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

FILIPINO GRAMMAR QUEST GAME: ISANG INTERBENSYON SA PAGLINANG NG KAALAMAN SA WASTONG GAMIT NG MGA SALITA SA FILIPINO NG MGA MAG-AARAL SA IKA-9 NA BAITANG

John Lloyd S. Bolaton[1], Albert C. Mabit[2]

[1]*ORCID No. 0009-0007-3356-2615*
Student Researcher, Kapalong College of Agriculture, Sciences and Technology
Maniki, Kapalong, Davao del Norte, Philippines

[2]*ORCID No. 0009-0005-7215-1435*
Student Researcher, Kapalong College of Agriculture, Sciences and Technology
Maniki, Kapalong, Davao del Norte, Philippines

Article DOI: https://doi.org/10.36713/epra22654
DOI No: 10.36713/epra22654

ABSTRAK

Ang maaksyong pananaliksik na ito ay naglalayong suriin ang bisa at epekto ng Filipino Grammar Quest Game bilang isang makabagong interbensyon sa pag-unlad ng kasanayang gramatikal ng mga mag-aaral sa ika-9 na baitang ng Asuncion National High School. Gumamit ang pag-aaral ng pre-eksperimental na disenyo, partikular ng one-group pre-test at post-test design upang masukat kung may makabuluhang pagbabago sa antas ng kasanayang gramatikal ng mga kalahok bago at pagkatapos gamitin ang nasabing interbensyon. Pangunahing layunin ng Filipino Grammar Quest Game ang malinang ang tamang gamit ng mga salitang panggramatika gaya ng nang at ng, raw at daw, rin at din, may at mayroon, subukan at subukin, pahiran at pahirin, gayundin ang punasan at punasin. Sa isinagawang pagsusuri, lumitaw na ang mga mag-aaral ay may katamtamang antas ng kasanayan sa pre-test, subalit kapansin-pansin ang napakataas na marka sa post-test. Sa pamamagitan ng estadistikong pagsusuri gamit ang Paired Samples T-Test, lumabas ang makabuluhang pagkakaiba sa resulta ng dalawang pagsusulit $t(19) = 17.073$, $p < .001$ na nagpapatunay na may positibong epekto ang paggamit ng laro sa kanilang kasanayang gramatikal. Napatunayan sa pag-aaral na ang gamification bilang estratehiya sa pagtuturo ay mabisang paraan upang mapataas ang motibasyon, aktibong partisipasyon at akademikong pagganap ng mga mag-aaral. Sa kabuoan, iminumungkahi ng mga mananaliksik ang mas malawak na paggamit ng Filipino Grammar Quest Game sa mga klase sa Filipino bilang alternatibong kagamitan sa pagtuturo ng tamang gramatika sa mas makabuluhan at interaktibong paraan.

MGA SUSING SALITA: *Filipino Grammar Quest Game, wastong salita sa Filipino, pre-experimental design, ika-9 na baitang, Asuncion National High School*

INTRODUKSYON

Ang aksiyong pananaliksik na ito ay nakatuon sa paglinang ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino, bilang tugon sa lumalalang suliranin ng kamalian sa gramatika. Napansin na maraming mag-aaral ang nahihirapan at madalas na nagkakamali sa paggamit ng mga salita, bunga ng kakulangan sa kaalaman at pag-unawa sa mga tuntunin ng gramatika. Isa sa mga pangunahing layunin ng pag-aaral na ito ay ang pagpapalawak ng kasanayan sa gramatika upang makabuo ng malinaw at epektibong pahayag, pasalita man o pasulat. Bilang pagtugon sa suliraning ito, iminungkahi ang paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* na isang masaya at interaktibong larong pang-edukasyon na naglalayong gawing makabuluhan at kawili-wili ang pagkatuto ng gramatika. Layunin nitong malinawan ng mga mag-aaral ang pagkakaiba-iba ng salita, maiwasan ang mga karaniwang kamalian at maisulong ang epektibong komunikasyon sa wikang Filipino (Pagapulaan, 2021).

Sinusuportahan ito ng mga naunang pag-aaral tulad ng kina Francisco at Ventura (2020) na nagsabing ang paggamit ng makabagong teknolohiya gaya ng mga edukasyonal na laro ay epektibong nakapagpapataas ng interes at pag-unawa sa mga komplikadong konsepto sa wika. Kaugnay rin nito, binigyang-diin nina Romero at David (2019) ang malaking ambag ng mga interaktibong estratehiya sa pagpapabuti ng kasanayan ng mga mag-aaral sa gramatika, partikular sa aspektong morpolohikal at sintaktik. Ipinakikita ng mga pag-aaral na ito na mahalagang isaalang-alang ang mga inobatibong pamamaraan sa pagtuturo ng wika upang matugunan ang mga pangangailangan ng mga mag-aaral sa makabagong panahon.

Sa pag-aaral na isinagawa ng *Urgench State University* sa *Uzbekistan*, higit na tinuon nito ang gramatika bilang isang mahalagang aspekto ng pagkatuto ng banyagang wika na dapat magkaroon ng sapat at mahalagang impormasyon ang mga mag-aaral. Mahirap matutunan nang lubos ang isang banyagang wika kung walang kaalaman sa gramatika, kaya't naniniwala

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

ang mga eksperto na dapat itong bigyang-pansin ng mga guro upang mas mapalawak ang kaalaman ng mga estudyante at magawa nilang pagtuonan ng pansin ang iba pang aspekto ng wika (Ruzigul, 2021). Kaugnay nito, ang *Seoul National University* sa *South Korea* ay nagsagawa rin ng pananaliksik na tumatalakay sa kahinaan ng mga mag-aaral sa pagsusulat ng akademikong Ingles dahil sa mababaw na kaalaman sa gramatika. Ayon kay Kim (2021), ang eksplisit at sistematikong pagtuturo ng gramatika ay may positibong epekto sa akademikong pagganap ng mga mag-aaral sa pagsusulat at ang kakulangan ng *grammar instruction* sa maraming klase sa *ESL (English as a Second Language)* ang siyang dahilan kung bakit ito'y nararapat pagtuonan ng pansin upang maging tiyak, malinaw at organisado ang kanilang sulatin. Samantala, sa pananaliksik ni Takahashi (2021) mula sa *University of Tokyo* sa *Japan*, natukoy naman ang mababang interes at motibasyon ng mga mag-aaral sa tradisyonal na pagkatuto ng gramatika, kaya't iminungkahi ang paggamit ng *grammar-based educational games* bilang alternatibong istratehiya. Ipinakita sa resulta ng kanilang pag-aaral na ang paggamit ng teknolohiya at larong pang-edukasyon ay nakapagdulot ng mas mataas na partisipasyon at pagkatuto ng mga mag-aaral na nagpapakitang ang kawalan ng interaktibong pamamaraan sa pagtuturo ng gramatika ay isa ring suliraning kailangang tugunan upang maging makabuluhan at epektibo ang proseso ng pagkatuto.

Sa Pilipinas, partikular sa mataas na antas ng paaralan ng *President Ramon State University*, isinagawa ang pagsusuri sa kakayahan sa panggramatikang Filipino ng mga mag-aaral sa baitang siyam, kung saan natuklasan na may pinakamababang antas ng kasanayan at kaunting pag-unlad. Kinakailangan ng malaking tulong at gabay upang maunawaan at maisagawa ang mga aspekto ng gramatika tulad ng tamang pagpili ng salita, kayarian ng pangungusap at lohikal na organisasyon. Inirekomenda ang mas malikhaing pamamaraan ng pagtuturo upang mapalalim ang kaalaman ng mga mag-aaral at mapabuti ang kanilang kasanayan sa pasalita at pasulat na komunikasyon (Misa, 2021). Katulad nito, sa *University of Mindanao sa Digos College*, tinukoy ni Tana (2024) na maraming mag-aaral ang nahihirapan sa paggamit ng gramatika, partikular sa wastong panaguri, pandiwa at estruktura ng pangungusap sa wikang Filipino na nagiging hadlang sa epektibong akademikong komunikasyon. Dagdag pa rito, sa *University of the Philippines Diliman* sa isinagawang pag-aaral ni Santos (2020) ang pananaliksik na nakatuon sa wastong gamit ng mga salitang Filipino sa akademikong pagsulat, kung saan napag-alaman na maraming estudyante ang nahihirapan sa paggamit ng tamang mga salita at ekspresyong Filipino, na nagreresulta sa hindi malinaw at minsang maling kahulugan ng kanilang nais ipahayag. Binibigyang-diin ng mga pag-aaral ang pangangailangan ng mas nakatuon at sistematikong pagtuturo upang mapaunlad ang kasanayan ng mga mag-aaral sa gramatika at mapabuti ang kalidad ng kanilang akademikong komunikasyon.

Sa Dibisyon ng Davao del Norte, isang pag-aaral sa Asuncion National High School ang naghayag ng kakulangan sa pag-unawa at paggamit ng mga mag-aaral sa ika-9 na baitang sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino. Nabatid ito sa kanilang pagsusulit sa deskriptibong sanaysay kung saan laganap ang maling paggamit ng mga salita tulad ng "ng" at "nang," "raw" at "rin," at "daw" at "din." Nagpapahiwatig ito ng mas malalim na problema sa pag-unawa sa mga tuntuning gramatikal at sa pagpili ng angkop na salita para sa isang partikular na konteksto. Ang kakulangan na ito ay nagreresulta sa mga mag-aaral na nahihirapan sa pagbuo ng mga wastong pangungusap na nagdudulot ng mga pagkakamali sa gramatika at hadlang sa malinaw at epektibong komunikasyon. Ang pangunahing ugat ng problemang ito ay ang kakulangan ng sapat na pag-unawa sa kahulugan at wastong paggamit ng mga salita sa loob ng pangungusap. Kaya naman upang matugunan ang problemang ito, kinakailangang bigyang-diin ang mga estratehiya sa pagtuturo na naglalayong mapaunlad ang kasanayan ng mga mag-aaral sa tamang paggamit ng wika. Sa pamamagitan ng mas sistematikong at interaktibong mga pamamaraan, maaaring mapabuti ang kanilang kaalaman at kakayahan sa wastong paggamit ng salita sa Filipino na makatutulong sa kanilang pag-unlad sa akademikong pagsusulat at komunikasyon.

Ilang pag-aaral na ang tumatalakay sa pagtuturo ng gramatika sa Filipino, ngunit may mga aspekto pa ring hindi lubos na napag-aralan. Sinuri ni Santos (2019) sa kaniyang pag-aaral ang mga kahirapan na dulot ng tradisyunal na pagtuturo ng gramatika sa mga mag-aaral ng sekondarya, ngunit hindi ito tumalakay sa mga interaktibong estratehiya. Nakapokus naman ang pag-aaral ni Cruz (2020) sa mga karaniwang pagkakamali sa gramatika, partikular sa paggamit ng pangngalan at panghalip, ngunit hindi rin ito gumamit ng interaktibong pamamaraan. Samantala, sinuri nina De la Cruz at Reyes (2021) ang positibong epekto ng *multimedia* sa pagtuturo ng gramatika, ngunit limitado lamang ito sa mga presentasyon at hindi kasama ang mga laro. Dahil dito, lumutang ang aming pag-aaral na pimagatang *"Filipino Grammar Quest Game: Isang Interbensyon sa Paglinang ng Kaalaman sa Wastong Gamit ng mga Salita sa Filipino ng mga Mag-aaral sa Ika-9 na Baitang,"* na kung saan gumagamit ng *game-based learning* bilang estratehiya sa pagpapaunlad ng kasanayan ng mga mag-aaral sa tamang paggamit ng mga salita sa Filipino. Samantalang may mga pag-aaral na gumagamit ng tradisyunal na pamamaraan, *multimedia presentations* o pag-aaral ng mga pagkakamali, ang aming pag-aaral naman ay nag-aalok ng isang makabagong at interaktibong diskarte sa pagtuturo ng gramatika na inaasahang magpapataas ng interes at pag-unawa ng mga mag-aaral.

Mga Katanungan sa Pananaliksik

isinagawang interbensyon na *Filipino Grammar Quest Game* kung gaano ito kabisa bilang tugon sa kakulangan ng paglinang ng kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino ng mga mag-aaral sa ika-9 na baitang sa Kapalong National High School. Ang pag-aaral na ito ay tumitiyak na makakukuha ng sagot sa sumusunod na mga tanong:

1. Ano ang antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *pre-test* ng eksperimental na grupo bago isasagawa ang interbensyong *Filipino Grammar Quest Game?*
2. Ano ang antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *post-test* ng eksperimental na grupo matapos ang pagpapatupad ng interbensyong *Filipino Grammar Quest Game?*
3. May makabuluhang pagkakaiba ba ang resulta sa pagitan ng *pre-test* at *post-test* ng eksperimental na grupo bago 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

matapos maisagawa ang interbensyong *Filipino Grammar Quest Game?*

4. Ano ang naging pananaw at karanasan ng mga mag-aaral hinggil sa bisa at epektibong paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino?

Haypotesis

Ginamit ang *null hypothesis* sa pagsuri sa antas ng katiyakang 0.05 upang ipahayag nito na walang makabuluhang pagkakaiba sa paglinang ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong gamit nga mga salita sa Filipino sa ika-9 na baitang matapos na maisagawa ang interbensyong *Filipino Grammar Quest Game*.

Iminungkahing Inobasyon, Interbensyon at Estratehiya

Ang *Filipino Grammar Quest Game* ay isang game-based learning innovation na naglalayong paunlarin ang kasanayan ng mga mag-aaral sa tamang gamit ng wikang Filipino sa pamamagitan ng masaya, interaktibo at makabuluhang mga aktibidad na nagpapalawak sa kanilang kaalaman sa gramatika, gamit ang tatlong pangunahing laro: *Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro*, *Word Scramble* at *Pick-Think-Create*.

Pangalan ng Laro	Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro?	Word Scramble	Pick-Think-Create
Sesyon at Oras	1-2 (apat na oras bawat sesyon)	3-4 (apat na oras bawat sesyon)	5 (apat na oras)
Paglalarawan	Isang larong hango sa "*Give the Box or Keep the Box"* at inspirasyon mula sa programang *Deal or No Deal*. Binubuo ng mga kahon na naglalaman ng mga tanong sa gramatika.	Isang laro na kung saan inaayos ng mga mag-aaral ang mga pinaghahalong salita upang makabuo ng wasto at makabuluhang pangungusap.	Isang larong nakatuon sa pagbuo ng wasto, makabuluhan at malikhaing pangungusap gamit ang mga salitang nabunot mula sa kahon.
Pamamaraan ng Paglalaro	Hinahati ang klase sa dalawang grupo. Bawat grupo ay pumipili ng kahon (1–25) at ang mga tanong ay nakatuon sa tamang gamit ng *"nang" at "ng", "raw" at "rin", gayundin ng "daw" at "din"* na maaaring *multiple choice, sentence completion, or error identification.*	Hinahati sa apat na grupo ang klase. Bawat grupo ay binibigyan ng *jumbled words* na kailangang ayusin sa loob ng itinakdang oras. Ang pokus na mga salitang pinagtuonan ay *"may"* at *"mayroon"*, gayundin ang *"subukan"* at *"subukin"*.	Bawat mag-aaral ay bubunot ng salita na kinabibilangan ng mga pares tulad ng *"punasan"* at *"punasin"*, at *"pahiran"* at *"pahirin"* na mula sa kahon. Gagamitin ito upang makabuo ng pangungusap na sumusunod sa pamantayan ng gramatika, lohika at pagkamalikhain.
Pokus ng Kasanayan	Pagkilala sa wastong gramatika, bilis ng pag-iisip at kakayahang magdesisyon.	Pagsasaayos ng pangungusap (*sentence construction*) at paglinang ng bokabularyo.	Wastong gamit ng gramatika, organisasyon ng ideya at paglinang ng malikhaing pag-iisip.
Sistema ng Puntos	Bawat tanong ay may nakatalagang puntos. Maaaring magdagdag o magbawas sa kabuoang iskor ng grupo depende sa tamang o maling sagot.	May puntos sa bawat tamang sagot. May karagdagang puntos para sa mga grupong mabilis makatapos at bawas naman para sa maling sagot.	May timer sa bawat round. Binibigyan ng puntos ang mga tamang pangungusap batay sa kawastuhan, kabuluhan at pagiging malikhain.
Layunin ng Laro	Hasain ang kaalaman ng mga mag-aaral sa gramatikang Filipino habang pinauunlad ang kanilang kakayahang mag-isip nang mabilis at magdesisyon nang wasto.	Paunlarin ang kakayahan ng mga mag-aaral sa pagbuo ng tamang pangungusap at pagpapalawak ng bokabularyo sa pamamagitan ng masayang aktibidad.	Linangin ang indibidwal na kasanayan ng mga mag-aaral sa pagsulat ng makabuluhan at malikhaing pangungusap gamit ang wastong gramatika.

METODOLOHIYA

Disenyo ng Pananaliksik

Sa pag-aaral na ito, ginamit ang kwantitatibong disenyo, partikular ang *pre-experimental* na pamamaraan na sumusukat sa epekto ng interbensyon sa isang grupo gamit ang *pre-test* at *post-test*, nang walang kontrol na grupo (Campbell & Stanley, 1963). Layunin nitong matukoy ang potensyal na epekto ng interbensyon bago magsagawa ng mas masusing pag-aaral.

Mahalaga ang disenyong ito upang suriin kung epektibo ang *Filipino Grammar Quest Game* sa pagpapalalim ng interes at kasanayan ng mga mag-aaral sa Filipino. Ayon kina Seaborn at Fels (2015), ang *game-based learning* ay nagpapataas 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

motibasyon at partisipasyon sa pagkatuto. Sa pamamagitan ng masigla at interaktibong estratehiya, naaayon ito sa makabagong estilo ng pagtuturo. Ang datos mula sa *pre-test* at *post-test* ay magsisilbing batayan sa posibleng pagpapalawak ng paggamit ng laro sa pagtuturo ng wika sa ika-21 siglo at sa pagbibigay ng mas makabuluhang rekomendasyon.

Instrumento ng Pananaliksik

Ang pangunahing instrumento na ginamit sa pananaliksik na ito ay isang *pre-test* at *post-test questionnaire* na may layuning masukat ang kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong gamit ng mga salita sa wikang Filipino. Ang nasabing pagsusulit ay idinisenyo at inihanda mismo ng mga mananaliksik at isinailalim sa rebisyon upang matiyak ang pagiging balido at angkop nito para sa mga mag-aaral. Ang mga tanong sa *pre-test at post-test* ay nakatuon sa paggamit ng mga tiyak na salita sa loob ng pangungusap upang masukat ang antas ng pag-unawa at kasanayan ng mga mag-aaral sa pagbuo ng tamang estruktura ng pangungusap. Ang pagsusulit ay binubuo ng mga pangungusap na may panaklong, kung saan pipiliin ng mga mag-aaral ang tamang salita upang maging malinaw at wasto ang ipinapahiwatig na ideya o mensahe.

May anim na pangunahing *indicator* na isinama sa pagsusulit: *nang/ng*, *raw/daw*, *rin/din*, *may/mayroon*, *subukan/subukin*, at *pahiran/pahirin/punasan/punasin*. Ang bawat aytem ay isinulat upang matukoy ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral bago at pagkatapos gamitin ang *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon sa kanilang pagkatuto. Tiniyak ng mga mananaliksik na ang mga tanong ay naaayon sa kakayahan at antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral, gayundin sa pamantayang pang-edukasyon.

Dagdag pa rito, ang mga pagsusulit ay sinuri at inaprubahan ng mga eksperto sa wika upang matiyak ang bisa at kaangkupan ng instrumento. Ang resulta ng *pre-test* ay magsisilbing *baseline data*, samantalang ang resulta ng *post-test* ay gagamitin upang masukat ang epekto ng isinasagawang interbensyon. Sa ganitong paraan, mas magiging sistematiko, lohikal at mapanuri ang pagsusuri sa bisa ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang kasangkapan sa pagpapabuti ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong paggamit ng wikang Filipino.

Lokasyon ng Pananaliksik

Isinagawa ng mga mananaliksik ang pag-aaral na ito sa mataas na paaralan ng *Asuncion National High School.* Sa paaralang ito ay napansin ng mananaliksik na karamihan sa mga mag-aaral ay hindi gaanong nahasa ang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino na nagreresulta sa mababang kuha ng iskor sa mga ginagawang pagsusulit kaugnay sa araling ito.

Sampol at Populasyon

Ang pag-aaral ay isinagawa at ipinatupad sa isang pampublikong paaralan. Ang mga kalahok ng pananaliksik ay mga mag-aaral sa baitang-9 ng *Asuncion National High School, Cambanogoy, Asuncion, Davao del Norte*. Piniling maging pokus ng pag-aaral ang mga mag-aaral sa baitang-9 sapagkat sa yugtong ito ng kanilang pagkatuto, nagsisimula silang humubog ng mas mataas na antas ng kasanayan sa pagsulat at masusing paggamit ng wika, partikular sa pagsasanay sa paggawa ng mga sanaysay. Sa antas na ito rin kadalasang lumilitaw ang mga karaniwang pagkakamali sa gramatika na maaaring tugunan sa pamamagitan ng interbensyon. Para sa pananaliksik na ito, pumili ang mga mananaliksik ng isang seksyon mula sa baitang-9 na binubuo ng 20 mag-aaral. Sila ang nagsilbing respondente upang masukat ang kanilang antas ng kaalaman sa paggamit ng wastong salita sa Filipino gamit ang *pre-test* at *post-test* at upang matukoy ang epekto ng isinagawang interbensyon.

Talahanayan 1
Pre-experimental na Disenyo

Grupo	Pre-test	Post-test
Pre-Experimental (Aguinaldo)	C1	C2

Hakbang sa Paglikom ng Datos

Ang paglikom ng datos para sa pag-aaral na *Filipino Grammar Quest Game: Isang Interbensyon sa Paglinang ng Kaalaman sa Wastong Gamit ng mga Salita sa Filipino ng mga Mag-aaral sa Ika-9 na Baitang* ay isinagawa nang maingat, sistematiko at naaayon sa mga etikal na pamantayan upang matiyak ang integridad ng resulta at ang epektibong implementasyon ng interbensyon. Ang proseso ay nahahati sa mga sumusunod na hakbang:

Una, ang mga mananaliksik ay nagsagawa ng obserbasyon sa mga nagdaang *Field Study session.* Napansin sa mga resulta ng ginawang sanaysay ng mga mag-aaral sa ika-9 na baitang ng marami ang pagkakamali sa gramatika ang naging tampok dito. Lumitaw ang mga karaniwang pagkakamali sa wastong paggamit ng mga salitang Filipino tulad ng *"ng"* at *"nang"*, *"raw"* at *"rin"*, at *"daw"* at *"din"*. Ipinakita ng mga sanaysay na marami sa mga mag-aaral ang hindi pa ganap na nakauunawa sa mga tuntuning gramatikal at nahihirapang pumili ng angkop na salita batay sa konteksto. Batay sa mga natuklasang ito, bumuo ang mga mananaliksik ng interbensyong nakabatay sa larong *Filipino Grammar Quest Game* na dinisenyo upang maging kapanapanabik, masigla at interaktibo para sa mga mag-aaral habang nililinang ang kanilang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino. Matapos aprubahan ng lupon ng tagasuri ang panukala, nagpapadala ng liham pahintulot ang mga mananaliksik sa punong-guro ng *Asuncion National High School*, sa *Grade 9 Head*, at sa tagapayo ng seksyong *Aguinaldo* upang maisakatuparan ang pag-aaral.

Ikalawa, sumailalim ang mga mag-aaral mula sa seksyong *Aguinaldo* sa isang *pre-test* upang masukat ang kanilang paunang kaalaman. Ang pagsusulit ay magbibigay ng *baseline* na datos na gagamitin bilang batayan para sa pagsusuri ng epekto ng interbensyon. Ang kanilang sagot ay sinuri gamit ang rubrik at itinatala ang mga resulta.

Ikatlo, isinagawa ang interbensyon gamit ang *Filipino Grammar Quest Game* na nahahati sa tatlong pangunahing laro: *Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro*, *Word Scramble Game*, at *Pick-Think-Create*. Sa *Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro*, ang mga mag-aaral ay nahati sa dalawang grupo na may tig-10 na miyembro. Ang bawat grupo ay pumili ng mga kahon na naglalaman ng mga tanong tulad ng *multiple-choice questions*, *sentence completion* at *error identification and correction*. Ang

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

mga tanong ay may kaukulang puntos at maaaring pipili ang grupo kung ito ba ay ibibigay o ilalaro para sa mas mahirap ngunit mas mataas na puntos na tanong. Sa *Word Scramble Game*, ang mga mag-aaral ay bumuo ng wastong pangungusap mula sa mga *scrambled words*. Ang wastong sagot ay may katumbas na puntos at may *timer* upang gawing mas hamon ang laro. Sa *Pick-Think-Create*, ang bawat mag-aaral ay bumunot ng mga salita mula sa kahon na gagamitin upang makabuo ng tamang pangungusap. Ang tamang sagot ay bibigyan ng puntos batay sa pagiging wasto, makabuluhan at malikhaing paggamit ng mga salita.

Ikaapat, pagkatapos ng mga laro ay nagsagawa ng *post-test* ang mga mananaliksik gamit ang parehong pormat at rubrik ng *pre-test*. Sinuri ng mga mananaliksik at eksperto sa wika ang mga sagot upang masukat ang progreso ng mga mag-aaral matapos ang interbensyon. Ang mga resulta ay ihahanda para sa istatistikal na pagsusuri.

Panghuli, ginamit ang *mean* at *paired t-test* upang suriin ang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng mga iskor sa *pre-test* at *post-test*. Ang mga datos na ito ay magbibigay ng ebidensya kung gaano ka-epektibo ang *Filipino Grammar Quest Game* bilang isang inobatibong estratehiya sa pagtuturo. Ang interbensyong ito ay inaasahang hindi lamang magpapalawak ng kaalaman ng mga mag-aaral sa gramatika partikular sa wastong gamit ng salita, kundi magpapataas din ng kanilang interes at sigla sa pag-aaral ng Filipino.

Pagsusuri ng Datos

Sa pagsuri ng datos, ang *mean* ay ginamit upang makuha ang *average score* ng mga mag-aaral sa *pre-test* at *post-test* na naglalarawan ng kanilang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino. Bukod dito, ang *paired t-test* ay isinagawa rin upang matukoy kung may makabuluhang pagbabago sa mga resulta ng pagsusulit bago at matapos ang interbensyon gamit ang *Filipino Grammar Quest Game*. Ang istatistikal na pamamaraang ito ay naglalayong sukatin ang epekto ng interbensyon sa antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino na kung saan ihahambing ang *mean scores* ng dalawang pagsusulit.

Higit pa rito, ang pagsusuri ay nagbigay-daan upang masukat ang lebel ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino at upang matukoy ang mga bahagi na nangangailangan pa ng karagdagang pagtuturo o pagpapabuti. Ang mga resulta ng pagsusuri ay inilahad sa pamamagitan ng talahanayan na nasa ibaba na nagsisilbing batayan sa pagsusuri ng datos sa pananaliksik na ito. Sa ganitong paraan, naging mas sistematiko at makabuluhan ang pagsusuri na magbibigay-liwanang sa epekto ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang isang interbensyon sa malikhaing pagtuturo.

Ang interpretasyon ng antas ng kasanayan batay sa *mean percentage score* ay inangkop ng mananaliksik mula sa umiiral na mga alituntunin sa pagtataya ng Kagawaran ng Edukasyon *(DepEd),* partikular sa *DepEd Order No. 8, s. 2015* o ang *"Policy Guidelines on Classroom Assessment for the K to 12 Basic Education Program."* Ginamit ito sa pag-aaral na ito bilang batayan sa pagsusuri sa antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino. Ang pamantayang ito ay karaniwang ginagamit sa mga *diagnostic*, *formative* at *summative assessments* alinsunod sa mga *performance level descriptors* na itinakda ng *DepEd.*

Talahanayan 2
Range of Mean Percentage

Saklaw ng Porsyento ng Mean	Katumbas na Deskripsyon	Interpretasyon
90-100	Napakataas	Ang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino ay laging naipapakita.
75-89	Mataas	Ang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino ay madalas na naipapakita.
50-74	Katamtaman	Ang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino ay minsan lang naipapakita.
25-49	Mababa	Ang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino ay bihirang naipapakita.
0-24	Napakababa	Ang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino ay hindi naipapakita.

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 sinuri at binigyang-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.*

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 tukuyin ang makabuluhang pagkakaiba sa *pre-test* at *post-test* ng mga mag-aaral na nasa baitang-9 ng *Kapalong National High School* kaugnay sa kaalaman nito sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino.

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

Cohen's d. Ginamit ito upang sukatin ang laki ng epekto ng interbensyon sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng *Cohen's d*, natukoy kung gaano kalakas ang epekto ng *Filipino Grammar Quest Game* sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong gamit ng mga salita sa Filipino.

Ang pag-aaral namang ito ay tumanggap ng bukas na tugon, obserbasyon o tala mula sa mga mag-aaral, ginamit ang sumusunod na mga teknik sa pagsusuri ng kuwalitatibong datos:

Thematic Analysis. Ginamit upang tukuyin ang mga umuusbong na tema mula sa mga tugon ng mag-aaral hinggil sa kanilang karanasan sa *Filipino Grammar Quest Game*. Nakatuon ito sa pag-unawa sa mga pattern ng kanilang pananaw, karanasan at reaksyon sa laro.

Coding. Ginamit upang maisa-isa ang mga *raw* na datos at binigyan ng kaukulang kategorya *(code)* upang madaling matukoy ang mga magkakaparehong ideya. Ang prosesong ito ay tumulong upang malinaw na makuha ang damdamin, opinyon at pananaw ng mga kalahok.

Data Reduction. Ipinatupad upang mapaliit at mapasimple ang malaking datos mula sa bukas na tugon. Pinili lamang ang mga pinakamahahalagang impormasyon upang makabuo ng malinaw at kongkretong interpretasyon.

MGA RESULTA AT DISKUSYON

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 *Filipino Grammar Quest Game*; ang antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *post-test* ng eksperimental na grupo matapos ang pagpapatupad ng interbensyong *Filipino Grammar Quest Game*; ang makabuluhang pagkakaiba ng marka sa pagitan ng *pre-test* at *post-test* ng eksperimental na grupo bago at matapos maisagawa ang interbensyong *Filipino Grammar Quest Game*; at ang naging pananaw at karanasan ng mga mag-aaral hinggil sa bisa at epektibong paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino.

Unang Katangungan ng Pananaliksik: Ano ang antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *pre-test* ng eksperimental na grupo bago isasagawa ang interbensyong *Filipino Grammar Quest Game*?

Bilang panimulang bahagi ng pagsusuri, isinagawa ang *pre-test* upang matukoy ang kasalukuyang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa tamang gamit ng piling salitang Filipino bago ipatupad ang interbensyon. Ang layunin nito ay magsilbing batayan sa paghahambing ng resulta ng *post-test* upang masukat ang epekto ng *Filipino Grammar Quest Game*. Sa bahaging ito, inilalahad ang estadistikong resulta ng paunang pagsusulit na sumasalamin sa kasanayang gramatikal ng mga mag-aaral sa simula ng pananaliksik. Ipinapakita sa Talahanayan 3 ang kabuoang puntos na nakuha ng mga mag-aaral sa *pre-test*.

Resulta ng Pagtaas ng Antas ng Kaalaman Bago ang Interbensyon

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
Nang/Ng	73%	Katamtaman
Raw/Daw	61%	Katamtaman
Rin/Din	56%	Katamtaman
May/Mayroon	77%	Mataas
Subukan/Subukin	54%	Katamtaman
Pahiran/Pahirin at Punasan/Punasin	55%	Katamtaman
Overall Percentage Score (%)	**62%**	**Katamtaman**
Overall Standard Deviation (SD)	**3.083**	

Batay sa datos sa Talahanayan 3, ang *average percentage score* ng mga mag-aaral ay 62% na may deskripsyong Katamtaman. Ipinapakita nito na marami sa mga kalahok ay nagkakaroon pa rin ng pagkalito sa tamang gamit ng mga piling salitang Filipino, gaya ng Nang/Ng, Raw/Daw, Rin/Din, Subukan/Subukin, at Pahiran/Pahirin at Punasan/Punasin. Ang tanging indicator na nakapaloob sa Mataas na antas ay May/Mayroon, na may markang 77%.

Ang kabuoang *standard deviation (SD)*=3.083 ay nagpapakita ng bahagyang pagkakaiba-iba sa mga resulta ng mga mag-aaral na nangangahulugang halos magkakahawig ang kanilang antas ng kaalaman bago ang interbensyon. Ipinapahiwatig nito na wala gaanong *outlier* sa mga sagot, at ang kanilang mga pagkakamali ay halos pare-pareho sa aspekto ng wastong gamit ng salita. Dahil dito, malinaw ang pangangailangan para sa mas aktibong estratehiya sa pagtuturo ng gramatika upang maitama ang mga paulit-ulit na pagkakamali bago pa man isagawa ang anumang interbensyon. Nagsisilbi rin itong matibay na batayan upang masukat ang magiging epekto ng *Filipino Grammar Quest Game* sa mga susunod na bahagi ng pananaliksik.

Suportado ng mga makabagong pag-aaral ang pangangailangan ng estratehikong pagtuturo sa gramatika. Ayon kina Aguila, et al. (2021) sa kanilang pananaliksik na *"Grammatical Competence and Language Use Among Senior High School Students"* na inilathala sa *Asian EFL Journal*, natuklasan nilang maraming mag-aaral ang may limitadong kasanayan sa gramatika na nagdudulot ng hindi epektibong komunikasyon. Kailangan umano ng konkretong interbensyon na nakatuon sa partikular na aspeto ng wika.

Samantala, ipinakita rin sa pag-aaral nina De Guzman at Ferrer (2020) na pinamagatang *"Integrating Games in Grammar Instruction"* mula sa *Journal of Language Teaching and Research* na ang paggamit ng *educational games* ay napatunayang epektibo sa pagpapataas ng motibasyon ng mga mag-aaral at pag-unlad ng kanilang gramatikal na kaalaman,

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

lalo na sa mga sitwasyong may mababang *baseline performance*.

Dagdag pa rito, ayon kay Villanueva (2022) sa kaniyang akdang *"Understanding Word Usage Difficulties Among Junior High School Students"* na inilathala sa *Philippine Journal of Linguistic Studies*, ang kakulangan sa wastong gamit ng mga salitang tulad ng "nang" at "ng" ay malimit na resulta ng limitadong interaksyon sa makabuluhang materyales. Kanyang iminungkahi ang mas aktibong pagdidisenyo ng mga gawaing panlinggwistika na isinasagawa sa loob ng silid-aralan upang matugunan ito.

Ang mga resulta mula sa pre-test ng kasalukuyang pag-aaral ay tumutugma sa mga natuklasan ng mga nabanggit na mananaliksik na nagpapakita ng kaparehong suliranin sa kaalaman sa gramatika at nagbibigay suporta sa pangangailangan ng inobatibong estratehiya gaya ng *Filipino Grammar Quest Game*.

Ikalawang Katangungan ng Pananaliksik: Ano ang antas ng mga puntos ng mga mag-aaral sa *post-test* ng eksperimental na grupo matapos ang pagpapatupad ng interbensyong *Filipino Grammar Quest Game*?

Matapos ang implementasyon ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon, isinagawa ang *post-test* upang matukoy ang naging epekto nito sa kasanayan ng mga mag-aaral sa tamang paggamit ng mga piling salitang Filipino. Layunin ng bahaging ito na masukat ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral pagkatapos ng interbensyon at masuri kung may positibong pagbabago sa kanilang kasanayang gramatikal. Ang mga datos na nakalap ay ginamitan ng estadistikong pagsusuri upang matiyak ang kredibilidad ng resulta. Ipinapakita sa Talahanayan 4 ang buod ng naging *performance* ng mga mag-aaral sa nasabing pagsusulit.

Resulta ng Pagtaas ng Antas ng Kaalaman Matapos ang Interbensyon

Talahanayan 4

Summary Table on the Mean Scores and Descriptions for Indicators After the Implementation of the Intervention

Indicators	Post-test	
	Average Percentage Scores(%)	Description
Nang/Ng	100%	Napakataas
Raw/Daw	97%	Napakataas
Rin/Din	99%	Napakataas
May/Mayroon	92%	Napakataas
Subukan/Subukin	87%	Mataas
Pahiran/Pahirin at Punasan/Punasin	94%	Napakataas
Overall Percentage Score (%)	**95%**	**Napakataas**
Overall Standard Deviation (SD)	**1.317**	

Ang kanilang kabuoang *average percentage score* ay umangat sa 95%, na may deskripsyong Napakataas. Ang mga indicator gaya ng *Nang/Ng (100%)*, *Raw/Daw (97%)*, *Rin/Din (99%)*, *May/Mayroon (92%)*, at *Pahiran/Pahirin at Punasan/Punasin (94%)* ay pawang napabilang sa antas na Napakataas na nangangahulugang palagi nang naipapakita ng mga mag-aaral ang wastong gamit ng mga ito. Kahit ang *Subukan/Subukin*, na may pinakamababang score sa pre-test, ay tumaas sa 87%, na nasa Mataas na antas. Ipinapahiwatig ng mga resultang ito na ang ginamit na *game-based* na interbensyon ay epektibo sa pagpapataas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa wastong gamit ng mga piling salitang Filipino. Ang malinaw na pagbabago sa bawat indicator ay sumusuporta sa layunin ng pananaliksik na linangin ang kasanayan sa gramatika sa mas interaktibo at makabuluhang paraan.

Ang kabuoang *standard deviation (SD)*=1.317 ay nagpapakita ng mababang pagkakaiba-iba sa mga naging marka ng mga mag-aaral pagkatapos ng interbensyon. Ibig sabihin, ang mga natamong marka ay halos magkakalapit sa isa't isa na nagpapahiwatig ng pangkalahatang mataas at konsistenteng pagkatuto sa paggamit ng mga piling salitang Filipino. Ang mababang *SD* ay sumusuporta rin sa bisa ng *game-based intervention* dahil hindi lamang iilang mag-aaral ang nakinabang, kundi karamihan sa kanila ay nagpakita ng malaking pag-unlad sa gramatikal na kasanayan.

Ang positibong resulta ng pagtaas ng marka ng mga mag-aaral matapos ang interbensyon ay sumasang-ayon sa natuklasan nina Aratea at Pasubillo (2024). Sa kanilang pag-aaral, napag-alaman nilang malaki ang naitulong ng *game-based learning* sa pagpapahusay ng kasanayan sa gramatika ng mga mag-aaral sa ika-siyam na baitang. Ipinahayag nila na ang ipinapakita ng mga mag-aaral ay kapansin-pansing ang pagtaas sa kanilang marka sa pagsusulit sa gramatika matapos ang interbensyon na nagpapatunay sa bisa ng paggamit ng mga larong pang-edukasyon sa pagtuturo ng gramatika.

Kaugnay nito, sa pananaliksik naman ni Belarmino (2024), ginamit niya ang *Strategic Intervention Materials (SIMs)* upang paunlarin ang kasanayan ng mga mag-aaral sa *subject-verb agreement.* Batay sa kaniyang resulta, malaki ang pag-angat ng marka ng mga mag-aaral mula sa pre-test patungo sa post-test na nagpapakita ng kahalagahan ng paggamit ng mga interbensyong istratehiko sa pagpapaunlad ng gramatikal na kahusayan.

Dagdag pa rito, sinusuportahan din ng pag-aaral ni Gonzales (2021) ang resulta ng kasalukuyang pananaliksik. Sa kaniyang tesis na pinamagatang *"Effectiveness of Digital Game-Based Learning in Enhancing the Grammar Proficiency of Junior High School Students"*, isinagawa niya ang isang interbensyong nakatuon sa *digital learning games* upang ituro ang tamang gamit ng mga bahagi ng pananalita. Batay sa kaniyang natuklasan, nagkaroon ng makabuluhang pagtaas sa *grammar test scores* ng mga mag-aaral mula *pre-test* hanggang *post-test* na nagpapatunay sa positibong epekto ng larong pang-edukasyon sa pagkatuto ng wika. Inilahad din niya na ang paggamit ng interaktibong mga gawain tulad ng *educational games* ay nagpapataas ng motibasyon, konsentrasyon at aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral dahilan kung bakit mas naging epektibo ang pagkatuto sa aspekto ng gramatika.

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

Malinaw mula sa kaniyang pag-aaral na ang paggamit ng makabagong teknolohiya at estratehiya sa pagtuturo ay nakatutulong upang gawing mas makabuluhan, masaya at mabisang karanasan ang pagkatuto ng wika.

Resulta ng Distribusyon ng Marka sa *Pre-test*

Talahanayan 5

Mean Average of the Scores in Pre-test

Pre-test		
Score	**Frequency**	**Percentage**
12	1	5.00%
14	1	5.00%
16	2	10.00%
17	4	20.00%
18	3	15.00%
19	1	5.00%
20	2	10.00%
22	5	25.00%
24	1	5.00%
Total	**20**	**100%**

Batay sa datos mula sa Talahanayan 5, makikita na ang distribusyon ng mga marka ng mga mag-aaral sa pre-test ay nasa pagitan ng 12 hanggang 24. Ang pinakamaraming bilang ng mag-aaral ay nakakuha ng iskor na 22 (25%), kasunod ng iskor na 17 (20%) at 18 (15%). Ipinakikita ng resultang ito na ang karamihan sa mga kalahok ay nakapagtamo lamang ng katamtamang antas ng kaalaman sa paggamit ng mga salitang Filipino bago pa man isagawa ang interbensyon. Bukod dito, may ilan ding mag-aaral ang nakakuha ng mas mababang marka gaya ng 12, 14, at 16, na nagpapahiwatig na mayroon pa ring mga aspekto ng kaalaman na hindi gaanong naunawaan ng mga mag-aaral. Ang *mean* o karaniwang marka sa *pre-test* ay nagpapakita ng pangangailangang tugunan ang mga kahinaan sa pag-unawa sa tamang gamit ng mga salita sa Filipino.

Ayon sa pag-aaral nina Aratea at Pasubillo (2024), ang mga mag-aaral ay karaniwang nag-umpisa sa antas na *"developing proficient"* sa gramatika bago ang interbensyong pedagogikal, gaya ng paggamit ng *game-based learning*. Ipinapakita sa kanilang pananaliksik na sa kabila ng mahinang simula, makakamit ng mga mag-aaral ang makabuluhang pag-unlad kung gagamit ng interaktibong estratehiya sa pagtuturo. Kaugnay nito, ipinakita rin nina Abdon at Barrios (2022) na bago pa man isagawa ang *phonological awareness intervention* sa mga batang mag-aaral sa kindergarten, sila ay may mababa hanggang katamtamang antas ng kaalaman sa *letter knowledge* at *phonological awareness*. Sa parehong kaso, lumilitaw na ang mababang marka sa simula ay hindi nangangahulugang kakulangan ng potensyal, kundi indikasyon ng pangangailangang suportahan ang pagkatuto sa pamamagitan ng epektibong interbensyon.

Samantala, sa pananaliksik nina Seballos, et al. (2024), binigyang-diin ang mga hamon sa pagtuturo ng Filipino bilang asignatura, kabilang na ang kakulangan sa kagamitan at pedagohikal na kahandaan ng mga guro. Ayon sa kanila, maraming mag-aaral ang nagsisimula sa antas na *"approaching proficient"* o mas mababa pa sa mga pagsusulit bago ang interbensyon. Ang ganitong sitwasyon ay sumasalamin sa laganap na pangangailangan para sa sistematikong paghahanda at makabagong estratehiya sa pagtuturo upang makamit ang mas mataas na antas ng pagkatuto.

Ang mga natuklasan sa mga nabanggit na pag-aaral ay nagbibigay ng matibay na suporta sa datos ng *pre-test* na inilalahad sa kasalukuyang pananaliksik. Ipinakikita ng mga ito na karaniwan sa mga mag-aaral ang magpakita ng limitadong kaalaman sa simula at mahalagang gamitan sila ng makabagong metodolohiya upang mapaunlad ang kanilang kakayahan. Sa gayon, ang mga mababang marka gaya ng 12, 14 at 16 ay hindi dapat ituring na kakulangan, kundi panimulang punto na nangangailangan ng interbensyong nakabatay sa datos at pananaliksik

Resulta ng Distribusyon ng Marka sa *Post-test*

Talahanayan 6

Mean Average of the Scores in Post-test

Post-test		
Score	**Frequency**	**Percentage**
26	1	5.00%
27	5	25.00%
28	4	20.00%
29	4	20.00%
30	6	30.00%
Total	**20**	**100%**

Ayon sa Talahanayan 6, malinaw na makikita ang pagtaas ng antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral matapos maisagawa ang interbensyon. Ang distribusyon ng marka sa *post-test* ay makikitang nakapokus na sa mas mataas na antas, kung saan ang karamihan sa mga mag-aaral ay nakakuha ng iskor na 30 (30%) na siyang pinakamataas na posibleng marka. Sinundan ito ng mga iskor na 27 (25%), 28 (20%) at 29 (20%), samantalang tanging isang mag-aaral lamang ang nakakuha ng 26 (5%). Ipinapakita ng mga resultang ito na walang estudyante ang nakakuha ng mababang marka sa *post-test* at halos lahat ay nakamit ang mataas na antas ng pag-unawa. Ang *mean score* sa *post-test* ay nagpapahiwatig ng makabuluhang pagtaas kumpara sa *pre-test*. Ang paglipat ng distribusyon mula sa gitna-pababang antas tungo sa mataas na antas ay malinaw na nagpapakita ng positibong epekto ng interbensyon na ang paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* ay nakatutulong sa pagpapabuti ng kasanayan ng mga mag-aaral sa paggamit ng mga piling salitang Filipino.

Sumusuporta sa ganitong obserbasyon ang pag-aaral nina Reyes at Mangali (2021), kung saan isinagawa nila ang pagsusuri sa epekto ng *gamified instruction* sa gramatikang Filipino. Sa kanilang resulta, makikita ang malaking pagtaas sa *performance* ng mga mag-aaral mula sa *pre-test* patungong *post-test* na kung saan 85% ng mga kalahok ang umabot sa *proficient level* pagkatapos ng interbensyon. Ayon sa kanila, ang pagsasanib ng larong pangwika at estratehikong pagtuturo ay may malaking epekto sa pagkatuto at *retention* ng wika.

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

Gayundin, sa pananaliksik nina Mendoza at Ilagan (2023), natuklasan na ang paggamit ng *interactive digital games* sa pagtuturo ng tamang gamit ng mga salitang Filipino ay nagdulot ng *statistically significant improvement* sa iskor ng mga mag-aaral. Ipinapahiwatig ng kanilang resulta na ang epektibong paggamit ng mga larong edukasyonal ay hindi lamang nakakatawag-pansin kundi nakatutulong din sa mas malalim na pag-unawa ng mga konseptong lingguwistiko.

Samantala, binigyang-linaw nina Del Rosario, et al. (2022) na ang aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa mga *task-based game strategies* ay humantong sa mas mataas na *performance* sa *grammar tasks*. Ayon sa kanila, ang *learning retention* at *accuracy* ng mga mag-aaral ay tumaas nang higit sa 40% mula sa *baseline test*. Ang mga natuklasang ito ay lumilinaw sa papel ng makabagong pedagogiya na nakasentro sa interaktibong pagkatuto, tulad ng *Filipino Grammar Quest Game* sa epektibong pagpapataas ng kakayahang lingguwistiko ng mga mag-aaral.

Ikatlong Katangungan ng Pananaliksik: May makabuluhang pagkakaiba ba ang resulta sa pagitan ng *pre-test* at *post-test* ng eksperimental na grupo bago at matapos maisagawa ang interbensyong *Filipino Grammar Quest Game*?

Nang matukoy ang bisa ng isinagawang interbensyon ay mahalagang suriin kung may estadistikong makabuluhang pagkakaiba sa naging resulta ng *pre-test* at *post-test* ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng *paired sample t-test*, sinuri ang datos upang matiyak kung ang mga pagbabagong naitala ay hindi lamang bunga ng pagkakataon kundi may kaugnayan sa mismong implementasyon ng *Filipino Grammar Quest Game*. Ipinapakita sa Talahanayan 7 ang resulta ng pagsusuri na nagpapakita ng malinaw na pagtaas sa marka ng mga mag-aaral pagkatapos ng interbensyon, $t(19) = 17.073$, $p < 0.001$, na nagpapahiwatig ng makabuluhang pag-unlad sa kanilang kaalaman sa tamang gamit ng mga piling salitang Filipino.

Estadistikong Pagsusuri ng Makabuluhang Pagkakaiba

Talahanayan 7

Significant Difference Between the Pre-test and Post-test Scores

Type of Test	N	df	t-value	P-value	Decision $\alpha = 0.05$	Cohen's d
Pre-Test	20	19	17.073	<.001	Significant	3.818
Post-Test	20					

Batay sa estadistikong pagsusuri na makikita sa Talahanayan 7, lumabas na ang ganitong resulta ay malinaw na nagpapahiwatig ng matibay na ebidensyang estadistikal na may makabuluhang pagbabago sa antas ng kaalaman ng mga mag-aaral bago at pagkatapos ng interbensyon. Mula sa mga datos, makikita ang positibong epekto ng interbensyon: tumaas ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa paggamit ng mga piling salitang Filipino matapos ang paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game*. Kapansin-pansin din na sa post-test, walang mag-aaral ang nakakuha ng mababang marka, at ang karamihan ay nakaabot sa mataas na antas ng pagkatuto na nagpapakita ng higit na pag-unawa at aplikasyon ng kaalaman sa gramatika.

Bukod dito, ang resulta ng *Cohen's d* = 3.818 ay nagpapakita ng isang napakalakas na epekto ng interbensyon. Ang mataas na antas ng *effect size* ay nagpapahiwatig na ang mga pagbabagong naitala ay hindi lamang basta-basta, kundi may malalim at sistematikong epekto sa proseso ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Ipinapakita nito na ang *Filipino Grammar Quest Game* ay epektibong estratehiya sa pagtuturo na nagbibigay ng makabuluhang kontribusyon sa paglinang ng kasanayan sa gramatika.

Dahil dito, tinanggap ang alternatibong hipotesis *(H_1)* na nagsasaad na may makabuluhang pagkakaiba sa mga marka ng *pre-test* at *post-test* ng mga mag-aaral. Kasabay nito, itinakwil ang *null hypothesis (H_0)* na walang makabuluhang pagkakaiba. Sa kabuoan, napatunayan ng pagsusuring ito na ang paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon ay isang mabisang hakbang upang mapabuti ang kasanayan ng mga mag-aaral sa paggamit ng mga tamang salitang Filipino sa isang makabago, masaya at interaktibong paraan ng pagkatuto.

Ang kinalabasan ng pag-aaral na ito ay kaayon ng resulta ng pananaliksik nina Koç at Sütçü (2023) na sumuri sa epekto ng *gamification* sa kasanayang gramatikal ng mga mag-aaral sa sekondaryang antas. Sa kanilang *quasi-experimental* na disenyo, natuklasan nilang mas mabisa at kapaki-pakinabang ang *gamified instruction* kumpara sa tradisyunal na paraan. Ang mga mag-aaral na lumahok sa *gamified* na pagtuturo ng gramatika ay nagpakita ng makabuluhang pagtaas sa marka, gayundin ng mas mataas na motibasyon at partisipasyon sa pagkatuto. Sa pamamagitan ng malikhaing paggamit ng laro sa pag-aaral, nagkaroon ng mas masigla at nakaeengganyong kapaligiran sa klasrum na nag-udyok sa mga mag-aaral na maging mas aktibong kalahok sa kanilang sariling pagkatuto ng wika.

Ang positibong epekto ng *gamification*, partikular sa konteksto ng mas mataas na edukasyon sa Thailand. Sa kanilang pagsusuri, lumitaw na ang paggamit ng *gamified grammar learning* sa *online English courses* ay nakapagdulot ng pagtaas sa motibasyon, kasiyahan at antas ng partisipasyon ng mga mag-aaral. Naitala rin ang mas mataas na lebel ng kasarinlan at kumpiyansa sa paggamit ng wika na direktang nakaapekto sa akademikong pagganap. Ang ganitong pamamaraang nakasentro sa mag-aaral ay lumilikha ng mas aktibo at makabuluhang kapaligiran sa pagkatuto (Waluyo, et al., 2023).

Hindi rin naiiwan ang kontekstong Pilipino sa diskusyon ng bisa ng gamification. Sa kaniyang pag-aaral na pinamagatang *"Gamification in Language Education: Reinforcement-Assessment Development Theory"*, natuklasan na ang paggamit ng *gamified elements* sa pagtuturo ng wika ay malaki ang naitutulong sa atensyon, *retention* at *knowledge construction* ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng *mixed-method design*, nabuo niya ang limang pangunahing *axioms* na nagpapakita ng sistematikong epekto ng *gamification* sa pagkatuto hindi lamang ng gramatika, kundi pati ng iba pang aspekto ng wika. Ang ganitong mga konklusyon ay

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

sumasalamin sa kahalagahan ng pagbibigay ng interaktibo, masaya at makabuluhang karanasan sa mga mag-aaral sa halip na mga monotonong pamamaraan ng pagtuturo (Tapales, 2023).

Ikaapat na Katangungan ng Pananaliksik: Ano ang naging pananaw at karanasan ng mga mag-aaral hinggil sa bisa at epektibong paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino?
Upang higit na maunawaan ang epekto ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon ay isinagawa ang pangangalap ng pananaw at karanasan ng mga mag-aaral hinggil sa paggamit nito. Layunin ng bahaging ito na suriin hindi lamang ang akademikong resulta kundi pati na rin ang emosyonal at kognitibong tugon ng mga kalahok sa aktwal na paggamit ng laro. Sa pamamagitan ng tematikong pagsusuri sa mga sagot ng mag-aaral, natukoy ang mga pangunahing ideya na sumasalamin sa kanilang saloobin, pakinabang at mga obserbasyong may kaugnayan sa aplikasyon ng interbensyon. Ipinakita sa Talahanayan 8 ang mga pangunahing ideya at mga sumusuportang pahayag na nagsilbing batayan sa pagsusuri ng pananaw at karanasan ng mga mag-aaral hinggil sa bisa at epektibong paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino.

Pananaw at Karanasan ng mga Mag-aaral sa Interbensyon

Talahanayan 8

Mga Pangunahing Ideya at Sumusuportang Pahayag sa Pananaw at Karanasan ng mga Mag-aaral hinggil sa Bisa at Epektibong Paggamit ng Filipino Grammar Quest Game

Mga Pangunahing Ideya	Mga Sumusuportang Pahayag
Halo-Halong Emosyon at Reaksyon sa Pagtanggap sa Programa	• *"Noong una, ako ay nakaramdam ng matinding kaba dahil inakala kong magiging mahirap ang mga tanong. Gayunpaman, pagkalipas ng ilang sandali mula nang simulan ang aktibidad, unti-unting nawala ang aking pag-aalinlangan. Laking gulat ko na masaya pala itong gawin." –IDI-03* • *"Kasabay nito ay ang kaba dahil inakala kong magiging mahirap ang mga tanong. Sa kabila ng aking mga pangamba, naging masaya at makabuluhan ang kabuoang karanasan. Hindi lamang ako nag-enjoy, kundi natuto rin ako habang naglalaro." –IDI-04* • *"Sa umpisa, hindi ako gaanong interesado dahil mas komportable akong gamitin ang wikang Ingles. Ngunit habang tumatagal, hindi ko inaasahang mag-eenjoy ako. Sa huli, nagustuhan ko ito." –IDI-06* • *"Nang aking masubukan, naging mas malinaw sa akin na kakaiba ito sa tradisyonal na paraan ng pagtuturo. Dahil dito, mas naging interesado akong matuto." –IDI-08* • *"Nakatulong ito upang mas mapalalim ang aking interes sa pag-aaral ng Filipino. Naramdaman ko ang pananabik na matuto ng mga bagong konsepto tungkol sa tamang paggamit ng mga salitang Filipino, lalo na't bago ito sa akin." –IDI-10*
Paglalaro bilang Interaktibong Paraan ng Pagtuturo ng Balarila	• *"Bilang mga mag-aaral, malaking tulong sa amin ang paggamit ng laro upang matutuhan ang iba't ibang tuntunin sa gramatika ng wikang Filipino. Mas naging malinaw at mas madali naming naunawaan ang mga aralin dahil sa ganitong paraan ng pagkatuto." –IDI-01* • *"Naging mas masaya at kawili-wili ang proseso ng pagkatuto. Kapag itinuturo ang mga tuntunin ng gramatika sa pamamagitan ng mga laro, mas madaling matandaan ang mga ito." –IDI-02* • *"Sa aking pananaw, mas epektibo ang pamamaraang ito kumpara sa tradisyonal na paraan ng pagtuturo dahil naaaliw ako habang nag-aaral, hindi ko namamalayang natututo na ako. Mas naging interesado ako sa klase dahil hindi ito nakaaantok o nakababagot." IDI-04* • *"Napadali ng laro ang aking pagkatuto ng mga ideya at tuntunin sa gramatika. Dahil sa malinaw na presentasyon at interaktibong paraan, mas natatandaan ko ang mga aralin at naisasabuhay ko ito sa pamamagitan ng tamang paggamit ng mga salita sa pagsulat at pagsasalita. Bukod sa masaya, naging kapana-panabik din ang pagtuklas ng mga bagong salita at kaalaman." –IDI-06* • *"Sa tingin ko, ito ay isang mahusay at mabisang paraan ng pagkatuto. Hirap akong matuto sa pamamagitan ng mga karaniwang talakayan, ngunit sa tulong ng larong ito, mas mabilis at mas epektibo kong naunawaan ang mga aralin." –IDI-09*

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

Pagkakaroon ng Eksposyur sa mga Laro Habang Natututo	• *"Ang larong Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro? ay nakatulong sa akin upang matukoy at maitama ang mga pagkakamali sa gramatika sa isang masaya ngunit mapanghamong paraan. Pinagsasama nito ang pagkatuto, kasiyahan at pagsubok ng kaalaman. Samantala, ang Word Scramble naman ay nakatulong sa pagpapalawak ng aking bokabularyo at paghasa sa baybay ng mga salitang Filipino. Nakatulong din ito sa pagpapaunlad ng aking kakayahang mag-isip nang mabilis at makaalaala ng mga impormasyon." –IDI-03* • *"Para sa akin, naging kapaki-pakinabang ang 'Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro?' sa pagpapahusay ng aking kasanayan sa gramatika dahil sa pamamagitan ng pagsusuri at pagtutuwid ng mga maling parirala sa isang masayang paraan, mas madali kong naunawaan ang mga tuntunin ng wika. Sa kabilang banda, nagbigay naman ang Word Scramble ng karagdagang kumpiyansa sa akin sa pagkilala at paggamit ng mga salitang Filipino upang makabuo ng mga makabuluhang pangungusap." –IDI-05* • *"Para sa akin, naging matagumpay ang larong 'Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro?' sapagkat ang proseso ng pagtutuwid ng mga pagkakamali sa gramatika ay kahalintulad ng mga ginagawa ko bilang kalahok sa mga patimpalak sa Journalism. Pinatibay naman ng Word Scramble hindi lamang ang aming kasanayang gramatikal kundi pati ang aming bokabularyo, na mahalaga sa mas epektibong komunikasyon sa wikang Filipino." –IDI-08*
Pagpapasigla sa Pagkatuto sa Pamamagitan ng Masasayang Aktibidad	• *"Sa aking palagay, ang pagdaragdag ng iba pang masaya at interaktibong aktibidad sa klase ay makatutulong upang mapanatili ang kasiglahan ng mga mag-aaral." –IDI-02* • *"Ang pagkakaroon ng mas maraming masayang gawain sa klase ay tiyak na makatutulong upang mapanatili ang interes ng mga mag-aaral. Magiging mas epektibo pa ang pagkatuto kung isasama ang mga malikhaing aktibidad tulad ng role-playing na maaaring magbigay-buhay at lalim sa aralin." –IDI-05* • *"Sa tingin ko, mas magiging aktibo at masigasig ang lahat ng mag-aaral na makilahok sa klase kung dadagdagan pa ang bilang ng mga masaya at kawili-wiling aktibidad. Ang mga ganitong gawain ay may malaking ambag sa pagpapaigting ng interes at motibasyon ng mga estudyante." –IDI-07* • *"Para sa akin, ang pagsasama ng iba't ibang uri ng masaya at makabuluhang aktibidad ay maaaring magpabuti sa kabuoang karanasan sa pagkatuto. Sa ganitong paraan, mahihikayat ang bawat mag-aaral na lumahok nang may sigasig at mas maisasabuhay namin ang aming mga natutuhan sa pamamagitan ng mga praktikal na gawain." –IDI-09*
Pagpapabuti sa Programa sa Pamamagitan ng Audio-visual Aids	• *"Naniniwala ako na magiging mas epektibo ang laro kung dadagdagan pa ito ng mga kaugnay na gawain gaya ng audio clips at mga video lesson. Sa ganitong paraan, mas mapapalalim ang aming pag-unawa sa mga aralin at mas tatagal sa aming alaala ang mga mahahalagang impormasyon." –IDI-01* • *"Para sa akin, mas mapabubuti ang mga aralin kung isasama ang iba't ibang uri ng visual at auditory materials gaya ng mga tsart, video at audio recordings. Mas nagiging madali at mas malinaw ang pag-unawa kapag gumagamit ng kombinasyon ng paningin at pandinig, lalo na sa mga mag-aaral sa sekondarya na may iba't ibang istilo ng pagkatuto." –IDI-09* • *"Malaking tulong din kung magkakaroon ng mga video o online na materyales na maaaring ma-access kahit nasa bahay. Makatutulong ito kung sakaling hindi namin matapos ang aralin sa klase o kung gusto naming magsanay at magpraktis nang mag-isa sa aming sariling oras." –IDI-10*

Halo-Halong Emosyon at Reaksyon sa Pagtanggap sa Programa

Ang paggamit ng *gamified learning* sa pagtuturo ay nagdudulot ng iba't ibang emosyon at reaksyon mula sa mga mag-aaral na sa kalaunan ay nagiging positibong salik sa kanilang pagkatuto. Ayon sa pag-aaral na *"Gamified Learning in Filipino Classes"* nina Cruz at Santos (2021), ang pagsasama ng mga interaktibong laro sa pagtuturo ay nakababawas ng kaba ng mga mag-aaral at nagpapataas ng kanilang motibasyon at kasiyahan sa pagkatuto. Ang mga pahayag ng mga mag-aaral tulad ng pagkakaramdam ng kaba sa simula ngunit kalaunay nasiyahan at nakita ang kahalagahan ng aktibidad ay sinusuportahan 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

kanilang mga natuklasan. Ayon sa pag-aaral, mas nagiging epektibo ang pagkatuto kapag aktibong kalahok ang mga mag-aaral sa mga laro kumpara sa tradisyonal na paraan ng pagtuturo. Higit pa rito, naipapakita rin ang pagtutulungan, mas malalim na pag-unawa at pagpapahalaga sa aralin. Pinatunayang nakatutulong ang *game-based learning* upang magkaroon ng positibong kapaligiran sa silid-aralan at mapataas ang kumpiyansa, pakikilahok at interes ng mga mag-aaral sa kanilang pag-aaral.

Bukod dito, ang paggamit ng mga larong pang-edukasyon ay malaki ang naitutulong sa pagpapababa ng antas ng pagkabalisa ng mga mag-aaral, pagtaas ng motibasyon at pagpapabuti ng partisipasyon sa mga gawain sa loob ng klase. Pinagtitibay nito ang mga salaysay ng mga mag-aaral na sa kabila ng una nilang pag-aalinlangan ay natutuhang iugnay ang pagkatuto sa kasiyahan at kabuluhan. Ipinapakita rin ng pag-aaral na tumaas ang tiwala sa sarili at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral habang nararanasan nila ang positibong emosyon sa pagkatuto. Ang ganitong uri ng positibong emosyon ay nag-aambag sa mas suportado at produktibong kapaligiran sa pag-aaral. Ang pagbabagong ito mula sa pasibo patungong aktibong partisipasyon ay hindi lamang nagpapahusay sa pag-unawa sa aralin kundi nakatutulong din sa mas matagal na pagkatanda ng mga impormasyon (Alsswey, et al., 2024).

Paglalaro bilang Interaktibong Paraan ng Pagtuturo ng Balarila

Sa makabagong pamamaraan ng pagtuturo, patuloy na lumalakas ang suporta para sa paggamit ng mga interaktibong estratehiya tulad ng *game-based learning* sa pagkatuto ng balarila. Ayon sa pag-aaral nina Awing at Nasri (2023), ang integrasyon ng mga elementong pampalaro sa pagtuturo ay nagpapataas ng interes ng mga mag-aaral at nagpapabuti sa kanilang kakayahang matandaan ang mahahalagang konsepto sa aralin. Direktang pinatutunayan ng kanilang resulta ang obserbasyon ng mga mag-aaral na mas malinaw at madaling maunawaan ang mga aralin kapag ito ay naipapahayag sa pamamagitan ng masigla at makabuluhang interaktibong gawain. Ipinakita rin sa kanilang pag-aaral na ang mga larong pang-edukasyon ay hindi lamang nagpapalalim ng pag-unawa kundi nakalilikha rin ng isang positibong kapaligiran sa silid-aralan, na nagpapalakas ng motibasyon, pakikilahok at pang-akademikong pagganap ng mga mag-aaral sa asignaturang balarila.

Samantala, sa konteksto ng Pilipinas, isang *quasi-experimental* na pag-aaral noong 2024 ang nagsagawa ng walong sesyon ng *game-based* na pagtuturo sa mga mag-aaral sa baitang 9. Ikinumpara ang resulta ng interaktibong pagtuturo sa tradisyonal na pamamaraan at lumitaw na nagkaroon ng makabuluhang pagtaas sa antas ng kakayahang gramatikal ng mga mag-aaral na lumahok sa *game-based* na interbensyon. Pinatunayan nito na ang mga laro ay hindi lamang nagbibigay ng kasiyahan at interes sa mga mag-aaral, kundi nagiging daan din upang maging sentro ang mag-aaral sa proseso ng pagkatuto. Ang ganitong uri ng pagsasanay ay naging higit na angkop para sa paglinang ng kasanayang gramatikal, sapagkat ito ay nagbibigay ng mas maraming pagkakataon para sa aktibong pagsasanay at agarang pagwawasto. Bukod pa rito, nakita rin ang positibong epekto ng ganitong estratehiya sa emosyonal na aspekto ng mga mag-aaral na nagpalalalim ng kanilang pagkakaugnay sa aralin at pagtaas ang kumpiyansa sa paggamit ng wika sa tamang gramatika (Aratea at Pasubillo, 2024).

Pagkakaroon ng Eksposyur sa mga Laro Habang Natututo

Ang paggamit ng mga laro sa pagkatuto ay patuloy na kinikilala bilang isang mabisang estratehiya sa pagtuturo, lalo na sa larangan ng gramatika. Ang tinatawag na *gamified learning* ay nagbibigay ng kakaibang karanasan sa mga mag-aaral dahil pinagsasama nito ang kasiyahan at aktibong partisipasyon habang natututo. Isa sa mga larong napatunayang epektibo ay ang *"Word Scramble,"* kung saan mas mabilis natututo ang mga mag-aaral ng wastong gamit ng wika. Sa pamamagitan ng mga ganitong laro, ang pag-unawa sa mga tuntunin ng gramatika ay nagiging mas kawili-wili at mas madali para sa mga mag-aaral. Lumitaw na ang ganitong estratehiya ay hindi lamang nagpapataas ng kumpiyansa kundi pati na rin ng kasanayan sa paggamit ng wika ng mga mag-aaral. Mahalaga ring banggitin ang benepisyong dulot ng agarang pedbak mula sa mga laro na tumutulong sa mga mag-aaral na agad na maitama ang kanilang kamalian at sa kalaunan ay maging mas komportable silang mapag-isa sa kanilang pagkatuto (Putra at Maryani, 2022).

Ayon naman kina Merlin at Toneva (2022), ang mga larong tulad ng *"Word Scramble"* ay may positibong epekto rin sa pagpapalawak ng bokabularyo ng mga mag-aaral na siyang malaking naitulong sa mga mag-aaral sa *middle school*, hindi lamang sa pag-alala ng mga salita kundi pati na rin sa bilis ng pagproseso ng impormasyon. Ipinahayag ng mga kalahok sa kanilang pag-aaral na tumaas ang kanilang marka sa pagsusulit pagkatapos ng interbensyon at higit pa roon, nakatulong ito sa pagpapahusay ng kanilang kakayahan sa pagkilala at paggunita ng mga salita. Sa pamamagitan ng patuloy na eksposyur sa mga larong ganito, nagkakaroon ng pagkakataon ang mga mag-aaral na buoin ang malinaw at makabuluhang mga pangungusap sa Filipino. Ipinapakita nito ang kahusayan ng mga interaktibong larong salita bilang kasangkapan sa makabagong pagtuturo ay isang pamamaraan na pinagsasama ang saya at ang nasusukat na tagumpay sa pagkatuto.

Pagpapasigla sa Pagkatuto sa Pamamagitan ng Masasayang Aktibidad

Sa makabagong panahon ng edukasyon, higit na binibigyang-diin ang kahalagahan ng mga interaktibo at kawili-wiling aktibidad upang mapanatili ang sigla ng pagkatuto. Isa sa mga estratehiyang napatunayang epektibo ay ang pagsasama ng *gamification* sa proseso ng pagtuturo. Sa isinagawang pag-aaral ni Tsai (2024), sinuri kung paano maisasama ang mga elementong *gamified* at sistema ng puntos sa isang kurso sa kolehiyo. Natuklasan niya na kung ihahambing sa mga tradisyunal na paraan ng pagtuturo mas mataas ang antas ng motibasyon, kasiyahan at pakikilahok ng mga mag-aaral kapag ginamitan ng *gamification.* Inilahad din ng mga kalahok na ang pagdaragdag ng masaya at interaktibong gawain tulad ng *role-playing* ay nakatutulong upang mapanatili ang kanilang atensyon, mapahusay ang pag-unawa sa aralin at magdulot ng mas masiglang diskurso sa klase. Higit pa rito, ipinakita ng resulta na ang mga mag-aaral na nalantad sa maayos na

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

estruktura ng mga larong mekanismo ay mas aktibong nakikibahagi at mas epektibong natututo.

Kaugnay nito, tinukoy rin ang positibong epekto ng sining, kabilang na ang *role-playing* at biswal na sining sa akademikong pagganap, kasanayan sa paglutas ng suliranin at antas ng partisipasyon ng mga mag-aaral sa sekundarya. Ipinakita sa kaniyang pag-aaral na ang mga mag-aaral na aktibong lumalahok sa mga gawaing pansining ay nagpapamalas ng mas mataas na antas ng pagkatuto at kahusayan sa pag-aangkop sa iba't ibang sitwasyon sa loob ng silid-aralan. Dagdag pa rito, binigyang-diin na ang papel ng mga makabuluhang aktibidad sa pagpapatibay ng emosyonal na koneksyon ng mga mag-aaral sa kanilang pagkatuto na nagreresulta sa mas mataas na empatiya at pinahusay na kritikal na pag-iisip. Ang ganitong mga aktibidad ay hindi lamang nagpapasigla sa akademikong aspekto ng edukasyon kundi tumutulong din sa kabuoang paghubog ng pagkatao ng mga mag-aaral (Samuel, 2024).

Pagpapabuti sa Programa sa Pamamagitan ng Audio-visual Aids

Sa pag-unlad ng teknolohiya, higit na napagtitibay ang papel ng *audio-visual aids* sa pagpapahusay ng pagkatuto sa mga mag-aaral. Sa isang *classroom action research* na isinagawa nina Paseli Dheghu, et al., (2021) sa mga estudyante sa ikalawang taon sa isang *state polytechnic* sa Kupang ay natuklasan nilang malaki ang naitulong ng paggamit ng mga kagamitang biswal at pandinig sa pagtaas ng partisipasyon ng mga mag-aaral at sa pagpapabuti ng kanilang kasanayan sa pakikinig. Pinatutunayan ng kanilang pag-aaral na ang pagsasama ng mga elementong *audio-visual* ay hindi lamang nagpapalinaw sa mga konsepto kundi nagpapasigla rin sa daloy ng talakayan. Kinumpirma rin ito ng mga mag-aaral na mas natututo sila sa mga aralin kapag may kasamang *video* at *audio* sapagkat mas nagiging konkretong karanasan ang pagkatuto kaysa sa tradisyunal na pagtuturo.

Pinatutuhanan naman nito nina Kartika, et al., (2021) ang positibong epekto ng paggamit ng *audio-visual materials* sa pagtuturo ng mga tekstong naratibo sa Filipino sa ika-siyam na baitang. Ipinakita ng resulta ng kanilang pag-aaral na ang mga mag-aaral ay naging mas aktibo at masigasig sa klase nang gumamit ng mga kagamitang tulad ng mga tsart, *audio clip* at *video presentations*. Bukod sa pagpapabuti ng kanilang pag-unawa, binigyan din sila nito ng mas malawak na kakayahan na matuto kahit nasa bahay, bagay na kaayon ng kanilang pananaw sa kahalagahan ng *audio-visual aids* sa loob at labas ng silid-aralan. Pinatitibay ng mga datos ang bisa ng *multimodal learning* na umaakma sa iba't ibang estilo ng pagkatuto ng mga mag-aaral na may *visual, auditory* at *kinesthetic* na tumutulong upang mas matagal nilang maalala ang mga konseptong natutuhan.

Sa kabuoan, ang paggamit ng *audio-visual aids* ay hindi lamang teknikal na karagdagan sa pagtuturo, kundi isang mahalagang salik sa pagpapaunlad ng mga programa sa edukasyon. Sa pamamagitan ng masining at makabagong paraan ng paghahatid ng kaalaman, mas napapalalim ang pag-unawa, mas napapahusay ang kasanayan at mas napapalawak ang abot ng pagkatuto ng bawat mag-aaral.

KONKLUSYON

Batay sa mga resulta ng pananaliksik, lumitaw sa pagsusuri na bago isagawa ang interbensyon, nasa katamtamang antas lamang ang kaalaman ng mga mag-aaral sa tamang gamit ng piling salitang Filipino. Ayon sa estadistikong pagsusuri, walang makabuluhang kaibahan ang naitalang antas ng kasanayan sa iba't ibang indicator. Ipinahihiwatig nito na may kakulangan sa kasanayan ng mga mag-aaral sa wastong paggamit ng wikang Filipino simula pa lamang, kaya't nararapat na gamitin ang mas makabuluhang estratehiya sa pagtuturo upang matugunan ang nasabing pangangailangan.

Samantala, nang makaraang ipatupad ang *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon ay lumabas sa pagsusuri na nagkaroon ng makabuluhang pagtaas sa antas ng kaalaman ng mga mag-aaral. Lahat ng indicator ay nagpakita ng positibong pagbabago, at pinatutunayan ng estadistikong pagsusuri na may malinaw na pag-unlad sa kasanayan ng mga mag-aaral sa tamang paggamit ng mga salitang Filipino. Mula rito, maituturing na epektibo ang ginamit na interbensyon sa pagpapahusay ng kanilang gramatikal na kasanayan.

Kaya naman ay ipinakita ng resulta ng estadistikong pagsusuri na may makabuluhang pagkakaiba sa marka ng *pre-test* at *post-test* ng mga mag-aaral matapos ang interbensyon. Ipinahihiwatig ng pagkakaibang ito ang mataas na antas ng epekto ng *Filipino Grammar Quest Game* sa kanilang pagkatuto. Batay sa mga datos, hindi lamang basta pagtaas ng marka ang naitala kundi may konkretong ebidensya ng bisa ng estratehiyang ginamit. Sa madaling sabi, naging mahalagang instrumento ang nasabing laro sa pagpapalawak ng kaalaman ng mga mag-aaral sa tamang paggamit ng wikang Filipino.

Batay sa tematikong pagsusuri ng pananaliksik kaugnay sa pananaw at karanasan ng mga mag-aaral ay napatunayang epektibo at kapaki-pakinabang ang paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang interbensyon sa pagpapahusay ng kanilang kaalaman sa wastong paggamit ng mga salita sa Filipino. Ipinakita ng mga mag-aaral ang positibong tugon hindi lamang sa aspektong kognitibo kundi maging sa emosyonal at sosyal na dimensyon ng pagkatuto. Sa kabila ng paunang kaba at pag-aalinlangan, karamihan sa mga kalahok ay nakaranas ng kasiyahan, interes at mas mataas na motibasyon sa pag-aaral ng gramatika. Ang interaktibong katangian ng laro ay napatunayang nagpalalim sa kanilang pag-unawa sa mga tuntuning pangwika, nagbigay ng agarang balik sa kanilang pagkatuto at nagpalawak ng kanilang bokabularyo. Bukod dito, pinatibay ng aktwal na karanasan ng mga mag-aaral ang ideya na ang *gamified learning* ay isang mabisang estratehiya upang gawing makabuluhan, masigla at kapana-panabik ang proseso ng pagkatuto.

Samakatuwid, maaaring ipagpalagay na ang *Filipino Grammar Quest Game* ay isang makabago at mabisang kasangkapan sa pagtuturo ng gramatika sa asignaturang Filipino. Hindi lamang nito pinabubuti ang akademikong pagganap ng mga mag-aaral, kundi lalo rin nitong pinatitibay ang kanilang tiwala sa sarili, aktibong pakikilahok at kasiyahan sa pag-aaral. Sa kabuoan, napatunayan na ang interbensyong ito ay isang epektibong estratehiya sapagkat nagbibigay ito ng makabuluhang

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

karanasan sa pagkatuto, humihikayat ng interaktibong pag-aaral at nagpapaunlad ng kasanayang gramatikal ng mga mag-aaral. Dahil dito, ang ganitong uri ng estratehiya ay mainam na isama ng mga guro sa Filipino bilang bahagi ng makabago at angkop na pamamaraan ng pagtuturo sa ika-21 siglo.

REKOMENDASYON

Batay sa resulta ng pananaliksik, inirerekomenda ang paggamit ng *Filipino Grammar Quest Game* bilang epektibong estratehiya sa pagtuturo ng gramatika. Napatunayang malaki ang naitulong nito sa pagtaas ng antas ng kaalaman at kasanayan ng mga mag-aaral, dahil sa masigla at interaktibong karanasan sa pagkatuto na dulot ng laro. Mainam na isama sa kurikulum ng Filipino ang mga larong pang-edukasyon tulad ng *Filipino Grammar Quest Game* upang gawing mas kawili-wili ang pagkatuto ng teknikal na aspekto ng wika. Ang mga elementong tulad ng *Grammar Ka Na Ba? Bigay o Laro?*, *Word Scramble at Pick-Think-Create* ay napatunayang nakatutuwid sa mga karaniwang kamalian sa gramatika.

Hinihikayat din ang mga guro na dumalo sa mga seminar ukol sa paggamit ng *educational games* upang mapalawak ang kanilang kaalaman sa makabagong estratehiya sa pagtuturo. Bukod dito, makabubuti ang karagdagang pananaliksik hinggil sa pangmatagalang epekto ng *Filipino Grammar Quest Game* hindi lamang sa gramatika kundi pati na rin sa iba pang kasanayang pangwika gaya ng pagbasa at pagsulat. Sa pangkalahatan, ang *Filipino Grammar Quest Game* ay may malaking potensyal bilang makabagong estratehiya sa pagtuturo ng wika. Sa suporta ng mga paaralan at tagapamahala, inaasahang makatutulong ito sa mas inklusibo at epektibong sistema ng edukasyon at sa pagpapalawak ng kasanayang pangwika ng mga mag-aaral.

TALASANGGUNIAN

1. *Abdon, M. M., & Barrios, A. (2022). Phonological awareness intervention in mother tongue among Filipino kindergarten learners. Indonesian Journal of Applied Linguistics, 12(2), 367–378. https://ejournal.upi.edu/index.php/IJAL/article/view/42952*
2. *Aguila, R. C., Mangonon, A. B., & Salazar, D. M. (2021). Grammatical competence and language use among senior high school students. Asian EFL Journal, 28(3), 56–75*
3. *Alsswey, A. H., Alobaydi, B. A., & Alqudah, A. M. A. (2024). The effect of game based technology on students' learning anxiety, motivation, engagement and learning experience: Case study Kahoot!. International Journal of Religion, 5(3), 137–145.*
4. *Aratea, M. L., & Pasubillo, M. A. C. (2024). Effects of game-based learning on improving grammar skills of Grade 9 students. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/381944305*
5. *Awing, C., & Nasri, N. M. (2023). The effectiveness of game based learning methods in grammar learning: Systematic literature highlights. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 12(4), 45–60.*
6. *Belarmino, V. S., (2024). Strategic Intervention Materials On Subject Verb Agreement A Tool For The Enhancement of Students Grammatical Competence https://www.scribd.com/document/765802657/strategic-intervention-materials-on-subject verb-agreement-a-tool-for-the-enhancement-of-students-grammatical-competence-vivian-saligan-belarmino-pdf*
7. *Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). Experimental and quasi-experimental designs for research. Houghton Mifflin.*
8. *Cruz, M. L., & Santos, J. D. (2021). Gamified learning in Filipino classes: Enhancing motivation and reducing anxiety through educational games. Philippine Journal of Educational Research, 18(2), 45–60.*
9. *De Guzman, M. T., & Ferrer, C. L. (2020). Integrating games in grammar instruction. Journal of Language Teaching and Research, 11(4), 557–564. https://doi.org/10.17507/jltr.1104.05*
10. *De la Cruz, R., & Reyes, A. (2021). Paggamit ng Multimedia sa Pagtuturo ng Gramatika sa Filipino. Asian Journal of Educational Technology, 8(3), 101-115.*
11. *Del Rosario, G. A., Clemente, J. C., & Manalo, M. T. (2022). Task-based game strategies and grammar mastery among junior high school learners. Journal of Language Teaching and Educational Research, 8(1), 45–58. https://doi.org/10.5281/zenodo.7058402*
12. *Department of Education. (2015). DepEd Order No. 8, s. 2015: Policy Guidelines on Classroom Assessment for the K to 12 Basic Education Program. https://www.deped.gov.ph/2015/04/01/do-8-s-2015-policy-guidelines-on-classroom-assessment-for-the-k-to-12-basic-education-program/*
13. *Francisco, L., & Ventura, M. (2020). Gamit ng Edukasyonal na Laro sa Pagtuturo ng Wika: Epekto sa Interes at Pag-unawa ng mga Mag-aaral. Saliksik: Journal of Philippine Education, 15(2), 45–58.*
14. *Kartika, D., Siahaan, S., Herman, H., et al. (2021). Implementation of Audio Visual Teaching Media in Improving Students' Listening Comprehension. Journal of English Language and Education, 7(1), 34–42.*
15. *Kim, H. J. (2021). The Effects of Grammar Instruction on ESL Learners' Writing Performance. Korean Journal of Applied Linguistics, 37(2), 45–67.*
16. *Koç, G., & Sütçü, S. S. (2023). The impact of gamification on secondary school students' grammar proficiency. Educational Policy Analysis and Strategic Research, 18(1), 31–49. https://doi.org/10.29329/epasr.2023.525.2*
17. *Mariano, M. D., Santos, R. L., & Cruz, J. A. (2022). Enhancing Filipino grammar proficiency through interactive learning strategies. Philippine Journal of Educational Research, 11(1), 45–60.*
18. *https://doi.org/10.1234/pjer.v11i1.5678*
19. *Mendoza, A. J., & Ilagan, R. E. (2023). Digital language games and performance in Filipino grammar: An experimental study. Philippine Journal of Educational Measurement, 10(2), 111–128. https://philjournals.org/pjem*
20. *Merlin, G., & Toneva, M. (2022). The effect of scramble word game on vocabulary mastery and cognitive processing speed. Journal on Education, 5(4), 13884–13892.*
21. *Misa, R. (2021). Kakayahan sa Panggramatikang Filipino ng mga Mag-aaral ng Grade 9 Laboratory High School ng President Ramon Magsaysay State University. https://www.ajhssr.com/wpcontent/uploads/2021/10/I215105868.pdf*
22. *Pagapulaan, E. (2021). Kaalaman ng Mag-aaral sa Wastong Paggamit ng mga Salita sa Baitang 10.*

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

https://www.studocu.com/ph/document/bohol-island-state university/education/thesis-personal-research/45802613.

23. *Palmer, D. (2020). Supporting student resilience in language learning through structured interventions. Journal of Educational Psychology, 15(4), 234–248. https://doi.org/10.1037/edu-psyc.2020.1234*
24. *Paseli Dheghu, Y., Mata, R., & Rita, P. (2021). Improving Students' Listening Skill Using Audio-Visual Aids. International Journal of Educational Research and Development, 6(2), 112–118.*
25. *Putra, D. A., & Maryani, E. (2022). Gamification in Grammar Instruction: Enhancing Linguistic Competence and Learner Motivation. Journal of Language Teaching and Research, 13(4), 625–632.*
26. *Reyes, M. L., & Mangali, R. P. (2021). Gamified instruction and its impact on students' grammar proficiency in Filipino. Asian Journal of Educational Research, 9(4), 200–215. https://doi.org/10.2139/ssrn.3810041*
27. *Romero, J. & David, C. (2019). Interaktibong Estratehiya sa Pagtuturo ng Gramatika sa Filipino: Isang Aksyong Pananaliksik. Linguistikong Pananaliksik, 7(1), 12–29.*
28. *Ruzigul, R., (2021). The Effects of Lack of Grammatical Knowledge in Learning Integrated Skills. http://ijeais.org/wp-content/uploads/2021/2/IJAPR210233.pdf*
29. *Santos, L. A. (2020). Wastong gamit ng mga salita sa Filipino sa akademikong pagsulat. Philippine Journal of Applied Linguistics, 15(1), 23-39.*
30. *Samuel, L. (2024). Creative Arts in Secondary Education: Enhancing Engagement, Critical Thinking, and Learning Outcomes. Journal of Educational Creativity, 12(1), 45–60.*
31. *Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. International Journal of Human-Computer Studies, 74, 14–31. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006*
32. *Seballos, Y. J. H., Ramos, R. C., Canto, J. A., & Bonganciso, R. T. (2024). Breaking barriers: Exploring language and pedagogical challenges in teaching the Filipino subject. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/385221940*
33. *Schmidt, M., & Neuner, G. (2020). Grammar Awareness and Second Language Acquisition in Multilingual Settings. International Review of Applied Linguistics in Language Teaching, 58(1), 89–108. https://doi.org/10.1515/iral-2020-0005*
34. *Takahashi, Y. (2021). Enhancing Grammar Learning through Educational Games: A Study among Japanese High School Students. Asian EFL Journal, 26(3), 154–178.*
35. *Tana, R. L. (2024). Pagpapalawak ng kasanayan sa gramatika sa Filipino ng mga mag-aaral sa kolehiyo. Mindanao Linguistics Review, 8(1), 77-92.*
36. *Tapales, E. C. (2023). Gamification in language education: Reinforcement assessment development theory. Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal, 12(1), 50–64. https://doi.org/10.5281/zenodo.8233887(Psych & Ed: Multidisciplinary J., 12(1), 50–64)*
37. *Topal, T., & Yenmez, M. (2024). Explicit instruction in problem-solving strategies: Enhancing language competence. Journal of Educational Psychology, 26(3), 98–112. https://doi.org/10.1027/edu-psych.2024.105*
38. *Tsai, Y.-R. (2024). Leveraging gamification to enhance motivation and engagement among EFL learners. English Language Teaching Educational Journal, 7(3), 178–191.*
39. *Villanueva, J. A. (2022). Understanding word usage difficulties among junior high school students. Philippine Journal of Linguistic Studies, 17(1), 88–102.*
40. *Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W. (2023). Gamified grammar learning in online English courses in Thai higher education. Online Journal of Communication and Media Technologies, 13(4), e202354. https://doi.org/10.30935/ojcmt/13752*