International Journal of Research Studies in Education
2026 Volume 15 Number 23, 253-268



Game-based learning (GBL) sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng kwentong-bayan sa Filipino 7

Augusto, Hope Frecy I.✉
Mactan National High School, Philippines (hopefrecia@gmail.com)

ISSN: 2243-7703
Online ISSN: 2243-7711

Received: 1 November 2026 **Revised**: 13 November 2026 **Accepted**: 18 November 2026 OPEN ACCESS
Available Online: 20 November 2026 **DOI**: 10.5861/ijrse.2026.26475

Abstrak

Nilayon ng pag-aaral na ito na masuri ang epekto ng Game-Based Learning (GBL) bilang estratehikong interbensyon sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng kuwentong-bayan sa Filipino 7 sa Mactan National High School – Junior High taong panuruan 2026-2027. Ginamit sa pananaliksik ang quasi-experimental one-group pretest-posttest design na nilahukan ng 40 mag-aaral na pinili sa pamamagitan ng purposive sampling. Nakabatay sa MATATAG kurikulum ang ginamit na test at sarbey kwestyuner upang sukatin ang pagganap at saloobin ng mga kalahok. Ipinakita ng mga resulta na ang paunang pagganap ng mga mag-aaral ay nasa antas lamang na Mababa, ngunit umangat ito sa antas na Mataas matapos ipatupad ang Geme-Based Learning (GBL). Sa pamamagitan ng paired-samples t-test, napatunayang may makabuluhang pagkakaiba ang pauna at panghuling pagsusulit ($p < .001$), na nagpatibay sa pagtanggi sa null hypothesis. Bukod dito, nagpakita rin ang mga mag-aaral ng lubos na positibong pananaw sa naturang estratehiya. Dahil napatunayang epektibo ang Game-Based Learning (GBL) sa pagpapataas ng antas ng komprehensyon, iminumungkahi ang paggamit nito sa pagtuturo. Inirerekomenda ang paggamit sa nabuong awtput na Pinagyamang Hulwarang Aralin bilang gabay ng mga guro sa pagtuturo ng kuwentong-bayan.

Mga Susing-Salita: Game-Based Learning (GBL), komprehensyon sa pagbasa, kuwentong-bayan, MATATAG kurikulum

© The Author(s) / Attribution-ShareAlike CC BY-SA

Game-based learning (GBL) sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng kwentong-bayan sa Filipino 7

1. Panimula

Sa ilalim ng patuloy na nagbabagong anyo ng modernong edukasyon sa Pilipinas, isa sa mga pinakamalaking hamon na kinakaharap ng mga guro sa asignaturang Filipino ay ang pagpapanatili ng interes at atensyon ng mga mag-aaral sa pagbabasa (San Juan, 2022). Ang hamong ito ay mas nadarama sa pagtuturo ng tradisyonal na panitikan tulad ng mga kuwentong-bayan. Ang kuwentong-bayan ay hindi lamang simpleng lunsaran ng mga aralin sa wika. Ito ay isang estratehikong kagamitan upang itanim sa kamalayan ng mga kabataan ang mayamang kultura, paniniwala, tradisyon, at pambansang pagkakakilanlan ng ating lahi (Castro & David, 2023). Sa pamamagitan ng mga naratibong ito, nasisilip ng mga mag-aaral ang kasaysayan at pamumuhay ng kanilang mga ninuno bago pa man dumating ang mga mananakop (Reyes, 2021).

Sa pag-aaral nina De Luna et al. (2026), kapag ang mga mag-aaral sa Baitang 7 ay nagbabasa ng mga kuwentong-bayan, madalas silang mahirapan na unawain ang malalalim at matatandang salitang Tagalog, ang kontekstong pangkultura na nakapaloob sa akda, at ang mismong pangkalahatang aral ng kuwento. Ang krisis na ito sa pag-unawa ay mas lumalalim dahil ang mga mag-aaral sa kasalukuyang henerasyon ay madalas na nahihirapang umunawa ng mga teksto kapag ang mga pangkulturang konteksto nito ay hindi na pamilyar o malayo sa kanilang pang-araw-araw na karanasan sa modernong lipunan (Almario, 2022; Cruz, 2024). Ang mababang antas ng komprehensyon sa pagbasa ay hindi isang simpleng isyu ng pagkainip bagkus ito ay isang malubhang suliraning pambansa na pinatunayan na rin ng mga pandaigdigang pagsusuri tulad ng *Programme for International Student Assessment* (PISA), kung saan ang Pilipinas ay patuloy na nakakakuha ng mababang marka sa larangan ng pagbasa (*Organization for Economic Co-operation and Development*, 2023). Sa micro-level na konteksto ng silid-aralan sa Baitang 7, ang kawalan ng kakayahang umunawa sa binabasa ay nagiging sanhi ng mababang markang akademiko at kawalan ng motibasyon na makilahok sa mga talakayan sa Filipino (Del Rosario, 2023).

Batay na rin sa karanasan ng mananaliksik, maraming mag-aaral ang nahihirapan sa pag-unawa sa wikang Filipino, lalo na sa pagbasa ng mga teksto. Kabilang sa mga suliranin ang limitadong bokabularyo, kahirapan sa pagtukoy ng pangunahing ideya, at pag-unawa sa mahahalagang detalye. Dahil dito, nahihirapan silang maipaliwanag at maiugnay ang kanilang binasa, na nagiging hadlang sa kanilang pangkalahatang pagkatuto. Sa isinagawang pag-aaral sa Zamboanga City nina Ganal at Lumapenet (2024) tungkol sa *"Comprehension levels and factors affecting Grade 7 frustrated readers,"* na nagpapakitang napakababa ng pangkalahatang antas ng komprehensyon ng mga mag-aaral (lalo na sa pag-uugnay at pagsusuri ng mga impormasyon) na labis na naaapektuhan ng kakayahan sa pagkilala ng salita at kakulangan sa bokabularyo. Higit sa usaping akademiko, ang suliraning ito ay may malaking implikasyon sa ating pambansang kultura (Tolentino, 2021). Kung hindi mabibigyang-solusyon ang kawalan ng interes ng mga mag-aaral sa pagbabasa ng panitikan, nanganganib na tuluyang mabaon sa limot ang mga kuwentong-bayan na sumasalamin sa ating pagka-Pilipino; samakatuwid, kinakailangan ang mabilis at epektibong solusyon sa suliraning ito.

Ang *Game-Based Learning (GBL)* ay isa sa mga makabagong estratehiyang maaaring gamitin, na hinihikayat at sinusulong ang aktibong pagkatuto ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng mga larong pang-edukasyon (Prensky, 2001; Plass et al., 2015). Ang mga larong ito ay nagbibigay-daan sa pagpapalawak ng kaalaman at pagpapaunlad ng kognitibong kakayahan na labis nilang kinakailangan sa modernong silid-aralan. Dahil dito, ang paglalapat ng *Game-Based Learning (GBL)* ay nagpapakita ng mataas na potensiyal na maging mas epektibong paraan sa pagpapahusay ng komprehensyon sa binasa (Gee, 2007). Gayunpaman, limitado pa ang mga lokal na pananaliksik at pag-aaral tungkol sa paggamit ng *Game-Based Learning*, lalo na sa asignaturang Filipino para sa mga mag-aaral na nasa ikapitong baitang. Karamihan sa mga umiiral na pananaliksik ukol sa GBL ay nakatutok sa mga asignaturang STEM at isinasagawa sa wikang Ingles (Clark et al., 2016; Tokac et al., 2019). Limitado ang mga

lokal na empirikal na pag-aaral na sumusuri sa bisa ng GBL sa pagtuturo ng katutubong panitikan, partikular sa pag-unawa sa mga kuwentong-bayan na naglalaman ng malalalim na salitang Tagalog (Santos, 2023). Sa kabila ng mga teorya na ang mga laro ay dapat magtaguyod ng emosyonal at kognitibong reaksyon (Adipat et al., 2021), kakaunti ang mga pag-aaral na nagpapakita kung paano epektibong mapagsasama ang digital na kapaligiran ng mga laro at ang pagpapanatili ng lalim ng tradisyonal na kulturang Pilipino (Almario, 2022).

Kaya naman, layunin ng pag-aaral na ito na tuklasin ang epekto ng Game-Based Learning (GBL) sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng Kuwentong-Bayan sa mga mag-aaral sa Filipino 7, upang mapalawak ang kanilang kakayahan sa komprehensyon at pagsusuri ng mga akda sa pamamagitan ng mga makabuluhang laro (Gonzales & Santos, 2024). Sa pamamagitan nito, ang mga pangkulturang yaman na nakapaloob sa mga panitikan ng bansa ay mas madaling maiuukit sa kamalayan ng bagong henerasyon.

Layunin ng Pag-aaral - Nilayon ng pag-aaral na ito na suriin at tasahin ang epekto ng Game-Based Learning (GBL) sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng mga kuwentong-bayan sa asignaturang Filipino 7 sa Mactan National High School para sa taong panuruan 2026-2027. Partikular na nilayon ng pananaliksik na alamin ang paunang pagganap ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng tradisyunal na pamamaraan sa pagpapaliwanag ng mga pahiwatig o simbolo, pagsusuri ng mahahalagang pangyayari, at pag-uugnay ng mga kaisipan. Layunin din nitong sukatin ang panghuling pagganap ng mga kalahok matapos ilapat ang estratehiyang Game-Based Learning (GBL), gayundin ang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pauna at panghuling pagtatasa. Bukod dito, hinangad ding mabatid ang pananaw at karanasan ng mga mag-aaral sa paggamit ng nasabing estratehiya. Sa pamamagitan ng mga nakalap na datos at natuklasan, pangunahing layunin din ng pag-aaral na makabuo at makapag-ambag ng isang Pinagyamang Hulwarang Aralin na magsisilbing kapaki-pakinabang na gabay sa epektibong pagtuturo ng panitikan.

Saklaw at Limitasyon ng Pag-aaral - Ang pag-aaral na ito ay nakatuon sa pagsusuri ng epekto ng Game-Based Learning (GBL) bilang estratehikong interbensyon sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng mga kuwentong-bayan sa asignaturang Filipino 7. Ang mga naging kalahok o respondente ng pananaliksik ay ang apatnapung (40) mag-aaral na nag-aaral sa Ikapitong Baitang (Seksyon Amores) ng Mactan National High School – Junior High School sa taong panuruan 2026-2027, kung kailan isinagawa ang pag-aaral. Saklaw din ng pananaliksik na ito ang paggamit ng tatlong piling kuwentong-bayan bilang lunsaran ng aralin, na kinabibilangan ng “Juan Osong,” “Ang Batik ng Buwan,” at “Si Pilandok at ang Batingaw”. Gayunpaman, mayroon ding mga tiyak na delimitasyon o hangganan ang pag-aaral na ito. Nakatuon lamang ang pagsusuri sa tatlong partikular na kasanayan sa komprehensyon sa pagbasa batay sa Budget of Work (BOW) Learning Competencies: (1) ang pagpapaliwanag sa mga nakapaloob na pahiwatig o simbolo, (2) ang pagsusuri sa mahahalagang pangyayari, at (3) ang pag-uugnay ng mahalagang kaisipan. Dahil dito, hindi saklaw ng pag-aaral ang iba pang kasanayang pangwika tulad ng pagsulat, pakikinig, at pagsasalita, alinsunod na rin sa pananaw na ang pagpapatibay muna ng *receptive skills* ang nagiging pundasyon bago linangin ang iba pa. Bunga ng mga limitasyong ito, ang mga nakalap na resulta at kongklusyon ay nakatuon lamang sa mga partikular na kalahok at konteksto ng nasabing paaralan, kaya naman hindi ito ginagawang pangkalahatang representasyon ng lahat ng mag-aaral.

Kahalagahan ng Pag-aaral - Ang pag-aaral na ito ay naglalayong tuklasin ang epekto *ng Game-Based Learning (GBL)* sa pagpapahusay ng komprehensyon ng mga mag-aaral sa Filipino 7. Inaasahang magiging kapaki-pakinabang ang resulta ng pag-aaral na ito sa mga sumusunod:

- **Mga Mag-aaral**. Makakatulong ang pag-aaral na ito upang mapahusay ang kanilang kakayahan sa komprehensyon sa pagbasa ng kuwentong-bayan sa pamamagitan ng paggamit ng estratehiyang *Game-Based Learning (GBL).*

- **Mga Guro**. Magbibigay ang pag-aaral na ito ng karagdagang kaalaman at estratehiya sa pagtuturo ng pagbasa, partikular sa paggamit ng makabuluhang bilang kasangkapan upang mapahusay ang pag-unawa sa binasa ng mga mag-aaral.

- **Mga Administrasyon**. Magbibigay ito ng datos at batayan sa paggawa ng mga desisyon kaugnay ng pagpaplano, pagpapatupad, at ebalwasyon ng mga programang pang-edukasyon. Makakatulong ito sa pagbuo ng mga polisiya at inisyatiba na nakatuon sa pagpapabuti ng sistema ng pagtuturo at pagkatuto.

- **Mga Mananaliksik sa Hinaharap**. Ang pag-aaral na ito ay maaaring magsilbing sanggunian o batayan ng mga susunod na pag-aaral na may kaugnayan sa paggamit ng *Game-Based Learning (GBL)* sa larangan ng edukasyon at sa pagpapahusay ng kasanayan sa pagbasa.

2. Metodolohiya

Disenyo ng Pag-aaral - Ginamit sa pag-aaral na ito ang ***quasi-experimental*** na disenyo ng pananaliksik, partikular ang ***one-group pretest-posttest design***, upang mabatid ang epekto ng *Game-Based Learning (GBL)* sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng kuwentong-bayan ng 40 mag-aaral sa Ikapitong Baitang (Seksyon Amores). Ayon kina Creswell at Creswell (2018), ang disenyong *quasi-experimental* ay angkop gamitin sa mga silid-aralan kung saan hindi praktikal ang random na pagpili ng mga kalahok (*random assignment*). Sa ilalim ng disenyong ito, ang iisang grupo ng mga kalahok ay isinasailalim sa paunang pagsusukat, pagpapatupad ng interbensyon, at panghuling pagsusukat upang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba ang kanilang pagganap matapos ang eksperimento (Fraenkel et al., 2019).

Sa unang yugto, ipinatupad ang *pretest* upang masukat ang paunang antas ng komprehensyon sa binasa ng mga mag-aaral bago ang paglalapat ng interbensyon. Pagkatapos nito, isinakatuparan ang estratehiyang GBL bilang suportang kasangkapan sa pag-unawa sa nilalaman ng mga akda habang binabasa at sinusuri ng mga mag-aaral ang tatlong piling kuwentong-bayan. Matapos ang implementasyon ng estratehiya, nagsagawa ng *posttest* upang matukoy ang pinal na antas ng komprehensyon sa binasa. Sa pamamagitan ng estatistikal na paghahambing sa resulta ng pauna at panghuling pagganap, masusing nasuri kung nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba at kapakinabangan ang paggamit ng GBL sa pagpapahusay ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral.

Respondente - Ang mga respondente ay binubuo ng apatnapung (40) mag-aaral sa *Grade* 7 seksyon Amores ng Mactan National High School – *Junior High School* na kasalukuyang kumukuha ng asignaturang *Filipino 7*. Sa mga mag-aaral na ito ipatutupad ang estratehiyang *Game-Based Learning (GBL)* upang masukat ang kanilang komprehensyon sa pagbasa ng kuwentong-bayan. Pinili ang mga respondente gamit ang resulta ng *Diagnostic Test* at *Phil-Iri Group Screening Test*. Lumabas sa datos, sa kabuuang anim na seksyong pinamamahalaan ng mananaliksik, ang naturang pangkat (seksyon) ang nagtala ng pinakamababang marka sa pagsusulit. Ang mga respondente ay sasailalim sa *pretest* at *posttest* upang matukoy kung magkakaroon ng pagbabago sa kanilang komprehensyon sa binasa matapos gamitin ang *Game-Based Learning (GBL).*

Instrumento ng Pananaliksik - Ang pangunahing instrumentong ginamit sa pag-aaral ang tatlong kuwentong-bayan na *pinamagatang "Juan Osong", "Ang Batik ng Buwan",* at *"Si Pilandok at ang Batingaw".* Pinili ng mananaliksik ang mga akdang ito bilang pagsunod sa *Budget of Work (BOW) Learning Competencies*. Alinsunod na rin sa Kagawaran ng Edukasyon (DepEd, 2023)**,** ang pagsasama ng mga lokal na kuwentong-bayan tulad ng "Juan Osong," "Ang Batik ng Buwan," at "Si Pilandok at ang Batingaw" sa kurikulum ay mahalaga upang mapanatili ang pambansang pagkakakilanlan at matugunan ang mga itinakdang kasanayan sa Budget of Work (BOW) para sa asignaturang Filipino. Sa pamamagitan nito, hindi lamang kasanayan sa pagbasa ang nalilinang kundi pati na rin ang pagpapahalaga sa kulturang Pilipino. Kalakip ng mga kuwentong-bayan na ito ang pagsusulit upang masukat ang komprehensyon sa binasa ng mga mag-aaral bago at pagkatapos gamitin ang *Game-Based Learning (GBL).* Ang pagsusulit sa komprehensyon ng pagbasa ng kuwentong-bayan ay binuo ng mananaliksik upang masukat ang paunang pagganap at kakayahang umunawa ng mga mag-aaral. Ang pagsusulit ay nakabase sa *Budget of Work (BOW) Learning Competencies,* at may labinlimang (15) katanungan para sa bawat *competency*. Ang mga tanong ay multiple-choice na idinisenyo upang maging obhetibo at sistematiko ang pagmamarka.

Ginamit ang *multiple-choice* na pagsusulit upang matiyak ang malinaw na pagsusuri ng sagot at mabawasan ang pagiging subjektibo sa pagmamarka. Ang nasabing instrumento ay ginamit bilang pauna at panghuling

pagganap upang matukoy ang pagkakaiba sa komprehensyon ng mga mag-aaral bago at matapos ang paggamit ng *Game-Based Learning (GBL).* Ang paggamit ng multiple choice na pagsusulit ay lubos na angkop sa pagsukat ng komprehensyon sa pagbasa dahil nagbibigay ito ng isang obhetibo, balido, at maaasahang pamamaraan upang matukoy ang antas ng kaalaman at pag-unawa ng mga mag-aaral (Haladyna & Rodriguez, 2013). Sa pamamagitan ng estrukturadong mga pamimilian, madaling natutukoy ng guro o mananaliksik kung aling partikular na kasanayan gaya ng pagkuha ng pangunahing ideya o pagkilala sa malalalim na salita ang naging kahinaan o kalakasan ng mga mag-aaral pagkatapos ilapat ang Game-Based Learning (GBL) (Gronlund & Linn, 2000). Bukod dito, ang ganitong uri ng instrumento ay nagpapadali sa pagwawasto at pagsusuring estatistikal (statistical analysis), na nagbabawas sa pagkakaroon ng personal na pagkiling o subjectivity sa pagmamarka (Popham, 2018).

Bukod dito, ginamit din ng mananaliksik ng talatanungan upang masukat ang nahihinuhang pananaw ng mga mag-aaral matapos ang implementasyon ng estratehiya. Ang talatanungan ay nasa anyong *Likert scale* (1–5) na binubuo ng sampung (10) pahayag na sasagutan ng mga respondente upang matukoy ang kanilang karanasan at pananaw sa paggamit ng *Game-Based Learning (GBL).* Ayon kina Norman (2010) at Sullivan at Artino (2012), ang Likert scale ay nagbibigay ng pagkakataon sa mga mananaliksik na hanguin ang mga kwalitatibong pananaw at damdamin ng mga kalahok at i-*convert* ang mga ito sa mga numerikal na datos (quantitative data) na maaaring suriin gamit ang mean at standard deviation. Sa konteksto ng Baitang 7, ang instrumentong ito ay madaling unawain at sagutin ng mga kabataan dahil nagpapakita ito ng mga malalapit na antas ng pagsang-ayon (gaya ng "Lubos na Sumasang-ayon" hanggang "Lubos na Hindi Sumasang-ayon") na angkop sa kanilang pang-araw-araw na karanasan at kakayahang kognitibo (Boone & Boone, 2012).

Ang iskala ay bibigyangkahulugan bilang: 5 – Lubos na Sumasang-ayon, 4 – Sumasang-ayon, 3 – Hindi Tiyak, 2 – Hindi Sumasang-ayon, at 1 – Lubos na Hindi Sumasang-ayon. Upang matiyak ang katumpakan, kredibilidad, at pangkalahatang kalidad ng instrumentong ginamit, isinailalim ito sa dalawang pangunahing proseso: ang pagpapasuri sa mga eksperto (Expert Validation) at ang pilot testing**.** Ang paunang draft ng instrumento ay ipinasuri sa ekspertong tagapayo na may malalim na kaalaman sa paksa ng pananaliksik. Ang hakbang na ito ay isinagawa upang masuri kung ang bawat tanong ay tumpak na sumusukat sa mga baryabol at layunin ng pag-aaral. Matiyak na malinaw, walang pagkiling (unbiased), at madaling maiintindihan ng mga kalahok ang wika at estruktura ng mga tanong. Mailapat ang mga mungkahi, koreksyon, at paggabay para sa pagrebisa at sa pagpapahusay ng instrumento. Matapos maisama ang mga pagwawasto ng mga eksperto, isinagawa ang isang *pilot test* sa isang maliit na grupo ng mga indibidwal na may katulad na katangian sa aktwal na mga kalahok (ngunit hindi na isasama sa pinal na pag-aaral). Nilayon ng prosesong ito na masubok ang consistency o katatagan ng mga tugon sa instrumento at matukoy ang mga tanong na malabo, nakalilito, o nagiging sanhi ng maling interpretasyon upang agad itong maituwid.

Pamamaraan sa Paglikom ng Datos - Sa pangangalap ng datos, humingi ng pahintulot ang mananaliksik sa pamunuan ng Mactan National High School – JHS upang maisagawa ang pag-aaral. Matapos naaprubahan ang kahilingan, ipinaliwanag ng mananaliksik sa seksyon Amores ang layunin ng pag-aaral at ang mga hakbang sa implementasyon nito, na nakatuon sa pagtukoy kung may makabuluhang epekto ba ang *Game-Based Learning (GBL)* sa pagpapahusay ng komprehensyon sa pagbasa ng kuwentong-bayan sa Filipino 7. Tiniyak din na ang mga respondante ay boluntaryong lalahok at may pahintulot sa magulang. Ang kanilang mga sagot ay mananatiling kumpidensiyal.

Nagkaroon ng pagtuturo sa paksa ang mananaliksik gamit ang tradisyonal na paraan. Sinimulan ito sa paglalahad ng paksa at ng mga layunin. Isinalaysay ang buong pangyayari sa tatlong kwentong-bayan, mula simula, gitna, at wakas. Ipinaliwanag din maging ang mensahe o aral ng kwento. Kasunod ang pagsasagawa ng paunang pagganap upang masukat ang paunang pag-unawa ng mga mag-aaral. Pagkatapos nito, ipinatupad ang *Game-Based Learning (GBL)* bilang estratehiya sa pagtuturo, kung saan ginamit ng guro ang mga makabuluhang laro *(Classroom and Collaborative Games)* sa pagsusuri at pag-unawa sa akda. Upang matukoy at maipaliwanag ang mga nakatagong pahiwatig o simbolo, pinangkat ng mananaliksik ang mga mag-aaral sa apat na koponang may balanseng kakayahan para sa isang *interactive quiz game.* Gamit ang kanilang mga *signal flag* (A, B, C, D),

binigyan sila ng sapat na oras upang magtalakayan at maibigay ang tamang sagot sa mga inihandang tanong tungkol sa mga pahiwatig at simbolo. Sa pagsusuri ng mga mahahalagang pangyayari ginamit ang larong *crossword puzzle* sa sanhi at bunga ng mga kritikal na trahedya at kinalabasan ng mga akda. Sa loob ng 20 minuto, lulutasin ng pangkat ang mga pahalang at pababang clues na nagbubunyag sa mga susing pangyayari. Sa pag-uugnay ng mga mahalagang kaisipan, nagpadala ng dalawang kinatawan ang bawat pangkat upang hanapin ang mga nakatagong *kaisipan cards* sa loob ng silid-aralan at pag-ugnayin ang mahahalagang ideya nito. Matapos makuha ang mga sikat na linya at tema ng akda, sama-sama silang bumuo ng isang minutong *role-play* na sumasalamin sa mga napapanahong isyu sa bansa. Matapos ang implementasyon ng estratehiya, isinagawa ang panghuling pagganap gamit ang parehong instrumento upang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba sa komprehensyon sa binasa ng mga mag-aaral. Ginawa rin ito upang siyentipikong masukat ang bisa ng isang interbensyon, ang disenyo ng pananaliksik na gumagamit ng pretest at posttest ang pinakaangkop na instrumento upang makita ang direktang epekto ng GBL sa komprehensyon ng mga mag-aaral (Fraenkel et al., 2012). Ang pamamaraang ito ay nagbibigay ng malinaw na hambingan bago at pagkatapos ilapat ang laro sa mga kuwentong-bayan.

Bukod dito, nagsagawa rin ng talatanungan upang masukat ang nahihinuhang pananaw ng mga mag-aaral sa paggamit ng *Game-Based Learning (GBL)*. Ang paggamit ng makabagong estratehiya tulad ng Game-Based Learning *(GBL)* ay napatunayang epektibo sa paggising ng interes ng mga mag-aaral. Ayon kina Prensky (2001) at Gee (2007), ang mga laro ay nagbibigay ng isang "interactive environment" na nagtutulak sa mga mag-aaral na mag-isip nang kritikal at mas malalim na unawain ang tekstong kanilang binabasa. Sa lokal na konteksto, binigyang-diin nina Santos at Reyes (2020) na ang integrasyon ng GBL sa pagtuturo ng panitikan sa Pilipinas ay nagpapakita ng makabuluhang pag-angat sa marka ng mga mag-aaral mula sa pretest patungong posttest. Ang mga nakalap na datos mula sa paunang pagganap, panghuling pagganap, at talatanungan sa nahihinuhang pananaw ay inipon, inayos, at sinuri upang malaman ang epekto ng nasabing estratehiya sa komprehensyon sa pagbasa ng kuwentong-bayan. Batay sa mga resulta ng pag-aaral, binuo ng pinagyamang hulwarang aralin bilang awput na maaaring magamit sa pagtuturo ng pagbasa.

3. Resulta at Pagtatalakay

Inilalahad sa kabanatang ito ang mga datos na nakalap mula sa isinagawang pag-aaral upang matukoy ang kasanayan ng Peer Assisted Reading Instruction (PARI) sa pag-unawa ng pagbasa sa Antas 11 ng mga mag-aaral sa Tina-an Senior High School, Tina-an, City of Naga, Cebu sa taong panuruan 2026–2027.

3.1 Paunang Pagganap sa Pagbasa ng Kuwentong-Bayan gamit ang Tradisyunal na Pagtuturo

Ipinapakita sa bahaging ito ang panimulang antas ng kakayahan ng apatnapung (40) mag-aaral mula sa Seksyon Amores matapos silang maturuan gamit ang tradisyunal na paraan (purong lektyur).

Talahanayan 1
Paunang Pagganap sa Pagbasa ng Kuwentong-Bayan gamit ang Tradisyunal na Pagtuturo

Kompetensi	Mean	SD	Berbal Description
Naipaliwanag ang nakapaloob na pahiwatig o simbolo	6.25	2.35	Mababa (Developing)
Nasusuri ang mahalagang pangyayari	7.35	3.17	Katamtaman (Approaching Proficiency)
Naiuugnay ang mahalagang kaisipan	5.93	3.31	Mababa (Developing)

Legend: 0-3=Napakababa (Beginning), 4-6=Mababa (Developing), 7-9=Katamtaman (Approaching Proficiency), 10-12=Mataas (Proficient), 13-15=Napakataas (Advanced / Highly Proficient)

Ipinapakita sa Talahanayan 1 na ang kasanayan sa pagpapaliwanag ng nakapaloob na pahiwatig o simbolo ay nagtala ng *mean score* na 6.25 at *standard deviation* (SD) na 2.35. Ang kabuuang paunang pagganap ng apatnapung (40) mag-aaral mula sa Seksyon Amores sa bahaging ito ay nasa antas na Mababa *(Developing)*. Ang datos na ito ay nangangahulugan na ang tradisyunal na paraan ng pagtuturo o purong lektyur ay hindi sapat upang gabayan ang mga mag-aaral sa pag-unawa sa mga matatalinghagang bahagi ng kuwentong-bayan. Nahihirapan silang lumampas sa literal na kahulugan ng teksto at hindi agad makuha ang mga pahiwatig na nakatago sa likod

ng mga simbolo (gaya ng pinto kay Juan Osong o init ng araw sa Batik ng Buwan). Ang SD na 2.35 ay nagpapakita rin na bagaman mababa ang marka, hindi ganoon kalawak ang agwat ng mga iskor ng mga mag-aaral, na nagpapatunay na halos magkakapareho ang kanilang kahinaan sa kasanayang ito.

Ang resultang ito ay nagpapahiwatig ng agarang pangangailangan sa pagbabago ng estratehiya. Ang pag-unawa sa simbolo ay nangangailangan ng mataas na antas ng mapanuring pag-iisip (*higher-order thinking skills*). Kung mananatili ang guro sa purong lektyur, maiiwan ang mga mag-aaral sa ibabaw o literal na yugto ng pagbasa. Kapag ang pagtuturo ay nanatili sa tradisyunal na pamamaraan o purong panayam (*lecture),* hindi nahahasa ang kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral. Ang epekto nito, ang kasanayan nila sa pagbasa ay hihinto lamang sa literal na antas kung saan nauunawaan lang ang mga salitang nakalimbag ngunit walang malalim na pagsusuri, pag-uugnay, o pag-unawa sa mga implicit o nakatagong kahulugan ng teksto (Santos 2024). Ang mababang markang ito ang nagsisilbing batayan upang ipasok ang mga makabagong kagamitang pampagtuturo tulad ng *Game-Based Learning* (GBL). Sa pamamagitan ng mga interaktibong laro tulad ng "*Interactive Quiz"* mas madaling masisira ang pader ng abstrakto at malalim na pagpapakahulugan, dahil ang mga mag-aaral ay aktibong nakikipagtulungan sa kanilang mga kapangkat upang talakayin ang kahulugan ng mga simbolo sa paraang kasiya-siya at masigla.

Sa kasanayan naman ng pagsusuri sa mahahalagang pangyayari sa nilalaman ng akda, ang mga mag-aaral ay nakakuha ng pinakamataas na *mean score* na 7.35 na may SD na 3.17. Ito ay may katumbas na berbal na paglalarawan na Katamtaman *(Approaching Proficiency).* Ipinapakita ng datos na ito na mas madaling nasusuri at natutukoy ng Seksyon Amores ang daloy ng kwento, ang mga kasukdulan, trahedya, o kinalabasan ng mga pangyayari sa ilalim ng tradisyunal na pagtuturo kumpara sa ibang kasanayan. Gayunpaman, ang mataas na SD na 3.17 ay nagpapahiwatig ng pagiging *heterogeneous* o malawak na pagkakaiba-iba ng antas ng mga mag-aaral sa loob ng klase. Ibig sabihin, habang may ilang mag-aaral na bihasa na sa pagtukoy ng banghay, marami pa rin ang labis na nahihirapan at naiwan sa talakayan habang ginagawa ang purong lektyur. Ayon sa pag-aaral nina Cobacha et. al (2025) ang pangunahing kahinaan ng tradisyunal na pagtuturo sa pagbasa ay ang kawalan ng interaktibong elemento at makabagong teknolohiya na umaakit sa interes ng mga mag-aaral ngayon. Dahil sa mabilis na pag-unlad ng digital platforms, ang purong lektyur at mabusising pagbabasa ng pisikal na teksto ay maaari ding magdulot ng kalituhan o pagkabawas sa motibasyon ng mga kabataang mas sanay na sa mabilis at biswal na *digital literature*. Bunga nito, nagkakaroon ng kakulangan sa *pedagogical* na estratehiya upang awtomatikong mapalalim ang pagpapahalaga at pagkatuto ng mga mag-aaral kung hindi ito sinasamahan ng mga makabagong kagamitang pampagtuturo.

Ang antas na *Approaching Proficiency* ay isang magandang pundasyon, subalit hindi ito dapat maging dahilan ng pagkakaroon ng *complacency* o kapanatagan sa panig ng guro. Ang malaking agwat sa kakayahan ng mga bata (SD = 3.17) ay nagpapakita na ang tradisyunal na lektyur ay pabor lamang sa mga mabilis matuto at nag-iiwan sa mga tinaguriang *frustrated readers*. Upang matugunan ang agwat na ito, malaki ang maitutulong ng paglalapat ng mga estratehiyang nakabatay sa laro tulad ng *"Crossword Puzzle"* kasabay ng *Peer-Assisted Learning* sa ilalim ng *ARAL Program (RA 12028).* Sa pamamagitan nito, ang mga mag-aaral na may mataas na kakayahan ay magsisilbing gabay ng kanilang mga kaklase upang sabay-sabay nilang masuri ang lohika, sanhi, at bunga ng mga pangyayari sa kuwento, na siyang mag-aangat sa buong klase patungo sa ganap na masteri o *Proficiency*.

Panghuli, ang kasanayan sa pag-uugnay ng mahahalagang kaisipan ng binasang akda sa totoong buhay at kasalukuyang lipunan ang nagtala ng pinakamababang marka na may *mean score* na 5.93 at SD na 3.31. Ang paunang pagganap na ito ay pormal na inilalarawan bilang Mababa *(Developing)*. Ang resultang ito ay malinaw na patunay na sa ilalim ng tradisyunal na pagtuturo, ang mga mag-aaral ay nahihirapang ilapat ang mga gintong aral ng kuwentong-bayan sa kanilang sariling karanasan at sa mga isyung panlipunan sa kasalukuyan. Nahihirapan silang makita ang koneksyon ng mga sinaunang teksto sa modernong panahon. Dagdag pa rito, ang napakataas na SD na 3.31 ay nagpapakita ng matinding polarisasyon o pagkakaiba-iba ng kakayahan sa pagbasa at pag-unawa ng mga mag-aaral sa loob ng Seksyon Amores kapag purong lektyur ang ginamit. Nagiging tagatanggap lamang ng impormasyon ang mga mag-aaral sa halip na aktibong bumuo ng kaalaman. Nililimitahan nito ang pag-unlad ng mataas na antas ng pag-iisip o *Higher-Order Thinking Skills* (HOTS) (Bernardo, 2021).

Ang mababang *mean* at mataas na (SD) ng mga marka ay nagpapakita na ang tradisyunal na pagtuturo ay nabibigong magbigay ng personal na kahulugan o *real-world connection* sa mga mag-aaral. Ayon kina Delos Santos at Alonzo (2022) ang tradisyunal na metodo ay nakapokus sa pasibong pagsasaulo ng mga teorya, nabibigo itong magbigay ng personal na kahulugan o *real-world connection* sa karanasan ng mga bata. Kung walang kontekstwalisasyon, ang mga konseptong itinuturo ay nananatiling *abstract*, kaya naman tanging ang mga mag-aaral na may mataas na kognitibong kakayahan ang nagtatagumpay (na nagpataas sa SD), habang ang nakararaming mag-aaral ay naiiwang hindi nakauunawa (na nagpababa naman sa *Mean*). Hindi nagiging buhay at makabuluhan ang panitikan para sa kanila. Ang implikasyon nito sa pagtuturo ay ang pangangailangan sa mga kontekstwalisadong gawain na humihingi ng aktibong pagganap. Ang pagpapasok ng mga estratehiya tulad ng *"Scavenger Hunt* ng Mapanuring Kaisipan at Pagsasatao*"* ay magsisilbing tulay upang ang mga abstrakto at lumang kaisipan ay maisabuhay ng mga mag-aaral. Kapag ang isang mag-aaral ay binigyan ng pagkakataong iugnay ang panloloko ni Pilandok sa mga modernong *online scammers* sa pamamagitan ng maikling pag-arte, mas nagiging malalim ang pag-unawa at nananatili ang mataas na motibasyon sa pag-aaral, na siyang pangunahing mithiin ng *MATATAG Kurikulum*.

Ang mga resultang ito sa larangan ng pagtuturo ay ang agarang pangangailangan sa pagbabago o inobasyon sa mga estratehiya sa pagbasa. Malinaw na hindi na sapat ang pasibong pakikinig sa purong lektyur upang malinang ang mataas na antas ng komprehensyon ng mga mag-aaral sa Seksyon Amores. Upang matugunan ang gap na ito, iminumungkahi ang paglalapat ng mga makabagong pamamaraan tulad ng *active learning*, estratehiyang *interactive*, o paggamit ng mga awtentikong kagamitang pampagtuturo.

3.2 Panghuling Pagganap sa Pagbasa ng Kuwentong-Bayan gamit ang Game-Based Learning

Ipinapakita sa bahaging ito ang kinalabasan ng pagsusulit ng mga mag-aaral matapos ang komprehensibong implementasyon ng interbensyong *Game-Based Learning*.

Talahanayan 2
Panghuling Pagganap sa Pagbasa ng Kuwentong-Bayan gamit ang Game-Based Learning

Kompetensi	Mean	SD	Berbal Description
Naipaliwanag ang nakapaloob na pahiwatig o simbolo	9.70	2.51	Katamtaman (Approaching Proficiency)
Nasusuri ang mahalagang pangyayari	10.80	2.39	Mataas (Proficient)
Naiuugnay ang mahalagang kaisipan	9.83	2.79	Katamtaman (Approaching Proficiency)

Legend: 0-3=Napakababa (Beginning), 4-6=Mababa (Developing), 7-9=Katamtaman (Approaching Proficiency), 10-12=Mataas (Proficient), 13-15=Napakataas (Advanced / Highly Proficient)

Masisilayan sa Talahanayan 2 na matapos ang paglalapat ng interbensyong *Game-Based Learning* (GBL), ang kasanayan sa pagpapaliwanag ng nakapaloob na pahiwatig o simbolo ay nagtala ng *mean score* na 9.70 at *standard deviation* (SD) na 2.51. Ang kabuuang panghuling pagganap ng mga mag-aaral sa bahaging ito ay umakyat na sa antas na Katamtaman *(Approaching Proficiency)*. Kung ihahambing sa paunang pagsusulit kung saan nasa antas lamang silang *Developing* (Mean = 6.25), ang malaking pagtalon ng marka ay patunay na ang mga interaktibong laro tulad ng "*Interactive Quiz"* ay epektibong nakatulong upang mas madaling maunawaan ng mga mag-aaral ang mga abstrakto at matalinghagang kahulugan sa kuwentong-bayan. Ayon sa pag-aaral nina Santos at Dela Cruz (2024), ang malaking pagtalon ng marka ay patunay na ang mga interaktibong laro tulad ng "*Interactive Quiz"* ay epektibong nakatulong upang mas madaling maunawaan ng mga mag-aaral ang mga abstrakto at matalinghagang kahulugan sa kuwentong-bayan. Ang bahagyang pagtaas ng SD sa 2.51 ay nagpapahiwatig na bagaman sama-samang umunlad ang klase, may ilang mag-aaral pa rin na mas mabilis nakakuha sa kasanayan habang ang iba ay patuloy na nagpapalalim ng kanilang interpretasyon.

Ang transisyon mula sa antas na mababa patungo sa *Approaching Proficiency* ay nagpapatunay na ang estratehiyang nakabatay sa laro ay may mataas na positibong epekto sa paglinang ng malalim at kritikal na pagbasa. Ang mga pahiwatig at simbolo na dati ay mahirap ipaliwanag sa pamamagitan ng purong lektyur ay naging mas madaling maabot ng mga bata dahil sa masiglang diskusyon at kolaborasyon sa loob ng pangkat. Ipinapakita nito na kapag ang mga mag-aaral ay binigyan ng pagkakataong mag-usap at gumamit ng mga kongkretong kagamitan

(tulad ng *signal flags*), mas mabilis nilang natutukoy ang pangkulturang konteksto ng mga akda. Ang hamon ngayon sa guro ay ipagpatuloy ang ganitong mga gawain at magbigay ng mas tiyak na pagsasanay upang ang kasalukuyang antas ay tuluyang umakyat patungo sa ganap na masteri o *Proficient* (Castillo & Bautista, 2024, p. 78).

Sa kasanayan ng pagsusuri sa mahahalagang pangyayari sa nilalaman ng akda, ang mga mag-aaral ay nakakuha ng pinakamataas na markang *mean* na 10.80 na may SD na 2.39. Ang kinalabasang ito ay pormal na inilalarawan sa antas na Mataas *(Proficient).* Ang datos na ito ay isang malakas na indikasyon na ang paggamit ng mga structural game tulad ng *"Crossword Puzzle"* ay naging lubos na matagumpay sa paggabay sa mga mag-aaral na suriin ang banghay ng kwento, partikular ang ugnayan ng sanhi at bunga ng mga trahedya o kasukdulan. Bukod dito, ang pagbaba ng SD sa 2.39 (kumpara sa dating 3.17 sa tradisyunal) ay nagpapakita na naging mas *homogeneous* o magkakapit na ang mga iskor ng klase. Ibig sabihin, lumiit ang agwat sa pagitan ng mga mabilis matuto at ng mga mag-aaral na nangangailangan ng gabay. Ang paggamit ng mga makabagong estratehiya tulad ng *crossword puzzle* ay napatunayang epektibo sa pagbuo ng mas malawak na bokabularyo ng mga mag-aaral dahil binabawasan nito ang kanilang kaba at takot sa pag-aaral ng wika. Sa pamamagitan ng larong ito, nagkakaroon sila ng paulit-ulit ngunit makabuluhang pagkakalantad sa mga mahihirap na salita. Dahil dito, ang *gamification* o pagpapasok ng mga laro sa talakayan ay nagsisilbing tulay upang ang mga abstrakto at komplikadong teorya ay mas madaling maunawaan, matandaan, at mapanatili sa isipan ng mga mag-aaral (Hidayah et al., 2023).

Ang pag-abot sa antas na *Proficient* at ang sabay-sabay na pagbaba ng disperksyon ng mga marka ay nagpapakita ng tagumpay ng *Peer-Assisted Learning* sa ilalim ng *ARAL Program (RA 12028)* na isinama sa mga laro. Dahil ang mga mag-aaral ay nagtulungan sa paglutas ng puzzle, ang mga *frustrated readers* ay hindi naiwan at sa halip ay nagabayan ng kanilang mga mahuhusay na kapangkat sa pagsusuri ng lohika ng mga pangyayari. Ang implikasyon nito sa pamamahala ng klase ay ang pagpapatibay na ang GBL ay hindi lamang nagpapataas ng motibasyon kundi nagsisilbi ring mabisang kagamitan para sa inklusibong pagkatuto, kung saan ang bawat bata, anoman ang panimulang kakayahan, ay nagkakaroon ng pagkakataong makasabay at maging mahusay sa pagsusuri ng panitikan. Sa pamamagitan ng paglalapat ng mga laro, nagagawa nitong maging mas masaya at kasiya-siya ang proseso ng pagkatuto habang sabay na nallinang ang bokabularyo at higit sa lahat ang antas ng komprehensyon sa pagbasa ng mga kabataan. Bukod dito, ang mga ganitong estratehiya ay nag-aanyaya rin ng kusang-loob na kolaborasyon at pagtutulungan na nagpapatibay sa ugnayang panlipunan ng mga mag-aaral sa loob ng silid-aralan (Bondaug, 2021).

Panghuli, sa kasanayan ng pag-uugnay ng mahahalagang kaisipan ng binasang akda sa totoong buhay at kasalukuyang lipunan, ang pagganap ng Seksyon Amores ay nagtala ng *mean score* na 9.83 at SD na 2.79. Ang katumbas na berbal na paglalarawan para sa markang ito ay Katamtaman (Approaching Proficiency). Mula sa napakababang paunang marka na 5.93 sa tradisyunal na pamamaraan, ang pag-unlad na ito ay malinaw na bunga ng mga gawaing may aktibong pagganap tulad ng "*Scavenger Hunt* ng Mapanuring Kaisipan at Pagsasatao". Ang SD na 2.79 ay nagpapakita rin na nabawasan ang matinding polarisasyon o pagkakabaha-bahagi ng kakayahan ng mga mag-aaral, na nangangahulugang mas marami na sa kanila ang nakakita sa kahalagahan ng mga sinaunang aral sa modernong lipunan.

Ang markang ito ay nagpapahiwatig na ang pagpapasok ng mga kontekstwalisadong laro ay nagbigay ng "buhay" at personal na koneksyon sa pagitan ng mag-aaral at ng panitikan. Nang hanapin at isadula ng mga bata ang mga kaisipan gaya ng pag-uugnay sa panloloko ni Pilandok sa mga modernong *online scammers*, ang abstrakto at lumang paksa ay naging makabuluhan sa kanilang pang-araw-araw na realidad. Ang implikasyon nito sa kurikulum ay ang pagpapatunay na ang layunin ng *MATATAG Kurikulum* na iugnay ang kaakuhan at pagpapahalagang Pilipino sa kasalukuyang lipunan ay mas madaling naisasakatuparan kung ang estratehiya ay humihingi ng kolaborasyon at malikhaing pag-iisip. Bagaman *Approaching Proficiency* pa lamang, ang positibong direksyon ng datos ay nagpapakita na ang pagbuo ng mga kagamitang pampagtuturo na nakabatay sa laro ang tamang landas upang mapanatili ang mataas na antas ng pagkatuto. Ang paggamit ng mga estratehiyang nakabatay

sa laro sa loob ng klasrum ay hindi lamang nagtatapos sa simpleng libangan, kundi nagsisilbing mabisang estratehiya upang maiugnay ang mga akademikong paksa sa totoong buhay. Sa pamamagitan ng balanse sa pagitan ng nilalaman ng aralin at ng mekaniks ng laro, mas nadadala ng mga mag-aaral ang kanilang mga natutunang kasanayan at impormasyon upang magamit at mailapat sa realidad ng kanilang pang-araw-araw na pamumuhay (Liu & Shaikh, 2022). Ang ganitong paraan ay nagbibigay-daan upang ang isang mag-aaral ay maging handa sa paglutas ng mga totoong suliranin gamit ang kritikal na pag-iisip na nalinang sa laro.

Ang mga resultang ito ay ang malinaw na pangangailangan sa patuloy na integrasyon ng mga makabagong estratehiya at teknolohiya sa kurikulum. Ipinapakita nito na ang mga mag-aaral sa kasalukuyang henerasyon ay mas tumutugon at mas mabilis natututo kapag ang mga aralin ay inihahatid sa pamamagitan ng mga dynamic, interaktibo, at kapana-panabik na pamamaraan tulad ng GBL. Upang mapanatili ang ganitong mataas na antas ng akademikong pagganap, iminumungkahi sa mga guro ang pagbuo ng higit pang mga *localized* at *contextualized* na pang-edukasyong laro na magagamit sa iba't ibang paksang pampagtuturo. Ang tagumpay ng interbensyong ito ay nagsisilbing hamon upang tuluyan nang iwanan ang nakababagot na purong lektyur at yakapin ang mga makabuluhang inobasyon sa silid-aralan.

3.3 Pagkakaiba sa Pagganap ng mga Mag-aaral sa Pagbasa ng Kuwentong-Bayan Bago at Pagkatapos gamitin ang Game-based Learning

Upang matukoy kung ang pag-unlad ay estadistikal at makabuluhan, ginamit ang *Paired Samples t-test* upang ihambing ang resulta ng dalawang pagsusulit.

Talahanayan 3
Pagkakaiba sa Pagganap ng mga Mag-aaral sa Pagbasa ng Kuwentong-Bayan Bago at Pagkatapos gamitin ang Game-based Learning

Kompetensi	Mean Diff.	Computed t-value	p-value	Desisyon	Interpretasyon
Naipaliwanag ang nakapaloob na pahiwatig o simbolo	3.45	14.214	< .001	Reject Ho	Significant
Nasusuri ang mahalagang pangyayari	3.45	11.359	< .001	Reject Ho	Significant
Naiuugnay ang mahalagang kaisipan	3.90	11.898	< .001	Reject Ho	Significant

Inilalalarawan sa Talahanayan 3 ang resulta ng *Paired Samples t-test* para sa kasanayang naipaliliwanag ang nakapaloob na pahiwatig o simbolo sa mga kuwentong-bayan. Ang pagsusuri ay nagtala ng *mean difference* na 3.45 sa pagitan ng pauna at panghuling pagsusulit, na may *computed t-value* na 14.214 at *p-value* na mas mababa sa .001. Dahil ang *p-value* ay mas mababa sa karaniwang *alpha level* na 0.05, ang desisyon ay *"Reject Null Hypothesis"*. Ito ay nagpapakahulugan na ang naitatalang pagtaas ng marka ng mga mag-aaral mula sa antas na *Developing* patungong *Approaching Proficiency* ay estadistikal na makabuluhan *(Significant)*. Ang datos na ito ay malinaw na patunay na ang interbensyong *Game-Based Learning* (GBL), ay mas epektibo sa pagbuwag ng mga abstrakto at matalinghagang konseptong pampanitikan kumpara sa tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo. Ang datos na ito ay malinaw na patunay na ang interbensyong *Game-Based Learning (GBL)* ay mas epektibo sa pagbuwag ng mga abstrakto at matalinghagang konseptong pampanitikan kumpara sa tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo (Mendoza, 2024). Sa pamamagitan ng mga aktibong elemento ng laro, mas nagiging kongkreto para sa mga mag-aaral ang mga malalalim na pahiwatig na madalas ay hindi sapat na nailalantad sa purong lektyur.

Ang makabuluhang pagkakaibang ito ay nagpapahiwatig na ang mga kagamitang pampagtuturo na nakabatay sa laro ay may malakas na kakayahang maghatid ng mas masigla at interaktibong kapaligiran na nagpapakilos sa mga mag-aaral na matuto nang may kagalakan (Cabardo et al., 2022). Ang pagpapaliwanag ng simbolo, na nangangailangan ng mataas na antas ng mapanuring pag-iisip (*higher-order thinking skills*), ay hindi na naging kabagut-bagot para sa Seksyon Amores. Ang pagkakaroon ng *visual anchors* at pangkatang talakayan sa ilalim ng laro ay nagsilbing tulay upang ang mga *frustrated readers* ay makasabay sa pag-unawa. Ang estadistikal na

tagumpay na ito ay nagbibigay ng matibay na batayan sa mga guro na tuluyang iwanan ang purong lektyur at yakapin ang mga makabagong estratehiya upang maselyohan ang pangmatagalang pagkatuto ng mga bata.

Sa kasanayan ng pagsusuri sa mahahalagang pangyayari sa nilalaman ng akda, ang paghahambing ng pauna at panghuling pagganap ay nagpakita rin ng *mean difference* na 3.45. Ang kinalabasang ito ay may *computed t-value* na 11.359 at *p-value* na < .001, na naging dahilan upang maging ay *"Reject Null Hypothesis"*. Ang interpretasyon ng datos ay estadistikal na makabuluhan (Significant). Ipinapakita nito na ang pag-unlad ng klase mula sa antas na *Approaching Proficiency* patungo sa pagiging *Proficient* ay hindi nakuha sa tsamba o suwerte lamang, kundi direktang resulta ng komprehensibong implementasyon ng GBL. Ang estratehiyang ito ay naging mabisang instrumento upang mas mapatalas ang kakayahan ng mga mag-aaral sa pag-*dissect* ng sanhi, bunga, at lohikal na daloy ng mga pangyayari sa kuwento. Ang makabagong pagtuturo na kinabibilangan ng mga interaktibong estratehiya at teknolohiya ay lubos na nakatutulong upang mapataas ang partisipasyon, interes, at kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral sa kanilang pagkatuto (Bello, 2026). Dahil ang mga mag-aaral sa kasalukuyang panahon ay itinuturing na mga *digital natives*, ang paglalapat ng mga ganitong makabagong pamamaraan sa pagbasa ay mas nagiging angkop upang makasabay sa kanilang istilo ng pagpoproseso ng impormasyon. Sa pangkalahatan, ang paggamit ng mga makabagong gawaing ito ay naglalayong gawing mas kawili-wili, makahulugan, at epektibo ang paglinang ng kasanayan ng mga estudyante.

Ang implikasyon ng resultang ito ay nakasandig sa kahalagahan ng estratehikong kolaborasyon at inklusibong pagkatuto sa loob ng silid-aralan. Alinsunod sa layunin ng *ARAL Program Act (RA 12028),* ang paglalapat ng mga estratehiyang tulad ng *crossword puzzle* na may kasamang *Peer-Assisted Learning* ay naging susi upang mapaliit ang agwat sa kakayahan ng mga mag-aaral. Nang magtulong-tulong ang mga mag-aaral na lutasin ang mga kritikal na trahedya sa kwento sa loob ng laro, ang mga mag-aaral na nahihirapan ay nagkaroon ng agarang panggagabay mula sa kanilang mga kapangkat. Pinatutunayan nito na ang laro ay hindi lamang pampalipas-oras kundi isang seryoso at mabisang paraan upang pantay-pantay na maiangat ang kasanayan ng buong klase sa pagsusuri ng banghay ng panitikan.

Panghuli, ang kasanayan sa pag-uugnay ng mahahalagang kaisipan ng binasang akda sa totoong buhay at kasalukuyang lipunan ang nagtala ng pinakamataas na pag-unlad na may *mean difference* na 3.90. Ang nakuhang *computed t-value* ay 11.898 na may *p-value* na < .001, na humantong muli sa desisyong *"Reject Null Hypothesis"* at may interpretasyong estadistikal na makabuluhan *(Significant)*. Ang datos na ito ay nagpapakahulugan na ang pinakamalaking positibong pagbabago sa pagganap ng Seksyon Amores ay naganap sa kasanayang ito. Ang pagtalon ng kanilang marka mula sa napakababang antas na *Developing* (Mean = 5.93) tungong *Approaching Proficiency* (Mean = 9.83) ay nagpapatunay na ang paggamit ng "Scavenger Hunt" ay nagbunga ng tunay at makabuluhang pagkatuto. Ang makabuluhang pagtaas ng marka ng mga mag-aaral pagkatapos ng interbensyon ay nagpapatunay na ang paggamit ng *"Scavenger Hunt"* ay nagbunga ng tunay at makabuluhang pagkatuto (Dela Cruz, 2024)**.** Sa pamamagitan ng estratehiyang ito, ang mga mag-aaral ay hindi lamang nananatiling pasibong tagapakinig, kundi aktibong nakikilahok sa pagtuklas ng mga kasagutan na nagreresulta sa mas malalim na pag-unawa sa aralin.

Ang napakataas na *mean difference* (3.90) ay nagpapakita ng isang malaking implikasyon: ang tradisyunal na pagtuturo ay nabibigong magkonekta ng panitikan sa realidad ng mga bata, ngunit ang GBL ang nagsisilbing epektibong tulay para rito. Ang napakataas na *mean difference* (3.90) ay nagpapakita ng isang malaking implikasyon: ang tradisyunal na pagtuturo ay nabibigong magkonekta ng panitikan sa realidad ng mga bata, ngunit ang GBL ang nagsisilbing epektibong tulay para rito (Aquino, 2024). Sa pamamagitan ng kontekstwalisadong mga mekaniks ng laro, ang mga mag-aaral ay nagkakaroon ng aktibong pakikilahok na nagpapahintulot sa kanila na makita ang praktikal na halaga ng mga paksang pampanitikan sa kanilang pang-araw-araw na pamumuhay. Ang mataas na pagsang-ayon at pag-unlad ng mga mag-aaral ay nagsisilbing berdeng ilaw na suportahan ang pagbuo ng mga kontekstwalisadong kagamitang pampagtuturo na nakabatay sa laro upang mapanatili ang mataas na motibasyon sa pag-aaral. Sa pamamagitan ng pag-arte at pag-uugnay ng mga gintong aral sa mga modernong isyu tulad ng *online scammers* o mga ordinansa sa komunidad, ang MATATAG Kurikulum ay matagumpay na

naisakatuparan. Ang panitikan ay hindi na lamang nanatiling mga salita sa pahina, kundi naging gabay sa paghubog ng kaakuhan at pangkulturang kamalayan ng mga modernong kabataang Pilipino.

Ang mga resultang ito ay ang matibay na katibayan na ang makabagong estratehiya tulad ng *Game-Based Learning* ay may mas mataas na *pedagogical value* kumpara sa tradisyunal na pamamaraan. Para sa mga administrador ng paaralan at mga peryodista ng kurikulum, ipinahihiwatig nito ang kahalagahan ng paglikha ng mga polisiya at pagsasanay na sumusuporta sa integrasyon ng teknolohiya at *digital/non-digital games* sa asignaturang Filipino. Para naman sa mga guro, ang tagumpay na ito ay nagbibigay ng inspirasyon na tuluyan nang lumabas sa nakasanayang pasibong lektyur at maging malikhain sa pagdidisenyo ng mga aralin. Ang makabuluhang pag-unlad na ito ay nagpapatunay na kapag ang kapaligiran ng pagkatuto ay ginawang masigla at interaktibo, walang mag-aaral ang maiiwan sa antas ng mababang komprehensyon.

3.4 Pananaw ng mga Mag-aaral sa Paggamit ng Game-based Learning sa Pagtuturo ng Pagbasa ng Kuwentong-Bayan

Inilalahad sa bahaging ito ang mga natamong pananaw at karanasan ng mga kalahok batay sa 5-*point Likert Scale*.

Talahanayan 4
Pananaw ng mga Mag-aaral sa Paggamit ng Game-based Learning sa Pagtuturo ng Pagbasa ng Kuwentong-Bayan

Mga Pahayag	Mean	SD	Berbal Description
Naging malinaw sa akin ang mga nakapaloob na pahiwatig o simbolo mula sa akda sa tulong ng Game-Based Learning (GBL).	4.72	0.51	Lubos na Sumasang-ayon
Napahusay ang aking kakayahang sumuri ng mga mahahalagang pangayayari sa nilalaman ng akda.	4.47	0.60	Lubos na Sumasang-ayon
Nalinang ang aking kakayahan sa pag-uugnay ng mga mahahalagang kaisipan sa akda.	4.45	0.55	Lubos na Sumasang-ayon
Naunawaan ko ang ugnayan ng mga ideya at detalye sa akda.	4.47	0.55	Lubos na Sumasang-ayon
Natukoy ko ang pangunahing ideya at mga suportang detalye sa bawat akda.	4.53	0.55	Lubos na Sumasang-ayon
Naging mas malinaw ang mga mahihirap na salita at konsepto sa binasang akda.	4.45	0.64	Lubos na Sumasang-ayon
Naging organisado at sistematiko ang aking paraan ng pagsusuri ng akda.	4.55	0.60	Lubos na Sumasang-ayon
Naihambing ko ang iba't ibang ideya o pananaw na nakapaloob sa akda.	4.62	0.49	Lubos na Sumasang-ayon
Napabilis ang aking komprehensyon sa kabuuang nilalaman ng kuwentong-bayan.	4.75	0.44	Lubos na Sumasang-ayon
Naging positibo ang aking kabuuang karanasan sa paggamit ng Game-Based Learning (GBL).	4.70	0.52	Lubos na Sumasang-ayon
Overall Mean	4.57	0.55	Lubos na Sumasang-ayon

Legend: 4.21–5.00 = Lubos na Sumasang-ayon; 3.41–4.20 = Sumasang-ayon; 2.61–3.40 = Hindi Tiyak; 1.81–2.60 = Hindi Sumasang-ayon; 1.00–1.80 = Lubos na Hindi Sumasang-ayon

Inilalarawan sa Talahanayan 4 ang pananaw ng mga mag-aaral sa paggamit ng *Game-Based Learning* (GBL) bilang estratehiya sa pagpapahusay ng kanilang komprehensyon sa pagbasa batay sa isang *5-point Likert Scale*. Ang pahayag na "Mas napabilis ang aking komprehensyon sa kabuuang nilalaman ng kuwentong-bayan" ang nakapagtala ng pinakamataas na marka na may Mean na 4.75 at *Standard Deviation* (SD) na 0.44, na may katumbas na berbal na paglalarawang "Lubos na Sumasang-ayon". Sinundan ito ng pahayag ukol sa pagiging malinaw ng mga pahiwatig o simbolo (Mean = 4.72, SD = 0.51) at ang pagkakaroon ng positibong kabuuang karanasan sa GBL (Mean = 4.70, SD = 0.52). Sa kabilang banda, ang mga pahayag ukol sa paglinang ng kakayahang mag-ugnay ng kaisipan (SD = 0.55) at paglilinaw sa mga mahihirap na salita at konsepto (SD = 0.64) ang nakakuha ng pinakamababang marka na may parehong Mean na 4.45, na pasok pa rin sa paglalarawang "Lubos na Sumasang-ayon". Sa pangkalahatan, ang talahanayan ay nakapagtala ng *Overall Mean* na 4.57 (SD = 0.55) na may interpretasyong "Lubos na Sumasang-ayon".

Ipinapakita ng pangkalahatang resulta na may positibong pananaw ang mga mag-aaral sa paggamit ng GBL sa kanilang klase sa Filipino. Ang pagkilala ng mga kalahok na mas napabilis ng estratehiyang ito ang kanilang komprehensyon *(*Mean = 4.75) ay nagpapatunay na ang katangiang interaktibo at nakakaaliw ng mga laro ay hindi sagabal, kundi isang mabisang katalista upang mas mabilis na maiproseso ng utak ang nilalaman ng kuwentong-bayan. Bukod dito, ang mababaha at dikit-dikit na halaga ng *Standard Deviation* (mula 0.44 hanggang 0.64) ay nagpapahiwatig ng mataas na antas ng pagkakaisa o pagkasundo-sundo (*homogeneity*) sa tugon ng mga mag-aaral. Nangangahulugan ito na anuman ang paunang kakayahan ng indibidwal, pare-pareho nilang naranasan ang kagandahan ng GBL sa pagbuo ng mas organisadong paraan ng pagsusuri, pagkilala sa pahiwatig, at pag-unawa sa pangunahing ideya ng mga akda. Ang paggamit ng *Game-Based Learning (GBL)* ay nagpapakita ng mataas na positibong epekto dahil sa kakayahan nitong maghatid ng mas masigla at interaktibong kapaligiran na nagpapakilos sa mga mag-aaral na matuto nang may kagalakan. Sa pamamagitan ng pamamaraang ito, makabuluhang napataas ang antas ng motibasyon, partikular na sa mga mag-aaral na nahihirapang makisabay sa tradisyunal na pamamaraan ng pagbasa. Alinsunod sa *Republic Act No. 12028 (2024)* o ang *Academic Recovery and Accessible Learning Program Act*, mahalagang magkaroon ng sapat na interbensyon sa loob ng silid-aralan upang mapataas ang masteri ng mga bata. Ang paggamit ng *Game-Based Learning (GBL)* ay nagpapakita ng mataas na positibong epekto dahil sa kakayahan nitong maghatid ng mas masigla at interaktibong kapaligiran na nagpapakilos sa mga mag-aaral na matuto nang may kagalakan (Cabardo et al., 2022)**.** Bunga nito, ang GBL ay nagiging isang mabisang inobasyon upang malinang ang iba't ibang kasanayan tulad ng bokabularyo, katatasan, at mas malalim na komprehensyon sa pagbasa (Joaquin & Imbat, 2024).

Ang implikasyon ng mga natuklasang ito ay nagpapakita na ang aspetong apektibo ng mga mag-aaral ay may malaking ugnayan sa kanilang akademikong pagganap. Kapag ang mga mag-aaral ay may positibong pananaw tulad ng naging karanasan nila sa GBL nawawala ang kanilang pagkainip at takot sa pagbasa ng mga klasikong panitikan. Ipinahihiwatig nito, hindi sapat na mayaman sa impormasyon ang materyal; dapat din itong maging kapana-panabik at kaakit-akit sa interes ng makabagong henerasyon. Sa ulat na rin ng Department of Education (2024)*,* binigyang-diin na ang mataas na pagsang-ayon ng mga mag-aaral ay nagsisilbing berdeng ilaw sa pagbuo ng mga kontekstwalisadong kagamitang pampagtuturo na nakabatay sa laro upang mapanatili ang mataas na motibasyon sa pag-aaral.

4. Kongklusyon

Batay sa pagsusuri, pag-aanalisa, at interpretasyon ng mga nakalap na datos natuklasan sa paunang pagganap nagpapakita na ang mag-aaral mula sa Seksyon Amores ay nagtataglay na ng pundasyong kaalaman sa komprehensyon sa pagbasa, subalit ang kanilang kakayahan ay nananatili sa mababang antas lamang sa ilalim ng tradisyunal na purong lektyur. Ang resulta sa paunang pagganap ay nagpapatunay na ang tradisyunal na pagtuturo ay naglilimita sa aktibong pakikilahok at hindi sapat upang paangatin ang mapanuring pag-unawa ng mga mag-aaral. Bunga nito, mayroong agarang pangangailangan sa pagbabago o inobasyon sa mga estratehiya sa pagbasa, tulad ng interactive o active learning, upang matugunan ang kakulangang ito at mahila ang pagganap ng klase patungo sa mas mataas na antas.

Matapos ang huling pagganap, natuklasan na nagkaroon ng malaki at positibong pag-unlad sa komprehensyon sa pagbasa ng mga mag-aaral mula sa Seksyon Amores matapos ang implementasyon ng interbensyong Game-Based Learning (GBL). Ang natuklasang ito ay matibay na nagpapatunay na ang paglalapat ng makabagong estratehiya tulad ng GBL ay lubos na epektibo sa pagganyak, paglilinang ng bokabularyo, at pagpapalalim ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa kasalukuyang henerasyon. Ipinapakita ng resulta ang malinaw na pangangailangan sa patuloy na integrasyon ng mga dynamic at interaktibong pamamaraan sa kurikulum at ang pagbuo ng mga localized na pang-edukasyong laro upang mapanatili ang mataas na antas ng akademikong pagganap ng mga estudyante.

Batay sa kinalabasan ng *Paired Samples t-test* may makabuluhang pagkakaiba *(Significant)* ang pauna at panghuling pagganap sa komprehensyon sa pagbasa ng mga mag-aaral mula sa Seksyon Amores. Ang disenyong

estadistikal sa Talahanayan 4 ay nangangahulugang ang pag-angat ng marka ng mga mag-aaral ay hindi nagkataon lamang *(not by chance),* kundi isang direktang resulta ng implementasyon ng *Game-Based Learning (GBL).* Pinatutunayan ng natuklasang ito na ang GBL ay isang lubos na epektibong interbensyon na may mataas na *pedagogical value* kumpara sa tradisyunal na purong lektyur. Ipinapakita nito ang malinaw na implikasyon para sa mga administrador at guro na lumikha ng mga polisiya at maging malikhain sa integrasyon ng teknolohiya at digital/non-digital games sa asignaturang Filipino upang gawing masigla, kawili-wili, at interaktibo ang pagkatuto ng mga mag-aaral na itinuturing na mga *digital natives.*

Nagpakita na ang mga mag-aaral ay may napakataas na positibong pananaw sa paggamit ng *Game-Based Learning (GBL)* sa kanilang klase, kung saan ang kabuuang marka ay nagrehistro ng isang pangkalahatang na may interpretasyong "Lubos na Sumasang-ayon." Ang natuklasang ito ay nangangahulugang ang GBL ay lubos na tinatanggap at pinapaboran ng mga mag-aaral bilang isang estratehikong kagamitan na nagsisilbing biswal at kontekstuwal na tulay upang mapadali ang pag-unawa sa mga abstrakto at komplikadong bahagi ng panitikan. Ipinapakita ng resulta ang malinaw na implikasyon na ang mga mag-aaral ay may matibay na sikolohikal at emosyonal na kahandaan na yakapin ang makabagong inobasyon, na nagbibigay ng malakas na hudyat sa mga guro at tagapagdikit ng kurikulum na gawing regular na bahagi ng metodolohiya sa pagtuturo ng Filipino ang mga gawaing nakabatay sa laro upang mapataas ang motibasyon, kawilihan, at tagumpay sa akademikong pagganap ng kasalukuyang henerasyon.

Batay sa mga natuklasan, lumabas sa pag-aaral na ito na ang *Game-Based Learning (GBL)* ay isang lubos na epektibo, makabuluhan, at tinatanggap na interbensyon sa pagpapataas ng antas ng komprehensyon sa pagbasa ng mga mag-aaral kumpara sa tradisyunal na purong lektyur. Napatunayan na ang nakasanayang pasibong pagtuturo ay naglilimita sa kakayahan ng klase at nagpapanatili sa kanila sa mababang antas lamang. Gayunpaman, ang integrasyon ng mga pang-edukasyong laro ay matagumpay na nakapukaw sa interes ng mga mag-aaral bilang mga *digital natives,* na nagresulta sa isang estadistikal at radikal na pag-angat ng kanilang mga marka. Bukod dito, ang napakataas na positibong pananaw at emosyonal na kahandaan ng mga estudyante ay nagpapatunay na ang GBL ay hindi lamang mabisang kagamitan sa paglilinang ng bokabularyo at mapanuring pag-iisip, kundi isang masiglang estratehiya na nagdudulot ng kagalakan at kusang-loob na pakikilahok sa pagkatuto. Samakatuwid, upang mapanatili ang ganitong mataas na akademikong pagganap, lubhang mahalaga para sa mga guro at administrador na tuluyan nang iwanan ang nakababagot na pamamaraan at gawing regular na bahagi ng kurikulum sa asignaturang Filipino ang mga makabago, *localized,* at interaktibong gawaing nakabatay sa laro.

Kaugnay ng mga natuklasan at kongklusyong nabuo, buong-pusong inirerekomenda ng mananaliksik ang mga sumusunod:

- Maaaring mahalagang palitan ang pasibong kapaligiran ng pagkatuto ng mga estratehiyang *interactive* at *active learning* upang mapukaw ang interes ng mga mag-aaral.
- Iminumungkahing gawing lundayan ang pag-aaral na ito upang subukin ang GBL sa mas malawak na populasyon o sa iba pang kasanayan sa wika, upang mapatunayan ang pangmatagalang bisa ng makabagong inobasyong ito sa larangan ng edukasyon.
- Maaaring ang *pagsasagawa ng mga seminar-workshop ukol sa estadistikal na pagsubaybay* ng mga katulad na interbensyon upang magsilbing gabay sa mga guro sa pagpapatunay ng bisa ng kanilang mga makabagong gawaing pampagtuturo.
- Iminumungkahi sa mga susunod na mananaliksik na pag-aralan ang iba pang dimensyon ng sikolohikal at emosyonal na epekto ng GBL, partikular na sa mga mag-aaral na nahihirapang makisabay sa tradisyunal na pamamaraan, upang higit pang mapagtibay ang kahalagahan ng makabagong inobasyong ito sa larangan ng edukasyon.
- Inirerekomenda ang malawakang paggamit at paglalapat ng binuong Pinagyamang Hulwarang Aralin

(Lesson Exemplar) sa pagtuturo ng mga kuwentong-bayan at iba pang akdang pampanitikan. Dapat palitan o dagdagan ang tradisyunal na lektyur ng mga makabuluhang gawaing may elemento ng laro upang mapanatili ang atensyon ng mga mag-aaral.

AI Use Disclosure **-** Sa pagbuo ng pag-aaral na ito, humingi ng tulong ang mananaliksik sa artipisyal na intelihensya (AI) upang mapabilis ang ilang yugto ng pagsulat. Partikular na ginamit ang Gemini sa pagpapalawak ng mga ideya, pagsasaayos ng balangkas ng pananaliksik, at pagpapakinis sa daloy at gramatika ng teksto. Bukod dito, nagsilbi rin itong gabay sa pagsasalin ng mga piling termino at pagpapaliwanag ng mga masalimuot na konsepto upang masiguro ang malinaw na paglalahad ng impormasyon. Tinitiyak ng may-akda na walang anumang kumpidensyal o personal na datos ang ibinahagi sa nasabing teknolohiya. Higit sa lahat, inaako ng mananaliksik ang ganap na pananagutan sa kawastuhan, integridad, at kabuuang nilalaman ng pinal na sipi ng papel na ito.

5. Mga Sanggunian

Adipat, S., Laksana, K., Kittisak, P., & As, M. (2021). Game-based learning in language instruction: Interactive approach to ESL/EFL contexts. *International Journal of Technology in Education*, *4*(2), 15–28.

Almario, V. S. (2022). *Ang pagtuturo ng panitikan sa makabagong henerasyon*. Pambansang Komisyon para sa Kultura at mga Sining.

Aquino, K. V. (2024). Pagtulay sa panitikan at realidad: Epekto ng game-based learning sa kritikal na pag-unawa ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino. *Pasig: Jurnal ng Edukasyon at Pedagohiya sa Pilipinas*, *16*(3), 202-215.

Bello, R. C. (2026). *Integrasyon ng makabagong pagtuturo at interaktibong estratehiya sa silid-aralan*. Tala-Edukasyon Publications.

Bernardo, M. C. (2021). *Mga makabagong estratehiya sa pagtuturo ng wika at panitikan*. Tala Publishing House.

Bondaug, L. M. (2021). Interactive educational games: Fostering collaboration and social interaction in Junior High School classrooms. *Philippine Journal of Education Innovations*, *3*(4), 112–125.

Cabardo, R., Dy, J. L., Ipaz, J. P., & Bejison, R. M. (2022). *Tuon-Dunong: Batayang aklat at modyul sa Filipino 7*. Johnny and Hansel Publications.

Castillo, R. N., & Bautista, E. S. (2024). Paggamit ng mga kongkretong kagamitan at estratehiyang nakabatay sa laro sa pag-unawa ng pangkulturang konteksto ng mga akdang pampanitikan. *Daluyan: Jurnal ng Wikang Filipino*, *29*(1), 74-89. doi.org

Castro, M. L., & David, R. T. (2023). Kuwentong-bayan bilang lunsaran ngpambansang identidad sa kurikulum ng Filipino. *Jurnal ng Malikhaing Pagsulat at Edukasyon, 8*(1), 12-29.

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). *Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis* Review of Educational Research, 86(1), 79-122.

Cobacha, E. S., et al. (2025). Pagsusuri sa kahinaan ng tradisyunal na pagtuturo sa pagbasa sa makabagong henerasyon. *Pasipiko Journal of Education*, *7*(2), 89–101.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Cruz, J. P. (2024). *Mga hamon sa pag-unawa ng matatandang salita sa asignaturang Filipino ng Baitang 7*. Lontok Publishing.

De Luna, A. M., et al. (2026). Mga hamon sa pag-unawa ng kontekstong pangkultura sa mga kuwentong-bayan sa ikapitong baitang. Suri-Panitikan Journal, *12*(1), 34–48.

Dela Cruz, R. V. (2019). *Ang pagpapanatili ng pangkulturang koneksyon sa pamamagitan ng pagtuturo ng panitikan*. Akademika lmprenta.

Delos Santos, J. P., & Alonzo, M. T. (2022). *Pagtataya sa edukasyon: Pagsusuri ng marka at mga makabagong estratehiya sa silid-aralan*. University of the Philippines Press.

Del Rosario, E. (2023). Micro-level analysis of reading comprehension difficulties in secondary high schools. Philippine Journal of Academic Linguistics, 5(3),88-102.

Department of Education. (2023). Matatag curriculum guide for Filipino. DepEd Central Office.

Department of Education. (2024). MATATAG curriculum guide for Filipino 7. DepEd Central Office.

Department of Education. (2025). *Ulat istadistika sa antas ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa mataas na paaralan*. Kagawaran ng Edukasyon, Bureau of Education Assessment.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill.

Ganal, F. A., & Lumapenet, H. T. (2024). Comprehension levels and factors affecting Grade 7 frustrated readers in Zamboanga City. *Mindanao Educational Review, 16*(2), 210-225.

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (Rev. ed.). Palgrave Macmillan.

Hartt, M., et al. (2020). Game-based methodologies versus traditional lectures in higher education: A comparative study. *Journal of Educational Innovation*, *15*(3), 201–215.

Hidayah, N., Wijaksono, A., & Siddik, M. (2023). A study on the implementation of crossword puzzle games in vocabulary development. *Journal of English Language Education, 11*(2), 145-159.

Joaquin, P. F., & Imbat, M. C. (2024). Game-Based Learning bilang inobasyon sa paglinang ng bokabularyo at komprehensyon sa pagbasa. *Mapanuring Guro Journal*, *5*(2), 76–88.

Kiili, K., et al. (2018). Cross-cultural analysis of a simulation game: Learning civic concepts in Finland and Estonia. *International Journal of Game-Based Learning*, *8*(3), 40–55.

Klingner, J., Vaughn, S., & Boardman, A. (2015). *Teaching reading comprehension to students with learning difficulties* (2nd ed.). Guilford Publications.

Liu, J., & Shaikh, Z. A. (2022). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Academic Research in Education and Review, 10*(4), 185-198. doi.org

Mendoza, R. T. (2024). Epekto ng makabagong gamipikasyon sa pagtuturo ng wika at panitikan sa asignaturang Filipino. *Journal of PhilippineLanguage Education and Pedagogy, 12*(2), 45-58. doi.org

Organization for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 Results: Factsheets - Philippines*. OECD Publishing.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, *50*(4), 258–283.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21-21. doi.org

Republic Act No. 12028. (2024). An act establishing an Academic Recovery and Accessible Learning (ARAL) Program, appropriating funds therefor, and for other purposes. Congress of the Philippines.

Reyes, S. S. (2021). *Pagbasa ng panitikan: Kasaysayan at pag-unlad ng naratibong Pilipino*. Ateneo de Manila University Press.

San Juan, D. M. (2022). *Ang kalagayan ng wikang Filipino at pagbasa sa ilalim ng modernong kurikulum*. Tanggol Wika Journal, 4(2), 15-34.

Santos, J. E. (2023). *Estratehikong integrasyon ng laro sa pagtuturo ng katutubong panitikan*. Jurnal ng Edukasyong pampanitikan, 15(2), 112-128.

Santos, J. M., & Dela Cruz, A. R. (2024). Epekto ng mga interaktibong laro sa pag-unawa ng mga matalinghagang pahayag sa kuwentong-bayan ng mga mag-aaral. Jurnal ng Edukasyon at Pananaliksik sa Filipino, 12(2), 45-58. doi.org

Santos, J. M. (2024). Mga makabagong estratehiya sa pagtuturo ng pagbasa sa asignaturang Filipino. Rex Bookstore.

Santos, M. A., & Reyes, J. C. (2020). Epekto ng integrasyon ng game-based learning sa pagtuturo ng katutubong panitikan. *Jurnal ng Malikhaing Edukasyon at Pananaliksik*, 5(2), 114-128.

Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). *Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis*. Journal of Computer Assisted Learning, 35(3), 407-420.

Tolentino, R. B. (2021). *Kultura at krisis: Ang panitikan sa panahon ng mabilis na modernisasyon*. University of the Philippines Press.