

## 5 PAHLAWAN MELAYU

Oleh

**Faradiella binti Ahmat**  
**thelove6170@gmail.com**

### ABSTRAK

Penyelidikan tindakan ini dijalankan bagi melihat kesan penggunaan kaedah bermain “snake number” dalam membantu para peserta kajian mengenal nombor asas 1 hingga 10. Penyelidikan tindakan ini juga dijalankan bagi menambah baik amalan sendiri saya sebagai seorang guru, serta mengubah persepsi para peserta kajian bahawa Matematik adalah mata pelajaran yang menyeronokkan. Terdapat 5 orang peserta kajian yang saya gelarkan 5 Pahlawan Melayu, murid lelaki Prasekooah B Sekolah Kebangsaan Mawar(bukan nama sebenar). Data dikumpul melalui lembaran kerja, pemerhatian, dan temu bual. Data dianalisis, dan hasil dapatan menunjukkan bahawa 5 orang Pahlawan Melayu menunjukkan peningkatan yang baik. Data disemak menggunakan triangulasi sumber melibatkan hasil kerja dan rakan penyelidik.

Kata kunci: “Snake Number”, Matematik, nombor, persepsi, dan menyeronokkan.

### ABSTRACT

*This action research was carried out to determine the effect of using snack number game in assisting respondents to identify basic numbers 1 until 10. This study was also carried out to improve my practice as a teacher, as well as to change my respondent's perceptions that mathematics is an interesting subject. There were 5 respondents whom I named as 5 Malay Warriors. They were male preschool children chosen from Preschool B, Sekolah Kebangsaan Mawar(a disguised name). Data were gathered through worksheets, observation and interviews. Data were analysed and the findings indicated that these 5 Malay Warriors improved in their identifications of basic numbers. The data were verified through triangulation by way of checking the resource, student's work outcome and my fellow researcher.*

*Key words: Snack number, mathematics, number, perception and interesting*

## **PENGENALAN**

### **Konteks**

Saya adalah guru pelatih di IPG, Kampus Batu Lintang, Kuching yang mengambil pengkhususan Prasekolah. Saya telah menjalani praktikum selama 3 bulan dan internship selama sebulan di Sekolah Kebangsaan Mawar, Kuching (bukan nama sebenar). Saya telah ditugaskan untuk menjadi tenaga pengajar bagi kelas Prasekolah B. Saya telah melaksanakan tinjauan awal terhadap kanak-kanak prasekolah itu, dan saya mendapati terdapat 5 orang kanak-kanak yang telah dikenalpasti masih belum dapat mengenal nombor asas 1 hingga 10, dan ini telah menyebabkan sesi pengajaran saya terganggu disebabkan oleh masalah ini. Sebagai inisiatif, saya telah menggunakan kaedah bermain "*Snake Number*". Kaedah ini adalah bertujuan untuk membantu peserta-peserta kajian saya dalam mengenal nombor asas 1 hingga 10. Kebolehan matematik adalah asas kemahiran yang diperlukan bagi menjalani kehidupan seharian, dan saya berhasrat untuk membantu para peserta kajian saya supaya dapat mengenal nombor sekali gus boleh menulis dengan betul.

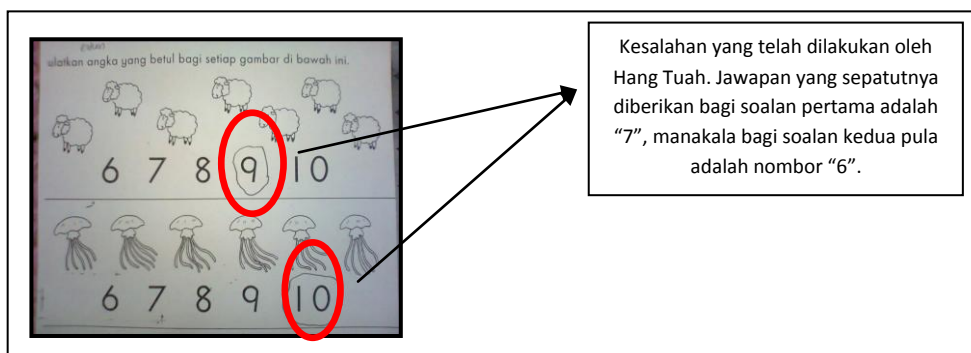
### **Refleksi Pengalaman Pengajaran dan Pembelajaran**

Sepanjang saya menjalani praktikum bermula daripada praktikum fasa 1, 2, dan 3, saya mendapati beberapa orang kanak-kanak turut menghadapi masalah yang sama iaitu belum dapat mengecam nombor 1 hingga 10. Merujuk kepada proses pembelajaran dan pengajaran saya sepanjang praktikum dan internship yang lalu, saya telah meminta lima orang pahlawan melayu (nama samaran yang saya berikan kepada subjek kajian) saya untuk menyebut nombor yang saya tunjukkan kerana mereka belum lagi dapat mengecam nombor.

Kajian ini untuk membolehkan kanak-kanak yang belum mengenal nombor dapat mengenal nombor, dan saya juga ingin mengubah persepsi kanak-kanak bahawa mata pelajaran Matematik ini bukanlah satu mata pelajaran yang susah, dan membosankan tetapi matematik adalah satu mata pelajaran yang sangat menyeronokkan.

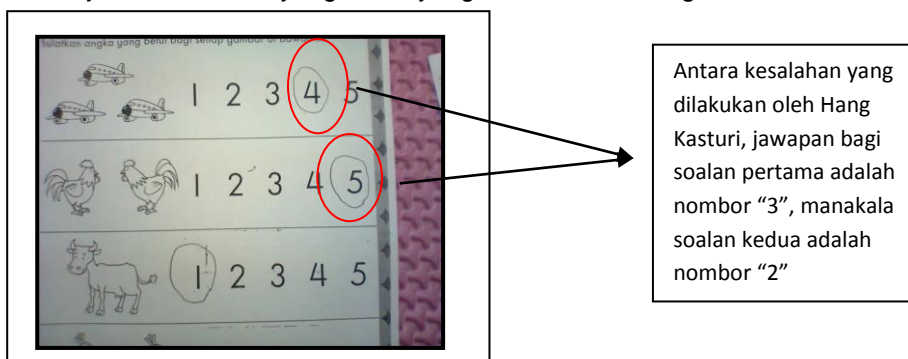
### **Isu Keprihatinan**

Fokus kajian saya adalah berdasarkan kepada penggunaan carta "*Snake Number*" untuk membantu lima orang pahlawan melayu saya mengecam nombor 1 hingga 10. Oleh itu, pada minggu ketiga praktikum saya telah menjalankan satu pemerhatian kepada kanak-kanak Prasekolah B. Pemerhatian dijalankan secara lisan, dan juga berdasarkan hasil kerja kanak-kanak. Hasil daripada pemerhatian tersebut, saya mendapati bahawa terdapat lima orang kanak-kanak lelaki yang belum dapat mengecam nombor 1 hingga 10. Saya menamakan mereka sebagai Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Lekiu, dan Hang Kasturi (bukan nama sebenar). Rajah 1 menunjukkan hasil kerja salah seorang daripada lima orang pahlawan melayu iaitu Hang Tuah.



**Rajah 1: Hasil lembaran kerja Hang Tuah**

Berdasarkan hasil kerja iaitu Hang Tuah, saya mendapati dia mempunyai masalah untuk mengecam nombor 1 hingga 10. Hang Tuah boleh membilang 1 hingga 10 dengan urutan yang betul tetapi belum dapat mengecam setiap nombor. Rajah 2 menunjukkan masalah yang sama yang dialami oleh Hang Kasturi.



**Rajah 2: Hasil lembaran kerja Hang Kasturi**

Masalah yang telah dialami oleh Hang Tuah, dan Hang Kasturi juga berlaku kepada tiga orang pahlawan melayu saya. Mereka mempunyai masalah mengecam nombor 1 hingga 10 walaupun boleh membilang nombor 1 hingga 10 dengan urutan yang betul.

### **Objektif Kajian**

Kajian ini dijalankan bagi membantu kanak-kanak meningkatkan pemahaman mereka dalam mata pelajaran Matematik terutamanya dari aspek mengecam nombor. Selain itu, kajian ini juga dijalankan untuk mengubah persepsi kanak-kanak bahawa Matematik adalah satu mata pelajaran yang sukar dan membosankan kepada Matematik adalah satu mata pelajaran yang senang, dan menarik.

### Persoalan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk menjawab tiga soalan kajian berikut.

- Adakah kaedah bermain dapat membantu kanak-kanak menguasai nombor?
- Sejauh manakah kaedah bermain ini dapat mengubah persepsi kanak-kanak bahawa Matematik adalah suatu mata pelajaran Matematik yang senang, dan menyeronokkan?

### PELAKSANAAN TINDAKAN

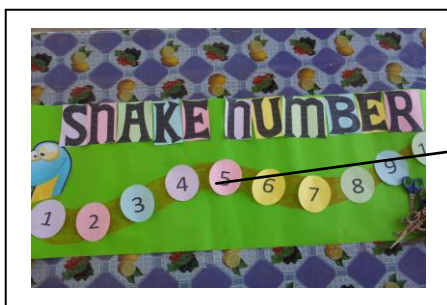
Saya telah melaksanakan tindakan kajian penyelidikan saya berdasarkan perancangan yang telah dirancang seperti berikut.

#### Perancangan Tindakan

Idea penggunaan carta "*Snake Number*" wujud apabila saya melihat jenis-jenis aktiviti bermain nombor di dalam laman sesawang. Saya telah tertarik dengan salah satu aktiviti permainan iaitu permainan "*Snake Number*". Kanak-kanak suka dengan permainan, dan ini adalah salah satu faktor kenapa saya memilih aktiviti bermain sebagai kaedah untuk saya membantu lima Pahlawan Melayu saya untuk mengecam nombor 1 hingga 10.

Oleh itu, saya telah menghasilkan satu carta "*Snake Number*" bagi membantu lima orang pahlawan melayu saya mengecam nombor 1 hingga 10 seterusnya dapat mengubah persepsi mereka yang pada mulanya mengatakan mata pelajaran Matematik ini adalah satu mata pelajaran yang susah, dan membosankan.

Saya telah menggunakan gunting sebagai objek untuk kelima-lima orang pahlawan melayu saya mengira berdasarkan nombor-nombor yang ada di atas badan ular tersebut. Saya telah membuat carta "*Snake Number*" tersebut dengan menggunakan pelbagai warna kerana kanak-kanak suka dengan warna-warni dan ini adalah salah satu cara untuk menarik minat kelima-lima orang pahlawan melayu saya supaya mereka bersemangat, dan suka dengan nombor. Rajah 3 menunjukkan carta "*Snake Number*" yang telah saya hasilkan.



Nombor 1 hingga 10 dibuat dengan menggunakan warna yang berlainan bagi menarik minat lima orang Pahlawan Melayu saya.

Rajah 3: Carta "*Snake Number*"

#### Pelaksanaan Tindakan

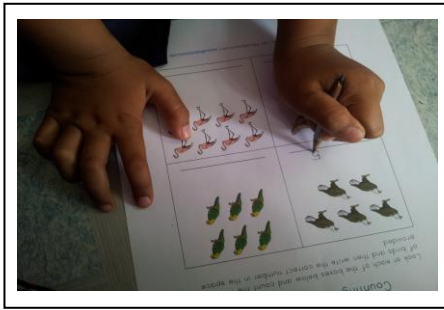
Kelima-lima orang pahlawan melayu saya akan menyiapkan lembaran kerja yang telah saya berikan dengan merujuk kepada carta "*Snake Number*" yang telah saya sediakan. Mereka akan mengambil gunting yang telah saya sediakan di satu tempat khas, dan mereka akan membilang nombor dengan urutan yang betul, dan akan menyusun gunting-gunting tersebut berdasarkan nombor yang mereka bilang seterusnya mereka akan menulis jawapan yang betul di dalam lembaran kerja tersebut.

Pada mulanya, kelima-lima orang pahlawan melayu saya mempunyai kesukaran untuk menjadikan carta "*Snake Number*" ini sebagai bahan rujukan mereka setiap kali saya memberikan lembaran kerja kepada mereka. Namun demikian, apabila saya sentiasa membiasakan diri mereka dengan carta "*Snake Number*" tersebut, mereka dapat menggunakan carta "*Snake Number*" tersebut dan tahu apa yang perlu mereka ambil sebagai objek untuk membantu mereka membilang dengan betul. Rajah 4 menunjukkan salah seorang pahlawan melayu saya, Hang Jebat sedang menyusun lima biji gunting di bawah nombor lima. Tindakan ini saya juga jalankan kepada empat orang pahlawan melayu saya yang lain.

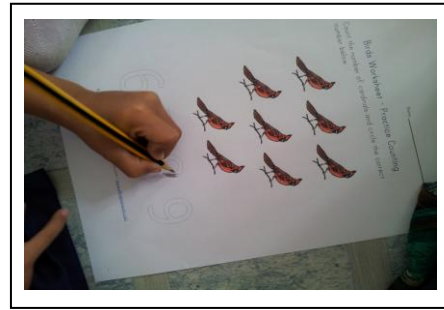


**Rajah 4: Hang Jebat sedang menyusun lima biji gunting di bawah nombor lima.**

Hasil daripada tindakan tersebut, saya mendapati kelima-lima orang pahlawan melayu saya dapat mengecam nombor 1 hingga 10 dengan baik. Dari aspek penulisan nombor, hanya empat orang pahlawan melayu saya yang dapat menulis nombor 1 hingga 10 dengan betul tanpa bantuan daripada saya. Rajah 5 menunjukkan hasil lembaran kerja yang telah diselesaikan oleh pahlawan melayu saya yang pertama, Hang Tuah. Hasil telah menunjukkan bahawa Hang Tuah boleh mengecam nombor seterusnya dapat menulis nombor "5" dengan betul. Rajah 6 pula menunjukkan hasil lembaran kerja yang telah diselesaikan oleh Hang Jebat. Rajah 7 pula menunjukkan hasil lembaran kerja salah seorang pahlawan melayu saya iaitu Hang Lekir. Hang Lekir telah dapat mengecam nombor walaupun perlu berfikir lebih lama untuk memberikan jawapan yang betul. Manakala, rajah 8 pula menunjukkan hasil lembaran kerja Hang Lekiu yang juga dapat mengecam nombor tanpa bantuan daripada saya.



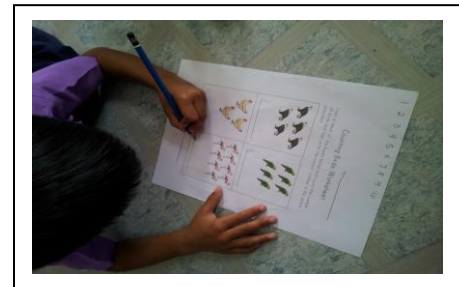
**Rajah 5:** Hasil lembaran kerja Hang Tuah



**Rajah 6:** Hasil lembaran kerja Hang Jebat

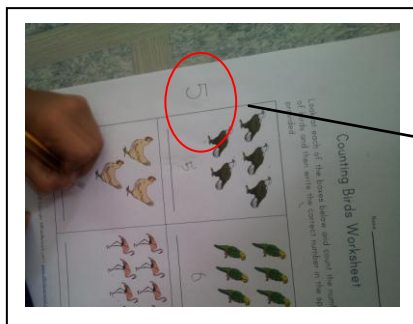


**Rajah 7:** Hasil lembaran kerja Hang Lekir



**Rajah 8:** Hasil lembaran kerja Hang Lekiu

Tidak semua pahlawan melayu saya dapat mengecam nombor seterusnya menulis nombor dengan betul tanpa bantuan saya. Terdapat seorang pahlawan melayu saya, Hang Kasturi yang mempunyai sedikit masalah dalam menulis nombor. Dia tahu jawapan yang betul bagi soalan yang saya berikan, namun dia mempunyai sedikit masalah dalam menulis nombor. Rajah 9 menunjukkan Hang Kasturi masih memerlukan bantuan saya untuk menulis nombor dengan betul.



**Rajah 9:** Hasil lembaran kerja Hang Kasturi.

Saya telah membantu Hang Kasturi untuk menulis nombor '5' dengan betul.

## **METODOLOGI**

Saya telah menjalankan kajian yang berbentuk kualitatif dengan menggunakan kaedah temu bual, pemerhatian, dan analisis dokumen untuk mengumpul data.

### **Peserta Kajian**

Peserta kajian saya terdiri daripada lima orang Pahlawan Melayu iaitu Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Lekiu, dan Hang Kasturi. Pemilihan mereka adalah berdasarkan hasil lembaran kerja, dan soal jawab secara lisan semasa sesi pembelajaran dan pengajaran dijalankan. Selain itu, mereka juga dipilih kerana para pahlawan melayu saya belum dapat mengecam nombor 1 hingga 10.

### **Etika Penyelidikan**

Sebelum saya menjalankan kajian ini, pihak institut sendiri telah meminta kebenaran daripada pihak sekolah secara formal untuk membenarkan saya menjalankan kajian di sekolah tersebut. Selain itu, sebelum saya melaksanakan kajian ke atas para peserta kajian, saya telah meminta kebenaran daripada pihak ibu bapa dengan menandatangani surat kebenaran dan penyertaan daripada ibu bapa para peserta kajian.

Memandangkan para peserta kajian saya terdiri daripada kanak-kanak prasekolah, saya telah meminta kebenaran daripada para peserta kajian dengan memberikan sedikit penerangan yang mudah difahami oleh mereka. Walau bagaimanapun, kerahsiaan para pahlawan melayu saya tetap menjadi keutamaan saya.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Saya menggunakan pemerhatian, temu bual, dan analisis dokumen sebagai teknik pengumpulan data.

#### Pemerhatian

Saya menggunakan catatan nota lapangan dan borang senarai semak semasa menjalankan pemerhatian terhadap Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Lekiu, dan Hang Kasturi. Antara pemerhatian yang telah saya jalankan adalah pemerhatian terhadap masalah, tingkah laku, dan pencapaian mereka.

#### Temu bual

Saya telah menggunakan kaedah temu bual sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Kaedah temu bual saya gunakan dalam dua peringkat, iaitu sebelum, dan selepas para pahlawan melayu saya menggunakan carta "*Snake Number*" tersebut. Perbualan antara saya dengan para pahlawan melayu saya direkodkan di dalam catatan yang lain bagi memudahkan saya untuk menjalankan analisis data.

#### Analisis Dokumen

Analisis dokumen yang telah saya jalankan adalah analisis hasil kerja para pahlawan melayu saya. Setiap lembaran kerja yang telah saya berikan adalah sama bagi memudahkan saya untuk mengenal pasti sebarang perubahan yang berlaku kepada mereka.

## **Analisis Data**

### Analisis Data Pemerhatian

Sepanjang saya menjalankan kajian, setiap perubahan pencapaian mereka dalam mengenal nombor 1 hingga 10, saya telah catatkan di dalam nota lapangan. Jadual 1 menunjukkan hasil analisis data catatan nota lapangan terhadap lima orang pahlawan melayu saya. Hasil analisis menunjukkan terdapat perubahan yang berlaku kepada para pahlawan melayu saya mengenai pemahaman mereka kepada konsep nombor.

**Jadual 1. Analisis data catatan nota lapangan lima orang pahlawan melayu**

<b>Bil</b>	<b>Tema</b>	<b>21 Februari 2012</b>	<b>25 April 2012</b>
1.	Pemahaman konsep nombor	Para pahlawan melayu telah menyiapkan lembaran kerja yang telah saya berikan. Apabila saya melihat hasil jawapan yang mereka berikan, jawapan yang telah ditulis adalah salah.	Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Lekir, dan Hang Lekiu telah dapat menyiapkan lembaran kerja tanpa bantuan. Hang Kasturi juga dapat menyiapkan lembaran kerja tersebut dengan bantuan saya.

### Analisis Data Temu bual

Setiap temu bual yang saya jalankan bersama dengan para pahlawan melayu saya telah direkodkan ke dalam transkrip temu bual. Oleh itu, saya telah membaca transkrip temu bual tersebut, dan saya mendapati terdapat perubahan yang telah dikenalpasti iaitu dari aspek persepsi mereka terhadap mata pelajaran Matematik, dan juga kepada amalan pengajaran saya.

Jadual 2 menunjukkan analisis perbandingan data temu bual tersebut. Berdasarkan analisis data yang telah dijalankan, saya mendapati para pahlawan melayu saya lebih bersemangat dan melibatkan diri secara aktif apabila saya menjalankan kaedah bermain di dalam kelas mereka. Semasa saya menjalankan sesi pengajaran Matematik di dalam kelas, saya merasakan bahawa kanak-kanak sangat bosan terutamanya kepada para pahlawan melayu saya. Ini kerana, saya lebih suka menggunakan pendekatan tradisional untuk mengajar Matematik. Apabila saya menyedari kanak-kanak mula bosan dengan pengajaran saya, saya telah menggunakan kaedah bermain untuk menarik minat kanak-kanak, dan ianya berhasil apabila kelima-lima orang pahlawan melayu saya mahu melibatkan diri dalam aktiviti yang saya jalankan, dan mereka kini lebih suka dengan mata pelajaran Matematik berbanding dengan sebelum saya menjalankan aktiviti bermain dalam pengajaran Matematik.

**Jadual 2. Analisis perbandingan data temu buat bagi lima orang pahlawan melayu**

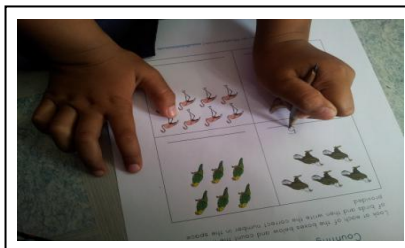
<b>TEMA</b>	<b>SEBELUM</b>	<b>SELEPAS</b>
Kanak-kanak tidak suka	Hang Tuah : Ya Hang Jebat : saya tidak suka	Hang Tuah : tidak Hang Jebat : tidaklah cikgu



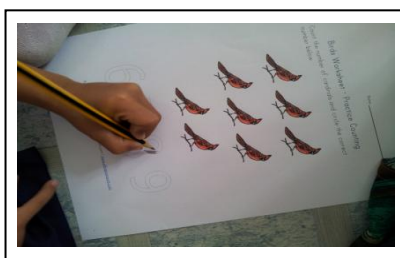
dengan mata pelajaran Matematik.	Hang Lekir : Saya tak tahu Hang Lekiu : saya malas Hang Kasturi : tak minat	Hang Lekir : tidak cikgu Hang Lekiu : tidak cikgu Hang Kasturi : (menggeleng)
Mereka suka apabila saya mengajjar mereka mengenai nombor.	Hang Tuah : saya malas Hang Jebat : tiada respon Hang Lekir : saya tidak suka Hang Lekiu : susah Hang Kasturi : diam	Hang Tuah : saya suka cikgu Hang Jebat : best!! Hang Lekir : sekarang best.. Hang Lekiu : saya suka main! Hang Kasturi : suka..!!

### Analisis data Hasil Kerja

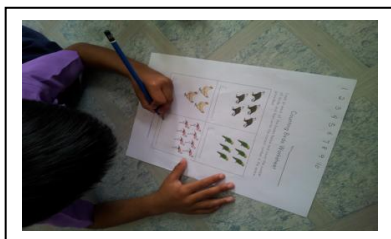
Hasil kerja para pahlawan melayu yang telah dianalisis boleh dilihat pada rajah berikut. Rajah 10 menunjukkan hasil perubahan yang berlaku kepada Hang Tuah selepas saya menggunakan carta "Snake Number". Rajah 11 pula menunjukkan hasil lembaran kerja yang diselesaikan oleh Hang Jebat. Rajah 12 menunjukkan hasil kerja yang telah dibuat oleh Hang Lekir, dan Rajah 13 pula adalah hasil lembaran kerja yang dilakukan oleh Hang Lekiu. keempat-empat orang pahlawan melayu saya ini dapat mengecam nombor seterusnya dapat menulis nombor dengan betul tanpa bantuan saya.



**Rajah 10:** Hang Tuah telah memberikan jawapan yang betul pada lembaran kerja.



**Rajah 11:** Hasil kerja Hang Jebat, dan jawapan yang diberikan adalah betul.

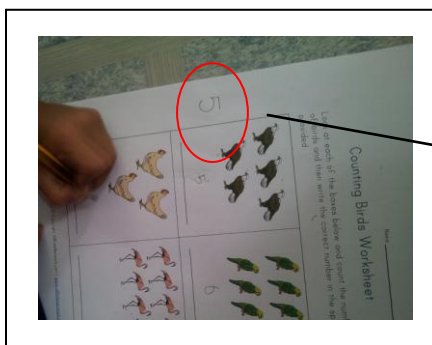


**Rajah 12: Hang Lekir telah memberikan jawapan yang betul pada lembaran kerja.**



**Rajah 13: Hasil lembaran kerja yang baik daripada Hang Lekiu.**

Seorang pahlawan melayu saya, Hang Kasturi juga dapat mengecam nombor namun dari aspek penulisan, Hang Kasturi belum dapat menulis nombor dengan betul. Oleh yang demikian, saya telah membantu Hang Kasturi untuk menulis nombor dengan betul. Rajah 14 menunjukkan hasil kerja Hang Kasturi.



Saya telah membantu Hang Kasturi untuk menulis nombor '5' dengan betul.

**Rajah 14: Hasil lembaran kerja Hang Kasturi.**

## DAPATAN

### Dapatan

Jean Piaget, 1952(dipetik dari buku Nani menon&Rohani Abdullah, 2004) menyatakan bahawa aktiviti dan permainan yang menarik, mampu memberi pemahaman Matematik yang lebih berkesan kepada kanak-kanak normal. Oleh itu, saya telah menyediakan satu permainan untuk menarik perhatian para peserta kajian supaya mereka lebih tertarik untuk mengenal nombor.

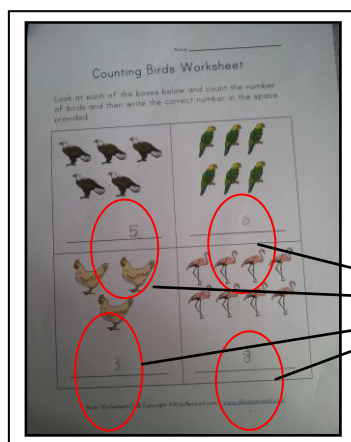
Dalam kajian ini, kesan penggunaan carta "*Snake Number*" kepada tahap pencapaian lima orang pahlawan melayu telah dikenal pasti melalui hasil lembaran kerja dan sesi pembelajaran dan pengajaran secara lisan. Hasil kajian mendapati penggunaan kaedah bermain dengan menggunakan carta "*Snake Number*" dapat meningkatkan tahap pencapaian lima orang pahlawan melayu dalam aspek mengecam nombor 1 hingga 10. Walaupun pencapaian para pahlawan melayu saya bukan berada ditahap yang cemerlang, namun pencapaian yang telah

121

meningkat adalah satu pencapaian yang membanggakan saya sebagai seorang guru.

Apabila saya menggunakan teknik tradisional, ianya sebenarnya menggalakkan lagi kanak-kanak bermain di dalam kelas terutama sekali kepada lima orang pahlawan melayu saya. Ini kerana, kaedah tradisional ini adalah satu kaedah lama, dan ianya menyebabkan kanak-kanak bosan mendengar penerangan saya di hadapan mereka. Kanak-kanak perlu bermain dengan bahan sebenar dan mengalami peristiwa sebenar sebelum mereka boleh memahami makna simbol seperti abjad dan nombor (dipetik dari buku Nani Menon et. al).

Sepanjang saya bersama dengan mereka, saya akan menggunakan carta “*snake number*” untuk membantu mereka mengenal nombor asas seterusnya menjawab lembaran kerja yang saya sediakan dengan merujuk carta “*snake number*” tersebut. Rajah 8 menunjukkan hasil lembaran kerja salah seorang peserta kajian saya. Rajah tersebut menunjukkan perubahan yang berlaku kepada salah seorang pahlawan melayu saya selepas menggunakan kaedah bermain dalam sesi pengajaran dan pembelajaran, dan saya mendapati bahawa kelima-lima orang pahlawan melayu saya merasa seronok dengan permainan tersebut. Kaedah itu juga memberikan impak yang positif kepada pahlawan melayu saya.



Salah seorang daripada lima pahlawan Melayu saya telah dapat mengenal nombor, dan dapat menulis nombor dengan betul.

**Rajah 8:** Hasil lembaran kerja Hang Lekir, dan jawapan yang diberikan adalah tempat.

Sebelum ini, Hang Lekiu dan Hang Kasturi mempunyai masalah dalam membilang nombor mengikut urutan yang betul, tetapi selepas berkali-kali bermain carta “*snake number*” mereka telah dapat membilang nombor 1 hingga nombor 10 dengan urutan yang betul walaupun mereka masih mempunyai masalah dalam aspek pengecaman dan penulisan nombor. Bagi melihat sama ada kelima-lima orang pahlawan melayu saya dapat mengecam nombor ataupun sebaliknya, semasa sesi pengajaran berlangsung di dalam kelas, saya telah bertanya kepada salah seorang daripada mereka, Hang Jebat apakah nombor yang saya tunjuk pada badan ular tersebut. Apabila saya bertanya dengan Hang Jebat, dia hanya mendiamkan diri,

dan beberapa saat kemudian Hang Jebat memberikan jawapan yang betul, dan seterusnya Hang Jebat menyusun gunting-gunting tersebut berdasarkan nombor yang telah ditunjuk oleh saya. Ianya bagi memudahkan kawan-kawannya yang lain melihatnya.

Saya juga telah memberikan lembaran kerja kepada mereka bagi melihat sejauh manakan mereka dapat mengenal nombor-nombor asas berdasarkan objek-objek yang ada pada lembaran kerja. Rajah 9 menunjukkan hasil lembaran kerja salah seorang pahlawan melayu saya. Berdasarkan rajah tersebut, jawapan yang telah dihasilkan adalah betul, dan saya percaya melalui kaedah bermain, kanak-kanak lebih seronok, dan akan lebih melibatkan diri secara aktif semasa sesi pembelajaran dan pengajaran berlangsung.



**Rajah 9: Hasil lembaran kerja Hang Lekiu.**

Saya telah menjalankan temu bual bersama dengan lima orang pahlawan melayu saya. Soalan yang telah saya tanyakan kepada mereka adalah berkaitan perasaan yang mereka alami semasa bermain permainan "Snake Number", dan maklum balas yang saya terima adalah bersifat positif. Berikut adalah hasil temu bual saya bersama dengan lima orang peserta kajian saya mengenai pendapat dan perasaan mereka tentang bermain dengan nombor 1 hingga 10. Berikut merupakan antara isi temu bual antara saya dengan lima orang pahlawan melayu iaitu Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Lekiu, Hang Kasturi. Hasil temu bual mendapati kelima-lima orang pahlawan melayu saya sudah mula suka dengan Matematik, dan mereka sudah mula suka dengan nombor.

**Saya** :Ok. Cikgu nak Tanya awak. Awak suka sik main nombor-nombor tadi?

**Hang Tuah** : Suka cikgu.

**Hang Jebat** : Saya suka juak cikgu.

**Hang Lekir** : Saya suka juak cikgu (*sambil tersenyum*).

**Hang Lekiu** : Saya suka cikgu. Semua nombor ada warna cikgu.

**Hang Kasturi** : (*Hanya menganggukkan kepala*)

Soalan kedua yang telah saya ajukan kepada para pahlawan melayu saya adalah berkaitan dengan pendapat dan perasaan mereka dengan persoalan adakah mata pelajaran Matematik ini adalah satu mata pelajaran yang susah dan membosankan. Jawapan yang saya terima sebelum menjalankan kaedah bermain "snake number" adalah berbeza dengan jawapan selepas saya menjalankan kaedah bermain

“snake number”. Mereka telah mengatakan bahawa Matematik adalah satu mata pelajaran yang menyeronokkan.

- S** : Kita dah main tadi kan? Cikgu nak tanya awak..awak rasa susah tak belajar matematik? Awak mengantuk tak kalau belajar matematik?
- HT** : dulu saya tak pandai cikgu. Tapi sekarang saya sudah tahu kira nombor (*senyum*).
- HJ** : seronok cikgu. Saya tak rasa mengantuk lagi(*senyum*).
- HL** : Saya pun tak mengantuk lagi cikgu. Saya suka main dengan nombor. (*sambil tersenyum*).
- HL** : sekarang saya sudah tahu pasal nombor cikgu.
- HK** : saya rasa nak main lagi cikgu. (*tersenyum*).

## REFLEKSI

### Refleksi Penilaian Tindakan

Menurut Mohamad Johdi bin Salleh (2005) seperti yang dinyatakan dalam Roselan bin Baki pada tahun 2003, pembelajaran akan berjalan dengan lancar, menarik, dan berkesan melalui kaedah yang bersesuaian dengan isi pelajaran, dan juga kemahiran murid. Guru yang mempunyai impian untuk menjadi seorang guru yang efektif, dan tidak membosankan haruslah sentiasa membuat penyelidikan tentang kaedah yang paling sesuai untuk menilai kekuatan dan kelemahan terhadap sesuatu kaedah yang digunakan.

Cabaran kepada penubuhan sebuah negara maju seperti yang telah dinyatakan di dalam Wawasan 2020, negara memerlukan tenaga kerja yang berasaskan sains dan matematik selain daripada pembangunan modal insan yang berakhlak mulia. Dalam globalisasi pada masa kini, seseorang yang cekap dalam Matematik boleh meningkatkan lagi peluang dan pilihan bagi menentukan masa depan mereka (National, Council for Teachers of Mathematics, 2000).

Kajian yang saya telah jalankan ini sememangnya mendatangkan hasil yang dapat memotivasikan diri saya sebagai seorang guru supaya berusaha dengan lebih kuat dan lebih gigih bagi menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kanak-kanak prasekolah apabila saya berada di sekolah kelak. Masalah kanak-kanak untuk mengecam nombor 1 hingga 10 bukanlah satu perkara yang baru dalam dunia pendidikan prasekolah, dan ianya adalah satu fenomena yang biasa dalam dunia prasekolah. Sebagai seorang guru prasekolah pada masa hadapan, adalah tanggungjawab saya untuk berusaha bagi memastikan semua anak murid saya dapat mengecam nombor sekali gus dapat menguasai aspek 4M iaitu membaca, menulis, mengira, dan menaakul sebelum mereka melangkah ke alam persekolahan yang lebih formal iaitu Tahun 1.

Penggunaan kaedah bermain dengan menggunakan carta “Snake Number” yang telah saya perkenalkan dalam kajian ini telah berjaya meningkatkan pencapaian lima orang pahlawan melayu saya dalam aspek mengecam nombor 1 hingga 10. Selain itu, mereka juga sudah mula menunjukkan minat mereka dan mula

124

melibatkan diri secara aktif semasa saya mengajar Matematik. Hal ini sedikit sebanyak telah mengubah persepsi mereka yang pada mulanya merasakan bahawa Matematik adalah satu mata pelajaran yang susah dan sangat membosankan kepada satu mata pelajaran yang mudah, dan lebih menyeronokkan.

### **Refleksi Pembelajaran Kendiri**

Melalui pelaksanaan penyelidikan tindakan ini, saya dapat menambah ilmu pengetahuan dalam membimbing kanak-kanak prasekolah. Pelbagai ilmu dan kemahiran yang telah saya pelajari sepanjang saya melaksanakan penyelidikan tindakan ini di sekolah. Berdasarkan daripada jurnal, kajian-kajian lepas, buku-buku, pelbagai artikel, dan sebagainya, ianya telah membuka mata saya betapa banyaknya kaedah dan teknik pengajaran yang boleh saya aplikasikan di sekolah.

Kajian penyelidikan ini banyak membantu saya dalam melengkapkan diri dengan nilai-nilai keguruan dan profesionalisme seorang guru. Melalui kajian ini, saya tidak dapat menafikan bahawa guru memainkan peranan yang sangat penting dalam menyelesaikan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh kanak-kanak prasekolah. Saya sedar bahawa isu keprihatinan ini adalah salah satu faktor yang mendorong diri saya untuk berusaha menambahbaik amalan pengajaran saya selain daripada membantu kanak-kanak prasekolah yang mempunyai masalah dalam pembelajaran.

### **Cadangan Kajian Lanjutan**

Bagi kajian lanjutan, saya telah bercadang untuk meneruskan kaedah ini di samping berkongsi idea dengan guru prasekolah. Sekiranya ianya melibatkan kanak-kanak yang berlainan, saya akan menggunakan warna untuk membantu kanak-kanak prasekolah mengenal nombor. Setiap nombor akan menggunakan warna yang berbeza. Kaedah ini secara tidak langsung akan dapat menarik minat kanak-kanak prasekolah untuk mengenal nombor. Selain itu, saya juga ingin melihat adakah penggunaan warna dapat membantu kanak-kanak prasekolah untuk mengenal nombor asas.

## **RUJUKAN**

- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2003). Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan. Dewan Bahasan dan Pustaka.
- Nani Menon & Mohd. Sharani & Rohani Abdullah. (2003). Panduan Kurikulum Prasekolah. Kuala Lumpur: Cergas(M) Sdn. Bhd.
- Nani Menon, Rohani Abdullah. (2004). Panduan Kognitif Kanak-kanak Prasekolah. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributor Sdn. Bhd.
- National Research Council. (2002) Helping Children Learn Mathematics. Woshington, DC : National Academy Press.