

DADU VOKAL AJAIB

Oleh

Carrolina Anak Anuar
tratai89@yahoo.com.my

ABSTRAK

Kajian tindakan ini dijalankan untuk menentukan penggunaan kaedah belajar sambil bermain 'dadu vokal ajaib' dalam meningkatkan penguasaan huruf vokal. Kaedah ini dapat juga menarik minat kanak-kanak untuk belajar huruf vokal. Kaedah ini telah meningkatkan kemahiran motor halus kanak-kanak apabila mereka melambung 'dadu vokal ajaib' tersebut. Responden dalam kajian ini terdiri daripada tiga kanak-kanak perempuan prasekolah A Sk Tabuan Wangi (bukan nama sebenar) yang belum mengenali huruf vokal. Data telah dikutip melalui ujian pra, ujian pasca, pemerhatian dan temubual. Data dianalisis secara kualitatif. Melalui hasil analisis yang diperolehi, dua responden sudah mengenali huruf vokal, tetapi tidak dapat membunyikan huruf tersebut. Hanya seorang responden sahaja dapat mengenali huruf vokal dan membunyikan huruf vokal tersebut secara tepat. Keputusan kajian menunjukkan kaedah belajar sambil bermain 'dadu vokal ajaib' dapat meningkatkan penguasaan huruf vokal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Kata kunci: Kanak-kanak prasekolah, kaedah belajar sambil bermain, dadu vokal ajaib.

ABSTRACT

This action research was carried out to determine the use of playing with 'magic vocal dice' technique in improving the acquisition of vocal letters. This technique could also enhance children's interests to learn vocal letters. This technique has improved fine motor skills amongst children when they throw the 'magic vocal dice'. The respondents in this study comprised three girls from preschool A SK Tabuan Wangi (disguised name) who have not recognized the vocal letters. Pre-test, posttest, observation and interviews were used in the data collection. The data were analyzed qualitatively. From the findings, two respondents have recognized the vocal letters but were unable to say them out loud. Only one respondent was able to recognize the vocal letter and say it out correctly. The findings indicated that the technique on playing with 'magic vocal dice' can enhance the acquisition of vocal letters amongst preschool children.

Key words: Pre-school children, play technique, 'magic vocal dice'.

PENGENALAN

Konteks

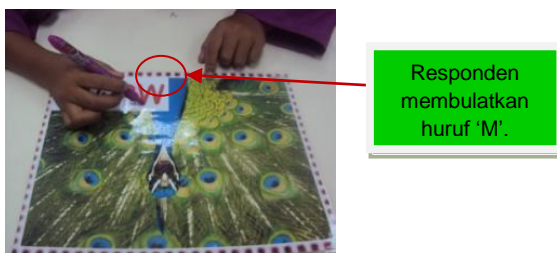
Kajian ini adalah mengenai kemahiran mengenal huruf vokal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah dengan menggunakan kaedah belajar sambil bermain.

Refleksi Pengalaman Pembelajaran dan pengajaran

Saya telah mengalami pengalaman sebenar mengajar pada Pratikum Fasa I, II dan III di sekolah yang berlainan. Dalam tempoh pratikum ini, saya mengalami pelbagai masalah berkaitan dengan proses pembelajaran dan pengajaran terutamanya mengenal huruf vokal. Melalui pemerhatian yang telah saya jalankan, saya mendapati majoriti kanak-kanak prasekolah belum dapat membezakan huruf konsonan dan huruf vokal. Saya bersedih kerana masalah ini akan menyukarkan kanak-kanak menguasai kemahiran prabacaan.

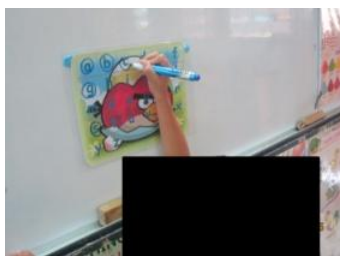
Isu Keprihatinan

Melalui kajian yang telah dijalankan sepanjang tempoh internship, saya telah menfokuskan masalah kenapa kanak-kanak prasekolah tidak dapat mengenal huruf vokal. Hampir kesemua kanak-kanak prasekolah tidak dapat mengenal huruf vokal. Mereka banyak melakukan kesilapan apabila diminta membulatkan huruf vokal dalam sesuatu perkataan. Contohnya, kanak-kanak prasekolah diberi kad imbas yang mempunyai perkataan MERAK. Seterusnya kanak-kanak tersebut diminta membulatkan huruf vokal yang terdapat dalam kad imbas tersebut. Rajah 1 menunjukkan responden belum mengenal huruf vokal.



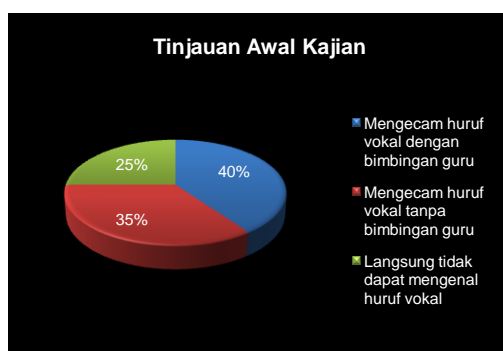
Rajah 1: Aktiviti membulatkan huruf vokal dalam perkataan

Kesilapan yang selalu dilakukan kanak-kanak prasekolah ialah keliru dalam mengecam huruf vokal. Kebanyakan kanak-kanak prasekolah dapat menyanyikan lagu ABC tetapi hakikatnya kanak-kanak tersebut menggunakan kaedah hafalan. Rajah 2 menunjukkan kanak-kanak prasekolah yang tidak mengenali huruf vokal namun dapat menyanyikan lagu huruf vokal dengan lancarnya.



Rajah 2: Aktiviti membulatkan huruf vokal dengan tepat.

Kurangnya latihan dalam mengenal huruf vokal di prasekolah adalah punca kenapa ramai murid prasekolah tidak dapat mengenal huruf vokal. Aktiviti mengenal huruf vokal tidak dipelbagaikan dan tidak menarik minat murid. Kegagalan kanak-kanak prasekolah mengecam huruf vokal seringkali menimbulkan masalah semasa pembelajaran dan pengajaran berlansung. Melalui tinjauan awal (Rujuk Rajah 3) yang menjelaskan peratus kemahiran mengecam huruf vokal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, saya mendapati hanya hanya 40% kanak-kanak dapat mengecam huruf vokal dengan bimbingan guru. Manakala 35% kanak-kanak dapat mengecam huruf vokal tanpa bimbingan guru. Namun yang langsung tidak mengenal huruf vokal adalah sebanyak 25%. Walaupun dalam angka yang sedikit, namun ianya dapat memberikan impak dalam pembelajaran dan pengajaran. Bahkan dapat memberikan impak kepada guru dan kanak-kanak itu sendiri.



Rajah 3: Peratus kemahiran mengecam huruf vokal

Objektif Kajian

Objektif penyelidikan ini adalah untuk:

3.1.1 Objektif Am:

Meningkatkan pencapaian kanak-kanak dalam mengenal huruf vokal.

3.1.2 Objektif Khusus:

- I. Untuk melihat peningkatan keseronokan kanak-kanak dalam mempelajari huruf vokal (a, e, i, o, u) dengan menggunakan kaedah 'dadu vokal ajaib'.
- II. Untuk menarik minat kanak-kanak dalam mempelajari huruf vokal.
- III. Kanak-kanak dapat mengecam dan membunyikan huruf vokal dengan tepat.

Persoalan Kajian

Saya telah melaksanakan kaedah yang telah dicadangkan untuk menjawab persoalan berikut:

- Adakah penggunaan 'dadu vokal ajaib' dapat meningkatkan penguasaan huruf vokal dikalangan kanak-kanak prasekolah?
- Aktiviti bermain 'dadu vokal ajaib' dapat menyeronokkan kanak-kanak prasekolah dalam mempelajari huruf vokal?

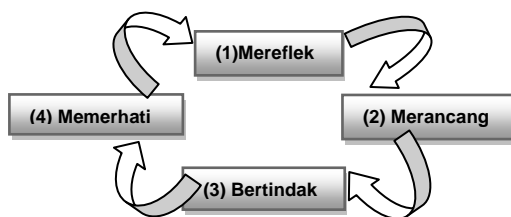
- Bolehkah kaedah belajar sambil bermain 'dadu vokal' dapat membantu meningkatkan penguasaan kanak-kanak dalam membunyikan huruf vokal?

PELAKSANAAN TINDAKAN

Dalam melaksanakan kajian ini, saya telah membuat beberapa langkah.

Perancangan Tindakan

Kajian ini dijalankan berteraskan kepada Gelung Kajian Tindakan Kemmis & McTaggart (1988) yang menyarankan empat langkah iaitu mereflek, merancang, bertindak dan memerhati (sila lihat Rajah 4).



Rajah 4: Gelung Kajian Tindakan Kemmis & McTaggart (1988)

Pelaksanaan Tindakan

Empat Langkah Dalam Kajian Ini Adalah:

1. Mereflek:

Kajian ini bermula daripada proses refleksi yang dilakukan oleh saya sendiri dalam mengenalpasti kekuatan, kelemahan serta masalah yang dihadapi dalam sesi pembelajaran dan pengejaran. Saya telah melaksanakan proses pengumpulan awal data. Melalui data yang diperolehi, saya telah mengenalpasti bilangan murid yang tidak dapat mengecam huruf vokal sama ada dengan bimbingan guru ataupun sebaliknya.

2. Merancang

Setelah mengenalpasti, saya merancang satu tindakan sebagai rawatan kepada masalah yang menjadi fokus utama. Saya mula menyediakan kerangka kajian iaitu objektif kajian, membentuk soalan kajian, kepentingan kajian, membuat rujukan literatur, menentukan kumpulan sasaran kajian, alat-alat kajian serta merancang tindakan fokus utama kajian ini adalah meningkatkan kemahiran mengenal huruf vokal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

3. Bertindak

Saya memilih kaedah belajar sambil bermain sebagai kaedah rawatan bagi mengatasi masalah yang dihadapi. Saya telah memilih kaedah bermain 'dadu vokal ajaib'. Melalui kaedah ini, kanak-kanak akan mengenal huruf vokal A,E,I, O dan U tanpa tekanan. Dalam proses pelaksanaan kajian tindakan ini, saya telah menggunakan tiga jenis instrument iaitu:

- I. Ujian Pra dan ujian Pasca
- II. Borang pemerhatian

III. Temubual

Sebelum memulakan pembelajaran dan pengajaran pertama, saya akan mengedarkan satu set soalan ujian Pra untuk dijawab oleh ketiga-tiga responden saya. Ini bertujuan untuk menilai pengetahuan sedia ada responden berkaitan dengan huruf vokal.



Setelah menjalankan ujian pra, saya akan menggunakan kaedah bermain 'dadu vokal ajaib'. Terdapat tiga Fasa dalam permainan 'dadu vokal ajaib' ini. Antaranya ialah:

Fasa 1: Melompat dalam petak huruf vokal

 <p>Lontar 'dadu vokal ajaib'. Lihat huruf yang terdapat di permukaan dadu tersebut.</p>	 <p>Melompat di petak yang mempunyai huruf vokal (sama dengan huruf vokal dipermukaan dadu tadi)</p>	<p>Fasa 1 adalah untuk memperkenalkan huruf vokal.</p>
---	---	--

Rajah 5: Fasa 1 dalam permainan 'dadu vokal ajaib'

Fasa 2: Permainan 'dadu vokal ajaib' secara individu

<p>Langkah 1</p>  <p>Kanak-kanak akan melontar dadu vokal terlebih dahulu</p>	<p>Langkah 2</p>  <p>Kanak-kanak akan melihat nombor yang terdapat dalam dadu tersebut, bergerak di atas petak dan kira mengikut bilangan nombor yang terdapat dalam dadu tadi</p>
---	---



Rajah 6: Fasa 2 dalam permainan 'dadu vokal ajaib'

Fasa 3: Permainan dadu dalam kumpulan

Dalam Fasa 3, responden akan bermain 'dadu vokal ajaib' secara kumpulan. Dimana, ketiga-tiga responden akan bermain secara serentak. Langkah permainan masih sama dengan Fasa 2 (Sila rujuk Rajah 6).

Setelah menjalankan aktiviti belajar sambil bermain menggunakan 'dadu vokal ajaib'. Saya akan mengedarkan Ujian Pasca untuk dijawab oleh responden. Soalan bagi ujian pasca adalah setara dengan ujian pra. Ini bertujuan untuk melihat kemampuan responden mengingat huruf vokal yang dapat ditentukan melalui peningkatan markah ujian para responden.

Semasa menjalankan proses pembelajaran dan pengajaran, saya akan membuat pemerhatian dan seterusnya menemubual guru pembimbing berkaitan dengan masalah kanak-kanak prasekolah A Sk Tabuan Wangi (Bukan nama sebenar) dalam mengenal huruf vokal.

3. Kaedah Memerhati

Pada peringkat ini, saya menekod dan menganalisis segala data yang diperolehi. Bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca, analisis dilakukan secara manual memandangkan jumlah responden yang sedikit. Perbandingan keputusan Ujian Pra dan Ujian Pasca direkod dalam bentuk jadual.

Bagi pemerhatian pula, saya akan mencatat pemerhatian tentang apa yang berlaku di dalam bilik darjah semasa proses pembelajaran berlangsung berdasarkan kepada aspek-aspek yang terdapat di dalam boring pemerhatian.

Seterusnya, saya akan menemubual guru prasekolah A Sk Tabuan Wangi (Bukan nama sebenar) dan juga merupakan guru pembimbing saya. Temubual tersebut ditranskrip dan seterusnya dianalisis.

Proses terakhir ialah pemantauan. Ia bertujuan untuk melihat keberkesanan kaedah dan tindakan yang telah dijalankan serta memantau sejauh mana ia dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

METODOLOGI

Peserta Kajian

Seramai tiga kanak-kanak prasekolah A Sk Tabuan Wangi (Bukan nama sebenar) yang terdiri daripada kanak-kanak perempuan yang telah dipilih sebagai responden dalam kajian ini. ketiga-tiga responden ini mempunyai latar belakang yang berbeza. Mereka juga berasal dari keluarga yang berpendapatan rendah. Ibubapa responden bekerja sebagai pegawai kesihatan, kerani, buruh dan ada yang bekerja sendiri dan menjadi suri rumah sepenuh masa. Tahap pencapaian responden di dalam pelajaran adalah berbeza.

Etika Penyelidikan

Isu-isu etika sangat penting dalam penyelidikan sebagai panduan untuk melengkapkan setiap kajian yang dijalankan. Penyelidik yang tidak mematuhi mematuhi etika penyelidikan akan merosakkan reputasi penyelidikan sosial. Sebagai penyelidik dalam kajian ini, saya sentiasa mematuhi etika penyelidikan. Sebelum menjalankan kajian penyelidikan di sekolah, terlebih dahulu pihak Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang menghantar surat meminta kebenaran untuk menjalankan kajian di sekolah tersebut. Tanpa persetujuan dari pihak sekolah, para guru pelatih tidak boleh melaksanakan kajian penyelidikan.

Selain itu, tujuan lain etika penyelidikan juga adalah untuk menghormati pihak yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam kajian saya ini. Sebagai penyelidik kita tidak boleh mendedahkan responden kepada tekanan mental atau fizikal. Tahap pendidikan responden juga hendaklah diambil kira. Elakkan memberi tugas yang tidak wajar atau terlalu rumit kepada responden. Setiap maklumat berkaitan dengan responden hendaklah dirahsiakan. Hak-hak peribadi responden hendaklah dipelihara dan tidak boleh jatuh ke tangan pihak ketiga.

Mematuhi etika penyelidikan adalah tanggungjawab penyelidik. Kegagalan mematuhi etika berkenaan akan menggugat kesahan dan kebolehpercayaan kajian yang dijalankan.

Teknik Mengumpul Data

Sebelum mengaplikasikan kaedah atau tindakan yang telah dicadangkan, saya telah meninjau masalah yang dikenal pasti bagi tujuan mengesan tahap ketidakupayaan murid dalam mengingat huruf vokal bagi matapelajaran Bahasa Melayu. Saya membuat kesimpulan bahawa ketidakupayaan kanak-kanak prasekolah tidak mengingat huruf vokal adalah kerana kanak-kanak hanya menggunakan kaedah hafalan. Disamping itu, aktiviti pembelajaran dan pengajaran yang digunakan tidak menarik minat kanak-kanak untuk belajar sekali gus tidak berminat dalam mengingat huruf vokal. Tiga jenis instrumen digunakan saya dalam mendapatkan data kajian iaitu Ujian (Ujian Pra dan Ujian Pasca), pemerhatian dan temubual di mana setiap instrumen mengukur objektif yang berbeza.

Teknik Menganalisis Data

Dalam kajian ini, saya menggunakan dua cara untuk menganalisis data iaitu analisis kandungan dan analisis pola. Melalui analisis kandungan, saya meneliti kandungan kesalahan yang dilakukan oleh ketiga-tiga responden saya. Berdasarkan Ujian Pra dan Ujian Pasca, saya dapat melihat perkembangan responden saya dari masa ke masa. Melalui analisis pola, saya akan membuat

pemerhatian berdasarkan tingkah laku ketiga-tiga responden saya. Tujuan analisis data ini adalah untuk mencapai objektif kajian ini.

1. Meningkatkan kemahiran murid dalam mengenal huruf vokal

Kajian ini diukur berdasarkan instrumen ujian Pra dan Ujian Pasca mengenai tajuk yang diajar iaitu huruf vokal yang. Ujian Pra telah dijalankan ke atas ketiga-tiga responden sebelum sesi pembelajaran dan pengajaran bermula yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang pengetahuan sedia ada kanak-kanak prasekolah mengenai tajuk yang dikaji. Manakala Ujian Pasca pula dijalankan ke atas ketiga-tiga responden setelah kaedah yang saya pilih selesai dijalankan untuk menilai keberkesanan kaedah yang telah dilaksanakan dalam membantu kanak-kanak prasekolah meningkatkan kemahiran mengenal huruf vokal. Melalui ujian pasca, saya mendapati ketiga-tiga responden sudah mengenal huruf vokal. Hampir kesemua huruf vokal dapat dibulat dengan betul. Hasil analisis membuktikan sama ada kaedah belajar sambil bermain berkesan dalam meningkatkan kemahiran kanak-kanak dalam mengenal huruf vokal dengan melihat kepada peningkatan markah dan grad ujian sebelum dan selepas rawatan dilakukan. Jadual 1 di bawah menunjukkan perbandingan gred markah bagi responden A, B dan C. Setelah menjalankan permaian 'dadu vokal ajaib', responden menunjukkan peningkatan dalam Ujian Pasca.

Jadual 1: Perbandingan gred markah bagi responden A, B dan

Responden	Ujian	Gred				
		A	B	C	D	E
A	Pra					20
	Pasca	90				
B	Pra					20
	Pasca	100				
C	Pra					10
	Pasca		80			

2. Meningkatkan minat kanak-kanak mempelajari huruf vokal menggunakan kaedah belajar sambil bermain.

Kajian ini juga digunakan untuk meningkatkan minat kanak-kanak mempelajari huruf vokal dan diukur berdasarkan kepada pemerhatian berstruktur terhadap tingkah laku ketiga-tiga responden. Terdapat beberapa aspek yang diperhatikan saya sepanjang menggunakan kaedah ini dalam kajian saya. Aspek-aspek yang

diperhatikan telah dibahagikan kepada empat tema utama seperti yang tertera dalam Jadual 2 di bawah.

Jadual 2: Tema dan aspek yang diperhatikan di dalam pemerhatian

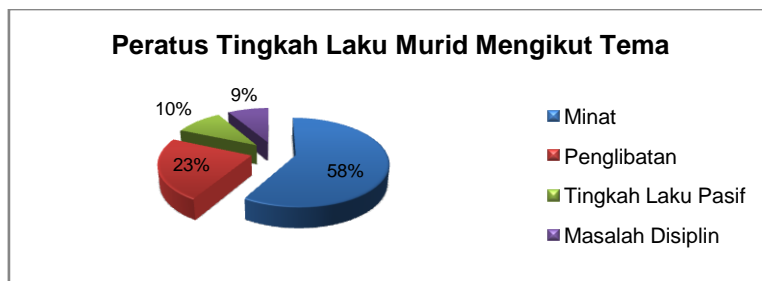
TEMA	ASPEK
Minat	i. Memberikan sepenuh tumpuan semasa proses pembelajaran dan pengajaran berlangsung. ii. Seronok belajar menggunakan kaedah yang diajar.
Tingkah laku pasif	i. Membuat kerja lain yang tiada kaitan dengan pelajaran. ii. Berangan-angan atau termenung.
Penglibatan	i. Menjawab soalan secara sukarela. ii. Menggalakkan rakan lain untuk belajar.
Masalah disiplin	i. Mengganggu rakan lain semasa proses pembelajaran dan pengajaran berlangsung. ii. Bercakap atau bermain.

Seperti yang boleh dilihat dalam Jadual 3, terdapat perbezaan tingkah laku pada ketiga-tiga responden semasa kajian dijalankan. Dalam dirumuskan bahawa ketiga-tiga responden menunjukkan minat dan penglibatan yang positif dalam kaedah bermain 'dadu vokal ajaib'. Disamping itu, kaedah ini juga membantu dalam mengatasi masalah tingkah laku pasif dan masalah disiplin responden saya.

Jadual 3: Kekerapan tingkah laku responden A, B dan C

TEMA	RESPONDEN	KEKERAPAN TINGKAH LAKU KANAK-KANAK		JUMLAH
		Sesi 1	Sesi 2	
Minat	A	17	19	36
	B	16	17	35
	C	15	18	33
Tingkah laku pasif	A	5	5	10
	B	6	5	11
	C	5	4	9
Penglibatan	A	18	19	37
	B	19	19	38
	C	17	18	35
Masalah disiplin	A	4	3	7
	B	3	1	4
	C	3	2	5

Kekerapan tingkah laku responden dirumuskan dalam bentuk peratus seperti dalam Rajah 7.



Rajah 7: Peratus tingkah laku murid mengikut tema

Berdasarkan Rajah 8 yang dipaparkan di atas, dapat dilihat bahawa kaedah belajar sambil bermain yang saya perkenalkan dapat menarik minat kanak-kanak prasekolah. Kaedah ini juga berupaya meningkatkan minat kanak-kanak untuk belajar. Sebanyak 58% kanak-kanak menunjukkan minat dalam mengikuti kaedah belajar sambil bermain dengan menggunakan 'dadu vokal ajaib'.

Bagi tema kedua iaitu tingkah laku pasif, hanya 10% responden menunjukkan tingkah laku pasif sepanjang saya menjalankan kajian ini. Dapatan ini membuktikan bahawa kaedah belajar sambil bermain menggunakan kaedah belajar sambil bermain mampu mengurangkan tingkah laku pasif dalam kalangan responden saya. Peratusan tingkah laku yang pasif ini disebabkan oleh perasaan minat yang mendalam untuk belajar menggunakan kaedah belajar sambil bermain ini.

Seterusnya, perbezaan peratusan bagi tema penglibatan. Sebanyak 23% responden didapati melibatkan diri secara aktif sepanjang kajian ini dijalankan. Melalui dapatan ini, saya dapat menyimpulkan bahawa penglibatan responden dapat ditingkatkan melalui penggunaan kaedah belajar sambil bermain.

Merujuk kepada tema terakhir iaitu masalah disiplin, hanya 9% responden rawatan didapati bermasalah. Jelas sekali kaedah ini dapat mengurangkan masalah disiplin di kalangan kanak-kanak prasekolah ke tahap yang minimum.

Secara keseluruhannya, objektif kajian ini telah tercapai. Penggunaan kaedah belajar sambil bermain dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf vokal ternyata berkesan dalam meningkatkan minat kanak-kanak untuk belajar, sekaligus dapat mengurangkan tingkah laku pasif, menggalakkan penglibatan aktif kanak-kanak sepanjang kajian serta meminimumkan masalah disiplin di kalangan kanak-kanak.

Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan menghiburkan dengan penggunaan kaedah belajar sambil bermain.

Kajian ini juga bertujuan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan menghiburkan melalui penggunaan kaedah belajar sambil bermain dalam mengenal huruf vokal. Untuk mengesahkan bahawa kaedah ini

dapat meningkatkan keseronokan dalam kalangan kanak-kanak, saya telah menemubual guru pembimbing dan juga selaku guru prasekolah. Rajah 9 merupakan temubual saya bersama guru Dewidiana (Bukan nama sebenar) yang telah dijalankan pada 20 Julai 2012. Pelbagai pendapat yang dikemukakan oleh guru pembimbing mengenai kaedah belajar sambil bermain menggunakan 'dadu vocal ajaib'.

Saya	:Apakah pendapat cikgu tentang kaedah belajar sambil bermain dadu vokal yang saya gunakan dalam kajian penyelidikan saya?
Guru	:Pada pendapat saya, kanak-kanak prasekolah begitu seronok dan teruja untuk bermain, sedangkan pada mulanya mereka tidak memahami apa yang hendak dibuat dan setelah diterangkan, mereka telah faham. Memang naluri kanak-kanak suka bermain . Secara tidak langsung ia menarik perhatian .
Saya	:Pada pendapat cikgu, adakah kaedah yang saya gunakan ini sesuai dengan kanak-kanak prasekolah ataupun sebaliknya?
Cikgu	: Memang sangat sesuai sebab motifnya kita hendak memperkenalkan huruf vokal, mereka juga tidak tertumpu hanya kepada huruf vokal, malah mereka teruja. Secara tidak langsung mengingat huruf vokal pada dadu tersebut.
Saya	:Sepanjang saya menjalankan kajian ini, adakah cikgu dapat melihat perubahan yang berlaku kepada responden saya? Adakah mereka semakin faham tentang huruf vokal?
Cikgu	:Untun responden yang cikgu pilih, saya dapat melihat mereka menunjukkan peningkatan dan sikap yakin dan tahu pa itu huruf vokal . Pada mulanya, mereka menghafal vokal, setelah mencuba permainan yang cikgu buat, ianya nampaknya berhasil. Jadi, mereka ingat apa itu huruf vokal. Disamping mengingat, mereka seronok bermain .
Saya	:Pada pendapat cikgu, adakah kaedah ini patut terus digunakan untuk kanak-kanak yang akan datang?
Guru	:Pada pendapat saya, ianya sesuatu alat yang sesuai bagi mereka yang hanya menggunakan kaedah hafalan. Dan boleh digunakan diawal memperkenalkan huruf vokal . Banyak ciri-ciri yang terdapat dalam permainan yang cikgu buat. Ada keseronokan, daya penarik . Dan boleh digunakan seterusnya .

(Transkrip temu bual saya dengan guru pembimbing, 20 Julai 2012)

Rajah 8: Temubual bersama dengan guru prasekolah

Melalui temubual antara saya dan guru pembimbing, jelas sekali kaedah belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan 'dadu vokal ajaib' amat berjaya. Guru pembimbing juga menjelaskan permainan ini dapat melahirkan perasaan yang seronok dan teruja dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Jelas sekali kaedah ini dapat meningkatkan keseronokkan kepada kanak-kanak dalam mempelajari huruf vokal. Kenyataan ini disokong apabila guru prasekolah telah menyebut perkataan "seronok" sebanyak tiga kali sepanjang temubual berkaitan dengan kaedah yang saya jalankan ini. Disamping keseronokkan, guru prasekolah juga menjelaskan bahawa kaedah yang saya pilih ini dapat meningkatkan sikap yakin diri dalam kalangan kanak-kanak.

Menurut guru prasekolah juga, bahan yang digunakan dalam kajian ini juga selamat dan tidak mendatangkan bahaya kepada kanak-kanak prasekolah. Disamping keseronokan, guru pembimbing juga menjelaskan bahawa terdapat banyak ciri yang terdapat dalam permainan 'dadu vokal sahaja'.

Selain mengenal huruf vokal, kaedah permainan ini juga boleh digunakan untuk mengenal huruf lain terutamanya di awal tahun persekolahan. Disamping mengenal huruf, kanak-kanak juga boleh menggunakan kaedah ini untuk belajar nombor dalam lingkungan satu hingga sepuluh. Aktiviti ini juga melibatkan pergerakan dari satu petak ke satu petak. Kaedah ini juga membantu kanak-kanak dalam meningkatkan kemahiran lokomotor halus dan kasar.

Secara keseluruhan, temubual yang dijalankan bersama guru prasekolah telah mencapai objektif dalam kajian yang saya jalankan. Melalui temubual ini, jelas sekali kaedah belajar sambil bermain dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan menghiburkan.

Teknik Menyemak Data

Saya telah menggunakan triangulasi kaedah dalam menyemak data kajian penyelidikan ini. Dimana saya telah membuat pemerhatian terhadap tingkah laku ketiga-tiga responden saya. Pemerhatian ini dijalankan sebelum dan selepas kaedah belajar sambil bermain 'dadu vokalajian' dilaksanakan ke atas ketiga-tiga responden saya.

DAPATAN

Sebagai bakal guru prasekolah, adalah satu kewajipan bagi saya dalam memastikan murid saya dalam mengenal huruf a hingga z, dapat membezakan huruf vokal dan konsonan dan dapat membatangkan suku kata dengan tepat.

Dari masa ke masa, ketiga-tiga responden saya tidak menunjukkan peningkatan yang ketara dalam hasil kerja yang mereka lakukan. Namun, kajian yang dijalankan mendapati ketiga-tiga responden saya dapat membezakan huruf vokal dan huruf konsonan.

Data yang dikumpul menunjukkan bahawa dengan menggunakan kaedah belajar sambil bermain dapat membantu ketiga-tiga responden saya dalam mengenal huruf vokal sekali gus membunyikan huruf vokal dengan tepat. Namun apabila diminta membuat latihan dengan mengisi huruf vokal dalam perkataan, ketiga-tiga responden saya keliru dan tidak dapat menjawab dengan betul. Masalah ini berlaku kerana ketiga-tiga responden saya belum menguasai kemahiran prabacaan. Oleh yang demikian, saya akan memastikan responden saya menguasai kemahiran mengenal huruf vokal dan membunyikan huruf vokal. Tujuannya adalah untuk membantu kanak-kanak menguasai kemahiran prabacaan.

Penyelidikan tindakan pula membolehkan seorang guru bertanggungjawab terhadap tindakan mereka. Ini berkaitan dengan amalan guru dalam pengajaran dimana murid-murid adalah tanggungjawab utama seseorang guru. Oleh itu, tugas seorang guru memerlukan pengorbanan dan tidak melibatkan mana-mana kepentingan peribadinya. Sebagai guru, kita hendaklah bersedia untuk melakukan yang terbaik kepada murid mereka pada bila-bila masa sahaja.

Melalui penyelidikan tindakan ini juga, saya telah meningkatkan lagi amalan profesional saya untuk menjadi seorang guru yang sentiasa membuat penemuan

kendiri terhadap mengaplikasi teknik-teknik pengajaran yang sedia ada. Contohnya, dengan menggunakan kaedah belajar sambil bermain menggunakan 'dadu vokal ajaib' telah memberi saya satu ilmu baharu bahawa kaedah ini dapat membantu murid yang lemah dalam menguasai huruf vokal. Penyelidikan ini bukan sahaja membantu saya mengatasi kelemahan murid saya, tetapi secara tidak langsung membantu saya memperbaiki diri saya.

REFLEKSI

Refleksi Penilaian Tindakan

Dalam penyelidikan tindakan ini, saya berharap bakal murid-murid saya, bukan sahaja responden saya dalam kajian ini akan menerima manfaat dan pengenalan kaedah belajar sambil bermain membolehkan saya membuat refleksi berterusan tentang amalan pengajaran saya. Sesungguhnya, penyelidikan tindakan ini merupakan satu bidang yang baharu dan belum pernah saya terokai sehingga kini. Ini merupakan satu cabaran yang baharu bagi diri saya.

Sebagai guru pelatih, ini merupakan satu amalan yang penting sebelum saya melangkah menjadi seorang guru permulaan di sekolah. Pengetahuan-pengetahuan yang ditimba di institut harus digunakan sebaik mungkin dalam proses mempelajari sesuatu yang baharu untuk diaplikasi pada masa akan datang.

Guru pelatih dikehendaki mengenal pasti masalah mereka dari perspektif yang lebih luas. Bagitu juga saya. Saya juga hendaklah menggunakan pelbagai teknik pemerhatian dan penyelidikan supaya saya boleh mengesan dan merenung aktiviti-aktiviti diri sendiri dan orang lain. Saya juga hendaklah menguasai kemahiran-kemahiran yang berkaitan dengan kebolehan untuk bekerja dalam kumpulan, memerhati dan menggunakan pelbagai kaedah, membuat analisis dan menilai data-data yang telah dikumpul. Harapan saya, apabila saya menjadi guru prasekolah kelak, amalan profesionalisme saya dapat ditingkatkan lagi.

Refleksi Pembelajaran Kendiri

Pelbagai pengalaman diperolehi sepanjang saya menjalankan kajian penyelidikan. Disamping memperolehi ilmu pengetahuan, saya juga berpeluang merapatkan diri dengan kanak-kanak prasekolah. Perasaan ingin tahu amat penting dalam menjalankan sesuatu kajian. Saya berusaha dalam membantu responden saya dalam mengenal huruf vokal. Tanpa mengenal huruf vokal, kanak-kanak prasekolah akan mengalami masalah dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Melayu khususnya. Sebagai guru prasekolah, kita hendaklah sentiasa prihatin dan peka terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah. Melentur buluh biarlah dari rebung. Dari mula persekolahan inilah kita berusaha mendidik dan mengajar kanak-kanak samada dalam perkembangan fizikal, mental dan pembelajaran kanak-kanak.

Cadangan Tindakan

'Dadu vokal ajaib' merupakan salah satu kaedah belajar sambil bermain. Kaedah ini menggalakkan kanak-kanak belajar seterusnya bermain. Dengan menggunakan kaedah ini, kanak-kanak lebih berasa seronok dan tidak bosan mengikuti proses

pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Kaedah ini juga digunakan oleh saya dalam melaksanakan kajian penyelidikan dalam membantu kanak-kanak prasekolah yang lemah dalam kemahiran menguasai huruf vokal.

Saya berpendapat kaedah yang saya gunakan dalam membantu kanak-kanak prasekolah ini amat membantu dan berjaya. Selepas menjalankan kajian ini, ramai kanak-kanak sudah dapat mengenal huruf vokal. Namun begitu, terdapat juga kelemahan yang saya lihat sepanjang menjalankan kajian penyelidikan. Dimana, pada mulakan kanak-kanak agak keliru dengan arahan yang saya berikan. Selain itu, kanak-kanak prasekolah juga akan berasa bosan jika permainan 'dadu vokal ajaib' ini dilaksanakan secara individu. Tidak ada sikap daya saing dalam diri kanak-kanak sekiranya mereka hanya bermain secara individu.

Oleh yang demikian, antara cadangan untuk membuat penambahbaikan dalam kajian ini adalah; kanak-kanak digalakkan bermain 'dadu vocal ajaib' secara beramai. Tiga atau empat peserta akan bermain 'dadu vocal ajaib' ini. Peserta yang pertama sampai ke petak terakhir (petak 'z') akan dikira pemenang. Selain itu, arahan yang digunakan hendaklah jelas dan ringkas. Sepertimana yang kita tahu, kanak-kanak tidak akan memahami arahan yang terlalu panjang dan menggunakan perkataan yang terlalu sukar. Peraturan permainan juga hendaklah dijelaskan kepada kanak-kanak terlebih dahulu. Guru membuat demonstrasi terlebih dahulu, barulah kanak-kanak boleh mula bermain.

RUJUKAN

Hamzah Dadu (1994). *Pola-pola permainan dan pengurusan aktiviti permainan di pusat pendidikan kanak-kanak prasekolah*. Tesis Sarjana Pendidikan (tidak diterbitkan). Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

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

Saayah Bt. Abu (2008). *Pelaksanaan aktiviti belajar melalui bermain di tadika-tadika*. Sarawak. IPG Kampus Batu Lintang.

Sunniyati Abdul Halim (2009). Nombor dan Abjad Terbalik. *Koleksi Kertas Kerja Seminar Penyelidikan IPGM KBL*. Kuching, Sarawak: IPG Kampus Batu Lintang.

Linah Binti Summase (2009). *Belajar sambil bermain. Koleksi Kertas Kerja Seminar Penyelidikan Nombor IPGM KBL*. Kuching, Sarawak: IPG Kampus Batu Lintang.

Mohd. Haidi Hj Mohd. Kasran (2010). *Inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan awal kanak-kanak*. Sarawak. Institut Pendidikan Guru Kampus Rajang.

Hamzah Dadu (1994). Pola-pola permainan dan pengurusan aktiviti permainan di pusat pendidikan kanak-kanak prasekolah. Tesis Sarjana Pendidikan (tidak diterbitkan). Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

Kementerian Pendidikan Malaysia (2003). *Huraian kurikulum prasekolah kebangsaan*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum

Kemmis & McTaggart. (1988). dalam Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan. *Manual Kajian Tindakan*. Kuala Lumpur: Penerbit BPPDP, KPM.

Tokoh pendidikan awal kanak-kanak Froebel. (n.d). Diperolehi Februari 22, 2012 dari <http://www.scribd.com/doc/41157776/TOKOH-PENDIDIKAN-AWAL-KANAK-KANAK-FROEBEL>

Tokoh pendidikan awal kanak-kanak. (n.d). Diperolehi Februari 22, 2012 dari <http://praskptm.blogspot.com/2010/02/ingat-tokoh-pendidikan-awal-kanak-kanak.html>.