

PERMAINAN KAD HURUF BERGRAFIK DALAM KEMAHIRAN MENGENAL DAN MENYEBUT HURUF JAWI YANG HAMPIR SAMA BENTUK

Oleh

AZLAN SHAH BIN IBRAHIM
azlanx_89@yahoo.com.my

ABSTRAK

Tujuan kajian tindakan ini dijalankan untuk menilai keberkesanan Permainan Kad Huruf Bergrafik dalam pengajaran mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk. Peserta adalah terdiri daripada lima orang murid Tahun 4 yang lemah dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk. Kaedah pengumpulan data yang digunakan adalah melalui temu bual, pemerhatian, amalan refleksi dan analisis dokumen. Data-data ini dianalisis melalui analisis kandungan, analisis pola dan analisis secara kuantitatif. Analisis data menunjukkan bahawa kelima-lima murid menunjukkan peningkatan secara puratanya sebanyak 28 % dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk setelah Permainan Kad Huruf Bergrafik diperkenalkan. Kaedah ini juga meningkatkan amalan sendiri saya sebagai seorang guru dan penyelidik.

Kata kunci: Permainan, kad, huruf, grafik, jawi

ABSTRACT

The purpose of this action research conducted to evaluate effectiveness of Graphic Card Games for teaching letter identification and pronounce the almost similar shape letters of Jawi. The participants consist of five Year 4 pupils who are weak in identifying and pronounce the almost similar shape letters of Jawi. The data collection methods used was interviews, observation, reflection and documentation practices. These data were analyzed through content analysis, pattern analysis and quantitative analysis. Data analysis showed that the five students showed an average increase of 28% in identifying and pronounce the almost similar shape letters of Jawi after Graphic Card Games introduced. This method also increases my own-practice as a teacher and researcher.

Keywords: Games, cards, letters, graphics, jawi

PENGENALAN

Konteks

Saya merupakan seorang guru pelatih PISMP PA-AQ Ambilan Januari 2009 di Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang. Pada 30 Januari sehingga 27 April 2012, saya menjalani praktikum fasa ketiga bertempat di Sekolah Kebangsaan Petaling (nama samaran) bersama-sama dengan rakan guru pelatih yang lain. Guru Pembimbing saya ialah Ustaz Ariz bin Abdullah (nama samaran). Saya telah diberikan tanggungjawab untuk mengajar 2 buah kelas Tahap 2 iaitu 4 Kuning dan 5 Kuning. Kelas-kelas tersebut adalah kelas yang mempunyai prestasi yang sederhana.

Untuk menjalankan kajian, saya telah menjalankan beberapa siri pemerhatian semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Saya mendapati bahawa sebahagian daripada murid menghadapi masalah dalam mengenal dan menyebut huruf-huruf jawi yang hampir sama bentuk. Oleh itu, mereka tidak mampu untuk mengeja dan mengenal perkataan dengan baik. Permasalahan ini sudah tentunya akan banyak mempengaruhi prestasi mereka di dalam pembelajaran subjek Pendidikan Islam yang banyak menggunakan tulisan jawi sebagai medium pembelajaran. Contohnya, murid keliru terhadap sebutan huruf jawi yang hampir sama bentuk seperti *nya* (ڤ) dan *tha* (ث) , sebutan huruf *ha* (ح) dan *kha* (خ) , sebutan huruf *kaf* (ك) dan *ga* (گ) sebutan huruf *sin* (س) dan *shin* (ش) dan lain-lain

Refleksi Pengalaman Pengajaran dan Pembelajaran

Sebagai seorang guru, saya memerhatikan bahawa murid cenderung untuk tidak menumpukan perhatian semasa sesi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jawi berlangsung kerana mereka tidak mampu mengenal dan menyebut huruf jawi dengan betul. Ini menyebabkan mereka kurang berminat terhadap pembelajaran dan sekaligus akan menyebabkan wujudnya pelbagai masalah tingkah laku di dalam kelas contohnya bising semasa guru mengajar, mengganggu rakan sekelas, kerap pergi ke tandas, bermain-main, membuat kerja lain dan sebagainya.

Pembelajaran berpusatkan murid adalah amat ditekankan untuk memastikan murid lebih aktif semasa pengajaran dan pembelajaran. Namun begitu, sekiranya murid tidak mengenal bentuk huruf jawi dengan baik, maka segala aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan tidak akan mampu untuk memenuhi kehendak objektif pengajaran yang telah ditetapkan. Oleh itu, saya perlu memikirkan cara ataupun kaedah yang terbaik dan bersesuaian dengan murid untuk mengatasi masalah tersebut daripada terus berlaku.

Fokus Kajian

Kemahiran dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh kebanyakan murid di peringkat sekolah rendah. Murid menghadapi banyak kekeliruan dan kesukaran dalam mengenal dan menyebut huruf jawi. Asas untuk menulis dan membaca adalah dengan mengenal huruf jawi terlebih dahulu. Murid perlu menguasai kemahiran mengenal huruf untuk memahami dan membuat perkataan dan seterusnya aras yang lebih sukar iaitu untuk membuat ayat yang lengkap. Tanpa menguasai asas tulisan jawi iaitu mengenal dan menyebut huruf jawi dengan betul dan tepat, maka sudah pastinya murid akan menghadapi kesukaran untuk menyebut huruf jawi berdasarkan kepada bentuknya yang hampir sama.

Berdasarkan kepada sesi pengajaran dan pembelajaran yang telah saya jalankan, saya mendapati bahawa murid di kelas saya agak bermasalah dalam mengenal huruf jawi. Contohnya apabila saya bertanya kepada murid tentang berapa banyak murid yang dapat mengenal dan menyebut bentuk huruf jawi dengan baik, maka hanya sebahagian kecil sahaja yang mengangkat tangan. Selain itu, apabila saya meminta murid untuk menyebut huruf jawi, ada dalam kalangan murid yang menunjuk ke arah rakan yang lain. Ini menunjukkan bahawa permasalahan ini hendaklah ditangani dengan segera agar murid tidak akan menghadapi kesukaran semasa sesi pengajaran dan pembelajaran.

Masalah utama murid adalah mereka tidak mampu untuk mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk dengan betul. Ini menyebabkan mereka agak lambat untuk membaca tulisan jawi. Tanpa asas yang kukuh dan persepsi yang positif terhadap pembelajaran jawi, murid tidak akan berjaya membaca dengan baik. Oleh itu, sebagai seorang guru, saya haruslah mengubah tanggapan murid terlebih dahulu terhadap pembelajaran jawi. Saya perlu menyediakan bahan bantu mengajar yang menarik dan menyeronokkan untuk meningkatkan minat murid. Minat seseorang murid amat membantu di dalam proses pengajaran kerana mereka akan menjadi lebih fokus.

-ح(16)	Alif	= ا (1)
-ب(17)	Ba	= ب (2)
-ط(18)	Tha	= ت (3)
-ع(19)	Naa	= ث (4)
-غ(20)	Ghain	= ح (5)
-ا(21)	Ain	= خ (6)
-ق(22)	Qa	= ج (7)
-ك(23)	kHa	= ع (8)
-و(24)	Dal	= د (9)
-س(25)	D = a	= ذ (10)
-ض(26)	Da	= ر (11)
-ل(27)	La	= ز (12)
-م(28)	Min	= س (13)
-ن(29)	Nun	= ش (14)
-ي(30)	Wau	= ص (15)
	Shad	= ض (15)

Rajah 1.1 Hasil Dapatan Awal

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk :

- Mengenal pasti kemahiran murid dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk melalui Permainan Kad Huruf Bergrafik.
- Mengenal pasti tahap minat murid terhadap pembelajaran jawi berdasarkan pengajaran melalui Permainan Kad Huruf Bergrafik.

Persoalan Kajian

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk menjawab persoalan kajian berikut:

- Adakah kemahiran murid dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk dapat ditingkatkan melalui Permainan Kad Huruf Bergrafik?
- Adakah minat murid terhadap pembelajaran jawi semakin bertambah berdasarkan pengajaran melalui Permainan Kad Huruf Bergrafik?

PERANCANGAN DAN PELAKSANAAN TINDAKAN

Perancangan Tindakan

Ahmad Mohd. Salleh (2003) berpendapat bahawa kaedah permainan sangat sesuai dijalankan di sekolah rendah memandangkan ianya bersifat lebih menarik dan praktis.

Nik Rosila Nik Yaacob (2007) dalam kajiannya yang menyatakan kebolehan membaca dan menulis Jawi amat penting dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam.

Pelaksanaan Tindakan

Kad huruf bergrafik diperkenalkan di dalam bentuk kad imbasan. Permainan ini memerlukan murid untuk memberikan tumpuan yang sepenuhnya terhadap gambar, bentuk huruf dan sebutan huruf. Ada beberapa kemahiran yang diterapkan semasa permainan iaitu kemahiran melihat, kemahiran mendengar dan kemahiran menyebut.

Huruf yang akan diuji adalah melibatkan huruf-huruf yang mempunyai bentuk yang hampir sama. Permainan ini akan mencabar minda murid dalam mengenal dan mengingat setiap bentuk dan sebutan huruf dengan tepat. Pengajaran berbentuk permainan ini sudah tentunya akan dapat menarik minat murid terhadap pembelajaran.



Rajah 1.2 Permainan Kad Huruf Bergrafik

METODOLOGI

Peserta Kajian

Kajian ini melibatkan saya dan 5 orang murid tahun 4 SK Petaling (nama samaran). Peserta kajian terdiri daripada 3 orang murid lelaki dan 2 orang murid perempuan. Prestasi mereka di dalam bidang Jawi adalah agak lemah.

Etika Penyelidikan

Sebagai seorang penyelidik, saya meminta kebenaran daripada murid yang menjadi peserta kajian agar mereka tahu bahawa mereka sedang terlibat dengan penyelidikan tindakan. Di samping itu, saya juga berusaha untuk menjaga hak dan kerahsiaan peserta kajian agar identiti mereka tidak didedahkan kepada umum. Sekiranya didedahkan, sudah pasti akan timbul rasa rendah diri dalam kalangan mereka. Ini merupakan perkara negatif yang perlu saya elakkan.

Teknik Mengumpul Data

Pelbagai instrumen kajian digunakan untuk mengumpul data bagi kajian saya. Antaranya adalah seperti berikut:

a) Temu Bual

Bersama dengan murid

b) Soalan Temu bual

- i. Adakah awak minat terhadap pembelajaran jawi ?
- ii. Adakah awak memahami isi pelajaran yang diajarkan oleh guru ?
- iii. Bolehkah nyatakan perasaan awak semasa guru menggunakan kaedah Permainan Kad Huruf Bergrafik semasa sesi P & P ?
- iv. Adakah penggunaan Permainan Kad Huruf Bergrafik dapat meningkatkan penguasaan awak dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk?
- v. Apakah kaedah yang awak paling suka untuk pembelajaran jawi?
- vi. Adakah minat awak terhadap pembelajaran jawi semakin bertambah sekiranya guru menggunakan kaedah Permainan Kad Huruf Bergrafik ?

b) Pemerhatian

- i. Melihat tindakbalas murid semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung.
- ii. Memerhatikan prestasi murid sebelum, semasa dan selepas kajian dijalankan.
- iii. Membuat ujian lisan samada murid dapat meningkatkan kemahiran di dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk ataupun tidak.

c) Amalan Refleksi Guru

- i. Guru membuat refleksi selepas permainan dijalankan untuk mengetahui tingkahlaku murid semasa permainan dijalankan dan kekuatan serta kelemahan yang dapat diperhatikan.
- ii. Guru memikirkan cadangan penambahbaikan untuk memperbaiki mutu pembelajaran agar murid akan lebih mudah mengikuti permainan dan sekaligus dapat menarik minat mereka dalam pembelajaran jawi.

d) Analisis dokumen

- i. Guru membuat analisis tentang kefahaman murid terhadap pengajaran yang diajarkan oleh guru.
- ii. Guru menilai sejauh mana keberkesanan Permainan Kad Huruf Bergrafik dalam meningkatkan kemahiran murid dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk berdasarkan markah murid.
- iii. Guru membuat jadual perbandingan markah berdasarkan kekerapan permainan dan ujian pra dan pasca yang telah dijalankan.

Teknik Menganalisis Data

a) Temu bual

Guru boleh menganalisis data temu bual melalui transkripsi yang direkodkan. Penggunaan pita rakaman adalah amat membantu untuk guru fokus kepada proses pendengaran dan penafsiran. Guru boleh menterjemahkan data audio kepada transkripsi temu bual yang lebih mudah dikenalpasti. Proses pemotongan data temu bual harus dielakkan dan data harus dikumpul secara berhati-hati untuk mengelakkan data berlainan daripada sumber asal.

b) Pemerhatian

Data-data berkaitan dengan pemerhatian boleh dianalisa melalui nota lapangan dan foto. Guru dapat mengenalpasti kekuatan dan kelemahan pembelajaran melalui

nota yang telah dicatatkan. Selain itu, rakaman foto akan menguatkan lagi hasil dapatan kerana guru dapat melihat perlakuan murid, reaksi murid dan tingkahlakunya melalui foto. Analisis melalui foto hendaklah dilaksanakan dengan berhati-hati kerana mungkin ada gambar yang kurang berkaitan dengan data yang dikehendaki.

Teknik Menyemak Data

Teknik menyemak data dilaksanakan melalui triangulasi. Tujuan triangulasi adalah untuk meningkatkan kesahan dan kebolehpercayaan data kualitatif iaitu dengan mendapatkan data daripada punca yang berbeza.

Triangulasi kaedah dan sumber digunakan untuk menyemak data. Saya menggunakan catatan pemerhatian, nota lapangan dan gambar foto bagi tujuan ini. Sumber seperti lembaran kerja, latihan dalam buku kerja dan buku latihan disemak oleh saya dan guru pembimbing untuk mengenal pasti tahap penguasaan murid di dalam mengenal huruf jawi yang hampir sama bentuk.

REFLEKSI

Refleksi Dapatan

Adakah kemahiran murid dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk dapat ditingkatkan melalui Permainan Kad Huruf Bergrafik?

Saya telah menggunakan kaedah Permainan Kad Huruf Bergrafik terhadap lima orang peserta kajian. Peserta kajian telah melibatkan diri secara aktif semasa permainan dijalankan. Penggunaan permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemahiran murid dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk.

Terdapat peserta kajian yang sedikit keliru mengenai nama dan sebutan huruf tersebut. Fokus kajian adalah terhadap tiga jenis huruf yang hampir sama iaitu dua huruf hampir sama untuk aras pertama, tiga huruf hampir sama untuk aras kedua dan untuk aras ketiga adalah tiga huruf yang hampir sama.

Permainan kad huruf bergrafik dijalankan sebanyak tiga kali. Permainan kali pertama adalah peserta kajian akan diuji menggunakan dua huruf yang hampir sama. Permainan kali kedua pula menggunakan aras kedua iaitu tiga huruf yang hampir sama dan seterusnya aras ketiga iaitu empat huruf yang hampir sama. Pada ujian pasca pula, peserta kajian akan diuji secara keseluruhannya.

Jadual 1 : Markah Latihan Lisan Peserta Kajian

Peserta Kajian	Markah Peserta Mengikut Kekerapan Permainan (%)		
	1	2	3
Peserta A	83	77	100
Peserta B	50	55	75
Peserta C	66	66	75
Peserta D	83	66	100
Peserta E	66	77	100

Jadual 2 : Markah Ujian Pra dan Pasca

Peserta Kajian	Ujian Pra (%)	Ujian Pasca (%)	Peningkatan Markah (%)
Peserta A	70	100	30
Peserta B	50	70	20
Peserta C	50	80	30
Peserta D	70	100	30
Peserta E	60	90	30

Adakah minat murid terhadap pembelajaran jawi semakin bertambah berdasarkan pengajaran melalui Permainan Kad Huruf Bergrafik?

Peserta A amat minat terhadap pengajaran guru. Sebagai contohnya dia sering aktif semasa permainan dijalankan dan mempunyai sifat yang cukup positif iaitu suka bertanya. Tambahan pula, dia juga menjadi sumber rujukan bagi rakan-rakannya yang lain. Peserta A sering bertanya “*bilakah kita akan belajar lagi ustaz?*”. Tambahan pula, Peserta D juga telah berkata “ *Best Ustaz ngajar, nanti kita belajar lagi*”. Ini menunjukkan bahawa minat murid terhadap pengajaran guru adalah turut meningkat.

Secara keseluruhannya, minat murid adalah berada pada paras yang amat menggalakkan. Sebelum permainan diperkenalkan, sebahagian peserta kajian agak kurang mempamerkan minat terhadap pembelajaran jawi. Namun, segalanya berubah setelah mereka mendengar penjelasan daripada guru dan bermain permainan itu sendiri.

TRANSKRIP TEMU BUAL

Tarikh : 16 Julai 2012

Masa : 12.30 tengah hari

Tempat : Bilik j-QAF

Saya : Assalamualaikum.

Peserta A : Waalaikumussalam ustaz.

Saya : Awak apa khabar ? Sihat tak hari ni?

Peserta A : (berfikir sejenak) sihat.

Saya : Bagaimana pengajaran ustaz pada hari ini?

Peserta A : Rasa seronok. Bilakah kita akan belajar lagi ustaz?

Saya : Baguslah begitu, InsyaAllah sekiranya ada peluang, kita akan belajar lagi. Kenapa awak rasa seronok ?

Peserta A: Sebab kami boleh bermain. Saya suka main kad.

Rajah 4.3 Sebahagian transkrip temu bual antara saya dan Peserta A , 16 Julai

2012

Refleksi Penilaian tindakan

Penyelidikan tindakan ini memberikan perubahan positif yang amat menggalakkan dalam kalangan peserta kajian. Sebelum ini persepsi ataupun pandangan mereka terhadap pembelajaran jawi adalah agak negatif. Kaedah Permainan Kad Huruf Bergrafik memberikan mereka peluang untuk mendekati dan lebih memahami dalam mengenal dan menyebut huruf-huruf jawi yang hampir sama bentuk. Peserta kajian cenderung untuk keliru terhadap huruf-huruf tersebut memandangkan bentuk huruf yang hampir sama.

Kaedah permainan yang diperkenalkan menjadikan peserta kajian lebih yakin terhadap diri sendiri. Pada permulaan permainan, mereka agak ragu-ragu terhadap kemampuan sendiri. Setelah melibatkan diri secara aktif, pandangan mereka sedikit demi sedikit berubah. Mereka melibatkan diri secara sepenuhnya dan berusaha dengan bersungguh-sungguh untuk meningkatkan prestasi masing-masing.

Refleksi Pembelajaran Kendiri

Peserta kajian agak sukar untuk mengenal pasti sebutan huruf kerana mereka agak terkeliru dengan bentuk huruf yang hampir sama bentuk. Perkara ini terjadi sebelum kajian dijalankan ke atas peserta kajian. Namun begitu, setelah Permainan Kad Huruf Bergrafik diperkenalkan kepada peserta kajian, saya dapat melihat peningkatan prestasi yang amat menggalakkan dalam kalangan mereka. Peningkatan kadar pemahaman mereka dalam membezakan bentuk huruf jawi yang hampir sama bentuk adalah sangat baik dan boleh dipertingkatkan pada masa hadapan.

Ahmad Mohd. Salleh (2003) berpendapat bahawa kaedah permainan sangat sesuai dijalankan di sekolah rendah memandangkan ianya bersifat lebih menarik dan praktis. Pandangan beliau adalah sangat bertepatan dengan hasil dapatan kajian saya yang menunjukkan bahawa permainan dapat menarik minat murid untuk terlibat secara aktif. Selain itu, permainan juga dapat merangsang pemikiran peserta kajian dalam membezakan bentuk huruf yang hampir sama dengan lebih baik.

Setelah melaksanakan kaedah Permainan Kad Huruf Bergrafik semasa proses Pengajaran dan Pembelajaran, saya mendapati bahawa kaedah yang digunakan amat membantu murid semasa mata pelajaran Pendidikan Islam. Murid kelihatan lebih yakin dalam mengenal dan menyebut huruf. Tambahan pula, penglibatan murid adalah lebih aktif jika dibandingkan dengan sebelumnya. Kang Kyoung Seouk (1990) menyatakan bahawa tulisan jawi merupakan satu medium asas untuk pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam di sekolah-sekolah Malaysia. Oleh itu, sekiranya penguasaan murid terhadap asas tulisan jawi itu sendiri agak lemah, maka murid akan ketinggalan jauh dalam mengikuti pengajaran yang disampaikan oleh guru.

Cadangan tindakan untuk kitaran seterusnya

Sebelum menggunakan kaedah Permainan Kad Huruf Bergrafik, seorang guru perlulah melihat kepada penerimaan peserta kajian dalam penggunaan kaedah yang diperkenalkan. Permainan hendaklah dimulakan dengan aras yang rendah terlebih dahulu sebelum menggunakan aras yang lebih tinggi. Perkara ini perlu diberikan keutamaan kerana murid memerlukan masa untuk mendapatkan keyakinan diri. Sekiranya murid berjaya menjawab soalan yang mudah, maka mereka akan mempunyai lebih motivasi untuk meneruskan permainan kepada tahap yang seterusnya iaitu aras yang lebih sukar. Berdasarkan kepada dapatan kajian yang telah saya perolehi, saya ingin meneruskan kajian saya kepada aras yang lebih tinggi di dalam kemahiran mengenal bentuk huruf jawi.

Selain itu, saya juga ingin mengaplikasikan kaedah ini kepada murid-murid yang mempunyai kelemahan dalam mengenal dan menyebut bentuk huruf jawi yang hampir sama bentuk. Ini bertujuan untuk membantu mereka agar lebih memahami dan mendalami asas bentuk huruf jawi yang betul. Tambahan pula, masa yang lebih panjang boleh digunakan untuk memastikan keberkesanan kaedah tersebut.

RUJUKAN

- Ahmad Mohd. Salleh (2004). *Pendidikan Islam Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran*. Shah Alam: Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Ahmad Mohd. Salleh. (2007). *Pendidikan Islam: Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran*. Shah Alam. Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Ahmad Mohd. Salleh, (2008), *Siri Pendidikan Guru Pengajian Agama Islam & j-QAF Metodologi dan Pedagogi Pendidikan*, Oxford Fajar Sdn. Bhd., Selangor Darul Ehsan.
- Nik Rosila Nik Yaacob, (2007) *Penguasaan Jawi Dan Hubungannya Dengan Minat dan Pencapaian Pelajar Dalam Pendidikan Islam*. Malaysian Journal of Educators and Education, 22 . pp. 161-172
- Linah (2009). *Belajar Sambil Bermain.Koleksi Kertas Kerja Seminar Penyelidikan IPGM KBL Tahun 2009*, (ms.92-101)