

PENGGUNAAN PERMAINAN “CARI-CARI” UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PENCAPAIAN MURID TAHUN TIGA DALAM TOPIK TANAH DI KUCHING

Kong Xi Wen

Encik Harry Anak Aton

PISMP SN JUN 2014 IPGKBL

xiwenkong@yahoo.com

ABSTRAK

Penyelidikan tindakan ini bertujuan untuk meninjau keberkesanan penggunaan permainan “Cari-cari” yang merupakan kaedah bermain sambil belajar terhadap pencapaian dan minat murid Tahun Tiga dalam subtopik “Tanah”. Tiga orang murid kajian berasal dari kelas Tahun Tiga Kuning Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di Kuching yang mempunyai minat dan pencapaian yang rendah. Data dikumpulkan melalui kaedah gambar foto, temu bual, nota lapangan dan ujian. Data yang dikumpul telah dianalisis secara kualitatif melalui analisis kandungan dan secara kuantitatif melalui statistik deskriptif. Triangulasi kaedah, triangulasi masa dan triangulasi penilai telah digunakan untuk menyemak data yang dikumpul serta menjamin kesahan dan kebolehpercayaan hasil dapatan. Hasil analisis data menunjukkan bahawa ketiga-tiga orang murid kajian telah menunjukkan peningkatan dalam minat dan pencapaian dalam sains. Pada masa akan datang, saya akan mengkaji kesan penggunaan permainan dalam topik Sains yang lain.

Kata Kunci: Kaedah bermain sambil belajar, subtopik “Tanah”, Sains, minat dan pencapaian, murid Tahun Tiga

ABSTRACT

The purpose of this study was to evaluate the effectiveness of using “Cari-cari” game which is learning through playing method on achievement and interest of Year Three student in the subtopics “Soil”. This research involved three Year Three Yellow students who came from primary school in Kuching who show less interest and low achievement in class. The data of this study was collected using photography, interviews, field notes and tests. The collected data was analyzed qualitatively through content analysis method and quantitatively through descriptive statistics method. Method triangulation, time triangulation and investigator triangulation were used to review the collected data and to ensure the validity and reliability of the findings. The results of data analysis indicate that the three respondents have shown an increase in their interests and achievements in Science. In the future, I will examine the impact of using learning through playing method in different topics of Science.

Keywords: Learning through playing method, subtopics “Soil”, Science, interest and achievement, Year Three student

PENGENALAN

Saya merupakan seorang guru pelatih dari IPGKBL. Pada Praktikum Fasa II, saya telah ditugas untuk mengajar Dunia Sains dan Teknologi Tahun Tiga di sebuah sekolah rendah bandaraya Kuching. Dalam hal ini, saya telah menggunakan ICT untuk mengajar sebab kaedah ini telah mendapat sambutan yang amat baik di sekolah Pratikum Fasa I saya. Namun, saya telah memerhati dan mengenalpasti beberapa masalah yang dihadapi semasa kaedah ini dilaksanakan di sekolah Praktikum Fasa II. Antaranya ialah murid telah menunjukkan minat yang rendah semasa saya menggunakan slaid *PowerPoint* untuk membuat penerangan selepas aktiviti *hands-on*. Selain itu, mereka tidak dapat kuasai apa yang telah diajar. Semasa praktikum, saya telah memerhatikan murid suka dengan aktiviti permainan. Jadi saya telah mengaplikasikan kaedah bermain sambil belajar untuk menyelesaikan masalah yang saya hadapi.

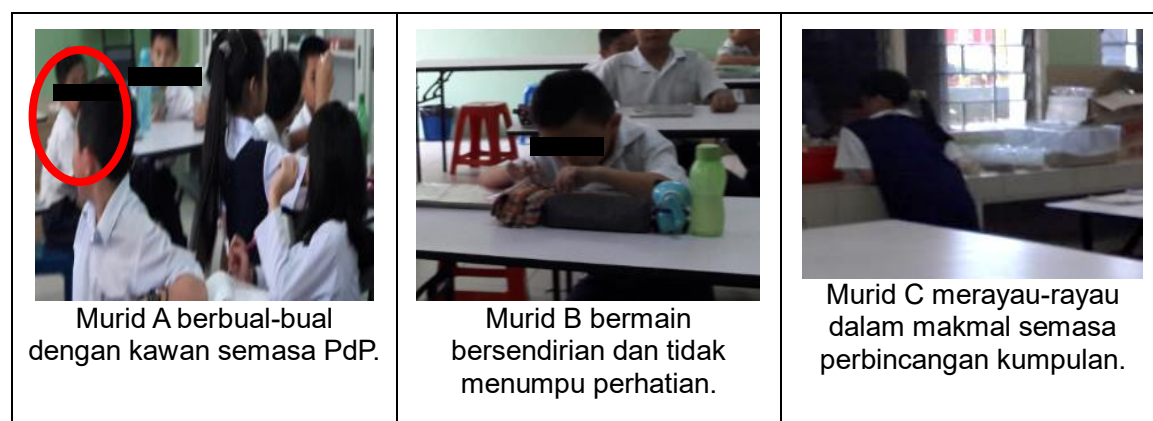
Tinjauan Literatur

Menurut Christina (2012), para pendidik tidak semestinya terikat dengan satu-satu fakta dalam proses penyampaian isi pelajaran masing-masing. Sebaliknya penglibatan murid secara aktif dalam PdP akan membolehkan minda mereka berkembang. Pembelajaran yang mengambil kira minat murid mendorong mereka memberi perhatian dan melibatkan diri dalam aktiviti bilik darjah (Haliza Hamzah dan Joy Nesamalar Samuel, 2008). Apabila keperluan bermain dipenuhi, minat dan motivasi murid terhadap pembelajaran akan bertambah.

Pengumpulan Data Awal

Isu 1: Minat Murid Yang Rendah

Melalui gambar foto yang diambil dapat diperhatikan murid tidak berminat dengan aktiviti yang dijalankan. Mereka telah menunjukkan tindakan negatif seperti berbual-bual, buat kerja sendiri, tidak menumpu perhatian dan sebagainya.



Rajah 1. Keadaan kelas Tiga Kuning semasa PdP dijalankan.

Daripada sesi temu bual yang dijalankan dapat diperhatikan murid kajian berasa bosan dan tidak seronok. Mereka menyatakan penggunaan slaid *Powerpoint* adalah tidak kreatif dan tidak menarik. Mereka mengakui bahawa mereka tidak suka, tidak bermotivasi dan tidak menumpu perhatian semasa PdP dijalankan.

Dalam pada itu, melalui komen yang rakan sepraktikum dalam catatan nota lapangan, dapat diperhatikan bahawa terdapat enam orang murid tidak berminat kepada sesi PdP yang dijalankan. Mereka tidak melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti kumpulan

serta tidak menumpu perhatian semasa guru sedang membuat penerangan menggunakan slaid *Powerpoint*.

Isu 2: Kefahaman Murid Yang Rendah

Satu ujian awal pencapaian telah dilaksanakan untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap topik kandungan tanah yang telah diajar. Ketiga-tiga orang murid ini mempunyai pencapaian yang amat rendah iaitu sebanyak 3/30, 1/30 dan 9/30 dalam subtopik "Tanah".

Selain itu, daripada sesi temu bual yang dijalankan dapat diperhatikan bahawa penguasaan murid kajian masih pada tahap yang lemah. Mereka keliru dengan kandungan tanah dan hanya dapat ingat komponen yang mudah seperti air, batu besar dan batu kecil dengan bantuan gambar.

Melalui nota lapangan yang dicatatkan oleh rakan sepraktikum saya dapat diperhatikan bahawa ketiga-tiga orang murid kajian masih belum menguasai isi kandungan yang saya sampaikan pada hari tersebut. Mereka telah menunjukkan muka keliru, tidak dapat menjawab soalan guru dan tidak yakin dalam memberi pendapat.

FOKUS KAJIAN

Isu yang dikaji adalah pencapaian murid yang rendah. Walaupun saya telah menyampaikan satu isi secara berulang kali, masih ada murid yang tidak faham dan tidak dapat menguasainya. Selain itu, kebanyakan kerja mereka disiapkan secara sebarangan, ataupun menyalin jawapan kawan yang lebih pandai.

Dalam pada itu, kefahaman murid yang rendah telah menyebabkan mereka mempunyai minat yang rendah untuk belajar. Mereka tidak bermotivasi untuk belajar dan bertindak pasif dalam kelas.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk meninjau sama ada aktiviti permainan "Cari-cari" dapat :

- i. Meningkatkan minat ketiga-tiga orang murid kajian untuk belajar melalui kaedah bermain sambil belajar dalam subtopik "Tanah" Tahun 3.
- ii. Meningkatkan pencapaian minat ketiga-tiga orang murid kajian melalui kaedah bermain sambil belajar dalam subtopik "Tanah" Tahun 3.

SOALAN KAJIAN

Berdasarkan objektif kajian, persoalan yang dapat dijawab ialah:

- i. Bagaimanakah kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan minat ketiga-tiga orang murid kajian dalam subtopik "Tanah"?
- ii. Sejauh manakah kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan pencapaian minat ketiga-tiga orang murid kajian dalam subtopik "Tanah"?

PESERTA KAJIAN

Saya telah memilih tiga orang murid (Murid A, Murid B dan Murid C) kelas Tahun Tiga Kuning dari sesebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di Kuching sebagai peserta kajian saya. Mereka adalah murid yang berprestasi rendah, pasif dalam aktiviti kumpulan, dan kurang berminat dalam PdP Sains.

Jadual 1

Ciri-ciri Murid Kajian Saya

Bil	Nama Murid	Jantina	Ciri-ciri
1	Murid A	Lelaki	<ul style="list-style-type: none">Selalu tidak menumpu perhatian dalam kelas.Sentiasa berbual-bual dengan kawan apabila sesi pembelajaran dijalankan.Murid yang aktif dan banyak bercakap.
2	Murid B	Lelaki	<ul style="list-style-type: none">Bertindak pasif dalam aktiviti perbincangan.Selalu membuat kerja sendiri dalam kelas.Kerja yang diberi tidak pernah disiapkan.Selalu menyalin jawapan daripada kawan semasa aktiviti perbincangan.Pendiam.
3	Murid C	Perempuan	<ul style="list-style-type: none">Selalu bergerak dari sana ke sini untuk berbual-bual dengan kawan.Berkhayal dalam kelas.Suka merayau-rayau dalam kelas semasa aktiviti perbincangan dijalankan.

TINDAKAN YANG DIJALANKAN

Langkah 1 : Mereflek dan Merancang

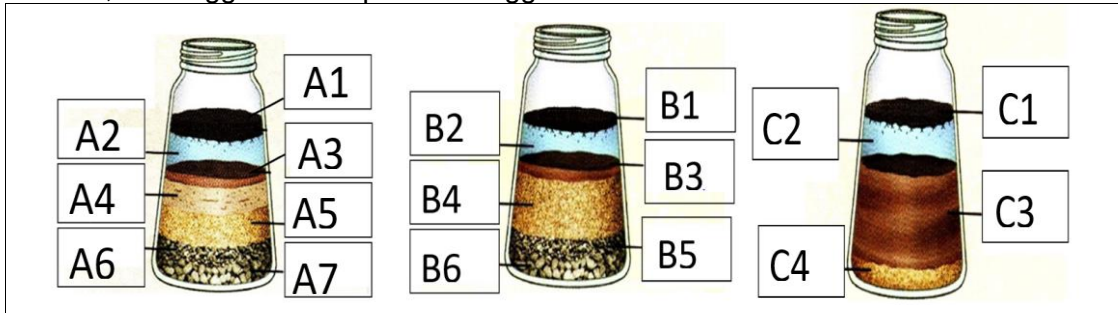
1. Mengenal pasti isu kajian yang hendak dikaji.
2. Menentukan tujuan dan hasil pembelajaran.
3. Merancang kaedah pengumpulan data.
4. Menyediakan bahan-bahan yang diperlukan dalam permainan.

Langkah 2: Bertindak.

1. Melaksanakan sesi PdP dengan menggunakan kaedah bermain sambil belajar.
2. Mengumpul data yang diperlukan dengan menggunakan kaedah yang pelbagai.

Mana Tempat Duduk Saya?

1. Setiap tempat duduk telah dilabelkan dengan satu nombor soalan iaitu A1 hingga A7, B1 hingga B6 ataupun C1 hingga C4.



2. Setiap murid akan diberi satu kad perkataan (nama kandungan tanah).
3. Murid perlu mencari tempat duduk mereka berpandukan kad yang diterima.

Di Masa Saya Sembunyi?

1. Setiap kumpulan akan diperkenalkan tiga jenis sampel tanah yang berbeza yang dinamakan dengan Tanah A, Tanah B dan Tanah C.
2. Murid dikehendaki mengenalpasti jenis tanah untuk Tanah A, B dan C melalui pemerhatian yang dibuat. Selepas itu, mereka dikehendaki untuk mencari botol-botol yang berkaitan dengan kandungan tanah A, B dan C yang telah disembunyikan di sekeliling kelas.
3. Murid dikehendaki mencatatkan kandungan tanah tentang botol yang dikumpul mereka dan membuat pembentangan.

Rajah 2. Cara Permainan aktiviti "Cari-cari".

Langkah 3: Memerhati

1. Menilai aktiviti bermain dengan menganalisis data yang dikumpul.
2. Memerhatikan kemajuan dan perkembangan tindakan yang dijalankan.
3. Memerhatikan perubahan peserta dari segi minat dan pencapaian.

Langkah 4: Membuat Refleksi

1. Membuat refleksi tentang keberkesanan tindakan.
2. Mencadangkan penambahbaikan kepada kajian selanjutnya.

Kaedah Mengumpul Data

Saya telah merancang untuk mengumpul data berbentuk kualitatif. Menurut Kamarul Azmi Jasmi (2012), data kualitatif ialah dalam bentuk temu bual, pemerhatian, dan analisis dokumen. Dalam hal ini, instrumen pengumpulan data yang akan saya gunakan adalah:

Jadual 2

Kaedah Mengumpul Data

Isu	Kaedah
1. Minat	<ul style="list-style-type: none">• Gambar Foto• Temu Bual Dengan Murid• Nota Lapangan
2. Pencapaian	<ul style="list-style-type: none">• Ujian Awal Pencapaian dan Ujian Kesan Tindakan• Temu Bual Dengan Murid• Nota Lapangan

Kaedah Menganalisis Data

a. Analisis Kandungan

Membaca transkripsi beberapa kali untuk mendapatkan gambaran keseluruhan isi kandungan temu bual. Selepas itu, menyusun data yang dikumpul mengikut temanya dan mempersembahkannya dalam bentuk jadual.

b. Analisis Gambar

Memerhati tingkah laku dan minat yang ditunjukkan oleh murid dalam gambar melalui mimik muka, tahap penumpu perhatian murid, aktiviti yang dilakukan oleh murid, penglibatan murid dalam aktiviti yang dijalankan dan sebagainya.

c. Peratusan

Analisis data akan dilakukan melalui pengiraan markah secara peratusan dan perbandingan skor masing-masing serta menggunakan jadual dan graf untuk menunjukkan perbezaan pencapaian murid.

Kaedah Menyemak Data

Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data yang telah dikumpul melalui pelbagai kaedah. Misalnya, data temu bual dan nota lapangan yang disokong oleh gambar dalam mengkaji minat murid manakala perbandingan data melalui kaedah ujian, nota lapangan serta temu bual digunakan dalam mengkaji pencapaian murid.

Dari segi triangulasi masa, kajian ini telah dijalankan dengan menggunakan masa yang mencukupi untuk memastikan data yang dikumpul adalah lengkap dan sempurna. Selain itu, data-data telah dikumpul sebelum dan selepas penggunaan kaedah bermain sambil belajar untuk membuat perbandingan.

Menurut Tan (2014), triangulasi penyelidik melibatkan pelbagai pemerhati berbanding dengan pemerhati tunggal untuk menyelidik fenomena sama. Jadi, saya telah melibatkan rakan praktikum saya dalam mendapatkan pandangan beliau terutamanya dalam sesi pemerhatian.

DAPATAN KAJIAN

Isu 1: Minat Murid Yang Rendah

Melalui gambar yang diambil sepanjang aktiviti permainan “Cari-cari” dilaksanakan dapat diperhatikan bahawa murid kajian mempunyai minat dan penumpuan yang lebih tinggi. Ketiga-tiga orang murid kajian telah menunjukkan tingkah laku yang lebih positif apabila dibandingkan dengan dahulu.



Rajah 3. Keadaan kelas Tiga Kuning semasa PdP dijalankan

Daripada data yang dikumpul semasa temu bual dapat memerhatikan bahawa murid kajian lebih suka kaedah bermain sambil belajar. Murid kajian telah menyatakan mereka suka dengan aktiviti yang dijalankan sebab ia lebih menarik, tidak membosankan dan melibatkan pergerakan. Mereka juga tidak mempunyai tingkah laku negatif seperti berbual-bual, buat kerja sendiri, berkhayal dan bermain serta berharap guru dapat meneruskan cara pengajaran ini.

Daripada catatan nota lapangan kawan saya dapat diperhatikan minat murid kajian telah meningkat.

Jadual 3

Pengkategorian Data Nota Lapangan Tentang Minat Murid Kajian.

Murid	Tingkah Laku	
	Sebelum	Selepas
Murid A	<ul style="list-style-type: none"> Berbual-bual dengan kawan Mengganggu murid lain yang belajar Kurang memberi perhatian 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak sabar untuk mencuba Menumpu perhatian sepenuhnya Berasa gembira dan seronok apabila menang
Murid B	<ul style="list-style-type: none"> Kurang memberi perhatian Membuat kerja sendiri Bermain dengan alat tulis Muka bosan Kurang libatkan diri dan pasif 	<ul style="list-style-type: none"> Menumpu perhatian sepenuhnya Membetulkan jawapan yang salah Lebih aktif Banyak memberi pendapat
Murid C	<ul style="list-style-type: none"> Tidak dapat duduk diam Mengacau kawan Merayau-rayau dalam kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Bertindak dengan cepat dan aktif Gembira Libat diri dalam perbincangan kumpulan

Isu 2: Kefahaman Murid Yang Rendah.

Selepas kaedah bermain sambil belajar dilaksanakan, ujian kesan tindakan telah diberikan kepada murid untuk mengenalpasti pencapaian mereka. Jadual 4 menunjukkan peningkatan murid selepas keadah bermain sambil belajar dilaksanakan.

Jadual 4

Peningkatan Markah Murid Kajian dalam Ujian yang Dijalankan.

Murid	Markah yang diperolehi (Kelulusan)		Peratusan Meningkat (%)
	Sebelum	Selepas	
Murid A	1 / 30 (Gagal)	20/30 (Lulus)	+63.33
Murid B	5 / 30 (Gagal)	23/30 (Lulus)	+60.00
Murid C	9 / 30 (Gagal)	26/30 (Lulus)	+56.67

Selain itu, dari sesi temu bual dapat diperhatikan bahawa pencapaian murid dalam subtopik Tanah telah meningkat. Mereka telah dapat menjawab dengan jawapan yang betul dan secara lebih jelas apabila dibandingkan dengan dahulu.

Daripada nota lapangan yang diisi oleh rakan sepraktikum dapat diperhatikan bahawa pencapaian murid telah meningkat.

Jadual 5

Pengkategorian Data Nota Lapangan Tentang Minat Murid Kajian.

Murid	Tingkah Laku	
	Sebelum	Selepas
Murid A	<ul style="list-style-type: none">• Tidak dapat siapkan latihan tanpa bantuan• Sering merujuk kepada rakan dan buku teks• Gagal menjawab soalan guru• Kebanyakan soalan dijawab dengan salah	<ul style="list-style-type: none">• Dapat menyenarikan kebanyakan kandungan tanah dengan betul• Sentiasa jelas dan yakin dalam menjawab soalan• Mendapat markah penuh dalam pembentangan• Kumpulannya berjaya menyenaraikan semua kandungan dalam tanah dengan betul
Murid B	<ul style="list-style-type: none">• Tidak pernah cuba untuk menjawab• Menulis sebarang dalam latihan yang diberikan• Kelihatan keliru dan tidak faham apa yang disampaikan	<ul style="list-style-type: none">• Memberi pendapat yang banyak• Kebanyakan jawapan yang disampaikan adalah betul• Dapat menguasai komponen tanah dengan lebih mendalam• Merebut-rebut untuk menjawab

Murid C	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya dapat mengenalpasti komponen yang senang • Tidak yakin dalam menjawab soalan walaupun jawapan betul • Sering meminta bantuan daripada guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Membentangkan hasil kerja kumpulan dengan penuh yakin • Dapat menjawab soalan yang ditanya oleh murid lain • Dapat menyatakan kesalahan jawapan yang dibuat oleh kumpulan lain • Memberi tunjuk ajar kepada murid lain
---------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

REFLEKSI

Bagaimanakah kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan minat minat ketiga-tiga orang murid kajian dalam dalam subtopik “Tanah”?

Menerusi kajian yang dijalankan dapat ditunjukkan bahawa murid telah berubah daripada sikap yang negatif kepada sikap yang lebih positif. Mereka telah mengurangkan tingkah laku yang negatif seperti berbual-bual, membuat bising, tidak habiskan kerja yang diberi dan sebagainya. Murid kajian juga menyatakan bahawa kaedah permainan adalah lebih sesuai dengan mereka. Mereka juga lebih menumpu perhatian dalam kelas apabila permainan dijalankan. Murid kajian juga berasa seronok dan gembira apabila mengikuti aktiviti permainan yang dijalankan. Menurut Noriati A. Rashid, Boon dan Sharifah Fakhriah Syed Ahmad (2009), bermain meliputi aktiviti yang memberi kegembiraan dan peluang bagi murid melahirkan perasaan, meneroka serta mencuba dan meningkatkan minat.

Sejauh manakah kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan pencapaian minat ketiga-tiga orang murid kajian dalam dalam subtopik “Tanah”?

Menerusi data yang dikumpul dapat diperhatikan bahawa murid menjadi lebih yakin dalam menjawab soalan. Selain itu, mereka dapat menyiapkan latihan yang diberi tanpa bantuan buku teks, rakan ataupun guru. Dalam pada itu, mereka telah melibatkan diri secara aktif dalam memberi pendapat dan dapat memberi tunjuk ajar kepada murid lain semasa aktiviti kumpulan. Murid kajian juga dapat mengingat dan memberi jawapan yang lebih betul apabila dibandingkan dengan dahulu. Pendek kata, peratusan jawapan yang murid menjawab dengan betul telah meningkat. Keadaan ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Lennie Barblett (2018), kanak-kanak yang terlibat dalam permainan yang berkualiti akan mempunyai ingatan yang lebih kukuh.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Dengan ini, saya mencadangkan supaya permainan “Cari-cari” boleh dijalankan di luar bilik darjah. Hal ini demikian kerana apabila saya menjalankan aktiviti ini dalam kelas, saya memerhatikan bahawa ruang dalam bilik darjah adalah terhad sebab penuh dengan kerusi dan meja.

Selain itu, saya ingin menggunakan kaedah bermain sambil belajar ini kepada topik sains yang lain untuk melihat keberkesannya.

RUJUKAN

- Christina, L.C.J. (2012) *Keberkesanan Penggunaan Kaedah Pembelajaran Koperatif Panggil Nombor (NHT) Dalam Proses Pembelajaran Sains Tahun Empat di Kuching*. Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching.
- Haliza Hamzah dan Joy Nesamalar Samuel. (2008). *Siri Pendidikan Guru: Pengurusan Bilik Darjah dan Tingkah Laku*. Selangor Darul Ehsan: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Kamarul Azmi Jasmi (2012). *Metadologi Pengumpulan Daya Dalam Penyelidikan Kualitatif*. Diakses daripada http://eprints.utm.my/41091/1/KamarulAzmiJasmi2012_MetodologiPengumpulanDataPenyelidikanKualitatif.pdf
- Lennie Barblett (2018). *Why play-based learning?* Diakses daripada <http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/our-publications/every-child-magazine/every-child-index/every-child-vol-16-3-2010/play-based-learning-free-article/>
- Noriati A. Rashid, Boon, P. Y. dan Sharifah Fakhriah Syed Ahmad (2009). *Siri Pendidikan Guru: Murid dan Alam Belajar*. Selangor: Darul Ehsan. Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Tan, M.Y.Y. (2012). *Kesan Penggunaan Aktiviti "Hands-On" dalam Proses Pembelajaran Sains Tahun Empat*. Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching