

## ENAM SEKAWAN

Oleh

**Nur Faizah binti Hamdian**  
**miera.faizah@gmail.com**

### ABSTRAK

Kajian tindakan ini bertujuan untuk menambahbaik amalan saya dalam pembelajaran dan pengajaran untuk membantu murid-murid saya mengecam dan mengenal nombor 1 hingga 10. Selain itu, kajian ini juga dijalankan untuk menguji keberkesanan kaedah bermain sambil belajar dengan menggunakan intervensi "Pancing Ikan" dan "Kotak Beracun". Enam Sekawan, dua lelaki dan empat perempuan dijadikan peserta dalam kajian ini. Tinjauan masalah mendapati enam sekawan ini tidak dapat menguasai kemahiran iaitu tidak dapat mengecam dan menyebut nombor 1 hingga 10 dengan baik. Data kajian dikumpul menggunakan pemerhatian dan temu bual. Intervensi yang digunakan dapat membantu murid mengecam dan menyebut nombor dengan betul. Dapatan kajian menunjukkan kaedah bermain sambil belajar ini berkesan dalam membantu murid-murid prasekolah meningkatkan penguasaan mengenal nombor. Cadangan kajian seterusnya ialah menggunakan kaedah yang sama untuk mengkaji kemahiran operasi tolak atau tambah nombor dan memperbaiki tingkah laku.

Kata Kunci :nombor, main, mengecam, "Pancing Ikan", "Kotak Beracun".

### ABSTRACT

*This action research aimed to improve my practice in teaching and learning to assist my students in recognizing and identifying numbers 1 to 10. Besides that, this study was carried out to evaluate the effectiveness of learning through play by way of intervention through "Fishing Rod" and the "Poison Box". Six friends, two boys and four girls were respondents selected for this study. The problems that were investigated indicate that the six friends were unable to master skills which were identifying and recognizing numbers 1 to 10 well. Data were gathered through observation and interviews. The interventions used were able to assist the students to recognize, identify and say out aloud the numbers correctly. The findings showed that learning through play was effective in helping preschool children to enhance the skills in recognizing numbers. Further studies proposed to use the same method to investigate subtraction and addition of numbers and improve behavior.*

*Key words: number, play, identify, fish rod, poison box*

## **PENGENALAN**

### **Konteks**

Saya adalah seorang guru pelatih PISMP Ambilan Januari 2009 yang mengambil opsyen Pendidikan Prasekolah di Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang (IPG KBL) yang mengambil masa lima setengah tahun. Saya telah menjalani Praktikum III di salah sebuah sekolah rendah di Bahagian Kuching dan dipertanggungjawabkan untuk mengajar di Prasekolah Melur (nama samaran). Sepanjang menjalani Praktikum III, saya mendapati terdapat beberapa orang murid mempunyai tahap penguasaan nombor yang agak rendah. Mereka tidak dapat mengecam nombor dengan betul.

Pada masa yang sama, saya telah mengesan kelemahan dalam kaedah pembelajaran dan pengajaran (P&P) saya. Jadi, saya menggunakan kaedah bermain sambil belajar untuk membantu meningkatkan penguasaan nombor satu (1) hingga sepuluh (10) dalam kalangan murid saya.

### **Refleksi Pembelajaran dan Pengajaran**

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh murid-murid saya, saya juga turut membuat refleksi sendiri secara keseluruhan mengenai kaedah pengajaran yang saya gunakan sepanjang praktikum dijalankan. Saya bertanya pada diri sendiri, adakah cara saya mengajar sesuai dengan murid-murid saya? Bagaimana keadaan murid-murid ketika saya sedang mengajar? Adakah mereka gembira ataupun bosan? Saya melihat dari pelbagai aspek dan mencuba mencari jalan penyelesaian. Berdasarkan persoalan itu, saya mencuba sebaik mungkin untuk memperbaiki amalan saya semasa P&P.

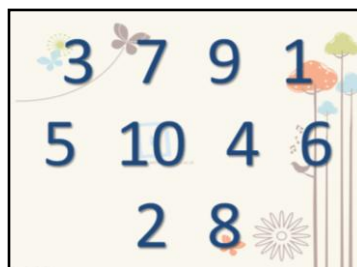
Selain itu, sebagai bakal guru prasekolah, saya juga harus tahu bagaimana cara yang paling sesuai untuk mendekati murid-murid dengan diri saya dan cara untuk mengajar dengan berkesan. Sudah menjadi tanggungjawab saya untuk membantu murid-murid saya dalam pembelajaran mereka supaya mereka dapat mengenal nombor dengan baik. Saya juga terfikirkan apakah kaedah dan pedekatan yang boleh saya guna untuk menarik minat mereka supaya mereka tidak tercicir dalam sepanjang sesi pembelajaran dan pengajaran.

### **Fokus Kajian**

Pada mulanya, saya mempunyai persepsi bahawa semua murid Prasekolah Melur sudah dapat mengecam dan mengena nombor 1 hingga 10. Setelah membuat pemerhatian, saya mendapati beberapa orang murid masih tidak dapat menguasai nombor 1 hingga 10. Murid-murid ini pada mulanya dapat menyebut nombor dengan lancar apabila nombor disusun mengikut urutan seperti dalam Rajah 1. Apabila nombor disusun secara rawak (Rajah 2), murid-murid tidak dapat mengecam bentuk nombor dan menyebut sesuka hati contohnya, jika saya menunjukkan nombor "8", seorang murid ini menyebut "6". Begitu juga dengan nombor-nombor lain.



**Rajah 1: Nombor disusun mengikut urutan**



**Rajah 2: Nombor disusun secara rawak**

Selain itu, saya juga turut membuat pemerhatian dari segi pendekatan P&P dan dari pemerhatian tersebut, saya mendapati murid-murid mudah hilang fokus dan minat untuk belajar semakin menurun apabila saya hanya menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran tradisional, “*chalk and talk*” dan kaedah latih tubi. Dalam pemerhatian saya juga, kanak-kanak bermasalah dalam memberi perhatian akan mengganggu rakan-rakan lain dan kanak-kanak yang pintar cerdas akan merasa bosan. Oleh itu, saya merasakan saya perlu membawa satu perubahan dalam amalan pendidik saya.

### **Objektif Kajian**

Saya melihat objektif kajian dari dua perspektif iaitu umum dan khusus.

Objektif umum:

- Membantu menarik minat murid untuk meningkatkan tahap penguasaan nombor dalam kalangan murid prasekolah.

Objektif khusus:

- Supaya murid dapat mengecam dan menyebut nombor 1 hingga 10 melalui permainan nombor.
- Mengurangkan masalah murid-murid tidak mengecam nombor 1 hingga 10.

### **Soalan Kajian**

Kajian ini bertujuan untuk mendapatkan jawapan kepada persoalan-persoalan berikut:

- Adakah aktiviti permainan nombor dapat membantu penguasaan nombor dalam kalangan kanak-kanak prasekolah?
- Adakah aktiviti permainan nombor dapat meningkatkan mutu sesi pengajaran dan pembelajaran saya di kelas prasekolah?

## **PELAKSANAAN TINDAKAN**

Dalam melaksanakan kajian ini, saya telah membuat perancangan tindakan supaya memudahkan saya melaksanakannya. Setelah perancangan dibuat, tindakan yang seterusnya dijalankan dengan menggunakan intervensi yang disediakan. Saya juga telah menyediakan langkah-langkah penggunaan dan pelaksanaan intervensi tersebut.

### Perancangan Tindakan

Sebelum kajian tindakan dijalankan, saya memerhatikan terlebih dahulu masalah yang dialami oleh murid-murid Prasekolah Melur. Terdapat beberapa orang murid yang tidak dapat mengecam nombor 1 hingga 10. Dalam pada itu, saya memerhatikan mereka dengan mencatatkan masalah yang dihadapi oleh murid-murid yang mengalami masalah tersebut dalam nota lapangan. Rajah 3, menunjukkan nota lapangan yang menunjukkan masalah yang dihadapi oleh murid-murid tersebut.

Nota Lapangan	
Tarikh	: 7 March 2012
Masa	: 7.30 – 7.50 pagi
Tempat	: Ruang P&P Prasekolah Melur
Catatan	: Terdapat beberapa orang murid yang mengalami masalah mengecam nombor iaitu keliru dengan nombor-nombor yang disusun secara rawak pada papan tulis.

**Rajah 3 : Nota Lapangan Masalah Murid**

### Pelaksanaan Tindakan

Saya menggunakan dua permainan iaitu “Pancing Ikan” dan “ Kotak Beracun”. Kedua-dua permainan ini adalah untuk membantu murid-murid Permainan pertama yang saya gunakan untuk menjalankan kajian ialah permainan “Pancing Ikan”. Permainan ini adalah seperti memancing ikan di dalam kolam. Permainan ini memerlukan “joran” yang diperbuat daripada batang kayu kecil. Benang diikat untuk dijadikan tali pancing dan magnet dijadikan “mata kail”. “joran” dan “ikan” seperti yang terdapat pada Rajah 4 dan Rajah 5.



**Rajah 4 : Permainan  
“Pancing Ikan”**



**Rajah 5 : “Ikan”**

Permainan kedua ialah “Kotak Beracun”. Kotak tersebut mempunyai “racun” di mana Enam Sekawan akan duduk dalam bulatan kecil dan bergilir-gilir menyerahkan “kotak” kepada rakan. Murid yang memegang “kotak” semasa saya mengatakan “STOP”, akan mencabut satu “racun” dan menyebut nombor yang terdapat pada “racun tersebut”.



**Rajah 6 : Permainan  
"Kotak Beracun"**



**Rajah 7 : "Racun"**

## **METODOLOGI**

Dalam kajian ini, saya menggunakan metodologi kaedah secara kualitatif iaitu dengan mengenalpasti tahap penguasaan nombor oleh murid-murid saya. Dalam bahagian ini juga, saya menerangkan secara ringkas peserta kajian, etika penyelidikan, teknik mengumpul data serta teknik menyemak data.

### **Peserta Kajian**

Peserta kajian saya merupakan murid di Prasekolah Melur. Mereka ialah Enam Sekawan yang terdiri daripada empat perempuan dan dua lelaki iaitu Baby, Aina, Mira, Effa, Farid dan Daus. Mereka mempunyai masalah yang sama iaitu tidak dapat mengecam seterusnya tidak dapat menyebut nombor tersebut.

### **Etika Penyelidikan**

Sebelum memulakan kajian, saya telah memohon kebenaran daripada murid-murid saya dan menyatakan tujuan kajian ini dijalankan. Saya juga turut meminta kebenaran secara lisan daripada guru prasekolah untuk menjalankan kajian di prasekolah tersebut. Walaupun begitu, saya tetap menjaga kerahsiaan murid-murid dan sekolah tersebut seperti tidak mendedahkan identiti dan gambar mereka.

### **Teknik Mengumpul Data**

Terdapat dua teknik mengumpul data yang saya gunakan iaitu pemerhatian dan temubual. Saya menggunakan dua teknik ini supaya ia memudahkan saya untuk mendapatkan data kajian.

### **Pemerhatian**

Pemerhatian digunakan untuk melihat tahap penguasaan kanak-kanak dalam menyebut dan mengenal nombor dan dikumpul menggunakan senarai semak. Dengan menggunakan senarai semak, saya dapat mengenalpasti tahap penguasaan mereka dalam mengecam dan menyebut nombor. Selain itu, penggunaan senarai semak memudahkan saya menganalisis data kajian.

### Temubual

Temu bual adalah untuk bertanyakan soalan-soalan berkaitan tahap penguasaan kanak-kanak terhadap nombor-nombor yang telah dipelajari sepanjang penyelidikan dijalankan. Kaedah ini digunakan setiap kali sejurus selepas enam sekawan menjalani intervensi “Pancing Ikan” dan “Kotak Beracun”. Dengan menggunakan kad seperti dalam Rajah 1 dan Rajah 2, temubual dijalankan ke atas enam sekawan. Caranya ialah dengan mengajukan soalan untuk proses mengecam dan menyebut nombor 1 hingga 10 mengikut urutan dan secara rawak.

Antara temubual yang telah saya jalankan ialah untuk mendapatkan respon mengenai aktiviti permainan “Pancing Ikan”. Saya menemubual mereka selepas bermain untuk kali pertama. Rajah 7 merupakan temubual antara saya dengan Enam Sekawan.

Cikgu	: Okay, macam mana permainan tadi? <i>Best</i> tak?
Aina	: <i>Best</i> cikgu! Saya dapat pancing-pancing ikan (sambill tersenyum dan gembira)
Farid	: Cikgu, bila kita main lagi?
Cikgu	: Kalau nak main lagi, kamu mesti pandai nombor, kalau tak, susahlah nak main.
Enam Sekawan	:Yeay! Esok main lagi! (melompat gembira).

### Rajah 7 : Rajah temubual guru dan murid

### Analisis Data

Saya menganalisis data kajian yang dikumpul dengan menggunakan kaedah analisis pola dan analisis graf.

### Analisis Pola

Menggunakan analisis pola, saya mengambil data yang penting seperti jumlah nombor antara 1 hingga 10 yang berjaya dicam oleh Enam Sekawan selepas menjalani intervensi. Setiap kali pemerhatian intervensi “Pancing Ikan” dan “Kotak Beracun” akan dicatat data dan jumlah nombor yang telah berjaya dicam oleh enam sekawan seperti yang terdapat dalam Jadual 1.

Berdasarkan Jadual 1, dapat diperhatikan dengan jelas jumlah nombor yang berjaya dicam dan dikenal oleh murid-murid tersebut. Sepanjang pemerhatian yang dijalankan, murid-murid mempunyai masalah dalam mengecam nombor 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 9. Murid-murid saya pada mulanya hanya dapat mengecam nombor 1 dan 10 sahaja. Dalam keputusan analisis pola tersebut, Baby dan Effa menghadapi masalah tersebut sepanjang intervensi dijalankan dan itu menyebabkan tiada sebarang peningkatan dalam penguasaan nombor.

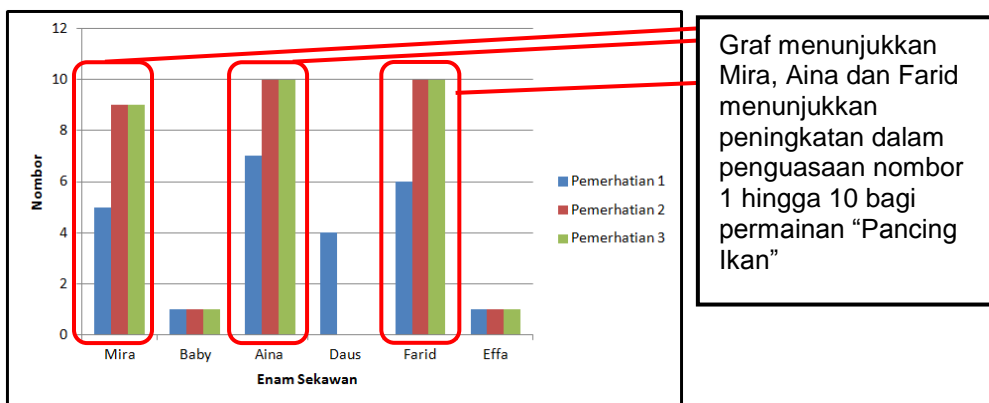
**Jadual 1 : Analisis Pola Jumlah Nombor yang Dicam Oleh Enam Sekawan**

Murid	Game	Pemerhatian 1	Pemerhatian 2	Pemerhatian 3
Mira	G1	5	9	9
	G2	5	8	10
Baby	G1	1	1	1
	G2	1	1	1
Aina	G1	7	10	10
	G2	7	10	10
Daus	G1	4	(tidak hadir)	(tidak hadir)
	G2	4	(tidak hadir)	(tidak hadir)
Farid	G1	6	10	10
	G2	6	8	10
Effa	G1	1	1	1
	G2	1	1	1

### Analisis Graf

Berikut pula merupakan analisis graf Rajah 8, berdasarkan pemerhatian. Pemerhatian yang dijalankan sebanyak tiga kali menunjukkan aktiviti bermain sambil belajar “Pancing Ikan” dan “Kotak Beracun” dalam kajian saya terhadap tiga orang murid iaitu Mira, Aina dan Farid menunjukkan peningkatan. Mira, Aina dan Farid menunjukkan peningkatan dalam penguasaan nombor dalam ketiga-tiga pemerhatian. Mereka juga pada mulanya kelihatan keliru dengan beberapa nombor terutamanya nombor 5, 6, 7, 8 dan 9.

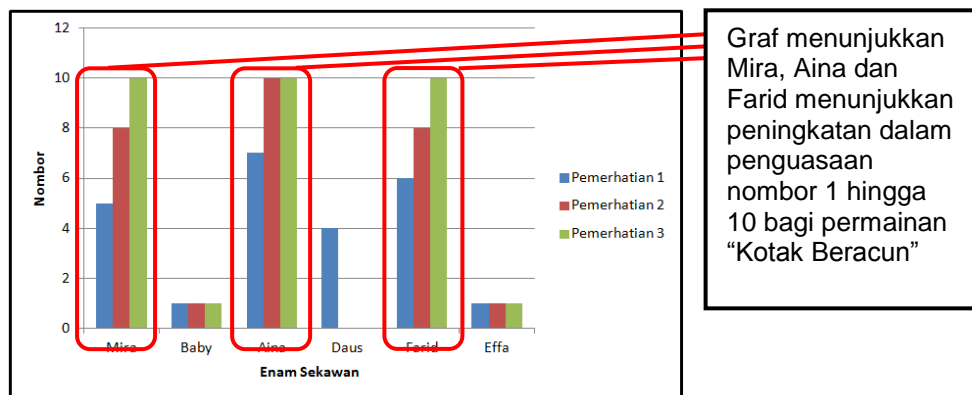
Baby dan Effa pula tidak menunjukkan sebarang peningkatan dalam penguasaan mengecam nombor walaupun mereka berdua mengikuti setiap intervensi yang dijalankan. Berdasarkan pemerhatian sepanjang kajian dijalankan, saya mendapati Baby dan Effa mempunyai masalah yang sama iaitu mempunyai kesukaran untuk mengecam nombor lain selain nombor 1 dan 0. Jika ditunjukkan nombor 1 hingga 10 mengikut urutan, mereka berdua dapat menyebut dengan lancar. Berlainan pula apabila kad nombor disusun secara rawak ditunjukkan. Mereka berdua tidak dapat menyebut nombor dengan lancar dan tepat. Jika saya menunjukkan nombor “8”, mereka akan menyebut nombor lain selain “8”. Begitu juga dengan nombor-nombor lain kecuali nombor 1 dan 10.



**Rajah 8 : Analisis Graf Hasil Dapatan Permainan “Pancing Ikan”**

Dalam Rajah 9 pula, graf menunjukkan peningkatan yang selari dengan graf pada Rajah 8 walaupun terdapat sedikit perbezaan iaitu pada Mira dan Farid, tetapi

jumlah penguasaan mereka kelihatan semakin meningkat. Pemerhatian kali kedua (bar merah) dalam Rajah 9 bagi Mira dan Farid menunjukkan mereka berjaya mengecam lapan nombor berbeza pada pemerhatian kali kedua (bar merah) pada Rajah 8 iaitu sembilan bagi Mira dan 10 bagi Farid, dan pada pemerhatian kali ketiga, ketiga-tiga murid saya dapat mengecam semua nombor.



**Rajah 9 : Analisis Graf Hasil Dapatan Permainan "Kotak Beracun"**

Seorang murid, Daus tidak dapat dikaji sepenuhnya kerana sering tidak hadir dan menyebabkan saya tidak dapat mengikuti tahap penguasaannya. Hanya pada pemerhatian kali pertama sahaja dia dapat mengecam nombor iaitu nombor 1, 2, 3 dan 10. Seterusnya ialah keputusan akhir seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2.

**Jadual 2 : Keputusan Pemerhatian Terakhir (Pemerhatian Kali Ketiga)**

Nombor		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Mira</b>	G1	/	/	/	/	/	/	/	/	O	/
	G2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
<b>Baby</b>	G1	O	O	O	O	O	O	O	O	O	/
	G2	O	O	O	O	O	O	O	O	O	/
<b>Aina</b>	G1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	G2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
<b>Daus</b>	G1	TIDAK HADIR									
	G2	TIDAK HADIR									
<b>Farid</b>	G1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	G2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
<b>Effa</b>	G1	/	O	O	O	O	O	O	O	O	/
	G2	/	O	O	O	O	O	O	O	O	O

G1 : Pancing Ikan  
G2 : Kotak Beracun

/ = Menguasai  
O = Tidak menguasai



## **Triangulasi**

Setelah menganalisis data yang diperolehi, saya menyemak semula analisis tersebut supaya kajian yang saya lakukan boleh dipercayai dan tepat. Dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi kaedah.

### **Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber ialah dengan meminta pendapat dan pertolongan daripada rakan praktikum saya iaitu untuk mengesahkan dapatan kajian saya itu. Selain itu, saya juga meminta pendapat dan pertolongan rakan-rakan sekelas yang juga menjalankan kajian menggunakan kaedah bermain sambil belajar untuk mengecam nombor ataupun huruf. Dengan menggunakan triangulasi sumber, saya meminta bantuan rakan praktikum untuk menyemak semula dapatan yang telah saya perolehi melalui senarai semak.

### **Triangulasi Kaedah**

Bagi triangulasi kaedah, saya menggunakan kaedah pemerhatian dan temubual. Saya menyemak semula data-data yang telah saya kumpulkan dari awal hingga akhir pemerhatian melalui dapatan dalam senarai semak. Keputusan yang dianalisis juga turut disemak supaya ia tepat dan tiada perbezaan antara keputusan analisis pola dan analisis graf yang diperolehi daripada senarai semak. Dengan menggunakan kaedah temubual, saya menemubual murid-murid untuk mendapatkan respon mengenai minat mereka terhadap intervensi permainan "Pancing Ikan" dan "Kotak Beracun". Murid-murid sangat berminat dan sentiasa ingin bermain mainan tersebut. Mereka menyatakan bahawa mereka tidak bosan dengan permainan tersebut.

## **DAPATAN**

Setelah menganalisis hasil data secara keseluruhan, saya mendapati tiga orang murid berjaya dipulihkan menggunakan intervensi "Pancing Ikan" dan "Kotak Beracun". Penguasaan Mira, Aina dan Farid terhadap nombor 1 hingga 10 meningkat secara ansur maju. Tiga lagi daripada peserta kajian tidak menunjukkan sebarang perubahan. Effa dan Baby tidak menunjukkan sebarang peningkatan walaupun telah mengikuti intervensi bersama-sama dengan peserta kajian lain. Berlainan pula dengan seorang peserta, Daus yang tidak hadir sepanjang pemerhatian kali kedua dan ketiga dijalankan.

Semasa awal kajian dijalankan, saya mendapati murid-murid hanya dapat mengecam dan menyebut nombor yang mudah iaitu 1 dan 10 sahaja. Mereka juga masih belum dapat mengingat nombor dengan baik dan hanya menyebut nombor secara rawak. Bagi saya, permasalahan ini agak merisaukan saya kerana pada usia enam tahun masih terdapat murid yang belum menguasai nombor 1 hingga 10. Mereka kebanyakannya keliru dengan nombor dan hanya akan menyebut secara rawak. Contohnya, jika saya menunjukkan nombor "6", mereka akan menyebut "5" ataupun nombor-nombor lain.

Tetapi, setelah intervensi dijalankan untuk beberapa kali terhadap mereka, tahap penguasaan semakin meningkat. Saya berpuas hati dengan pencapaian beberapa

orang murid saya. Dengan memberikan mereka peluang untuk belajar mengecam nombor dalam keadaan yang menyeronokkan, mereka kelihatan gembira dan sekaligus menjadikan suasana P&P saya menjadi menarik.

Sepanjang kajian ini dijalankan, saya dapat melihat perubahan dalam P&P dan murid-murid menjadi semakin rapat dengan saya. Saya juga dapat merasakan mereka berminat dengan aktiviti yang telah saya sediakan untuk mereka. Ada juga antara mereka yang tertunggu-tunggu dan sering bertanya, "Cikgu, bila kita memancing lagi?". Murid-murid yang jarang bercakap juga sudah mula memberi reaksi positif kepada saya .

## REFLEKSI DAPATAN

Seterusnya ialah refleksi dapatan kajian dimana saya menjawab persoalan kajian saya iaitu:

- **Adakah aktiviti permainan nombor dapat membantu penguasaan nombor dalam kalangan kanak-kanak prasekolah?**

Petikan dalam buku *Active Experiences for Active Children:Mathematics* (Carol Seefeldt dan Alice Galper,2008) ms50, menyatakan," .....*Or children are asked to count the number of children needed to play a game, and their knowledge of counting is observed and recorded.*"

Melalui pemahaman saya, Carol dan Alice berpendapat bahawa melalui bermain, kanak-kanak seolah-olah merakam apa yang telah mereka pelajari. Oleh itu, dengan menggunakan kaedah bermain, murid-murid akan lebih menguasai nombor 1 hingga 10. Mereka akan mengingati simbol-simbol nombor tersebut dan akhirnya dapat menguasai nombor dengan baik.

Berdasarkan hasil dapatan, kaedah bermain sambil belajar dapat membantu murid-murid saya menguasai nombor 1 hingga 10. Sebelum kajian dijalankan, saya mendapati Enam Sekawan ini kelihatan sangat keliru dengan bentuk nombor yang ada di hadapan mereka. Setelah beberapa kali aktiviti permainan ini dijalankan, tiga daripada murid saya telah dapat menguasai nombor 1 hingga 10 dengan baik. Jelas bahawa permainan nombor ini memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid-murid saya.

- **Adakah aktiviti permainan nombor dapat meningkatkan mutu sesi pengajaran dan pembelajaran saya di kelas prasekolah?**

"Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain diberi penekanan khusus dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semula jadi." (Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan, 2003).

Sepanjang saya menggunakan kaedah bermain sambil belajar, saya telah dapat meningkatkan mutu sesi P&P di prasekolah. Murid-murid kelihatan gembira dan belajar dalam keadaan yang menyenangkan. Selain itu, murid-murid akan menjadi tidak sabar untuk belajar kerana pada masa yang sama, mereka akan bermain.

Selepas pelaksanaan P&P, saya telah menemubual peserta kajian saya untuk menerima pandangan mereka mengenai aktiviti yang telah saya sediakan.

- Cikgu* : *Okay, macam mana permainan tadi? Best tak?*  
*Aina* : *Best cikgu! Saya dapat pancing-pancing ikan (sambill tersenyum dan gembira)*  
*Farid* : *Cikgu, bila kita main lagi?*  
*Cikgu* : *Kalau nak main lagi, kamu mesti pandai nombor, kalau tak, susahlah nak main.*  
*Enam Sekawan* : *Yeay! Esok main lagi! (melompat gembira).*

Temubual menunjukkan kaedah permainan nombor ini telah dapat meningkatkan mutu sesi P&P saya.

### **Refleksi Penilaian**

Setelah menjalankan kajian tindakan ini, saya telah dapat melihat kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam penyelidikan tindakan saya terutamanya pendekatan yang saya gunakan sepanjang tempoh pengajaran. Saya berjanji akan memperbaiki kelemahan-kelemahan ini supaya ia lebih berkesan pada peserta kajian pada masa akan datang.

Sejajar dengan pelaksanaan penyelidikan tindakan ini, sedikit sebanyak saya telah menambahbaik amalan saya dalam pelaksanaan P&P serta meningkatkan keprihatinan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh murid-murid saya.

### **Refleksi Pembelajaran Kendiri**

Sepanjang menjalani praktikum dan penyelidikan tindakan ini, saya memperoleh pengalaman yang banyak dan sungguh bermakna. Sebagai seorang guru prasekolah, saya ingin melihat murid-murid saya menguasai tiga kemahiran iaitu membaca, menulis dan mengira dan juga kemahiran-kemahiran lain yang terdapat dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

Saya juga telah menyedari, tugas sebagai seorang guru prasekolah bukanlah untuk memaksa murid-murid menjadi pandai, tetapi sebenarnya memahamkan mereka mengenai apa yang mereka pelajari. Saya juga perlu meletakkan diri saya sendiri sebagai kanak-kanak prasekolah supaya saya lebih menjiwai mereka. Tahap prasekolah juga bukanlah tahap pembelajaran yang formal seperti Tahun 1.

Oleh itu, saya perlu membuat perubahan dalam amalan saya dengan mengajar dengan kaedah dan pendekatan yang sesuai dengan jiwa kanak-kanak. Saya juga berusaha untuk menjadi seorang guru prasekolah yang berwibawa dan bertanggungjawab untuk menjadikan murid-murid saya merasakan mereka dihargai serta mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan.

### **Cadangan Tindakan untuk Kitaran Seterusnya**

Semasa melaksanakan penyelidikan tindakan ini, saya telah mendapati hanya beberapa orang sahaja yang berjaya mengenal nombor tidak berjaya membantu murid-murid secara sepenuhnya. Terdapat beberapa orang murid yang masih tidak mengenali nombor kerana keliru. Walaupun begitu, saya juga telah terfikir aktiviti-aktiviti lain yang boleh dijalankan dengan menggunakan kaedah bermain sambil belajar ini.

Selain mengenal nombor dan huruf, para guru boleh menggunakan kaedah bermain sambil belajar, "Pancing Ikan" dan "Kotak Beracun" dalam membantu murid dalam mengatasi masalah dalam pergaulan, seperti pendiam dan mengasingkan diri. Perkara ini boleh meningkatkan perhubungan dengan rakan-rakan sekelas dan keyakinan diri murid tersebut. Selain itu, kaedah bermain sambil belajar ini boleh digunakan untuk membantu murid dalam operasi tolak atau tambah.

Mengenai murid yang belum dapat menguasai nombor, guru prasekolah boleh meneruskan intervensi ini semasa sesi pengajarannya di Prasekolah.

### **RUJUKAN**

Abu Bakar Nordin & Rohaty Mohd Majzub (1989). *Pendidikan Prasekolah*. Petaling Jaya : Fajar Bakti.

Carol Seefeldt, Alice Galper. (2008). *Active Experiences for Active Children: Mathematics*. New Jersey : Pearson Education Inc..

Rohani Abdullah, Nani Menon & Mohd. Sharani Ahmad. (2003). *Panduan Kurikulum Prasekolah*. Pahang. PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd..

Saayah Abu. (2007). *Menjadi Guru Tadika*. Kuala Lumpur : PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

Pusat Perkembangan Kurikulum. (2003). *Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur : Kementerian Pelajaran Malaysia.

Norshazreen Azwin. (2010). *Meningkatkan Tahap Mengenal Abjad A Hingga Z Dalam Kalangan Kanak-kanak Prasekolah Melalui Permainan Bahasa*. Prosiding Seminar Kajian Tindakan Prasekolah IPGKPM. Melaka: IPG Kampus Perempuan Melayu Melaka.