napakababa**
Manipulasyon Ng Tunog	41%	**Napakababa**
Segmentasyon at Pagsasama-sama ng Tunog	53%	Mababa
Overall Percentage Score (%)	**47%**	**Mababa**

Ipinakita sa Talahanayan 3 ang *mean scores* bago ang interbensyon, kapansin-pansin ang malinaw na pagbaba sa antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong paggamit ng mga piling salitang Filipino. Sa *pre-test*, halos lahat ng *indicator* ay nasa saklaw ng mababang porsyento (41–51%), na nangangahulugang ang kaalaman sa *phonemics awareness* ng mga salita sa Filipino ay bihirang naipapakita ng mga mag-aaral. Katulad nito, ang paggamit ng Manipulasyon sa Tunog ng Ponema, Manipulasyon Ng Tunog, at Segmentasyon at Pagsasama-sama ng Tunog ay may markang mababa, kaya't malinaw na kinakailangan ng interbensyon upang mapabuti ang kanilang kasanayan.

Ayon kina Alvarez at Santiago (2021), ang manipulasyon sa tunog ng ponema ay mahalagang kasanayan sa paglinang ng phonemic awareness ng mga mag-aaral, na nakatutulong sa kanilang kakayahang bumasa at umunawa ng salita. Ipinakita sa kanilang pag-aaral na sa pamamagitan ng mga larong pangwika na nagsasanay sa pagdaragdag, pagbawas, at pagpapalit ng tunog, napabibilis ang pagkatuto sa pagbasa. Dagdag pa nina Garcia at De Luna (2022), ang sistematikong pagtuturo ng ponemikong manipulasyon ay partikular na epektibo sa mga batang nahihirapan sa pagde-decode ng salita. Sa kanilang pananaliksik, napatunayang ang konkretong

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

pagsasanay sa pagbago ng mga tunog ay nagpapalakas sa koneksyon ng tunog at letra sa isipan ng bata. Kapwa inirerekomenda ng dalawang pag-aaral ang integrasyon ng ponemikong manipulasyon sa mga aralin sa pagbasa.

Ayon kina Ehri at McCormick (2020), ang manipulasyon ng tunog tulad ng pagdaragdag, pagtatanggal, at pagpapalit ng ponema ay mahalagang kasanayan upang mapaunlad ang phonemic awareness ng mga mag-aaral. Binibigyang-daan ng mga gawaing ito ang mga bata na maging sensitibo sa mga tunog ng wika, na siyang pundasyon ng pagbasa at pagbaybay. Sa ganitong paraan, natututo silang tukuyin at paglaruan ang mga tunog sa salita bago pa man nila ito maisulat o mabasa. Dagdag pa rito, binigyang-diin ni Lane (2021) na ang regular na pagsasanay sa manipulasyon ng tunog ay tumutulong sa mga mag-aaral na magtagumpay sa dekodong aspeto ng pagbasa. Kapag mataas ang phonemic awareness ng mga mag-aaral, mas nagiging madali para sa kanila ang pag-unawa at pagproseso ng nakasulat na wika.

Research Objective 2. Ano ang antas ng phonemic awareness ng mga mag-aaral matapos ipatupad ang play-based learning batay sa resulta ng post-test?

Talahanayan 4
Mean Average of the Scores in Post-Test

Score	Frequency	Percentage
15	1	2.00%
16	8	16.00%
17	8	16.00%
18	5	10.00%
19	9	18.00%
20	2	4.00%
Kabuoan	**33**	**100%**
Kabuoang Mean		**88%**
Standard Deviation		**1.370**
Deskripsyon		**Mataas**

Makikita sa Talahanayan 4 na ang pinakamataas na nakuhang marka sa pagsusulit ay 20 na may *frequency* o bilang ng mag-aaral na nakakuha ay 2 na may bahagdan na 4.00%. Ibig sabihin, dalawa lamang ang mag-aaral na nakakuha sa pinakamataas na marka at ito ay pasado. Samantala, ang may pinakamababang marka naman na nakuha ay 15 na may *frequency* na 4 at may 2.00% na bahagdan. Bagaman ito ay mas mataas kung ikukumpara sa naging resulta ng *pre-test* ito pa rin ay hindi pumasa. Sa kaparehong banda, makikita naman na ang kadalasang markang nakuha ng mga mag-aaral ay 19 na may *frequency* na 9. Ito ay pumasa sapagkat ang pasadong marka ay 18. Sa kabuoang bilang ng populasyon na 33, 16 lamang ang pumasa sa *post-test*.

Ayon kay Snow (2022), ang segmentasyon ng tunog ay tumutulong sa mga mag-aaral na matukoy at maunawaan ang mga indibidwal na ponema sa isang salita, na mahalaga sa pagbibigay ng kahulugan at tamang pagbigkas ng mga salita. Sa kabilang banda, ipinaliwanag ni Walker (2023) na ang pagsasama-sama ng tunog o blending ay nagpapalakas sa kakayahan ng mga batang bumasa sa pamamagitan ng pagsasanay na pag-ugnayin ang mga tunog upang makabuo ng salita. Ang dalawang kasanayang ito ay pundasyon ng phonemic awareness at itinuturing na kritikal sa maagang pag-unlad ng pagbasa. Kapag naisasama sa araw-araw na gawain sa klase, napapabuti nito ang decoding at word recognition skills ng mga mag-aaral. Dahil dito, inirerekomenda ng mga eksperto ang malinaw at sistematikong pagtuturo ng segmenting at blending sa mga unang baitang. Ito ay mahalagang hakbang upang makamit ng mga bata ang kasanayang pang-unawa sa binabasa.

Talahanayan 5
Summary Table on the Mean Scores and Descriptions for Indicators after the Implementation of the Intervention

Indicators	Average Percentage Scores(%)	Description
Manipulasyon sa Tunog ng Ponema	84%	Mataas
Manipulasyon Ng Tunog	88%	Mataas
Segmentasyon at Pagsasama-sama ng Tunog	89%	Mataas
Overall Percentage Score (%)	**88%**	**Mataas**

Ipinakita sa Talahanayan 5 ang mean scores at deskriptor ng mga mag-aaral pagkatapos isagawa ang interbensyon. Kapansin-pansin ang mataas na antas ng kasanayan sa pagkilala at pagbubuo ng mga tunog sa mga salitang Filipino, na nagpapahiwatig ng kaalaman sa phonemic awareness. Sa naging resulta ng post-test, makikita na karamihan sa mga indicator ay nasa saklaw ng mataas na porsyento (76–90%), na nangangahulugang nagkaroon ng malinaw na pag-unlad sa kakayahan ng mga mag-aaral na magproseso ng mga tunog sa loob ng salita. Sa kabila nito, ang mga bahagi tulad ng *Manipulasyon ng Tunog ng Ponema*, *Pagbabago ng Tunog*, at *Segmentasyon at Pagsasama-sama ng Tunog* ay nanatiling may mataas na marka, na patunay na ganap na napapaunlad ang ilang aspekto ng phonemic awareness. Ipinapakita ng mga datos na mahalaga ang tuloy-tuloy na interbensyon upang mapalalim pa ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa tunog ng wika at sa pagbasa ng mga masalimuot na teksto sa Filipino.

Ayon kay Slavin (2018), ang epektibong interbensyon sa pagtuturo ay nagdudulot ng makabuluhang pagtaas sa academic performance ng mga mag-aaral, lalo na kapag ito ay nakatuon sa mga espesipikong kasanayan tulad ng phonemic awareness. Binibigyang-diin niya na ang pagmonitor ng progreso gamit ang pre-test at post-test ay mahalaga upang matukoy ang tagumpay ng mga istratehiya sa pagtuturo. Ang pag-angat ng marka mula sa pre-test patungong post-test ay palatandaan ng positibong epekto ng interbensyon.

Dagdag ni Gillon (2017 na ang phonemic awareness ay isang pundamental na kasanayan na kailangang mapahusay upang

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

maging matagumpay sa pagbabasa at pagsulat. Ayon sa kanya, ang mga interbensyon na nakatuon sa phonemic awareness ay epektibo sa pagpapabuti ng literacy skills ng mga mag-aaral, na maaaring makita sa pagtaas ng kanilang mga marka sa mga pagsusulit. Mahalaga rin ang paggamit ng pre-test at post-test upang masukat ang progreso at epekto ng interbensyon.

Research Objective No.3 Ano ang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pre-test at post-test scores upang malaman kung may positibong epekto ang Play-based Learning sa kanilang pagkatuto?

Talahanayan 6
Significant Difference Between the Pre-test and Post-test Scores.

Type of Test	*N*	*df*	*Mean*	*Mean difference*	*SD*	*t-value*	*P-value*	*Cohen's d*	*Decision α=0.05*
Post-test	33	3	17.576	8.243	1.370	22.012	<.001	0.694	Significant
Pre-Test	33	2	9.333		1.726				

Batay sa Talahanayan 6, isinagawa ang *Paired Samples T-Test* upang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng marka ng mga mag-aaral sa *pre-test* at *post-test* matapos ang isinagawang interbensyon. Ayon sa resulta, ang nakuha na *t-value* ay 22.012 na may *degree of freedom (df)* na 32 at *p-value* na mas mababa sa .001. Ang *p-value* na ito ay mas mababa kaysa sa karaniwang antas ng kahalagahan ($\alpha = 0.05$), kaya't ito ay nangangahulugang may estadistikong makabuluhang pagkakaiba sa *performance* ng mga mag-aaral bago at pagkatapos ng interbensyon. Sa madaling salita, ang pagtaas ng marka sa *post-test* ay hindi bunga ng pagkakataon lamang, kundi bunga ng epektibong implementasyon ng interbensyon o pagtuturo.

Ang nakalkulang cohen's d na 0.694 ay nagpapahiwatig ng napakalaking epekto. Bnigyang-turing nito na ang ipinatupad na interbensyon sa pag-aaral ay may napakalakas na epekto sa pagganap ng mga mag-aaral. Binibigyang-diin ng resultang ito ang bisa ng *Game-based Learning* na interbensyon at ang potensyal nito na lubos na mapahusay ang kasanayan ng mga mag-aaral sa *phonemic awareness*.

Samantala, isinagawa rin ang *Test of Normality* gamit ang *Shapiro-Wilk test* upang tiyaking nasusunod ang isa sa mga pangunahing asumpsyon ng *t-test*, na ang mga datos ay dapat mula sa populasyong may normal na distribusyon. Ang nakuha na *W value* ay 0.971 at ang p-value ay 0.509 para sa *post-test scores*. Dahil ang *p-value* ay mas mataas sa 0.05, nangangahulugan ito na hindi nagkakaroon ng makabuluhang paglihis sa normalidad, kaya ang paggamit ng *t-test* ay itinuturing na naaangkop at maaasahan.

Sa madaling sabi, ang resulta ng *Paired Samples T-Test* ay nagpapakita ng makabuluhang pagtaas sa akademikong *performance* ng mga mag-aaral mula *pre-test* patungong *post-test.* Kalakip ng positibong resulta ng *normality test*, masasabing mapagkakatiwalaan at *valid* ang estadistikong pagsusuri. Ipinapakita nito na naging epektibo ang isinagawang interbensyon sa pagpapahusay ng *phonemic awareness* ng mga mag-aaral sa paggamit ng salitang Filipino.

Research Objective No.4. Makakakuha ng mahahalagang pananaw mula sa mga mag-aaral hinggil sa pagiging epektibo ng Play-Based Learning bilang estratehiya pagpapahusay ng pagbasa at pagkilalala sa tunog pati na rin ang kanilang mga rekomendasyon para sa pagpapabuti nito.

Upang masagot ang tanong sa pananaliksik, nagsagawa ng indibidwal na panayam sa mga partisipante upang makuha ang kanilang mga sagot kaugnay ng kanilang pananaw, obserbasyon at karanasan sa epekto ng Play-Based Learning sa ika-7 na baitang. Ang mga pangunahing tema at mga halimbawang pahayag para sa tanong sa pananaliksik bilang 4 ay ipinakita sa Talahanayan 6.. Ibinahagi ng mga kalahok ang kanilang mga sagot batay sa kanilang sariling karanasan at obserbasyon sa naturang interbensyon. Mula sa mga sagot ng mga kalahok, lumitaw ang limang pangunahing tema: Nagpupukaw ng interes sa pagkatuto sa pamamagitan ng laro, nagpapaunawa sa mga tunog at konsepto sa pamamagitan ng interaktibong laro, nagpapadali ng pagkatuto sa pamamagitan ng masayang laro, paghain ng suporta sa pagkatuto gamit ang audio-visual na kagamitan nakikitang, at sound blending game ay epektibo sa pagkatuto.

Lumabas sa pag-aaral, ang unang temang **nagpupukaw ng interes sa pagkatuto sa pamamagitan ng laro.** Sa mga pahayag ng kalahok, malinaw na mas nagiging bukas sila sa pagsasanay sa tamang pagbigkas ng mga salitang Filipino kapag ito ay isinasaayos sa kontekstong makatao at masaya, gaya ng mga larong pangwika. Ang mga interaktibong gawain tulad ng sound-matching games, rhyming activities, at tongue twisters ay tumutulong sa kanila upang unti-unting maunawaan at mailapat ang wastong tunog, diin, at ritmo ng mga salita.

Sa katunayan ito ay sinuportahan nina Toquero at Sonsona (2021) na ang play-based learning ay hindi lamang nakatuon sa kasiyahan kundi nagsisilbing *pedagogical tool* na nagpapalalim sa pag-unawa ng mga mag-aaral sa wika. Sa pamamagitan ng malikhain at makabuluhang laro, nagkakaroon sila ng pagkakataong gamitin ang wika sa iba't ibang konteksto mula sa pag-uusap, paglalarawan, hanggang sa pagsunod sa panuto. Dahil sa kikalikasang di-pormal ng ganitong estratehiya, nababawasan ang takot ng mga bata na magkamali, kaya mas nagiging malaya silang magsalita, magtanong, at magpahayag. Sa huli, ito ay nagreresulta sa mas mataas na antas ng *linguistic confidence* at mas matatag na pundasyon sa pagbasa at pagsulat.

Talahanayan 7
Pananaw Ng Mga Mag-Aaral Sa Interbensyong Play-Based Learning Sa Pagpapahusay Ng Kanilang Kasanayan Sa Phonemic Awareness

Mga Nabuong Tema	Mga Sumusuportang Pahayag
Nagpupukaw ng Interes sa Pagkatuto sa Pamamagitan ng Laro	• *"Masaya po ako sa mga laro kasi natututo kami habang nag-eenjoy. Hindi po namin naramdaman na nag-aaral kami, parang laro lang po siya. Sa bawat laro po, may natutunan*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

	akong bagong bagay at naging mas madali ang mga bagay na mahirap po sa akin noon." (P_01) • *"Masaya po akong natututo sa mga laro kasi nakakapag-isip kami ng mabilis at natutulungan namin ang isa't isa. Parang hindi po siya boring kasi may kasamang laro at hindi puro lecture." (P_02)* • *"Ang saya po kasi hindi lang basta mag-aaral kami, kundi nagsasama-sama pa kami at natututo ng sabay-sabay. Nagiging mas madali po sa amin ang mga bagay na mahirap kapag nakikipagtulungan kami sa laro." (P_05)*
Nagpapaunawa sa mga Tunog at Konsepto sa Pamamagitan ng Interaktibong Laro	• *"Kahit po naglalaro kami, natututo po kami ng mabilis kasi nakikita namin kung paano ginagamit ang mga tunog at salita sa laro." (P_07)* • *"Gusto ko po yung mga laro kasi hindi kami nahihirapan. Pagkatapos po ng laro, nagiging mas klaro po sa akin ang mga tunog ng salita at ang mga letra." (P_08)* • *Nakatulong po ito sa mas madali kong maunawaan ang tunog na nagpapablis ng pagkatuto."(P_09)*
Nagpapadali ng Pagkatuto sa Pamamagitan ng Masayang Laro	• *"Mas naging madali po para sa akin na matutunan ang mga tunog ng mga salita kasi po, sa laro, mas naging interesting siya."(P_03)* • *"Hindi ko po namalayan na nag-aaral kami dahil ang saya ng laro, at natututo pa kami."(P_04)* • *"Habang naglalaro po kami, mas madaling tumatak sa utak ko ang mga tunog ng mga letra."(P_05)*
	• *"Ang saya po kasi hindi kami tinutok lang sa mga libro, at natututo kami sa pamamagitan ng laro."(P_07)*
Paghain ng Suporta sa Pagkatuto Gamit ang *Audio-Visual* na Kagamitan	• *"Ang aking rekomendasyon ay gumamit ng mga speakers upang malinaw na marinig ng mga mag-aaral ang mga tunog habang naglalaro."(P_01)* • *"Ang aking rekomendasyon ay magbigay ng visual aids tulad ng flashcards na may mga larawan na nauugnay sa mga tunog upang mas madaling matutunan ng mga mag-aaral."(P_04)* • *"Ang aking rekomendasyon ay gumamit ng mga printout na may mga larawan at mga letra upang mas madali nilang matutunan ang sound blending."(P_05)*
Nakikitang and *Sound Blending Game* ay Epektibo sa Pagkatuto	• *"Pinili ko po ang Sound Blending Game kasi po habang naglalaro kami, nakakatuwa pa at nagiging mas madali po sa akin ang matutunan ang mga tunog ng mga letra."(P_04)* • *"Ang Sound Blending Game po ang paborito ko kasi habang naglalaro kami, natututo akong pagdugtungin ang mga tunog at nakakatuwa po siyang gawin."(P_05)* • *"Masaya po ako sa Sound Blending Game kasi po habang naglalaro kami, natututo po kami ng mabilis at nagiging mas magaan ang pag-intindi ko sa mga tunog."(P_06)* • *"Gusto ko po ang Sound Blending Game kasi po natututo kami ng sabay-sabay at kahit mahirap, nagiging mas madali po ang bawat tunog dahil sa laro."(P_07)*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

	• *"Pinakapaborito ko po ang Sound Blending Game dahil sa laro po natutunan kong mas mabilis ang tamang tunog ng mga salita, at nakatulong po ito sa mas madali kong pagkatuto."(P 09)*

Dagdag pa ni Santiago (2019) nagpapahiwatig na ang patuloy at sistematikong pagsasanay sa tunog ng wika ay may mahalagang papel sa paghubog ng kasanayang lingguwistiko ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng makabuluhang gawain tulad ng rhyming games, sound matching, at syllable clapping, nahuhubog ang kanilang kakayahang mag-analisa at magmanipula ng mga tunog—isang pundasyon ng phonological awareness. Ang ganitong kasanayan ay hindi lamang nakatutulong sa pagbasa at pagbaybay, kundi pati sa pag-unawa sa estruktura ng wika na ginagamit nila sa pang-araw-araw na komunikasyon.

Lumitaw mula sa mga pahayag ng mga kalahok ang temang **nagpapaunawa sa mga tunog at konsepto sa pamamagitan ng interaktibong laro** ay nakatutulong upang mapadali at mapabilis ang pag-unawa sa mga tunog ng wika. Ang mga ganitong gawain ay nagbibigay-linaw sa koneksyon ng mga tunog (phonemes) at titik (graphemes) na mahalaga sa paglinang ng phonemic awareness. Sa masaya at positibong kapaligirang likha ng laro, nababawasan ang kaba o takot ng mga mag-aaral sa pagbigkas, kaya mas nagiging bukas sila sa aktibong pag-eensayo ng wika at pag-unawa sa mga tunog nito.

Pinatutunayan ito ng pananaliksik nina Alcantara at Dela Cruz (2020), kung saan napatunayang epektibo ang game-based phonics instruction sa pagpapahusay ng phonemic awareness ng mga mag-aaral sa elementarya. Ayon sa kanila, ang paggamit ng mga larong may kaugnayan sa tunog at titik ay tumutulong sa mga mag-aaral na matukoy, maulit, at magamit ang mga ponema sa makabuluhang konteksto. Dagdag pa rito, ayon kay Reyes (2022), ang interactive play-based tasks sa pagtuturo ng Filipino ay hindi lamang nagpapasigla ng interes ng mga mag-aaral, kundi nagbibigay rin ng natural na paraan upang mahasa ang pandinig sa mga tunog, maging sa malalalim o di-karaniwang salita.

Batay sa mga tugon ng mga kalahok mula sa in-depth interviews, lumitaw na ang **paggamit ng masayang laro bilang interbensyon ay epektibong nagpapadali ng pagkatuto.** Sa pamamagitan ng laro, nagiging mas komportable at motivated ang mga mag-aaral na matuto dahil naisasabuhay nila ang mga konsepto sa isang masaya at hindi nakaka-pressure na kapaligiran. Ang masayang laro ay hindi lamang nakapagpapalawak ng kaalaman kundi nagpapalakas din ng kumpiyansa ng mga mag-aaral sa kanilang kakayahan, na siyang nakatutulong upang mas maipakita nila ang kanilang natutunan nang may positibong pananaw.

Sinusuportahan ito ni Valdez (2021) na nagsabing ang mga laro ay nagbibigay ng pagkakataon sa mga mag-aaral na mas madaling matanggap at maintindihan ang mga bagong kaalaman dahil ang proseso ng pagkatuto ay hindi pahirapan kundi isang masayang karanasan. Kaugnay nito, ipinunto ni Cruz at Bautista (2022) na ang integrasyon ng masayang laro sa pagtuturo ay nagdudulot ng mas mataas na antas ng partisipasyon, at ito ay nagreresulta sa mas mabilis at mas epektibong pagkatuto lalo na sa mga batang nasa mababang antas ng edukasyon.

Mula sa mga rekomendasyon ng mga kalahok, makikita ang malakas na **panukala na gamitin ang mga audio-visual na kagamitan** upang mapadali at mapahusay ang pagkatuto ng mga mag-aaral, lalo na sa larangan ng phonemic awareness. Iminungkahi nila ang paggamit ng mga speaker upang malinaw na marinig ng mga mag-aaral ang mga tunog habang naglalaro, na nagpapalakas ng kanilang pakikinig at pag-unawa sa mga tunog ng salita. Kabilang din sa mga suhestiyon ang paggamit ng visual aids gaya ng flashcards, printouts na may larawan at letra, at mga posters o charts na nakapaskil sa silid-aralan upang mas madaling maunawaan at matandaan ng mga mag-aaral ang tamang pagbigkas at sound blending.

Ang mga ganitong rekomendasyon ay sinusuportahan ng pag-aaral nina Garcia at Santos (2021), na nagsasabing ang audio-visual materials ay epektibong nakapagpapataas ng atensyon at interes ng mga mag-aaral, kaya't mas nagiging masigla ang kanilang pagkatuto. Pinagtibay naman ni Lopez (2023) na ang pagsasama ng mga biswal at auditory stimuli sa pagtuturo ay mahalaga sa paglinang ng listening at speaking skills, mga pundasyon ng phonemic awareness. Sa pamamagitan ng pagsasama ng mga kagamitan tulad ng flashcards at audio speakers, nagiging mas konkretong karanasan ang pag-aaral na nagreresulta sa mas mabilis at epektibong pagkatuto.

Batay sa isinagawang panayam, lumitaw na ang **Sound Blending Game ay itinuturing na isang mabisang estratehiya sa pagtuturo**, partikular sa pagbasa at pagkilala ng tunog ng mga titik. Ayon sa mga kalahok, ang ganitong uri ng laro ay nakatutulong upang mas maging aktibo at masigla ang mga mag-aaral sa kanilang pagkatuto. Mas naipapakita ng mga bata ang kanilang interes at natututo silang pag-ugnayin ang mga tunog upang makabuo ng salita. Ipinapakita ng mga pahayag ng mga guro at magulang na sa pamamagitan ng masayang laro, nagiging madali at makabuluhan ang pagkatuto.

Sa pag-aaral, ipinakita ni Cabansag na ang paggamit ng sound blending games ay epektibo sa pagpapahusay ng kakayahan ng mga mag-aaral sa pagbasa, lalo na sa mga unang baitang. Napatunayan sa resulta ng pananaliksik na mas naa-engganyo ang mga mag-aaral kapag ginamitan ng mga interaktibong laro na may kaugnayan sa tunog at pagsasanib ng mga titik.

Bukod dito,sa pananaliksik ni Abanilla (2022), ang paggamit ng mga phonemic games tulad ng sound blending bilang kasangkapan sa paglinang ng phonological awareness. Lumabas sa pag-aaral na ang mga larong ito ay nakatutulong hindi lamang sa pagbasa kundi pati na rin sa pagbuo ng kumpiyansa sa sarili ng mga batang mag-aaral habang natututo.

Sa kabuoan, ang mga rekomendasyong ito ay nagpapakita na ang paggamit ng audio-visual na suporta ay isang mahalagang

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

estratehiya upang maipadali ang pagkatuto ng mga tunog at wastong pagbigkas, at upang gawing mas engaging ang mga aktibidad sa silid-aralan.

Kasama sa kabanatang ito ang buod ng mga natuklasan sa mga resulta na sinuri ng mga mananaliksik na ibinigay na datos. Gayundin, ang konklusyon at rekomendasyon ng pag-aaral ay makikita sa kabanatang ito.

KONKLUSYON

Batay sa mga resulta ng pag-aaral, ang mababang mean na nakuha ng mga mag-aaral sa Ikapitong baitang sa *pre-test* ay nagpapakita ng pangangailangang pagtuunan ng pansin ang kanilang kasanayan sa *phonemic awareness.* Bago isagawa ang interbensyon, ipinakita ng mga mag-aaral ang napakababang antas ng kasanayan sa *phonemic awareness*, na may mean na marka sa *pre-test* na 9.333 (47%) at patuloy na kahirapan sa lahat ng indikador, partikular na sa mga aspekto tulad ng pagbasa at pagkatuto ng mga mag-aaral.

Gayunpaman, matapos ipatupad ang interbensyon, nakitaan ng kapansin-pansing pag-unlad ang mga mag-aaral, batay sa mas mataas na *mean* na marka sa *post-test* na 17.576 (88%) at mas mataas na antas ng pagganap sa lahat ng indekeytor, na ngayon ay napapabilang na sa kategoryang "Mataas." Pinagtibay pa ng estadistikang pagsusuri ang pagiging epektibo ng interbensyon, kung saan nakuhang p-value ay mas mababa sa <.001 at may napakalaking epekto (Cohen's d = 0.694), na nagpapakita na ang pag-unlad ay hindi lamang estadistikang makabuluhan kundi edukasyonal ding mahalaga. Pinatutunayan ng mga natuklasang ito ang bisa ng interbensyong *Play- based learning* sa pagpapahusay ng kakayahan at binibigyang-diin ang potensyal nito bilang isang mahalagang estratehiyang panturo sa pagtugon sa mga suliranin sa phonemic awareness sa antas sekondarya.

Sa isinagawang panayam, lumitaw na ang paggamit ng interaktibong laro ay epektibong nakapupukaw ng interes ng mga mag-aaral sa pagkatuto. Nagiging mas aktibo sila sa aralin at mas bukas sa pagtanggap ng kaalaman. Nakatutulong ito upang maging positibo ang kanilang pananaw sa pag-aaral.

Napag-alamang ang mga larong naglalaman ng tunog at kilos ay nakapagpapalinaw ng mga konseptong pangwika. Sa mga interaktibong aktibidad, mas madaling nauunawaan ng mga mag-aaral ang mga tunog, salita, at ugnayan ng mga ito, lalo na kung sinasamahan ng gabay ng guro at dagdag pa rito, ang mga larong ito ay nagpapabilis ng pagkatuto. Dahil masaya at kaaya-aya ang paraan ng pagtuturo, nababawasan ang kaba ng mga mag-aaral at mas nagiging handa silang matuto. Sa simpleng paraan, naihahatid ang mahahalagang kaalaman.

Lumitaw din na ang sound blending ay pinakaepektibo sa pagtuturo ng pagbasa. Sa pag-uugnay ng mga tunog upang makabuo ng salita, mas nahuhubog ang kakayahan ng mga mag-aaral sa pagbasa at pagbigkas.

Panghuli, napatunayang mahalaga ang audio-visual na kagamitan sa pagkatuto. Sa tulong ng mga tunog, larawan, at animasyon, mas malinaw at mas madaling maunawaan ng mga mag-aaral ang aralin, lalo na kung may kasamang gabay mula sa guro..

Sa kabuuan, ang implementasyon ng *Play-Based Learning* ay mabisang interbensyon sa pagtugon sa mga kahinaan ng mga mag-aaral sa phonemic awareness, na mahalaga sa kanilang pagkatuto sa pagbasa.

REKOMENDASYON

Batay sa mga natuklasan ng pag-aaral na ito, ilang mga rekomendasyon ang maaaring gawin upang higit na mapahusay ang karanasan sa pagkatuto at ang paglinang ng *phonemic awareness n*g mga mag-aaral sa ikapitong baitang. Sa ganitong paraan, inirerekomenda ang interbensyong *Play-Based Learning (Sound Blending, Sound Blaster, at Sound It Out)* na nagbibigay-daan sa mas aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa kanilang pagkatuto ng wika, tumutulong sa masusing pag-unawa ng tunog ng mga salita, at humuhubog sa pundasyong kasanayan sa pagbasa at pagsulat.

Ang interbensyong pinamagatang *Play-Based Learning (Sound Blending, Sound Blaster, at Sound It Out)* ay isang inobasyong iminungkahi ng mga mananaliksik upang matugunan ang suliranin sa mababang kakayahan ng mga mag-aaral sa pagkilala at pagsasanib ng mga ponema sa salita. Ang *Sound Blending* ay maaaring gamitin upang matulungan ang mga mag-aaral na pagdugtungin ang magkakahiwalay na tunog upang makabuo ng salita; ang *Sound Blaster* naman ay maaaring gamitin upang mapaunlad ang kasanayan sa pagkilala at pagdeperensya ng tunog sa mga salita sa paraang masigla at makabuluhan; habang ang *Sound It Out* ay maaaring gamitin sa paghahati ng mga salita tungo sa mga makabuluhang ponemikong bahagi na siyang pundasyon ng pag-unawa sa estruktura ng wika.

Bukod pa rito, ang pagsasagawa ng karagdagang aksyon-pananaliksik upang suriin ang pagiging epektibo ng interbensyong *Play-Based Learning (Sound Blending, Sound Blaster, at Sound It Out)* ay nararapat isaalang-alang upang mas mapalalim ang pag-unawa sa epekto nito sa phonemic awareness ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng mga larong pedagogikal na ito, nakita ng mga mananaliksik na ang interbensyon ay naglalayong makatulong sa paglinang ng kasanayang pangwika, mapataas ang kumpiyansa ng mga mag-aaral sa pagbigkas ng mga tunog, at makabuo ng matibay na pundasyon sa kasanayan sa pagbasa.

Bukod dito, dapat isaalang-alang ng mga institusyong pang-edukasyon ang pagbibigay ng propesyonal na pag-unlad para sa mga guro upang mapalawak ang kaalaman nila sa mabisang paggamit ng *Play-Based Learning (Sound Blending, Sound Blaster, at Sound It Out).* Ang ganitong pagsasanay ay maaaring magbigay sa mga guro ng mga kinakailangang kasanayan at kaalaman sa paggamit ng mga estratehiyang nakabatay sa laro na nagbibigay-tugon sa mga pangangailangang pangkaunlaran ng mga mag-aaral sa larangan ng wika at pagbasa. Dagdag pa rito, ang mga karagdagang pananaliksik ay dapat hikayatin upang tuklasin at idokumento ang mga pangmatagalang epekto ng ganitong interbensyon sa akademikong pagganap ng mga mag-aaral.

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

Panghuli, dahil sa matagumpay na pagpapatupad ng interbensyong *Play-Based Learning (Sound Blending, Sound Blaster, at Sound It Out)* sa pagpapahusay ng phonemic awareness ng mga mag-aaral, iminumungkahi ang paggamit nito bilang isang mabisang alternatibo o karagdagang estratehiya sa pagtuturo ng wika. Ang pagpapalawak ng paggamit nito at ang patuloy na eksplorasyon ng mga larong pedagogikal ay maaaring mag-ambag sa mas epektibo at kasiya-siyang karanasan sa pagkatuto para sa mga mag-aaral.

Ang mga rekomendasyon batay sa pag-aaral na ito ay binibigyang-diin ang kahalagahan ng pagsasama-sama ng mga makabagong estratehiya sa pagkatuto na nakabatay sa laro at makabuluhang interbensyon na tutugon sa paglinang ng kasanayang pangwika ng mga mag-aaral. Layunin nito na mahikayat ang aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa pagkatuto, mapalawak ang kanilang pag-unawa sa tunog ng wika, at maisakatuparan ang isang makabagong pamamaraan ng pagtuturo ng wika na mas akma sa kanilang yugto ng pag-unlad bilang mga batang mag-aaral.

TALASANGGUNIAN

1. *Amorim, A. N., Jeon, L., Abel, Y., Felisberto, E. F., Barbosa, L. N. F., & Dias, N. M. (2020). Using Escribo play video games to improve phonological awareness, early reading, and writing in preschool. Educational Researcher, 49(3), 188–197. https://doi.org/10.3102/0013189x20909824*
2. *Alcantara, M. L., & dela Cruz, R. J. (2020). Effectiveness of game-based phonics instruction in developing phonemic awareness among Grade 2 pupils. Journal of Language and Literacy Education, 12(2), 55–68.*
3. *Baog, I. W., Dignadice, A. B., Calicdan, R. J. M., & Macabenta, M. R. (2023). Phonemic awareness strategy and reading proficiency level of Grade 2 learners in Davao City. City College of Davao.*
4. *Chard, D. J., & Vaughn, S. (2022). Reading intervention in middle grades: Effective strategies for struggling readers. Reading & Writing Quarterly, 38(1), 15–34. https://doi.org/10.1080/10573569.2021.1942220*
5. *Cruz, M. L., & Bautista, R. A. (2022). Integrating play-based learning in early childhood education: Effects on engagement and academic performance. Philippine Educational Review, 15(2), 112–130.*
6. *Eslick, M. (2020). Phonological awareness and speech perception: Skills of Grade 1 English second language learners. Reading & Writing, 11(1), a263. https://doi.org/10.4102/rw.v11i1.263*
7. *Ehri, L. C. (2014). Orthographic mapping in the acquisition of sight word reading, spelling memory, and vocabulary learning. Scientific Studies of Reading, 18(1), 5–21. https://doi.org/10.1080/10888438.2013.819356*
8. *Garbo, J. B. (2022). "Find me Now, say me Later": A Play-Based approach in teaching phonemic awareness to Grade one pupils of Kinagunan Elementary School. Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research). https://doi.org/10.5281/zenodo.6917193*
9. *Garcia, M. T., & Santos, R. D. (2021). Enhancing student engagement through audio-visual materials in language learning. Journal of Educational Media and Technology, 10(2), 78–92.*
10. *Gillon, G. T. (2017). Phonological awareness: From research to practice (2nd ed.). Guilford Press.*
11. *Kilpatrick, D. A. (2015). Essentials of assessing, preventing, and overcoming reading difficulties. Wiley.*
12. *Lane, H. B., Menzies, H. M., Munton, S. M., & Bruhn, A. L. (2020). Teaching phonemic awareness through explicit instruction and playful practice. The Reading Teacher, 74(1), 21–30. https://doi.org/10.1002/trtr.1912*
13. *Lopez, J. A. (2023). The role of multimedia in developing phonological awareness among Filipino learners. Philippine Linguistics Journal, 20(1), 45–60.*
14. *Lakkanna, G., et al. (2023). Phonological Awareness and Alphabetic Knowledge in Typically Developing English Language Learners Between the 3.6 to 6.6 Years. Journal of Research in Reading. https://doi.org/10.1080/02702711.2023.2276463*
15. *Moore, K. (2020). The Effects of Play-based Learning on Early Literacy Skills in Kindergarten. Retrieved from Sophia, the St. Catherine University repository website: https://sophia.stkate.edu/maed/ 377.*
16. *Mramboa, A. & Ligembe,N. (2022).Challenges Pupils Face in Learning Phonological Skills: A Case of Bunda District, Tanzania Amani, St. Augustine University of Tanzania. https://eajess.ac.tz/wp-content/uploads/2022/02/EAJESS-3-1-0145.pdf.*
17. *Manzano, A. J. (2021). Enhancing the Phonological Decoding Skills of Grade 7 Students at Ilocanos National High School. DepEd Region 1 Action Research Collection*
18. *Tipan, D. B. (2023). From compliance to play: Enhancement of phonemic awareness through play-based learning activities in kindergarten. Education Reform and Development, 5(1), 34–40. Retrieved from*
19. *Rehfeld, D. M., Kirkpatrick, M., O'Guinn, N., & Renbarger, R. (2022). A meta-analysis of phonemic awareness instruction provided to children suspected of having a reading disability. Language, Speech, and Hearing Services in Schools, 53(4), 1177–1201*
20. *Reyes, J. M. (2022). Enhancing phonological and phonemic awareness through interactive Filipino play-based tasks. Philippine Journal of Educational Research and Development, 18(1), 23–39.*
21. *Rehfeld, D. M., Kirkpatrick, M., O'Guinn, N., & Renbarger, R. (2022). A meta-analysis of phonemic awareness instruction provided to children suspected of having a reading disability. Language, Speech, and Hearing Services in Schools, 53(4), 1177–1201*
22. *Santiago, M. R. (2019). Pagtasa sa kasanayan sa pagbigkas ng mga mag-aaral sa mataas na paaralan. Quezon City: Kolehiyo ng Edukasyon, Pamantasang Lungsod ng Maynila.*
23. *Schechter, R. L., & Lynch, A. (2023). Phonological Awareness Lessons Fall 2022–Winter 2023 Efficacy Study: Grade K. LXD Research.*
    Slavin, R. E. (2018). Educational psychology: Theory and practice (12th ed.). Pearson.
24. *Toquero, C. M., Sonsona, D. A., & Talidong, K. J. B. (2021). Game-based learning: Reinforcing a paradigm transition on pedagogy amid COVID-19 to complement emergency online education. International Journal of Educational Management and Development Studies, 2(1), 1–9. https://doi.org/10.53378/345892*
25. *Torres, L. R. (2023). Mga hamon sa pagbigkas ng mga salitang Filipino sa sekondaryang antas: Isang pagsusuri. Diliman: Departamento ng Filipino, Unibersidad ng Pilipinas*
26. *Valdez, J. P. (2021). The role of fun and play in enhancing student learning outcomes. Asian Journal of Educational Research, 9(1), 45–58.*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

27. *Yap, J. C. (2022). Phonological intervention and its effect on the reading comprehension skills of junior high school students in a public school in the Philippines. Southeast Asian Journal of Educational Research and Development, 4(3), 150–165.*
28. *Alvarez, M., & Santiago, L. (2021). Ponemikong manipulasyon at pag-unlad sa pagbasa ng mga mag-aaral sa mababang baitang. Journal of Language and Literacy Education, 13(2), 45–58.*
29. *Garcia, R., & De Luna, A. (2022). Epekto ng sistematikong ponemikong pagsasanay sa decoding skills ng mga batang mag-aaral. Philippine Journal of Educational Research, 17(1), 22–37.*
30. *Ehri, L. C., & McCormick, S. (2020). Phases of word learning: Implications for instruction with delayed and disabled readers. Reading & Writing Quarterly, 36(4), 345–360.*
31. *Lane, H. B. (2021). Phonemic awareness instruction: Teaching strategies that work. Reading Horizons, 60(2), Article 3.*
32. *Snow, C. E. (2022). Phonemic segmentation and early literacy: Foundations for skilled reading. Early Childhood Literacy Journal, 18(3), 211–225.*
33. *Walker, M. A. (2023). Building decoding skills through phoneme blending: Strategies for K–2 classrooms. Literacy Development Today, 7(1), 32–41.*
34. *Cabansag, J. N. (2021) Enhancing Pupils' Reading Performance through Sound Blending and Segmenting Strategies*
35. *Abanilla, M. F. (2022) Effectiveness of Phonemic Awareness Games in Developing Early Literacy Skills among Kindergarten Learners*
36. *Puckett, M. B., & Black, J. K. (2008). The young child: Development from prebirth through age eight (5th ed.). Pearson Merrill Prentice Hall.*
37. *Tomlinson, C. A. (2014). The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners (2nd ed.). ASCD.*
38. *Wortham, S. C. (2012). Assessment in early childhood education (6th ed.). Pearson Education.*