

## MENARIK MINAT, MENGUASAI MAKNA LAMBANG DAN MENILAI KEPENTINGAN JATA NEGARA BAGI MURID TAHUN 5 MENGGUNAKAN KAEDAH *PLAYCOOPER*

Karmila Mansur

*umie\_mardhatillah@yahoo.com*

### ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengkaji tentang kaedah *PlayCooper* bagi menarik minat, menguasai makna lambang dan menilai kepentingan Jata Negara. Kaedah *PlayCooper* merupakan gabungan kaedah bermain (*Play*) dan pembelajaran koperatif (*Cooper*) yang diringkaskan menjadi (*PlayCooper*). Seajar dengan itu, kajian ini juga dijalankan untuk menambah baik amalan pengajaran dan pembelajaran saya dalam mata pelajaran Sejarah bagi tajuk Jata Negara. Peserta kajian melibatkan diri saya sendiri dan dua orang murid Tahun 5 C dari sebuah sekolah rendah di Kuching. Cara pengumpulan data yang digunakan adalah pemerhatian berstruktur, soal selidik, analisis dokumen dan temu bual berstruktur. Data dianalisis menggunakan kaedah analisis kandungan dan analisis pola kemudian disemak dengan menggunakan triangulasi kaedah dan sumber. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kaedah *PlayCooper* berupaya menarik minat dan meningkatkan penguasaan murid bagi tajuk pembelajaran Jata Negara. Kaedah ini juga didapati berupaya mengasah kemahiran berfikir dan meningkatkan keyakinan murid. Namun demikian, terdapat tindakan susulan yang boleh dilaksanakan iaitu mengaplikasikan kaedah ini menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dan dikembangkan lagi bagi tajuk pembelajaran Sejarah yang lain pada masa akan datang.

**Kata kunci:** kaedah, *PlayCooper*, bermain, pembelajaran koperatif, Jata Negara

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to study the method called PlayCooper in attracting, mastering the significance and the meaning of this country's Coat of Arms. The PlayCooper method is a combination of play and cooperative learning which is summarized into "PlayCooper". In line with this, the study was also conducted to improve my teaching and learning practices for the topic of "Jata Negara" in History. The research participants involved are myself and two Primary 5C students from a primary school in Kuching. The method of collecting data used are structured observation, questionnaire, document analysis and structured interview. The data were analyzed using content analysis method and pattern analysis then revised using methods and sources triangulation. The findings show that PlayCooper's method has the potential to attract and increase the pupil's ability to learn the topic of "Jata Negara". This method is also found to be able to sharpen thinking skills and improve student's confidence. However, there is a follow-up action that can be applied that is to apply this method using information and communication technology (ICT) and further developed for other Historical learning topics in the future.*

**Key words:** Method, *PlayCooper*, play, cooperative learning, Coat of Arms

## Pengenalan

Semasa menjalani praktikum selama tiga bulan, isu yang saya hadapi adalah berhadapan dengan segelintir murid yang kurang berminat dan sukar menguasai pembelajaran bagi tajuk Jata Negara. Masalah yang dihadapi oleh murid berkenaan tajuk Jata Negara ialah sukar menjelaskan makna yang terdapat pada Jata Negara serta menilai akan kepentingannya sebagai identiti negara yang perlu dihormati. Berdasarkan situasi dan masalah yang saya alami ini, maka saya ingin menerokai kaedah PdP yang lebih berkesan untuk menarik minat dan membantu murid menguasai topik lambang Jata Negara kerana menurut Abu Bakar (1994), seseorang yang berminat dalam perkara yang dipelajari lazimnya akan menunjukkan kesungguhan dan pencapaian yang tinggi. Maka, saya sebagai seorang guru hendaklah hendaklah berusaha melaksanakan proses PdP yang mampu mencetuskan keseronokkan murid agar dapat menarik minat dan membantu murid menguasai sesuatu topik yang diajar. Walaupun proses PdP yang ingin dicetuskan perlu memberi keseronokkan kepada murid, namun perkara ini juga perlu mengambil kira aspek pembelajaran bermakna.

Pemerhatian dan catatan refleksi tersebut menterjemahkan kewujudan sesetengah murid yang enggan memberikan kerjasama semasa melakukan kerja kumpulan. Malah, terdapat juga murid yang memberi alasan tidak mempunyai pensel, tidak pandai membaca, semata-mata untuk mengelakkan diri daripada melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Kedudukan murid di dalam kelas adalah duduk secara berkumpulan dan bilangan dalam setiap kumpulan terdiri daripada empat hingga lima orang murid. Apabila murid diberikan tugas yang memerlukan perbincangan secara berkumpulan, murid yang tidak minat terhadap mata pelajaran Sejarah ini akan menunjukkan ciri-ciri negatif seperti membuat kerja lain, termenung, mengganggu rakan lain dan bercerita. Keadaan ini turut memberi implikasi kepada kawalan kelas. Walaupun teguran telah diberikan, namun tingkahlaku sedemikian masih berlaku. Di samping itu, apabila saya melaksanakan PdP tajuk lambang Jata Negara, saya dapati lebih separuh murid tidak dapat menjelaskan makna serta menilai kepentingan lambang Jata Negara

Terdapat beberapa kaedah pengumpulan data awal yang digunakan dalam penyelidikan tindakan ini. Antaranya ialah menggunakan instrumen pemerhatian berstruktur. Berikut merupakan dapatan pemerhatian yang dilakukan semasa proses PdP sedang dijalankan. *Rajah 1* menunjukkan antara tingkahlaku yang paling kerap dilakukan oleh Alan semasa saya sedang melaksanakan proses PdP di dalam kelas ialah berjalan dari satu tempat ke tempat yang lain. Sementara tingkahlaku yang kerap dilakukan oleh Abu ialah mengganggu murid lain secara fizikal dan mengasah pensel. Tingkahlaku yang dilakukan oleh kedua-dua murid ini pula ialah bercakap yang tiada kaitan dengan tugas yang diberi dan membuat kerja lain.

| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bercakap yang tiada kaitan dengan tugas yang diberi.</li> <li>2. Membuat kerja lain.</li> <li>3. Mencuba untuk menarik perhatian.</li> <li>4. Berjalan dari satu tempat ke tempat yang lain.</li> <li>5. Mengganggu murid lain secara fizikal.</li> <li>6. Berangan-angan.</li> <li>7. Melukis.</li> <li>8. Mengasah pensel.</li> <li>9. Tidur.</li> <li>10. Lain-lain aktiviti (seperti keluar bilik darjah).</li> </ol> |      |   |   |     |    |   |   |    |   |    |   |
|---|------|---|---|-----|----|---|---|----|---|----|---|
| Jadual Pemerhatian Tingkahlaku Murid semasa PdP Dijalankan.   |      |   |   |     |    |   |   |    |   |    |   |
| Nama Murid  | Skan |   |   |     |    |   |   |    |   |    |   |
|   | 1    | 2 | 3 | 4   | 5  | 6 | 7 | 8  | 9 | 10 | % |
| Alan  | /    | / |   | /// |    |   |   |    |   |    |   |
| Abu   | /    | / |   |     | // |   |   | // |   |    |   |

*Rajah 1.* Hasil pemerhatian tingkahlaku murid semasa PdP dijalankan.

Selain itu, saya juga menggunakan refleksi PdP yang lalu untuk membuat penilaian semula ke atas amalan PdP yang telah dilaksanakan. *Rajah 2* dan *Rajah 3* merupakan refleksi kelemahan perancangan dan pelaksanaan sesi PdP.

| KELEMAHAN / KEKURANGAN<br>PERANCANGAN DAN PELAKSANAAN SESI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN                              |  |
|---|--|
| - kawalan kelas semasa sesi pembentangan jawapan masih lemah kerana ada seketengah kumpulan yang tidak bekerjasama. |  |
| - Ada murid tidak melakukan kerja kerana tidak membawa pensel sebagai akses, dan tidak pandai menulis.              |  |

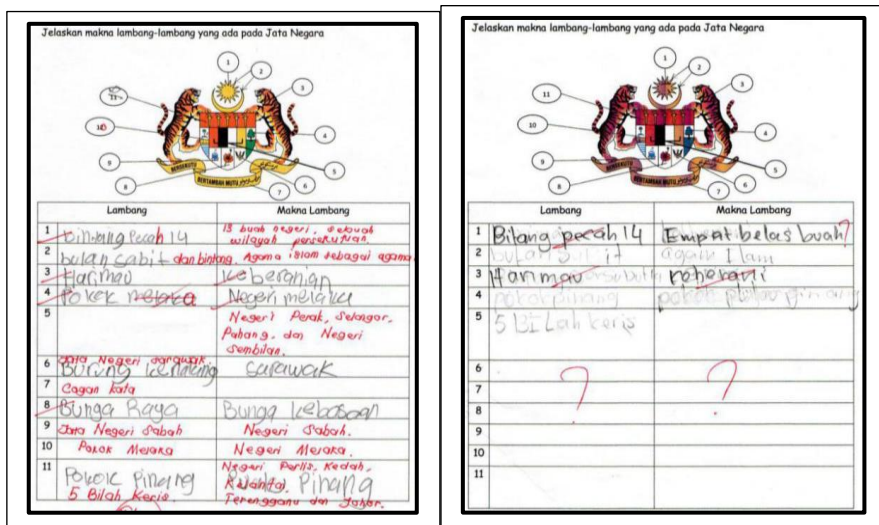
*Rajah 2.* Catatan refleksi pada RPH Tahun 5C bertarikh 09 Ogos 2016.

| KELEMAHAN / KEKURANGAN<br>PERANCANGAN DAN PELAKSANAAN SESI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN   |  |
|--|--|
| Kelemahan adp pada kali ini adalah disebabkan oleh tindakan beberapa orang murid yang bertindak bising dan mengganggu suasana pembelajaran. Oleh itu, pembentangan tidak dapat dijalankan dengan baik. |  |

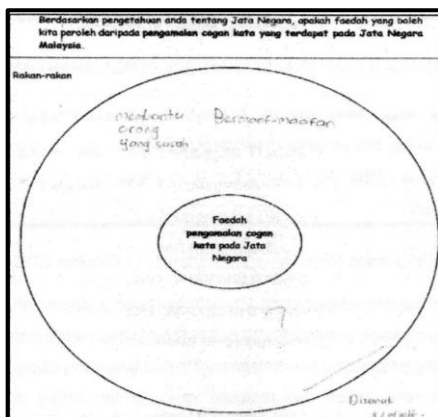
*Rajah 3.* Catatan refleksi pada RPH Tahun 5C bertarikh 18 Ogos 2016.

Berdasarkan pemerhatian berstruktur *Rajah 1* dan catatan refleksi pada *Rajah 2* dan *Rajah 3*, dapat dilihat bahawa saya berhadapan dengan masalah beberapa orang murid yang tidak melakukan tugas, membuat bising dan mengganggu suasana pembelajaran. Tingkah laku yang ditunjukkan oleh murid ini dizahirkan lantaran rasa bosan dan motivasi yang rendah ketika proses PdP sedang berlangsung. Kenyataan tersebut adalah bersandarkan pada kenyataan Abdul Ghani Abdullah (2009) yang menyatakan bahawa pelajar yang tidak berminat atau pun mengikuti pelajaran di dalam bilik darjah menunjukkan kelakuan nakal seperti tidak menumpukan perhatian pada pengajaran guru dengan bertindak membuat bising, tidak dapat duduk diam dan bergerak ke sana sini mengganggu pelajar lain.

*Rajah 4* dan *5* merupakan hasil lembaran kerja peserta kajian bagi tajuk Jata Negara yang telah disemak. Analisis lembaran kerja menunjukkan Alan dan Abu tidak dapat menguasai makna lambang Jata Negara dan menilai kepentingan Jata Negara.



Rajah 4. Hasil lembaran kerja peserta kajian tentang makna Jata Negara



Rajah 5. Hasil lembaran kerja murid bagi penerapan nilai kewarganegaraan

Berdasarkan lembaran kerja tersebut, dapat dilihat bahawa peserta kajian tidak dapat menjawab lembaran kerja yang diberikan oleh guru dengan baik. Ini menunjukkan murid tidak dapat menguasai tajuk lambang Jata Negara walaupun PdP yang dilaksanakan menggunakan kaedah visual iaitu menggunakan gambar dan penerangan sebagai bahan bantu belajar. Dapatan daripada lembaran kerja juga menunjukkan murid tidak dapat menjelaskan makna lambang Jata Negara.

Bertitik tolak daripada itu, kajian ini hendak mengaplikasikan satu inovasi dari segi kaedah PdP yang dikenali sebagai kaedah *PlayCooper*. Kaedah *PlayCooper* ini akan menggabungkan dua kaedah secara serentak iaitu menggunakan kaedah permainan (*Play*) dan kaedah pembelajaran koperatif (*Cooper*).

### Fokus Kajian

Fokus kajian adalah untuk menarik minat dan meningkatkan penguasaan murid bagi topik lambang Jata Negara. Pemilihan fokus kajian ini adalah atas pertimbangan beberapa perkara. Pertimbangan pertama adalah dari aspek kebolehtadbiran. Mohd Mahzan Awang et. al, (2013) berpendapat bahawa pengajaran

dan pembelajaran Sejarah tanpa unsur kreatif akan menyebabkan Sejarah itu diajar mendatar sahaja yang akhirnya membawa kepada rasa bosan dan kurang minat dalam kalangan murid. Ini akan menyebabkan murid tidak dapat menguasai sesuatu topik yang diajar. Lantaran daripada itu murid menunjukkan sikap-sikap negatif semasa saya mengajar di dalam kelas.

Pertimbangan yang kedua pula adalah dari aspek kepentingan kajian ini dilakukan. Anuar Ahmad et. al, (2009) menyetujui isu bahawa dalam kalangan pelajar mata pelajaran Sejarah kurang mendapat tempat di hati mereka kerana dikatakan membosankan dan padat dengan fakta-fakta. Maka, kajian ini penting dilakukan untuk mengubah persepsi tersebut kerana mata pelajaran Sejarah merupakan salah satu daripada mata pelajaran yang begitu penting dalam menyemai identiti rakyat Malaysia. Penghayatan nilai akan diterapkan melalui minat dan keupayaan murid untuk menjelaskan dan menilai kepentingan lambang Jata Negara, akan membantu murid menghayati serta berbangga dengan lambang Jata Negara sebagai identiti negara.

Pertimbangan yang seterusnya adalah dari aspek kebolegunaan. Salah satu fungsi kajian ini adalah untuk menjadi sumber rujukan kepada guru-guru lain yang menghadapi isu yang sama. Guru dapat mengajarkan tajuk lambang dan makna lambang Jata Negara dengan lebih mudah kerana murid akan menerokai sendiri pembelajaran tersebut menerusi permainan Kembara Jata Negara. Di samping itu, murid juga boleh membentuk pengetahuan tentang lambang dan makna lambang Jata Negara yang mereka terokai sendiri. Dari aspek penekanan nilai Sejarah pula, PK melalui aktiviti *Team-Word-Web* boleh digunakan oleh guru untuk menerapkan Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) murid.

### **Objektif Kajian**

Kajian ini bertujuan untuk menarik minat, menguasai makna dan menilai kepentingan Jata Negara menggunakan kaedah *PlayCooper*. Sejalan dengan itu, kajian ini juga dijalankan untuk menambah baik amalan PdP saya dalam mata pelajaran bagi tajuk berkenaan.

### **Soalan Kajian**

Kajian ini dijalankan untuk menjawab dua soalan berikut:

- a. Sejauh manakah kaedah *PlayCooper* mampu menarik minat, membantu murid menguasai makna lambang dan menilai kepentingan menghormati Jata Negara.
- b. ii. Adakah kaedah *PlayCooper* boleh membantu memperbaiki amalan PdP guru dalam mengajar tajuk Lambang Jata Negara?

### **Peserta Kajian**

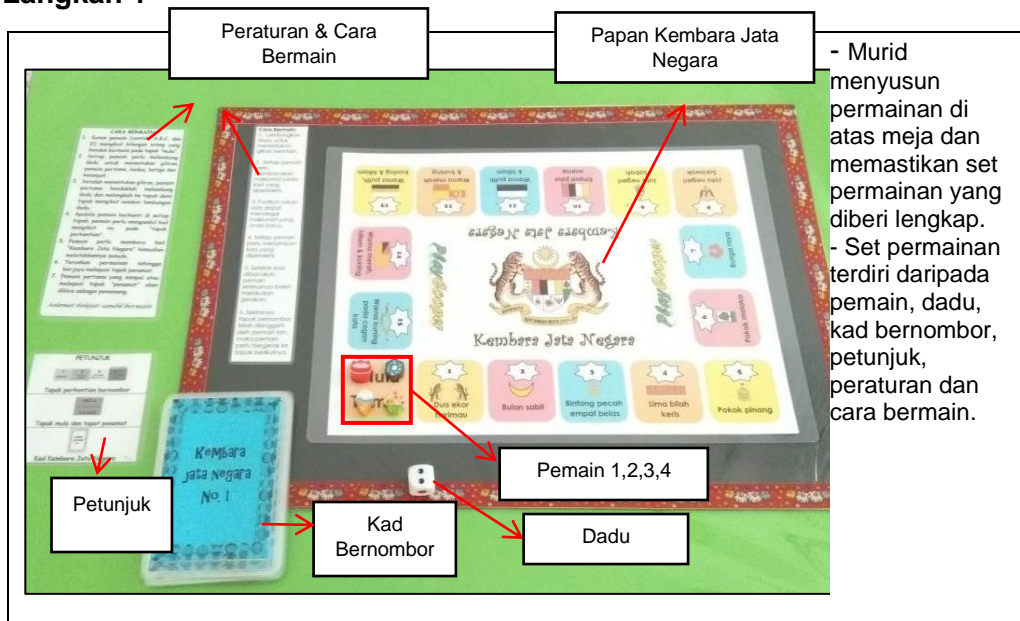
Peserta kajian terdiri daripada saya sendiri. Selain itu, kajian ini juga melibatkan dua orang murid lelaki Tahun 5C iaitu Alan dan Abu (bukan nama sebenar) yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Antaranya ialah menunjukkan tingkah laku negatif semasa proses PdP sedang berlangsung seperti mengganggu rakan lain yang sedang membuat kerja, membuat bising, dan tidak melakukan tugas yang beri oleh guru. Saya juga telah melakukan semakan lembaran kerja murid dan saya mendapati bahawa kedua-dua murid ini sesuai menjadi peserta kajian dengan harapan mereka meminati dan mampu menguasai pembelajaran Sejarah yang bertajuk Jata Negara.

## Tindakan Yang Dijalankan

### Langkah-langkah PdP

Peserta kajian diberi masa bermain permainan Kembara Jata Negara lebih kurang dalam masa 20 minit. Jadual 3 merupakan cara-cara bermain Kembara Jata Negara. Berikut adalah cara-cara bermain permainan Kembara Jata Negara.

#### Langkah 1



Rajah 1. Langkah 1 bermain Kembara Jata Negara

#### Langkah 2



Rajah 2. Langkah 2 bermain Kembara Jata Negara



**Langkah 3**

- Setelah murid selesai bermain, murid diminta mengisi makna lambang-lambang yang telah disusun secara rawak.

- Makna lambang diisi menggunakan kad bernombor.

Rajah 3. Langkah 3 bermain Kembara Jata Negara

**Langkah 4**

Setelah itu, murid diberikan lembaran kerja secara individu. Murid menyiapkannya dalam masa 10 minit.

|    | Lambang | Makna Lambang |
|----|---------|---------------|
| 1  |         |               |
| 2  |         |               |
| 3  |         |               |
| 4  |         |               |
| 5  |         |               |
| 6  |         |               |
| 7  |         |               |
| 8  |         |               |
| 9  |         |               |
| 10 |         |               |
| 11 |         |               |

Rajah 4. Langkah 4 bermain Kembara Jata Negara

Sebagai aktiviti susulan, peserta kajian akan diberi tugasan berkaitan dengan permainan Kembara Jata Negara dan pengkaji akan memberikan arahan tentang tugasan. Tugasan ini mengaplikasikan salah satu bentuk PK iaitu *Team-Word-Web*. Setiap ahli dalam kumpulan perlu menuliskan idea masing-masing untuk menunjukkan sumbangan idea daripada setiap ahli kumpulan. Dengan adanya aktiviti sebegini, maka pembelajaran bermakna juga dapat dibentuk melalui penerapan standard pembelajaran K9.1.4 iaitu menyatakan kepentingan menghormati Jata Negara. Melalui aktiviti ini juga, aras pemikiran peserta kajian akan diuji kerana mereka perlu mengemukakan pendapat mereka yang tersendiri.

### **Kaedah Mengumpul, Menganalisis dan Menyemak Data**

Terdapat empat Teknik pengumpulan data bagi kajian yang dijalankan iaitu pemerhatian berstruktur, soal selidik, analisis dokumen dan temu bual. Analisis kandungan telah digunakan bagi menganalisis data yang dikumpul melalui pemerhatian, dokumen seperti refleksi pada RPH, lembaran kerja murid dan data temu bual. Cara melaksanakan analisis kandungan ini adalah dengan membaca data secara berulang-ulang untuk mendapatkan gambaran umum bagi tujuan menginterpretasi. Kemudian, langkah melabel dan mengkategorikan mengikut tema dilakukan untuk menjawab soalan kajian.

Selain itu, analisis pola berdasarkan tema daripada kategori-kategori yang dibentuk melalui pemerhatian, lembaran kerja, refleksi RPH dan temu bual bersama murid, guru pembimbing, dan rakan sepraktikum turut dilakukan. Melalui analisis ini, saya menganalisis pola perasaan seperti minat, seronok, memotivasikan, dan mengelirukan oleh murid terhadap kaedah *PlayCooper* yang dijalankan. Data dianalisis berdasarkan pengkategorian pola perasaan minat atau tidak minat. Selain itu, analisis kandungan dibuat untuk mengenalpasti kemampuan murid menjelaskan lambang dan makna lambang serta menilai kepentingan menghormati Jata Negara. Data yang diperolehi daripada soal selidik akan dianalisis untuk menjawab soalan yang berkaitan dengan persoalan kajian. Setelah dianalisis, data akan dijelmakan dalam bentuk peratusan (carta pai) dan jadual taburan kekerapan (carta bar). seterusnya, saya akan menghuraikan data-data pada bahagian dapatan kajian.

Triangulasi kaedah adalah bersesuaian dengan fokus kajian yang memfokuskan kaedah *PlayCooper* dalam menarik minat dan penguasaan murid dalam mata pelajaran Sejarah. Menggunakan triangulasi kaedah ini, saya mengumpul maklumat aspek-aspek yang telah difokuskan melalui instrumen seperti pemerhatian, soal selidik, analisis dokumen dan temu bual. Menggunakan triangulasi sumber, saya juga mendapatkan maklumat dan pandangan daripada sumber-sumber informasi yang berlainan. Sumber-sumber informasi terdiri daripada pengkaji sendiri, murid, guru pembimbing dan rakan sepraktikum. Triangulasi sumber mendapat sokongan Krathwohl (1993) bahawa triangulasi adalah proses menggunakan lebih daripada satu sumber untuk menentukan kesahihan daripada sumber yang berbeza dan menggunakan kaedah pengumpulan data yang berbeza.

### **Dapatan Kajian**

Dapatan kajian ini dibincangkan melalui cara pengumpulan data yang telah dijalankan iaitu data temu bual, analisis dokumen, dan soal selidik. Setelah mengaplikasikan kaedah *PlayCooper*, didapati kaedah ini mampu menarik minat dan menimbulkan motivasi peserta kajian untuk mempelajari Sejarah.



### Analisis Data Temu bual

Transkrip temubual dianalisis dengan cara mengenalpasti pola perasaan seperti minat, seronok, memotivasikan, dan mengenalpasti tingkahlaku murid terhadap kaedah PlayCooper yang dijalankan. Temubual bersama Abu mendapati Abu menyatakan bahawa permainan *PlayCooper* “best” dan “tak bosan” serta “saya dapat main”. Dapatan data temu bual dengan Alan pula menunjukkan Alan juga seronok dengan permainan tersebut dan ia menyatakan tema “minat dan seronok” serta “tidak mengantuk”.

Kesan kaedah *PlayCooper* kepada murid dibahagikan kepada tiga kategori iaitu pola perasaan murid, tingkahlaku murid yang baik, dan kandungan pembelajaran. Bagi pola perasaan, didapati Alan dan Abu menunjukkan minat terhadap mata pelajaran Sejarah kerana mereka berasa seronok dapat bermain. Perkara ini dapat dilihat melalui temubual bersama Alan dan Abu menunjukkan pola perasaan seronok yang diterjemahkan melalui perkataan “best” iaitu keseronokan yang dialami oleh Alan dan Abu semasa bermain Kembara Jata Negara. Malah, Abu mengatakan bahawa dia tidak berasa mengantuk semasa belajar. Tingkahlaku tersebut bermaksud tingkahlaku yang baik kerana murid tidak rasa mengantuk sehingga membolehkannya merasai keseronokan dan bersemangat untuk belajar. Apabila ditanya tentang pendapat mereka sekiranya kaedah ini digunakan oleh guru pada pembelajaran di masa akan datang mereka menjawab ya dengan serentak. Hal ini menunjukkan mereka bersetuju jika kaedah ini terus diguna pakai pada pembelajaran berikutnya. Jadual 1 menunjukkan beberapa tema yang diperolehi daripada temu bual yang dijalankan.

Jadual 1

*Kategori dan pola tema dapatan data temu bual mengenai kaedah PlayCooper*

| <b>Kategori</b>  | <b>Tema</b>                 |
|--|-----------------------------|
| Best<br>Seronok bermain<br>Tidak bosan<br>Seronok jika kaedah dilaksanakan pada pembelajaran akan datang<br>Saya minat | Pola Perasaan Minat         |
| Tidak rasa mengantuk<br>Bermain dalam kumpulan   | Tingkahlaku Murid Yang Baik |
| Menjelaskan makna Belajar pasal Jata Negara<br>Menjelaskan maksud lambang Pokok Melaka                                 | Kandungan Pembelajaran      |

Dapatan data dalam *Jadual 1* menunjukkan penggunaan kaedah *Playcooper* berjaya meningkatkan amalan pedagogi guru dalam mengajar tajuk Jata Negara. Ini kerana kaedah *Playcooper* telah berjaya menarik minat peserta kajian terhadap PdP guru bagi tajuk Jata negara. Bukan itu saja, malah berjaya membantu peserta kajian menjelaskan makna dan maksud pada Jata Negara.

Temu bual juga dijalankan dengan guru pembimbing dan rakan sepraktikum mengenai permainan kaedah *Playcooper*. Beberapa tema dikenal pasti menunjukkan guru pembimbing dan rakan sepraktikum bersetuju penggunaan *Playcooper* berjaya membantu murid menguasai makna dan kepentingan Jata Negara seperti dalam *Jadual 2*.

Jadual 2

*Tema Dapatan Temu Bual dengan Guru Pembimbing dan Rakan Sepraktikum*

| Kategori  | Tema                                   |
|---|--|
| Kaedah yang bagus<br>Permainan<br>Pembelajaran koperatif<br>Berjaya menarik minat murid<br>Nampak murid termotivasi   | Kaedah PdP                             |
| Murid sebut 'waw'<br>Murid melibatkan diri<br>Murid aktif bermain<br>Murid tidak keluar ke tandas<br>Murid berbincang<br>Murid tidak mengganggu rakan<br>Murid buat kerja | Tingkhilaku murid minat Sejarah        |
| Jata Negara   | Kandungan pengajaran /<br>pembelajaran |

### Dapatan Data Analisis Dokumen

Dapatan data temu bual ditriangulasikan dengan dapatan data secara pemerhatian. Analisis dokumen dilakukan menggunakan data yang diperolehi melalui pemerhatian berstruktur dan lembaran kerja murid secara individu dan berkumpulan.

### Pemerhatian

Borang pemerhatian berstruktur telah saya edarkan kepada guru pembimbing dan rakan praktikum semasa menyelia inovasi kaedah *PlayCooper* yang saya laksanakan. Pemerhatian tersebut memfokuskan sama ada tingkah laku negatif yang disenaraikan ada berlaku atau tidak berlaku kerana dapatan data awal saya mendapati peserta kajian melakukan tingkhilaku negatif tersebut semasa saya melaksanakan PdP di dalam kelas. Berikut merupakan hasil pemerhatian tingkhilaku oleh guru pembimbing dan rakan praktikum semasa menyelia pelaksanaan kaedah *PlayCooper* seperti dalam *Rajah 5*.

| Tingkhilaku             | Alan |       | Abu |       |
|-------------------------|------|-------|-----|-------|
|                         | Ada  | Tiada | Ada | Tiada |
| Bercakap perkara lain   |      | /     |     | /     |
| Membuat kerja lain      |      | /     |     | /     |
| Berjalan ke tempat lain |      | /     |     | /     |
| Mengganggu rakan        |      | /     |     | /     |
| Mengasah pensel         |      | /     |     | /     |

*Rajah 5.* Pemerhatian berstruktur tingkhilaku negatif murid semasa kaedah *PlayCooper* dilaksanakan

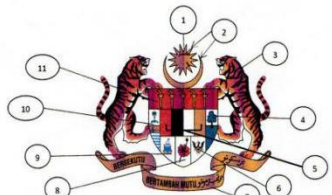
Dapatan pemerhatian pada *Rajah 5* menunjukkan bahawa tidak berlaku tingkah laku negatif murid sebagaimana yang berlaku sebelum inovasi kaedah *PlayCooper* dilaksanakan. Dapatan ini mengukuhkan lagi fakta di mana kaedah ini mampu menarik minat murid kerana murid telah mengubah tingkhilaku negatif kepada tingkhilaku positif. Pada masa yang sama, kaedah ini juga mampu membantu murid menguasai standard pembelajaran menyatakan lambang dan makna lambang Jata Negara serta dapat menilai akan kepentingan Jata Negara untuk dihormati kerana

pembelajaran berlaku dengan lebih baik apabila murid bersikap positif dan memberikan fokus terhadap pengajaran guru.

### Lembaran Kerja Murid

Berikut pula merupakan dapatan analisis dokumen lembaran kerja yang telah disemak selepas inovasi kaedah *PlayCooper* dijalankan. Dapatan dianalisis dengan cara membandingkan hasil lembaran kerja Alan dan Abu sebelum dan selepas inovasi dijalankan seperti yang ditunjukkan dalam *Rajah 6 dan 7*.


Jelaskan makna lambang-lambang yang ada pada Jata Negara



| Lambang                   | Makna Lambang      |
|---------------------------|--------------------|
| 1 Bilang pecah 14         | Empat belas buah   |
| 2 bulat sabit dan bintang | agama Islam        |
| 3 harimau                 | keberanian         |
| 4 petak melaka            | petak pulau pinang |
| 5 5 Bilah keris           |                    |
| 6                         | ?                  |
| 7                         | ?                  |
| 8                         |                    |
| 9                         |                    |
| 10                        |                    |
| 11                        |                    |

**Sebelum**

Jelaskan makna lambang-lambang yang ada pada Jata Negara

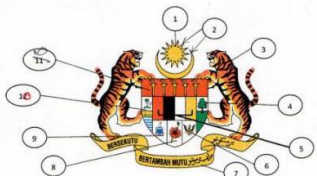


| Lambang                   | Makna Lambang                                      |
|---------------------------|--|
| 1 Bintang petah 14        | 13 buah Negeri 1 wilayah                           |
| 2 bulat sabit dan bintang | Persatuan <del>Persekutuan</del> Agama Islam rasmi |
| 3 harimau                 | keberanian   |
| 4 petak melaka            | melaka   |
| 5 4 Jalur warna           | Pahang, selangor, Perak, Negeri sembilan           |
| 6 jata negeri sarawak     | Sarawak  |
| 7 cogan kata              | Berserutu Bertambah Mutu                           |
| 8 Bunga Raya              | Bunga Kebangsaan                                   |
| 9 Jata Negeri Sabah       | Negeri Sabah                                       |
| 10 petak pinang           | Negeri pulau pinang                                |
| 11 5 Bilah keris          | Johor, Kelantan, Kedah, Perlis, Terengganu         |

**Selepas**

Rajah 6. Hasil lembaran kerja Abu sebelum dan selepas inovasi dijalankan


Jelaskan makna lambang-lambang yang ada pada Jata Negara



| Lambang                              | Makna Lambang  |
|--------------------------------------|--|
| 1 <del>Bintang Pecah 14</del>        | 13 buah negeri, sebuah wilayah persekutuan           |
| 2 <del>Bulan cabit dan bintang</del> | Islam sebagai agama                                  |
| 3 <del>Harimau</del>                 | keberanian   |
| 4 <del>Pakok Melaka</del>            | Negeri Melaka  |
| 5                                    | Negeri Perak, Selangor, Pahang, dan Negeri Sembilan. |
| 6 <del>Jata Negeri Sarawak</del>     | Sarawak  |
| 7 <del>Cogan kata</del>              |  |
| 8 <del>Bunga Raya</del>              | Bunga Kebesaran                                      |
| 9 <del>Jata Negeri Sabah</del>       | Negeri Sabah.  |
| 10 <del>Pakok Melaka</del>           | Negeri Melaka.                                       |
| 11 <del>Pulau Pinang</del>           | Negeri Pulau Pinang                                  |
| 5 <del>Bilah Keris</del>             | Kedah, Kelantan, Terengganu dan Johor.               |

**Sebelum**

Jelaskan makna lambang-lambang yang ada pada Jata Negara



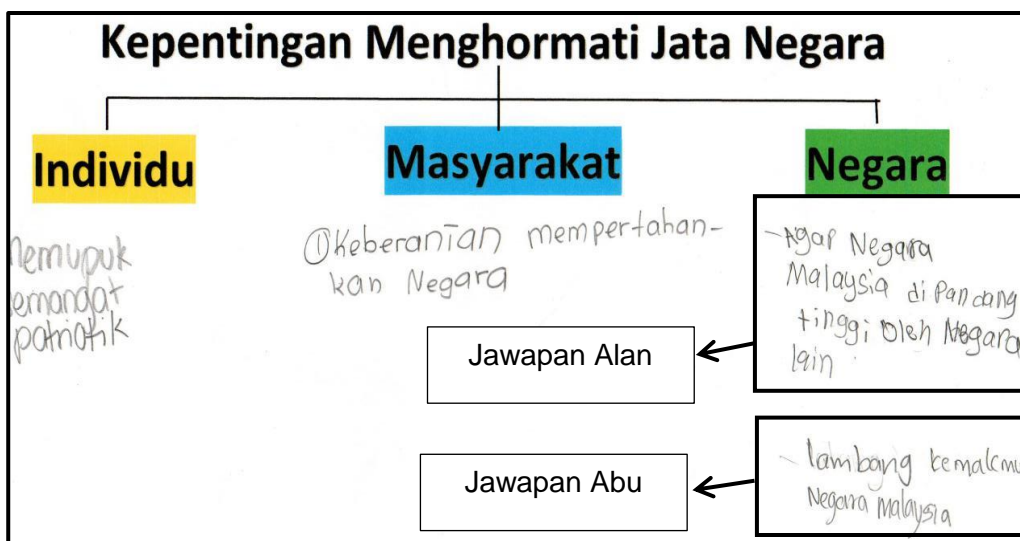
| Lambang                              | Makna Lambang                              |
|--------------------------------------|--|
| 1 <del>bintang Pecah 14</del>        | 13 buah Negeri, 1 wilayah persekutuan      |
| 2 <del>bulan sabit dan bintang</del> | Islam sebagai agama Islam                  |
| 3 <del>Harimau</del>                 | keberanian                                 |
| 4 <del>Pakok Melaka</del>            | Negeri Melaka                              |
| 5 <del>Empat Jalut Wang</del>        | Perak, Negeri Sembilan, Pahang, Selangor   |
| 6 <del>Jata Negeri Sarawak</del>     | Negeri Sarawak                             |
| 7 <del>Cogan kata</del>              | Bersekutu Bertambah Mutu                   |
| 8 <del>Bunga Raya</del>              | bunga kebesaran                            |
| 9 <del>Jata Negeri Sabah</del>       | Negeri Sabah                               |
| 10 <del>Pakok Pinang</del>           | Negeri Pulau Pinang                        |
| 11 <del>5 bilah keris</del>          | Kedah, Terengganu, Perlis, Johor, Kelantan |

**Selepas**

Rajah 7. Hasil lembaran kerja Alan sebelum dan selepas inovasi dijalankan

Melalui dapatan hasil lembaran kerja murid, didapati bahawa berlaku peningkatan hasil pencapaian murid sebagaimana yang dapat dilihat pada *Rajah 6* dan *Rajah 7* di atas. Peserta kajian berjaya menjawab makna lambang Jata Negara selepas guru mengajar dengan menggunakan kaedah *Playcooper*. Kajian Mohd Burhan et. al (2016) menyatakan terdapat hubungan yang positif di antara hubungan guru dengan pencapaian akademik murid. Dalam kajian ini, hubungan positif antara guru dan murid dipupuk melalui kaedah *PlayCooper* yang memberi peluang kepada murid meneroka pembelajaran dengan sendiri melalui permainan Kembara Jata Negara dan PK sehingga membolehkannya menguasai pembelajaran lambang dan makna lambang Jata Negara. Tindakan ini membuatkan murid fokus untuk bermain dan pada masa yang sama mereka fokus untuk belajar. Hasilnya murid dapat menjawab lembaran kerja dengan lebih baik berbanding sebelumnya.

Seterusnya, hasil pembelajaran yang membuktikan bahawa murid mampu menilai kepentingan menghormati Jata Negara pula boleh dilihat melalui dapatan lembaran kerja murid secara berkumpulan yang dilaksanakan mengikut salah satu bentuk PK iaitu aplikasi *Team-Word-Web*. Berikut merupakan hasil lembaran kerja murid yang mengaplikasikan PK.



Rajah 8. Hasil lembaran kerja yang mengaplikasikan PK

Aktiviti *Team-Word-Web* memberi peluang kepada murid berbincang sesama ahli kumpulan untuk menjawab soalan yang dikemukakan. Aktiviti ini mampu meningkatkan keupayaan berfikir dalam kalangan peserta kajian kerana idea-idea mereka akan bincangkan secara bersama kemudian setiap seorang akan menuliskan idea di kertas jawapan. Analisis hasil kerja murid menunjukkan bahawa murid mencapai tahap menilai kerana murid berusaha membuat penilaian betapa pentingnya menghormati Jata Negara kepada individu, masyarakat dan negara sehingga menjadi lambang yang perlu dihormati. Jawapan yang diberikan oleh Alan adalah supaya Malaysia dipandang tinggi oleh negara lain sementara Abu pula berpendapat kerana kemakmuran negara Malaysia. Kedua-dua peserta kajian ini mampu menilai kepentingan menghormati Jata Negara terhadap negara. Keupayaan mengutarakan pandangan sebegini menunjukkan murid juga mencapai tahap penghayatan Sejarah. Dengan cara ini, guru berpeluang menerapkan KBAT dan nilai kewarganegaraan dalam pembelajaran Sejarah.

### Refleksi

Setelah mengaplikasikan kaedah *PlayCooper* bagi tajuk pembelajaran Jata Negara, terdapat beberapa kekuatan yang membantu memperbaiki amalan PdP saya. Antaranya ialah saya mendapati bahawa kaedah ini mampu meningkatkan minat murid mempelajari mata pelajaran Sejarah khususnya bagi tajuk Jata Negara. Bahan PdP yang menarik bukan sekadar berkesan, tetapi menarik minat murid untuk terus terlibat dengan pembelajaran (Marisson, 2011). Dalam kajian ini, kaedah *PlayCooper* mampu meningkatkan minat murid dibuktikan dengan adanya penglibatan murid semasa proses PdP sedang berlangsung. Kesannya, saya juga dapat mengawal tingkah laku murid ke arah yang lebih positif seperti mengubah tingkah laku murid daripada mengganggu rakan kepada berkerjasama dalam kumpulan. Murid bekerjasama secara berkumpulan melalui dua aktiviti iaitu semasa bermain Kembara Jata Negara dan semasa menyelesaikan aktiviti *Team-Word-Web*.

Menerusi perbincangan yang murid telah lakukan, murid juga kelihatan lebih berkeyakinan berkongsi jawapan dengan ahli kumpulan yang lain apabila diminta oleh guru membentangkan hasil tugasan. Dapatan ini menunjukkan bahawa kaedah *PlayCooper* telah berjaya mengurangkan jurang di mana murid tidak berminat dan

tidak berani mengemukakan pandangan atau menjelaskan dan pendapat tentang kepentingan menghormati Jata Negara sebelum inovasi ini dijalankan membolehkan murid menghurai dengan cara mengaplikasikan kemahiran berfikir aras menilai tentang kepentingan menghormati Jata Negara.

Selain PK boleh membentuk keyakinan murid, kaedah bermain yang dilaksanakan menggunakan kaedah *PlayCooper* juga dapat mengasah kemahiran berfikir sehingga membantu murid menjawab lembaran kerja yang diedarkan oleh guru. Dapat ini bertepatan dengan dapat kajian oleh Aliza dan Zamri (2016), yang mendapati semasa bermain murid dengan bahan, mereka bermain dengan idea dan mengubah idea-idea ini melalui pemikiran. Pada masa yang sama, keyakinan murid menjawab lembaran kerja turut dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlaku semasa murid bermain Kembara Jata Negara.

### **Cadangan Tindakan Susulan**

Bagi meneruskan kajian ini pada masa akan datang, terdapat beberapa perkara yang boleh dilakukan bagi mengembangkan atau menambah baik kajian ini. Antaranya ialah menambah baik kajian ini dengan mengaplikasikan cadangan yang telah diberikan oleh guru pembimbing iaitu menambah baik kaedah ini dengan cara mengaplikasikannya menggunakan TMK. Rakan praktikum saya pula mencadangkan agar kaedah ini dikembangkan lagi bagi tajuk mata pelajaran Sejarah yang lain. Antara langkah yang boleh saya laksanakan bagi menambah baik kajian ini adalah menggunakan perisian komputer yang sedia ada untuk menerapkan elemen bermain dan PK secara serentak. Pemilihan tajuk pelajaran bagi pelaksanaan kajian di masa akan datang juga perlu mengambil kira aspek kesukaran murid untuk menguasai fakta-fakta Sejarah kerana banyak lagi tajuk-tajuk pelajaran mata pelajaran Sejarah Sekolah Rendah yang boleh dikaji dan boleh digunakan sebagai salah satu usaha untuk menambah baik amalan PdP guru serta membantu meningkatkan penguasaan murid dalam mata pelajaran Sejarah.

### **RUJUKAN**

- Abu Bakar Nordin. (1994). *Reformasi Pendidikan dalam Menghadapi Cabaran 2020*. Kuala Lumpur: Cetaktama Press.
- Aliza Ali dan Zamri Mahamod. (2016). Pembangunan dan Kebolegunaan Modul Berasaskan Bermain Bagi Pembelajaran Kemahiran Bahasa Melayu Kanak-kanak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. Vol.6, Bil.1 (16-29).
- Anuar Ahmad, Siti Haishah Abdul Rahman dan Nur Atiqah T. Abdullah. (2009). Keberkesanan Penggunaan Animasi Statik Berdialog dalam Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Pendidikan Serantau ke-4*: 14-25.
- Krathwohl, F.N. (1993). *Foundation of Behavioral Research: An Integrated Approach*. New York: Logman.
- Morrison, G.R., Ross, S.M., Kempt, J.E. & Kalman, H.K. (2011). *Designing effective instruction*. New York: John, Wiley & Sons.
- Mohd Burhan N., Tamuri A H, & Mohd Nordin N. (2016). Pembinaan Hubungan di antara Guru dengan Pelajar in *Technical and Social Science Journal (TSSJ)*, 5(1): 138-148.
- Mohd Mahzan Awang, Abdul Razaq Ahmad, Jamalul Lail Abdul Wahab & Nordin Mamat. (2013). Effective teaching strategies to encourage learning behaviour. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 8(2), 35-40.