



BAGWIS: Isang Kagamitang Pampagkatuto sa Pag-aaral ng mga Tauhan sa Ang Ibong Adarna

Naomilyn C. Arcega

Camarines Norte State College – Graduate School

naomilyn.arcega@deped.gov.ph

Petsa ng Pagsumite:

February 28, 2026

Petsa ng Pagtanggap:

Marso 3, 2026

Petsa ng Paglathala:

Abril 7, 2026

DOI:

10.5281/zenodo.19454453

Abstrak

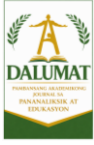
Ang papel-pananaliksik na ito ay may layuning makabuo ng isang kagamitang pampagkatuto sa pag-aaral ng mga tauhan sa obra maestrang Ang Ibong Adarna. Mula sa paggagad ng mga datos sa pamamagitan ng deskriptibo-ebalwatibong pamamaraan, nakabuo ang mananaliksik ng isang kagamitang makatutulong at makapagpapaunlad ng karunungan at interes ng mga mag-aaral sa pagkatuto. Sa tulong ng mga naging respondente sa pag-aaral, ang mga piling mag-aaral mula sa Baitang 11 at Baitang 7 maging ang ilang guro sa Filipino ng Basud National High School, matagumpay na naisakatuparan ang mga layunin sa pag-aaral. Batay sa naging resulta ng inisyal na sarbey, ang obra maestrang pinakahirapan ang

mga nasa Baitang 11 sa kanilang Junior High School ay Ang Ibong Adarna partikular ang mga tauhan sa akda. Ginamit ang Stratified Random Sampling sa pagpili ng mga naging respondente. Mula sa kabuuang bilang na 364 ay kinuha ang 25% na 91 na kumatawan sa kabuuang populasyon. Sa resulta ng antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa mga panitikan, lumabas sa pag-aaral na 57.1% ang pinakanahirapan sa Ang Ibong Adarna, at nagkamit ng rating scale na 2.91 ang Tauhan na nangangahulugang sa aspetong ito sila pinakanahirapan. Batay rin sa naging resulta ng sarbey ay makatutulong ang pagbuo ng isang kagamitang pampagkatuto, mula sa tatlong pamimilian ay napili nila ang board game na mayroong 49 tugon na kumakatawan sa 53.8% ng kabuuang bilang ng respondente. Ang resulta ng inisyal na sarbey ang naging saligan ng mananaliksik sa pagbuo ng kagamitan. Sa tulong ng mga kaugnay na literatura at pag-aaral ay nabuo ang konsepto ng BAGWIS Board Game. Pinag-aralan ng mananaliksik at pinag-isipan kung paano maisasakatuparan ang kagamitang nabanggit. Ang salitang ‘Bagwis’ ay nangangahulugang ‘pakpak’ na kung ihalalintulad sa akda ay direktang maihahambing sa pakpak ng Ibong Adarna na sumisimbolo ng kalayaan, pag-asa, at tagumpay. Ang mga nabanggit ang parehong magiging mithiin ng mga manlalaro ng BAGWIS – ang malagpasan ang mga pagsubok, makarating sa taas at maabot ang tagumpay sa laro.

Matapos magawa ang BAGWIS Board Game ay nagkaroon ng demonstrasyon sa harap ng isang section ng Baitang 7 na siyang nag-aaral ng Ang Ibong Adarna na binubuo ng 40 mag-aaral, gayundin kasama ang sampung guro sa Filipino. Sinubukang laruin at pagkatapos ay sinuri ang antas ng katanggapan nito. Mula sa kabuuang bilang na 50 respondente ay nakakuha ng rating score na 3.6 na nangangahulugang Lubos na Sumasang-ayon na ang kagamitang nabuo ay makatutulong sa pag-aaral ng mga tauhan sa obra maestrang Ang Ibong Adarna. Bilang rekomendasyon ng ilang guro, hiniling nilang madagdagan pa ang mga tanong na sasagutin ng mga mag-aaral upang higit ang pagkakataon na sila ay mag-isip. Ngunit sa kabuuan, ito ay isang kagamitang sa palagay nila ay makatutulong na makakuha ng interes sa mga mag-aaral sa pag-aaral.

Bilang konklusyon, ang binuong BAGWIS Board Game na isang kagamitang pampagkatuto ay mabisa at makatutulong sa pagpapaunlad ng pagkatuto ng mga mag-aaral sa Baitang 7 sa pag-aaral ng mga tauhan sa obra maestrang Ang Ibong Adarna.

Mga Susing Salita: *BAGWIS, Kagamitang Pampagkatuto, Ang Ibong Adarna*



PANIMULA

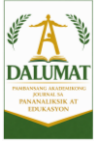
Ang Panitikan ay may malaking ginagampanan sa pagpapakilala ng isang bansa sapagkat sinasalamin nito ang wika, kultura, tradisyon at mga paniniwala na mayroon sa isang bansa. Inilarawan ni Azarias (2018) na ang panitikan ay pagpapahayag ng mga damdamin ng tao hinggil sa mga bagay-bagay sa daigdig, sa pamumuhay, sa lipunan, sa pamahalaan, at sa kaugnayan ng kaluluwa sa bathalang lumikha. Ang panitikan ay isang buhay sapagkat ito ay repleksyon ng pamumuhay at pakikipamuhay ng mga tao sa kanyang ginagalawang lipunan. Ang paraan ng pagpapahayag ay iniaayos sa iba't iba niyang karanasan at lagay ng kalooban at kaluluwa, na nababalot ng pag-ibig o pagkapoot, ligaya o lungkot, pag-asa at maging sa pangamba. Ang panitikan ay sumasalamin ng lahing kinabibilangan, kabilang dito ang tradisyon, paniniwala, mga kaugalian, pamahiin, kaisipan, pangarap at iba pa.

Ang bawat bansa ay may mga ipinagmamalaking obra maestra ng mga makata at manunulat. Ito ay pinag-aaralan at pinagyayaman sa pamamagitan ng pagtuturo nito sa pormal na edukasyon. Ang panitikang Pilipino ay kabilang sa mahahalagang araling itinuturo sa mga mag-aaral sa asignaturang Filipino. Makikita mula sa K-12 Basic Education Curriculum Guide at Most Essential Learning (MELCS) 2023-2024 sa asignaturang Filipino, mula sa unang baitang hanggang sa ika-sampung baitang na bawat antas ay mayroong mga paksang patungkol sa panitikang pinag-aaralan. Sa antas Sekondarya ay mayroong tiyak na kuwentong tinatalakay sa bawat baitang: sa ikapitong baitang ay itinuturo ang “Ang Ibong Adarna”; sa ikawalong baitang ay itinuturo naman ang “Florante at Laura”; sa ikasiyam na baitang ay ang “Noli Me Tangere”; at, “El Filibusterismo” naman ang itinuturo sa ikasampung baitang. Ang mga akdang pampanitikan na ito ay nagtataglay ng mahabang nilalaman at nabibigyan ng sapat na panahon upang mapag-aralan. Gayunpaman, ang interes ng mga mag-aaral sa pagbabasa at pag-aaral ng mga akdang pampanitikan ay nawawala na, marahil ay dahil sa pag-usbong ng mga makabagong teknolohiya. Wala na ang sariling interes sa pagbabasa at pag-aaral ng panitikan, at madalas hindi sapat ang interes ng mga mag-aaral na ito ay pag-aralan.

Ang Kagawaran ng Edukasyon ay nakasentro sa ikabubuti ng mga mag-aaral. Nakatuon din ang layunin nito sa kung paano matututo ang mga mag-aaral sa pinakamahusay at pinakamadaling paraan sapagkat sila ang pangunahing pokus sa kurikulum. Kaya naman, upang maisakatuparan ang Republic Act No. 10533 s. 2013, o ang “No Child Left Behind” na mapataas ang antas ng kalidad ng edukasyon at matamo ang inaasahang bunga ng itinakdang organisasyon, kinakailangang isaalang-alang ng mga guro ang mga dulog atistratehiya sa pagtuturo.

Republic Act No. 10533 s. 2013 - AN ACT ENHANCING THE PHILIPPINE BASIC EDUCATION SYSTEM BY STRENGTHENING ITS CURRICULUM AND INCREASING THE NUMBER OF YEARS FOR BASIC EDUCATION, APPROPRIATING FUNDS THEREFOR AND FOR OTHER PURPOSES

Ngunit hindi ito maisasakatuparan kung hindi sapat ang interes ng mga mag-aaral sa pagkatuto. Hindi sapat ang berbal na palitan ng ideya at pagtuturo sa isang silid-aralan sapagkat ang bawat mag-aaral ay mayroong iba't ibang paraan ng pagkatuto batay sa kanilang mga indibidwal na kapasidad. Ang bawat indibidwal ay mayroong iba't ibang uri ng katalinuhan. Ang iba ay mayroong angking talino sa musika samantalang ang iba ay sa pampalakasan. Mayroon din namang mahusay sa pagsulat samantalang ang iba ay sa pasalita. Kaya naman, mahalagang mayroong maayos na pagbalangkas ng plano sa pagtuturo upang matugunan ang pangangailangang pangkaalaman ng mga mag-aaral. Bukod sa pormal na pagtuturo ay higit na makatutulong kung mayroong motibasyon sa pag-aaral.



May iba't ibang kapamaraan bilang motibasyon ang bawat guro sa pagtuturo. Ang integrasyon ng mga interaktibong gawain sa pagtalakay ay nagdudulot ng higit na masayang pag-aaral ng paksa. Ang mga ito ay makatutulong upang makahikayat ng mas aktibong partisipasyon mula sa mga mag-aaral gayundin ang pakikipag-ugnayan nito sa isa't isa.

Ang pag-aaral na ito ay may layuning (1) malaman ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa obra maestrang pinag-aaralan sa *Junior High School*; (2) makabuo ng kagamitang pampagkatuto hinggil sa mga tauhang nakapaloob sa obra maestrang *Ang Ibong Adarna*; (3) malaman ang antas ng katanggapan ng nabuong kagamitang pampagkatuto hinggil sa mga tauhang nakapaloob sa obra maestrang *Ang Ibong Adarna*.

Ang mabubuong kagamitan ay inaasahang maaaring magsilbing tuntungan sa mas mabilis na pagkaunawa sa mga tauhan ng *Ang Ibong Adarna*. Kaya naman, bukod sa mga mag-aaral na direktang makikinabang sa kagamitang ito, ang papel-pananaliksik na ito ay mahalaga rin para sa mga guro, tagapangasiwa ng paaralan, mga mananaliksik at mga susunod na mananaliksik.

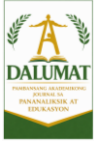
Pinagtibay ng mga sumusunod na kaugnay na literatura at pag-aaral ang kahalagahan ng pag-aaral na ito.

Panitikan Bilang Salamin ng Pagka-Pilipino

Ang panitikan ay isang repleksyon ng bansang kinabibilangan. Bago pa man dumating ang mga mananakop, mayroon nang sariling panitikang kinikilala ang ating mga ninunong Pilipino. Bagaman ito ay hindi pa matatag ang pagkakabuo at pagkakagamit, mayroon nang pinasisimulang panitikan na nagagamit din ng mga tao noon sa araw-araw nilang pamumuhay. Tinatalakay sa aklat na isinulat ni Jeffrey Importante (2022) na may pamagat na *Panitikang Pilipino*, ang panitikan ay nagsisimula na bago pa dumating ang mga Kastila at nagpapatuloy sa pag-unlad hanggang sa kasalukuyan. Ang mga nilalaman ng mga panitikan ay sumasalamin ng buhay at kultura ng Pilipino, dahilan sa pamumuhay, mithiin sa pangarapin ng lahing Pilipino at mga suliraning naglulundo sa paglinang ng katauhang Pilipino.

Isang nakalulungkot lamang na katotohanan na sa paglipas ng panahon ay unti-unti nang nawawala ang hilig ng mga Pilipino partikular ang mga kabilang sa bagong henerasyon sa Panitikang Pilipino. Nalaman mula sa pag-aaral na isinagawa ni Sapnu et.al. (2021) na may pamagat na "*Pag-Aaral Sa Kahalagahan At Kalagayan Ng Panitikang Pilipino Sa Makabagong Panahon*" na sa kasalukuyan ay nababawasan na ang bilang ng mga panitikang Pilipino na tumatatak sa isip at puso ng mga tao higit lalo na sa mga kabataan. Sa halip na tangkilikin ang sariling panitikan ay higit ang interes na ibinibigay sa mga akdang pampanitikan mula sa ibang bansa kabilang na ang Korea, Japan, Thailand, America, at iba pa, marahil ay dahil sa bukas na paggamit ng teknolohiya.

Kaya't isang malaking hamon sa mga tagapagtaguyod ng Panitikang Pilipino ang pagpapanatili at pagpapaunlad nito sa kasalukuyang henerasyon at sa mga susunod pa sapagkat ang panitikan ay hindi lamang basta panitikan at ang Panitikan ay hindi lamang mga salitang nakaayos sa papel. Ayon nga sa Sanaysay.ph (2023), ito ay ang sining ng pagsulat na nagpapahayag ng mga saloobin, kaisipan, emosyon, at mga pangyayari sa mga tao. Ito ay anyo ng pagkakaisa at pagsasama-sama ng diwa sa pamamagitan ng mga salita upang lumikha ng mga kahulugan at halaga.



Kahalagahan ng Panitikan sa Edukasyon

Maituturing na malaki ang ginagampanang kontribusyon ng panitikan sa bansa kabilang na ang sektor ng edukasyon. Kaya naman, binigyan ng pagpapahalaga ang pag-aaral sa panitikan mula sa pagtuntong ng elementarya hanggang sa sekondarya. Ito ay bilang pagsunod ng Kagawaran ng Edukasyon sa mithiin ayon sa **Saligang Batas, 1987**, Artikulo XIV sa ilalim ng sining at kultura na:

Dapat tangkilikin ng Estado ang mga sining at panitikan. Dapat pangalagaan, itaguyod, at ipalaganap ng Estado ang pamanang historikal at kultural at ang mga likha at mga kayamanang hatid artistiko ng bansa.

Kaya naman upang unti-unting ipakilala ang panitikan sa mga mag-aaral, mula sa Baitang 1 hanggang sa Baitang 12 sa kasalukuyang kurikulum ay mayroong nakalatag na mga aralin patungkol sa panitikan. Batay sa **K – 12 Basic Education Curriculum Guide** sa Filipino, layunin ng pagtuturo ng asignaturang Filipino na:

malinang ang (1) kakayahang komunikatibo, (2) replektibo / mapanuring pag-iisip at, (3) pagpapahalagang pampanitikan ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng mga babasahin at teknolohiya tungo sa pagkakaroon ng pambansang pagkakakilanlan, kultural na literasi, at patuloy na pagkatuto upang makaagapay sa mabilis na pagbabagong nagaganap sa daigdig.

Sa antas sekondarya, mayroong tiyak na mga obra maestrang pinag-aaralan sa bawat antas: sa ika-7 baitang ay Ang Ibong Adarna; sa ika-8 baitang ay ang Florante at Laura; sa ika-9 na baitang ay ang Noli Me Tangere; at, sa ika-10 baitang ay ang El Filibusterismo.

Ang panitikan ay isang araling nagtuturo ng hindi lamang limitado sa mga bagay na maaaring maranasan sa loob ng paaralan, ito rin ay nagtuturo ng mga bagay na mapakikinabangan sa totoong buhay. Ayon kay Nerizon (2021) sa kanyang pananaliksik na may pamagat na “Mga Pamamaraan at Kagamitan sa Pagtuturo ng Filipino sa Panahon ng Pandemya” na nabanggit sa pag-aaral ni Daza (2021) ay sinabi niya na malaki ang papel na ginagampanan ng paggamit ng panitikan sa pagtuturo ng Filipino. Nagiging instrumento ito sa paglinang at pagpapayaman ng karanasan sa pagbasa ng mga mag-aaral. Maraming maaaring matutuhan mula sa panitikan kung kaya ito ay binibigyan ng malaking pagpapahalaga sa edukasyon.

Game-based Learning bilang Pantulong sa Pagtuturo ng Panitikan

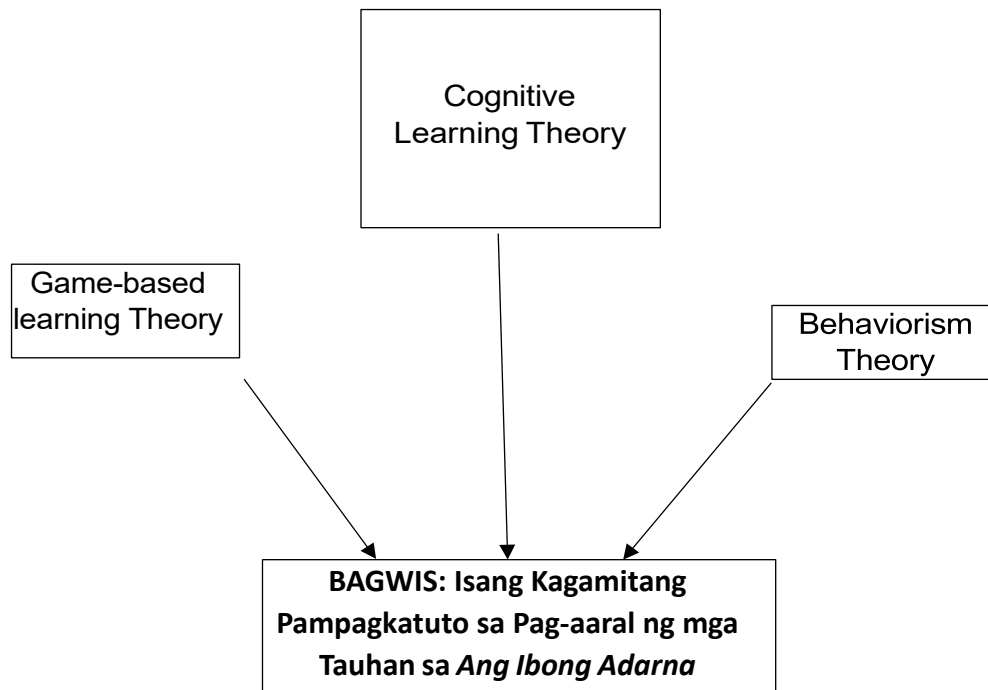
Habang lumilipas ang panahon ay patuloy na lumalawak ang sakop ng edukasyon, ngunit maraming institusyon ang nahuhuli marahil dahil sa mga mag-aaral na kailangang ikonsidera sa pagsulong at mga gurong hindi nagbabago ng pamamaraan o metodo sa pagtuturo. Ang mga guro ang direktang nakakakita kung paanong ang mga mag-aaral sa kasalukuyan ay nahihirapan na makasabay. Mapapansin na ang mga mag-aaral sa kasalukuyan ay kakaiba sa nakaraan sapagkat sa panahon ngayon ay tila karaniwang mapapansin mula sa mga mag-aaral kawalan o kakulangan sa pokus o atensyon sa pagkatuto sa loob ng silid-aralan. Ayon kay Parish (2022),

ang Game-based learning ay isang modelo ng edukasyon kung saan ang mga mag aaral ay natututo ng mga bagong konsepto at nasusubukan ang kanilang kaalaman sa pamamagitan ng paglalaro ng mga laro, parehong digital at pisikal. Kasama ang regular na mga lektura, ang mga instructor ay nagbibigay ng mga laro para sa kanilang mga estudyante na tumutulong sa kanila na makabisado ang itinuturo sa isang masaya at nakakaakit na pamamaraan.

Nabanggit naman sa blog post ng Opal Training (2023) na ang pag-aaral na nakabatay sa laro ay maaari ring maging kapaki pakinabang na kasangkapan sa pagtuturo ng mga kumplikado o abstract na konsepto, dahil maaari itong magbigay ng isang kongkreto at interaktibong paraan para sa mga mag aaral upang galugarin at maunawaan ang mga ideyang ito. Maaari itong maiangkop sa iba't ibang estilo at kakayahan sa pag-aaral na karaniwang ginagawa sa *inclusive* na pamamaraan ng pagtuturo. Samantala, tinukoy ni Gerstein (2022) sa kanyang sulatin na may pamagat na *Benefits of Using Board Games in the Classroom* ang halagang naidudulot nito sa loob ng silid-aralan. Ayon sa kanya, ang ilang magandang benepisyo nito ay (1) napatataas ang antas ng komunikasyon, (2) napatataas ang antas ng pakikipagkapwa, (3) nalilintang ang kritikal na pag-iisip, at (4) nalilintang ang pagbasa at komprehensyon sa pagsunod sa mga panuto.

Kaya naman, ang *Game-based learning* katulad ng *board games* ay maituturing na isang malaking tulong sa pagkuha ng interes ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng panitikan. Ang integrasyon ng mga laro sa mga aralin ay makapagdaragdag ng motibasyon sa kanilang pagkatuto dahilang upang mas umunlad ang kalagayan ng edukasyon.

BALANGKAS TEORETIKAL





Makikita mula sa balangkas teoretikal ang ugnayan ng mga teoryang nakapaloob sa paksa ng pag-aaral. Ang mga ito ay magsisilbing gabay upang suportahan at mapaunlad ang konsepto ng pag-aaral na ito ukol sa pagbuo ng isang kagamitang pampagkatuto sa pag-aaral ng obra maestrang *Ang Ibong Adarna*. Una ay ang *Game based learning theory* na tumutukoy sa isang aktibong istrategiya sa pag aaral na nagagamit upang hikayatin at mapahusay ang pag aaral, pagsasanay, at pagtatasa ng mga mag-aaral. Ang *Game based learning theory* ay unang nagamit noong 1970 sa aklat ni Clark Abt na “*Serious Games*”. Ang kanyang pakahulugan dito “*these games have an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement. This does not mean that serious games are not, or should not be, entertaining*” (Abt 1970). Nangangahulugan na ang mga larong ito ay malinaw na layuning pang-edukasyon at hindi basta panlibangan. Ang *Game based learning* ay tumutukoy sa pagkamit ng mga layunin ng pag aaral sa pamamagitan ng nilalaman ng laro at pagpapahusay ng pag aaral sa pamamagitan ng pagtanggap ng hamon sa paglutas ng problema na nagbibigay sa mga mag-aaral, na mga manlalaro din, ng isang pakiramdam ng tagumpay (Qian & Clark, 2016). Ang teoryang ito ang naging gabay ng mananaliksik sa pagbuo ng kagamitang pampagkatuto na makatutulong sa mga mag-aaral sa pag-aaral ng Ang Ibong Adarna. Ikalawa ay ang *Cognitive Theory* ni Jean Piaget. Ang *Cognitive Theory* o teoryang kognitibo ay nakatuon sa kung paano ang mga kaisipan ay humahantong sa mga emosyon, pagkabalisa, at pag uugali. Ang mga baluktot o negatibong kaisipan ay maaaring maglaro ng isang papel sa maladaptive na pag uugali at emosyonal na pagkabalisa. Sa pamamagitan ng kognitibismo, ang mga mag aaral ay nagkakaroon ng kaalaman sa pamamagitan ng iba't ibang iba't ibang modalidad (hal., teksto, larawan, tunog). Ang mga ito ay nagbibigay daan sa manlalaro upang matukoy at suriin ang mga problema at ilapat ang nakaraang pag aaral (Aristidis Protopsaltis 2011). Sa pamamagitan ng *Cognitive Theory*, matagumpay na maisasagawa ng mga mag-aaral ang kagamitang pampagkatutong nakabatay sa laro. Ikatlo ay ang *Behaviorism Theory* ni John B. Watson. Ang behaviorism ay isang teorya ng pag aaral batay sa ideya na ang lahat ng pag uugali ay nakukuha sa pamamagitan ng *conditioning*, at ang *conditioning* ay nangyayari sa pamamagitan ng pakikipag ugnayan sa kapaligiran. Naniniwala ang mga behaviorist na ang ating mga kilos ay hinuhubog ng mga *stimuli* sa kapaligiran. Dahil sa pagbabago ng hilig ng mga tao sa paglipas ng panahon, ang panitikan ay kabilang sa hindi na gaanong tinatangkilik ng mga mamamayang Pilipino lalo na ng mga kabataan. Ang mga elemento ng laro ay maaaring maging gantimpala dahil maaari nilang ikondisyon ang mga mag aaral na magkaroon ng isang tiyak na tugon sa pag aaral na makakatulong sa pagpapanatili ng impormasyon. Ito ay batay sa kung paano "ang pag uugali ay isang function ng mga kahihinatnan nito" ayon sa teorya ng pag uugali ni B.F. Skinner. Ang mga larong ito na batay sa teoryang ito ay tinatawag na "edutainment" na may posibilidad na nakabatay sa mga pagsubok. Ang ganitong uri ng laro ay tumutulong sa pagbuo ng matinding pokus at pagpapanatili ng memorya (Ladley, Paul & Ladley, Sian 2013).

METODOLOHIYA

Ang metodolohiyang ginamit sa pananaliksik na ito ay deskriptibo-ebalwatibo. Ang deskriptibo-ebalwatibong pananaliksik ayon kay Kumar (2014) ay *isang pamamaraan ng pananaliksik na naglalayong maunawaan at maipaliwanag ang mga pangyayari o kaganapan sa pamamagitan ng pagbibigay ng detalyadong paglalarawan at pagsusuri sa mga ito*. Ito ay naglalayong magbigay ng impormasyon at pag-unawa sa isang partikular na konteksto, kaganapan, o pangyayari. Sa pamamagitan ng pamamaraang ito, makatitiyak na ang pagkolekta ng datos para sa pag-aaral ay wasto. Ito ang magbibigay ng mas malawak at malalim na pagpapaliwanag sa pinapaksa ng pag-aaral.



Ang pananaliksik na ito ay isinagawa gamit ang lapit na *Quantitative Research* o Kwantitatibong lapit. Sa pagpapakahulugan ni Babbie (2010), tuon nito ang obhetibong panukat, at mga numerikal na pagsusuri ng mga nakalap na datos gamit ang *structured research instrument*. Ito ay isinasagawa sa pamamagitan ng pagkolekta ng mga numerikal na impormasyon mula sa mga respondente sa isang pag-aaral. Ang mga numerong ito ay sumasailalim sa masusing *statistical analysis* upang magkaroon ng lohikal na interpretasyon at pag-aaral ng mga resulta. Sa ganitong pag-aaral ay naiwasan ang pagkiling sapagkat ang mga datos ay nakabatay sa istadistika na ginamitan ng isang estandardisadong numerikal na pormula. Ang lapit na kwantitatibo at metodong deskriptibo-ebalwatibo ay angkop sa tunguhin ng pananaliksik na ito at upang magsilbing kasagutan sa suliranin ng pag-aaral.

Ang mga respondente ng pananaliksik na ito ay binubuo ng mga mag-aaral ng Baitang 11 sa Basud National High School na nakaranas nang pag-aralan ang Ang Ibong Adarna sa kanilang Junior High School. Kasama rin dito ang ilang mga guro sa asignaturang Filipino mula sa parehong paaralan. Ang mga respondente ay pinili batay sa kanilang direktang karanasan at kaalaman sa pagtuturo at pag-aaral ng mga akdang pampanitikan sa Junior High School.

Ang pagsasakatuparan ng pananaliksik na ito ay dumaan sa isang maayos na proseso upang makakalap ng angkop at wastong mga impormasyon na tutugon sa mga layunin ng kasalukuyang pag-aaral.

Una, ang mananaliksik ay humingi ng pormal na permiso sa pamamagitan ng liham sa *Teacher-in-Charge* ng Basud National High School upang makakalap ng datos. Pagkatapos ay inalam ang kabuuang bilang ng *sections* ng nasabing paaralan partikular ang Baitang 7 at Baitang 11. Batay sa pangangalap ng datos, kapwa mayroong 17 *sections* ang Baitang 7 at Baitang 11 na may parehong mga pangalan: *Charity, Compassion, Faith, Fortitude, Honesty, Hope, Humility, Integrity, Justice, Love, Loyalty, Patience, Peace, Perseverance, Prudence, Temperance, at Wisdom*. Ikalawa, nagsagawa ang mananaliksik ng inisyal na sarbey sa mga mag-aaral sa Baitang 11 upang matukoy kung alin sa mga obra maestrang pinag-aralan sa Junior High School sila nahirapan (Ang Ibong Adarna, Florante at Laura, Noli Me Tangere, El Filibusterismo) at saang partikular na aspeto sila nagkaroon ng kalituhan. Lumabas sa sarbey na sa akdang *Ang Ibong Adarna* sila pinakanahirapan at nagkaroon ng kalituhan partikular sa aspeto ng pagkilala sa mga tauhan. Batay rin sa naging katugunan ng mga mag-aaral, iminungkahi nilang kagamitang pampagkatuto ang *board game*. Ikatlo, binuo ng mananaliksik ang kagamitang pampagkatuto na pinamagatang **BAGWIS** na nangangahulugang “pakpak” tulad ng ibong Adarna na may kaaya-ayang mga kulay. Ang konsepto ng **BAGWIS** ay hinango ng mananaliksik sa larong *Snake and Ladders* ngunit walang ahas na kumakatawan sa mga pagsubok. Ang layunin ng mananaliksik ay tulungan ang mga mag-aaral na makilala at matandaan ang mga tauhan kung kaya’t mayroong mga tanong na kailangang sagutin ang mag-aaral upang makaakyat sa *ladder* o hagdan na matatagpuan sa ilang mga numero. Ang kabuuang mekaniks o paraan ng paglalaro ay matatagpuan sa pamphlet ng **BAGWIS**. Ikaapat, pinasubukang gamitin at ipinasuri ang nabuong kagamitan sa isang *section* mula sa Baitang 7 na ibinatay sa *purposive sampling* ng mananaliksik. Ipinakita at pinasubukan ding ipagamit sa ilang mga guro sa Filipino sa Basud National High School. Pagkatapos ay pinasagutan ang maikling sarbey upang malaman ang antas ng katanggapan ng nabuong kagamitan. Ikalima, matapos ang pagkalap ng mga datos ay isinagawa ang interpretasyon at pagsasapinal ng papel pananaliksik.

Ginamit ang *Stratified Random Sampling* bilang teknik sa pagkuha ng *sample* o pamimili ng respondente upang tiyak ang resultang makukuha sa inisyal na sarbey. Dahil sa ilang sitwasyon at panahon na kailangang isaalang-alang sa pagsasagawa ng pag-aaral, napagdesisyunan na kumuha lamang ng kabuuang bilang na animnapu’t isa (91) na kakatawan sa 25% ng kanilang kabuuang populasyon na tatlong

daan, animnapu't apat (364) mula sa labimpitong (17) *section*. Ibinatay naman ng mananaliksik ang pagpili ng respondente sa kanilang nauupuan kung saan pinili ang lima o anim na nasa gilid ng bawat row ng bawat seksyon upang maiwasan ang pagpili ng mga respondente na magiging dahilan ng pagkiling sa nais kalabasan ng pananaliksik.

Sa pagpili naman ng respondente para sa kaantasan ng pagtanggap ay gumamit ng *Purposive Sampling* kung saan mayroong apatnapu (40) na mag-aaral ang nakilahok mula sa isang *section* ng Baitang 7. Samantala, hindi gumamit ng anumang teknik sa pagkuha ng bilang ng respondente na guro. Humingi ang mananaliksik ng pahintulot sa sampung (10) guro na nagtuturo ng Filipino para suriin ang antas ng katanggapan ng nabuong kagamitan.

Talahanayan 1. Bilang ng respondente mula sa Baitang 11 para sa inisyal na sarbey

SECTION (Baitang 11)	Bilang ng Respondente
Charity	6
Compassion	6
Faith	6
Fortitude	6
Honesty	6
Hope	6
Humility	5
Integrity	5
Justice	5
Love	5
Loyalty	5
Patience	5
Peace	5
Perseverance	5
Prudence	5
Temperance	5
Wisdom	5
KABUUAN:	91

Talahanayan 2

Bilang ng respondente para sa inisyal na antas ng katanggapan ng nabuong kagamitan

Respondente	Bilang ng respondente
Mag-aaral	40
Guro	10
KABUUAN:	50

Upang matiyak ang etikal na pagsasagawa ng pananaliksik, mayroong mga isinagawang hakbang ang mananaliksik. Una, humingi ng pahintulot sa kasalukuyang *Teacher-in-Charge* ng Basud National High School at maging sa mga mag-aaral at gurong magiging respondente sa isinagawang pag-aaral. Ikalawa, ipinaliwanag nang mabuti ang Layunin ng Pananaliksik. Malinaw na binanggit ng mananaliksik ang kanilang karapatang lumahok o hindi lumahok sa pag-aaral. Ikatlo, tiniyak ang kumpidensyalidad ng kanilang mga pangalan at maging ng mga impormasyong kanilang isasagot na ito ay para lamang sa layunin ng pananaliksik.

Sa pagsasagawa ng pag-aaral na ito bilang kabuuan, ang mga sumusunod na istadistikang pamamaraan ay ipinatupad:

Percentage. Ang pamamaraang ito ay ginamit upang maipakita at maipaliwanag ang mga datos na nakuha. Ito ay naglalarawan ng kabuuang porsyento ng mga sumagot sa isang tanong mula sa isang grupo ng indibidwal. Ipinakita rin nito kung gaano karaming mga tugon ang natanggap para sa iba't ibang opsyon, nagbibigay-linaw sa paghahambing ng mga ito.

Rank technique o Pagararango. Ang pamamaraang ito ay ginamit upang bigyan ng kahulugan ang mga datos at matukoy ang kanilang pagkakasunod-sunod o ranggo mula sa pinakamataas hanggang sa pinakamababang bilang ng mga sagot.

Frequency Count. Sa ganitong paraan, maaring matukoy kung aling mga kategorya o variable ang may pinakamataas o pinakamababang bilang. Ang datos ay naayos at naging organisado, na nagbigay daan sa mas malalim na pag-unawa sa distribusyon ng mga halaga.

Mean. Ito ang nagsilbing paraan sa pagsusuri ng datos na nagbibigay ng mas matibay na pagsukat ng gitna ng isang distribusyon ng mga bilang at epektibong interpretasyon ng mga datos.

Rating Scale. Ito ay ginamit upang magkaroon ng masusing pagsusuri at interpretasyon ng mga datos. Nagkaroon ng tanong na may mga itinakdang sagot na ginagamit upang suriin ang damdamin ng mga sumasagot hinggil sa isang tiyak na produkto.

Talahanayan 3. Pamantayan sa Pag-analisa ng Resulta sa Inisyal na Sarbey

Iskala	Rating Scale	Interpretasyon
3	2.50-3.00	Pinakamahirap
2	1.50-2.49	Mahirap
1	1.00-1.49	Hindi Gaanong Mahirap

Talahanayan 4. Pamantayan sa Pag-analisa ng Antas ng Katanggapan ng Nabuong Kagamitan N=50

Iskala	Rating Scale	Interpretasyon
4	3.50-4.00	Lubos na Sumasang-ayon
3	2.50-3.49	Sumasang-ayon
2	1.50-2.49	Hindi Sumasang-ayon
1	1.00-1.49	Lubos na Di-Sumasang-ayon

RESULTA**Antas ng Kaalaman ng mga Mag-Aaral sa mga Obra Maestrang Pinag-aaralan sa Junior High School**

Bago nagsimula sa papel-pananaliksik, minabuti ng mananaliksik na magsagawa muna ng inisyal na sarbey upang malaman kung alin sa mga obra maestrang pinag-aaralan sa Junior High School pinakanahirapan ang mga mag-aaral, at sa anong partikular na paksa.

TANONG #1: Alin sa mga sumusunod na akdang pampanitikang iyong napag-aralan noong Junior High School ang **pinakanahirapan** ka? Lagyan ng markang **tsek (✓)** ang iyong sagot.

_____ Ibong Adarna (Baitang 7)

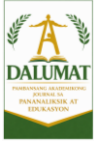
_____ Florante at Laura (Baitang 8)

_____ Noli Me Tangere (Baitang 9)

_____ El Filibusterismo (Baitang 10)

Talahanayan 5. Antas Ng Kaalaman Ng Mga Mag-Aaral Sa Mga Obra Maestrang Pinag-aaralan sa Junior High School

Akda	Bilang ng tugon	Porsyento	Ranggo
Ang Ibong Adarna	52	57.1%	1



Florante at Laura	7	7.7%	4
Noli Me Tangere	10	11%	3
El Filibusterismo	22	24.2%	2
KABUUAN:	91	100%	

TANONG #2: Alin sa mga sumusunod na bahagi ng obra maestra ang nahihirapan kang pag- aralan at unawain?

Lagyan ng bilang **1-3** ayon sa hirap. Bilang 3 sa pinakamahirap at bilang 1 sa hindi gaanong mahirap.

_____Tauhan

_____Bokabularyo

_____Nilalaman

Talahanayan 6. Antas Ng Kaalaman Ng Mga Mag-Aaral Sa Obra Maestra Batay Sa Paksa (N=91)

	Kabuuang Iskor	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$	Interpretasyon
TAUHAN	265	$\bar{X} = \frac{265}{91} = 2.91$	Pinakamahirap
BOKABULARYO	184	$\bar{X} = \frac{184}{91} = 2.01$	Mahirap
NILALAMAN	97	$\bar{X} = \frac{97}{91} = 1.06$	Hindi Gaanong Mahirap

Mula sa mga nakalap na datos, nalaman ng mananaliksik na sa obra maestrang *Ang Ibong Adarna* pinakanahirapan ang mga mag-aaral na nakakuha ng 57.% ng kabuuang respondente. Sa aspeto kung saan sila pinakanahirapan, lumabas sa sarbey na sa pag-aaral ng mga tauhan sila nagkaroon ng kalituhan na batay sa resulta ay mayroong 2.91 na *Mean Score* na nangangahulugang Tauhan ang pinakamahirap para sa kanila.

TANONG #3: Kung bubuo ng isang kagamitang pampagkatuto, ano sa iyong palagay ang higit na makatutulong sa mga mag-aaral upang mapadali ang kanilang pag-aaral ng tauhan sa *Ang Ibong Adarna*?

_____ *E-games*

_____ *Board games*

_____ *Modyul*

Talananayan 7. Mungkahing Kagamitang Pampagkatuto Na Maaaring Buuin Hinggil Sa Mga Tauhang Nakapaloob Sa Obra Maestrang Ang Ibong Adarna (N=91)

Mungkahing Kagamitan	Bilang ng tugon	Porsyento	Ranggo
E-Games	31	34.1%	2
Board Games	49	53.8%	1
Modyul	11	12.1%	3
KABUUAN:	91	100%	

Mula sa nakalap na datos, mula sa siyamnapu't isang (91) respondente, ipinapakita sa resulta na *board games* ang mungkahing kagamitang pantulong sa pag-aaral ng mga tauhan sa *Ang Ibong Adarna* na mayroong apatnapu't siyam (49) na bilang ng tugon na kumakatawan sa 53.8% ng kabuuang respondente. Samantala, pumangalawa naman ang *E-games* na may tatlungnapu't isang (31) bilang ng tugon na kumakatawan sa 34.1% ng kabuuang respondente, at ang pangatlo ay ang *Modyul* na mayroong labing-isang (11) bilang ng tugon na kumakatawan sa 12.1% ng kabuuang respondente.

Tanong: “Ang kagamitang pampagkatuto na **BAGWIS** ba ay makatutulong sa pag-aaral ng mga tauhan sa obra maestrang *Ang Ibong Adarna*?”

Talananayan 8. Antas Ng Katanggapan Ng Nabuong Kagamitang Pampagkatuto Hinggil Sa Mga Tauhang Pumaloob Sa Obra Maestrang Ang Ibong Adarna (N=91)

Kabuuang Iskor	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$	Interpretasyon
180	$\bar{X} = \frac{180}{50} = 3.6$	Lubos na Sumasang-ayon



Batay sa resulta mula sa mga nakalap na datos, lumabas sa ang kagamitang pampagkatuto na may pamagat na **BAGWIS** ay may mataas na antas ng pagtanggap. Mula sa limampung (50) mga respondente, nakakuha ito ng *rating scale* na 3.6 na nangangahulugang Lubos na Sumasang-ayon sa tanong kung “Ang kagamitang pampagkatuto na **BAGWIS** ba ay makatutulong sa pag-aaral ng mga tauhan sa obra maestrang *Ang Ibong Adarna?*”

Konklusyon

Batay sa resulta, ang kagamitang nabuo na pinamagatang **BAGWIS: Isang Kagamitang Pampagkatuto sa Pag-aaral ng mga Tauhan sa Ang Ibong Adarna** ay napatunayang mabisa at makakatulong na mas mapadali ang pagkilala at pag-aaral ng nabanggit na obra maestra. Nakatutulong ito sa paraang higit ang motibasyon ng mga mag-aaral sa pag-aaral sapagkat mayroong interaksyon sa pagitan ng mga mag-aaral. Sa gayon, tumataas din ang kanilang interes na makiisa at matuto.

Rekomendasyon

Mula sa mga datos na nakuha at sa konklusyon na nabuo mula sa pagsasagawa ng pag-aaral, mariing inirerekomenda na ipa-copyright ang nasabing kagamitang pampagkatuto.

Bukod dito, ito rin ay lubos na inirerekomenda na gamitin sa pagtuturo ng mga tauhan sa nobelang "Ang Ibong Adarna." Ang hakbang na ito ay makakatulong upang mapanatili ang integridad ng materyal at magbigay ng sapat na proteksyon sa likas na karapatan ng may- akda.

SANGGUNIAN

De la Cruz, J. (2020). Emosyonal na katalinuhan sa pamamagitan ng panitikan. *Asian Journal of Literature*, 19(4), 134–148.

Fritscher, L. (2024, January 1). How cognitive theory is used to treat mental health conditions. *Verywell Mind*. <https://www.verywellmind.com/cognitive-theory-2671570>

Hernandez, R. (2021). Panlipunang kamalayan at panitikan. *Journal of Social Issues in Literature*, 14(2), 56–70.

Importante, J. (2022, April 15). Panitikang Filipino. *ourSOUL OER*. <https://oursoul.su.edu.ph/OER/index.php/ourSOUL-OER/article/view/155>

Ki. (2020, October 7). Kahalagahan ng panitikan sa buhay at sa lipunan – Halimbawa at iba pa. *PhilNews*. <https://philnews.ph/2020/10/07/kahalagahan-ng-panitikan-sa-buhay-at-sa-lipunan-halimbawa-at-iba-pa/>



-
- Kotobee. (2024, March 14). Game-based learning: What it is, and how to apply it. Kotobee Blog. <https://blog.kotobee.com/game-based-learning/>
- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, Article 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kumar, R. (2014). *Research methodology: A step-by-step guide for beginners*. SAGE Publications India.
- Magahis, H. L. (2019). *Panitikang mapagpalaya o mandaraya: Isang holistikong kritika sa kasalukuyang panitikang ginagamit sa pagtuturo ng Filipino sa baitang 7-10* [Manuscript]. Academia.edu. https://www.academia.edu/38270437/Panitikang_Mapagpalaya_o_Mandaraya_Isang_Holistikong_Kritika_sa_Kasalukuyang_Panitikang_Ginagamit_sa_Pagtuturo_ng_Filipino_sa_Baitang_7_10
- Most Essential Learning Competencies (MELCs) and Teachers Guide TG SY 2023-2024 for all grade levels. (2023). DepEd Tambayan. <https://www.depedtambayanph.net/2023/08/most-essential-learning-competencies.html>
- MSEd, K. C. (2022, November 7). What is behaviorism? Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/behavioral-psychology-4157183>
- Nerizon. (2021). Mga pamamaraan at kagamitan sa pagtuturo ng Filipino sa panahon ng pandemya. Studocu. Retrieved April 8, 2024, from <https://www.studocu.com/ph/document/la-consolacion-university-philippines/language-and-literature/mga-pamamaraan-at-kagamitan-sa-pagtuturo-ng-filipino-sa-panahon-ng-pandemya/16647893>
- Parish, K. (2024, February 14). 7 engaging elearning gamification strategies. Kotobee Blog. <https://blog.kotobee.com/elearning-gamification/>
- Sanaysay. (2023, September 10). Ano ang panitikan? Kahulugan at halimbawa. Sanaysay Philippines. <https://www.sanaysay.ph/ano-ang-panitikan/>
- Studocu. (n.d.). Kaugnayan ng panitikan sa larangan ng Pilipinas. In *Edukasyon pangkabuhayan*. Retrieved April 8, 2024, from <https://www.studocu.com/en-us/document/sullivan-universitys-college-of-technology-and-design/history/kaugnayan-ng-panitikan-sa-larangan-ng-pilipinas/20096622>
- Treher, E. N. (2011, May 16). Learning with board games. The Learning Key, Inc. https://destinagames.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011r.pdf
- University of British Columbia. (n.d.). Theory. In *Game-based learning*. Retrieved April 8, 2024, from <https://blogs.ubc.ca/gamebasedlearning/theory-and-criticism/>
-