

VTA-TJS : MEMBANTU MENINGKATKAN KEMAHIRAN MENINGGAT SIRAH NABI MUHAMMAD SAW PEMIMPIN AGUNG

FARAH HAZWANI BINTI EFFINDI
farahwanie@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Sirah amat penting untuk dikuasai oleh murid-murid seawal di sekolah rendah lagi. Hal ini kerana dengan mempelajari dan memahami sirah nabawiyah murid dapat membina jati diri Islam yang sebenar dengan mencontohi qudwah hasanah yang dipelajari dari Nabi Muhammad SAW. Kajian ini bertujuan untuk membantu murid mengingat fakta-fakta Sirah berkaitan dengan Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung dengan menggunakan pendekatan didik hibur iaitu menggabungkan penggunaan ilustrasi video tanpa suara dan permainan Tangga Jutawan Sirah terhadap empat orang murid Tahun 5 sebagai peserta kajian. Pemilihan peserta kajian ini adalah berdasarkan pemerhatian, tinjauan awal dan keputusan ujian sebelum tindakan yang telah dijalankan semasa praktikum. Pengkaji mengumpul, menganalisis dan menyemak data melalui pemerhatian, ujian sebelum tindakan, ujian selepas tindakan, temu bual dan soal selidik. Dapatan kajian dianalisis menggunakan kekerapan, peratusan dan analisis kandungan. Pengkaji menggunakan triangulasi kaedah, sumber dan masa dalam proses penyemakan dan pengesahan data yang diperolehi. Purata peratusan peningkatan peserta kajian dalam Ujian Selepas Tindakan 2 telah meningkat sebanyak 63.3%. Hal ini menunjukkan peserta kajian mampu memahami dan mengingati fakta sirah yang telah dipelajari. Selain itu, ianya juga mampu menambah baik amalan pengajaran saya. Kajian ini berupaya untuk dikembangkan lagi pada sesi akan datang dengan menjalankannya ke atas tajuk lain dalam bidang Sirah Pendidikan Islam bagi mencapai hasil yang lebih optimum.

Kata kunci: *Sirah nabawiyah, qudwah hasanah, didik hibur, ilustrasi video tanpa suara, permainan Sirah.*

PENGENALAN

Konteks

Saya adalah guru pelatih Pengajian Agama Ambilan Jun 2014 yang telah menjalani praktikum di SK Tunas Indah (bukan nama sebenar) yang terletak di Kuching. Semasa menjalani praktikum di sekolah ini, saya telah diberikan amanah untuk mengajar murid Pendidikan Islam bagi Tahun 5 Cempaka yang terdiri daripada 35 orang murid. Kesemua murid ini mempunyai perbezaan tahap akademik yang boleh saya kelaskan kepada tiga tahap iaitu cemerlang, sederhana dan lemah. Oleh itu, adalah penting bagi saya untuk menyediakan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang boleh memenuhi kesemua tahap murid yang diajar. Menurut Fadhlina (2012), proses PdP Pendidikan Islam yang berkesan dapat dinilai dalam aspek perancangan pengajaran, pengurusan bilik darjah, gaya dan strategi pengajaran, kaedah penilaian pengajaran, menjaga hubungan baik guru dan pelajar serta pengaplikasian teknologi dalam PdP. Oleh itu, saya telah berusaha untuk menyediakan proses PdP yang berkesan berdasarkan aspek ini agar dapat mendatangkan pembelajaran yang bermakna dalam diri setiap murid yang diajar.

Refleksi Pengajaran Dan Pembelajaran

Berdasarkan pengalaman berpraktikum yang lepas, saya mendapati terdapat perkaitan antara tahap penguasaan murid dalam tulisan Jawi dengan pencapaian

dalam Pendidikan Islam di mana hasil analisis markah ujian pertengahan tahun menunjukkan markah bagi kedua-dua subjek ini tidak jauh berbeza. Hal ini turut disokong oleh kajian yang telah dilakukan oleh Nik Rosila (2007) yang menyatakan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara penguasaan Jawi dengan pencapaian murid dalam Pendidikan Islam iaitu semakin lemah penguasaan murid dalam kemahiran Jawi, semakin merosot pencapaian mereka dalam Pendidikan Islam. Oleh itu, semasa saya mengajar bidang Sirah dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung terdapat sesetengah murid yang tidak dapat memahami dan mengingati fakta yang telah dipelajari. Antara punca isu ini berlaku adalah disebabkan mereka kurang mahir dalam membaca tulisan Jawi. Hal ini telah menyebabkan mereka kurang berminat untuk mempelajari tajuk ini. Menyedari akan kepentingan murid untuk mengenali keperibadian Nabi Muhammad SAW, hal ini telah menyebabkan saya mengambil inisiatif untuk melaksanakan kajian tindakan dalam tajuk ini.

Pengumpulan Data Awal

Setelah melaksanakan proses PdP, saya telah bertanya kepada kelas tentang tahap kefahaman mereka tentang tajuk yang diajar dengan menggunakan kad lampu isyarat sebagai alat untuk mengukur tahap kefahaman mereka. Saya dapati terdapat 10 orang murid yang menjawab tidak faham, 15 orang kurang faham dan 18 orang faham. Seterusnya, saya juga telah menjalankan ujian sebelum tindakan yang terdiri daripada 10 soalan objektif terhadap kesemua murid ini dan saya dapati terdapat empat orang yang mendapat markah dalam skor yang lemah iaitu antara 0 hingga 4 soalan yang dijawab dengan betul manakala majoriti mendapat markah pada skor sederhana dan cemerlang. Jadual 1 menunjukkan markah yang diperolehi murid dalam ujian sebelum tindakan. Setelah itu, saya telah menjalankan temu bual dengan salah seorang murid yang mendapat markah pada skor yang rendah itu dan mendapati dia tidak dapat menjawab soalan yang saya utarakan berkenaan dengan ciri keperibadian Nabi SAW. Oleh itu, saya merasa bertanggungjawab untuk memastikan murid yang saya ajar dapat mengenali keperibadian Nabi SAW kerana Baginda SAW telah diangkat oleh Allah SWT dalam Al-Quran sebagai sebaik-baik manusia dan sebaik-baik contoh ikutan kepada umat manusia.

Jadual 1

Skor Kekerapan Markah Ujian Sebelum Tindakan Tahun 5 Cempaka

Skor	Kekerapan	Peratus (%)
0 – 4 (Lemah)	4	11.43
5 – 7 (Sederhana)	22	62.86
8 – 10 (Cemerlang)	9	25.71
JUMLAH	35	100

FOKUS KAJIAN

Kajian ini berfokus terhadap usaha untuk meningkatkan kefahaman dan ingatan murid terhadap sirah Nabi SAW Pemimpin Agung dengan menggunakan bahan bantu video dan permainan. Antara fokus kajian yang ditekankan dalam kajian tindakan ini ialah kebolehtadbiran, kepentingan, kebolehgunaan, kawalan, kolaborasi dan kerelevanan kepada sekolah. Kajian ini boleh ditadbir di sekolah bandar atau luar bandar dan dijalankan tanpa pengawasan dari guru. Selain itu, kajian ini penting kerana ia berupaya untuk membantu murid memahami dan mengingati sirah Nabi SAW. Konsep kajian ini juga dapat diaplikasikan dalam tajuk lain yang terdapat dalam bidang Sirah dengan hanya menukar kad nota dan soalan yang bersesuaian

mengikut tajuk yang diajar. Tambahan dari itu, kajian ini tidak memerlukan kos perbelanjaan yang besar sepanjang pelaksanaannya kerana ia boleh diguna semula oleh guru bagi mengajar tajuk lain. Seterusnya, kajian ini juga berupaya untuk mewujudkan kolaborasi yang jitu dalam kalangan murid sekaligus dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi mereka. Kerelevanan kajian ini kepada sekolah dapat dilihat apabila terdapat perubahan yang ditunjukkan oleh murid apabila mereka dapat mengenali keperibadian Nabi SAW dan dapat mencontohinya dalam kehidupan seharian mereka.

OBJEKTIF DAN PERSOALAN KAJIAN

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan berdasarkan objektif berikut:

1. Membantu dalam meningkatkan kefahaman murid dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung dengan menggunakan kaedah vTA-tJS.
2. Membantu murid mengingat fakta yang dipelajari dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung dengan menggunakan kaedah vTA-tJS.

Persoalan Kajian

Kajian yang dijalankan ini akan menjawab persoalan kajian yang berikut:

1. Adakah penggunaan kaedah vTA-tJS mampu meningkatkan kefahaman murid dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung?
2. Bagaimana penggunaan kaedah vTA-tJS mampu membantu murid untuk mengingat fakta yang dipelajari dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung?

PESERTA KAJIAN

Terdapat tiga orang murid yang dipilih sebagai peserta kajian (PK) dalam pelaksanaan kajian tindakan ini. Pemilihan peserta kajian adalah berdasarkan keputusan ujian sebelum tindakan yang telah dijalankan dalam pengumpulan data awal. PK A adalah seorang murid lelaki yang pendiam, kurang keyakinan diri dan tahap akademik yang sederhana. PK B pula adalah seorang murid perempuan yang peramah dan mudah mesra namun kurang fokus dalam pembelajaran. Dia mempunyai tahap akademik yang sederhana. PK C pula adalah seorang murid perempuan yang sangat pendiam, kurang keyakinan diri dan tidak dapat mengingat isi pelajaran yang telah dipelajari. Dia juga mempunyai tahap akademik yang sederhana.

TINDAKAN YANG DIJALANKAN

Perancangan Tindakan

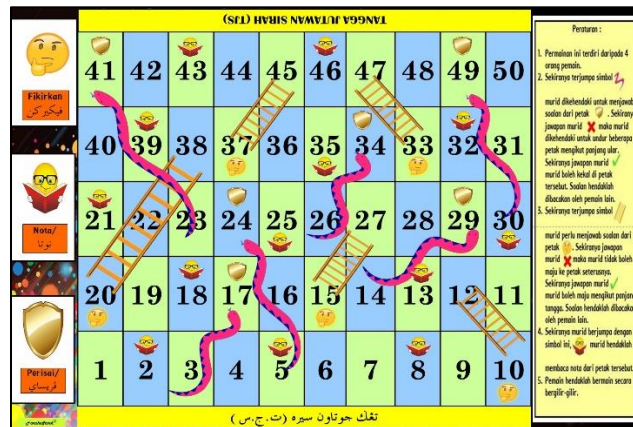
Berdasarkan kepada fokus kajian dan permasalahan yang telah dinyatakan, saya merancang untuk mengambil inisiatif yang sewajarnya dalam meningkatkan amalan sendiri saya semasa PdP untuk membantu meningkatkan kefahaman dan kemahiran mengingat murid dalam sirah Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung. Walaupun saya telah menggunakan *PowerPoint* dalam proses PdP saya namun itu sahaja tidak

mencukupi kerana terdapat murid yang kurang mahir membaca tulisan Jawi. Menurut Suhaimi *et.al* (2012), guru perlu melibatkan pelajar secara aktif dalam aktiviti pembelajaran, menggalakkan murid belajar secara bebas dan memantau proses pembelajaran sendiri serta menyediakan pelajar dengan pengalaman pembelajaran yang membolehkan mereka menghubungkan pembelajaran di bilik darjah dengan penyelesaian masalah dalam kehidupan seharian. Oleh itu, bagi menghasilkan pembelajaran yang bermakna kepada peserta kajian tersebut saya telah menghasilkan dua penambahbaikan dalam proses PdP saya dengan menggunakan kaedah PdP yang berpusatkan murid berbanding kaedah berpusatkan guru yang telah saya gunakan sebelumnya. Saya telah menggunakan ilustrasi video tanpa suara (vTA) dan permainan Tangga Jutawan Sirah (tJS) dalam membantu meningkatkan kefahaman dan kemahiran mengingat murid dalam tajuk ini. Gabungan penggunaan video dan permainan ini mampu untuk menarik minat peserta kajian untuk mempelajari sirah Nabi SAW kerana ianya bersesuaian dengan keperluan pembelajaran kanak-kanak. Musa Daia (1992) dalam Ahmad Mohd Salleh (2008) menyatakan bahawa permainan adalah satu cara untuk melatih murid sebagai seorang manusia dan merupakan satu teknik yang baik untuk menjadikan pengajaran di sekolah lebih menarik dan praktis.

Penggunaan video dalam kajian ini adalah untuk menyampaikan maklumat berkaitan dengan tajuk sirah Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung kepada peserta kajian melalui medium yang lebih menarik. Permainan tJS pula dijalankan bagi mengukuhkan maklumat yang diperolehi dalam tayangan video yang telah ditonton. Murid akan bersoal jawab sesama mereka sendiri semasa bermain melalui kad soalan yang terdiri dari dua set soalan iaitu kad fikirkan dan kad perisai. Bagi mengukuhkan pemerolehan maklumat terdapat juga pengulangan fakta yang dibacakan melalui pembacaan nota dari kad nota. Penggabungan kaedah video dan permainan ini melibatkan teknik pengulangan yang disesuaikan dengan konsep pembelajaran didik hibur seperti yang dihasratkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Pembelajaran secara didik hibur membolehkan murid untuk belajar dalam suasana yang menyeronokkan dan mampu membuatkan murid menghasilkan pembelajaran yang bermakna dalam diri masing-masing. Kesimpulannya, saya yakin bahawa penggunaan gabungan bahan bantu mengajar berbentuk video dan permainan mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan serta bermakna dalam diri peserta kajian saya.



Rajah 1. Video Tanpa Audio (vTA) Yang Digunakan Dalam Kajian Tindakan Ini



Rajah 2. Tangga Jutawan Sirah (tJS) Yang Digunakan Dalam Kajian Tindakan Ini

Pelaksanaan Tindakan

Saya telah melaksanakan kajian tindakan ini berdasarkan Model Kajian Tindakan Kemmis dan Mc Taggart dalam Rosinah (2011). Saya melaksanakan dua kitaran di mana saya telah melakukan penambahbaikan bahan pada kitaran yang kedua. Setiap kitaran yang dilaksanakan terdiri dari tiga langkah. Pada langkah yang pertama peserta kajian akan menonton video Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung selama 10 minit. Guru akan menerangkan kepada peserta kajian berdasarkan video yang ditayangkan dan sekiranya terdapat persoalan, peserta kajian akan menyoal secara terus kepada guru dan guru akan memberhentikan video tersebut untuk menjawab soalan mereka. Setelah itu, guru akan meminta peserta kajian untuk bermain dalam permainan tJS bagi mengukuhkan maklumat yang diperolehi dari video yang ditonton. Tempoh bermain yang diperuntukkan adalah selama 30 minit atau sekiranya ada peserta kajian yang berjaya sampai ke petak penamat terlebih dahulu. Seterusnya, peserta kajian akan menjawab ujian selepas tindakan selama 20 minit bagi menguji kesan penggunaan bahan bantu tersebut terhadap diri peserta kajian. Markah yang diperolehi akan dicatatkan oleh guru.

Pada kitaran yang kedua pula, guru melaksanakan kajian dengan menggunakan langkah yang sama namun terdapat sedikit penambahbaikan bahan. Antara penambahbaikan yang dilakukan ialah penggunaan kad *My Passport* dalam proses bermain bagi mencatatkan soalan yang dapat dijawab dengan betul oleh peserta kajian. Guru akan memberi token berbentuk pelekat untuk dilekatkan pada kad *My Passport*. Hal ini kerana berdasarkan pemerhatian yang telah dijalankan oleh guru dalam Kitaran 1, peserta kajian kelihatan takut-takut untuk sampai ke petak yang mempunyai simbol untuk menjawab soalan atau membaca kad nota. Mereka kelihatan lega sekiranya dapat melalui petak-petak yang mengandungi simbol tersebut. Oleh itu, penggunaan kad *My Passport* ini adalah untuk menggalakkan peserta kajian untuk menjawab soalan dan membaca kad nota yang terdapat dalam permainan ini. Hasil pemerhatian pada Kitaran 2 ini, guru mendapati terdapat perubahan tingkah laku yang positif dalam kalangan peserta kajian di mana mereka berebut-rebut untuk mengumpul token untuk dilekatkan pada kad *My Passport*. Markah yang diperolehi dalam ujian selepas tindakan pada Kitaran 2 juga dicatatkan untuk melihat peningkatan yang dicapai oleh peserta kajian dengan menggunakan bahan bantu ini.

DAPATAN KAJIAN

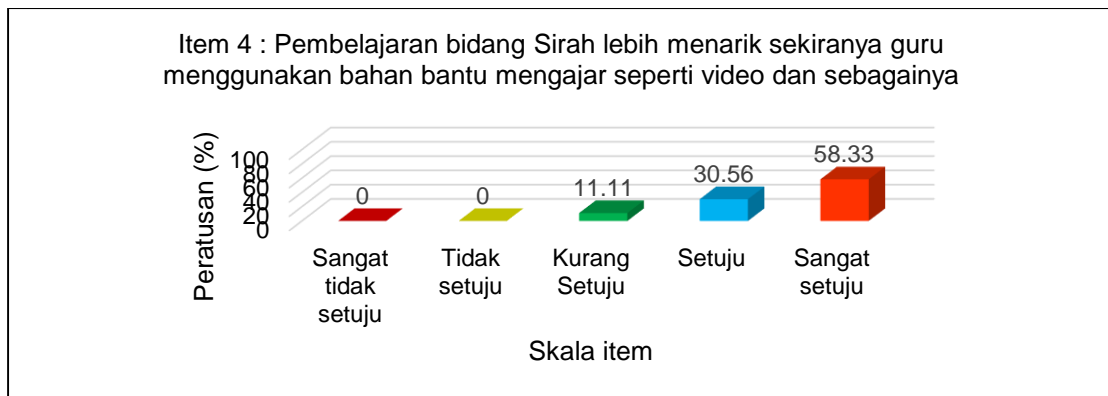
Penggunaan kaedah vTA-tJS mampu meningkatkan kefahaman murid dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung. Berdasarkan hasil analisis tema dari temu bual dalam Jadual 2 yang telah saya jalankan ke atas semua peserta kajian, 100% peserta kajian bersetuju bahawa penggunaan video dan permainan ini mampu membantu mereka untuk memahami sirah Nabi SAW.

Jadual 2

Tema dalam Temu Bual

Tema	Peserta Kajian		
	Zaza	Haziq	Syasya
Menarik minat	/	/	/
Seronok	/	/	/
Faham	/	/	/
Ingat	/	/	/
Suka	/	/	/

Hal ini turut disokong oleh analisis dapatan yang diperolehi dari soal selidik yang telah saya jalankan ke atas semua murid kelas 5 Cempaka dalam Rajah 3.



Rajah 3. Perbandingan Peratusan Jawapan Murid Dalam Item 4 : Pembelajaran Bidang Sirah Lebih Menarik Sekiranya Guru Menggunakan Bahan Bantu Mengajar Seperti Video Dan Sebagainya.

Murid-murid kelas 5 Cempaka majoriti bersetuju dengan peratusan sebanyak 88.89% menyatakan bahawa penggunaan video dalam pembelajaran bidang Sirah dapat menjadikan proses PdP lebih menarik. Penggunaan video dan permainan dalam proses PdP ini dapat menarik minat peserta kajian untuk melibatkan diri secara aktif dan berupaya untuk meningkatkan kefahaman mereka. Hal ini disokong oleh Mohd Sofwan (1988) yang menyatakan bahawa penglibatan aktif murid-murid dalam proses PdP dapat membantu meningkatkan pencapaian mereka dalam pelajaran dan secara langsung akan mencapai objektif PdP.

Peningkatan pencapaian peserta kajian dapat diukur melalui peningkatan markah yang diperolehi oleh peserta kajian dalam ujian yang telah dilaksanakan oleh guru. Jadual 3 menunjukkan markah yang diperolehi peserta kajian dalam tiga set ujian yang telah dijalankan dalam kajian ini.

Jadual 3

Analisis Perbandingan Skor Ujian Sebelum Tindakan (SBT), Ujian Selepas Tindakan (SLT) 1 dan 2

Peserta Kajian	Ujian SBT (%)	Ujian SLT 1 (%)	Ujian SLT 2 (%)	Jumlah Peningkatan
	$(\frac{x}{10} \times 100)$	$(\frac{y}{10} \times 100)$	$(\frac{z}{10} \times 100)$	$(\frac{z-x}{10} \times 100)$
Zaza	20	50	90	70
Haziq	40	90	100	60
Syasya	30	80	90	60
Min	30	73.3	93.3	63.3

Berdasarkan Jadual 3, peningkatan yang ditunjukkan oleh kesemua peserta kajian amat membanggakan di mana kesemua mereka pada akhirnya berjaya mencapai skor cemerlang. Purata peratusan peningkatan yang diperolehi oleh kesemua peserta kajian meningkat sebanyak 63.3%. Peningkatan ini menunjukkan bahawa terdapat perubahan yang positif dari sudut tahap kefahaman mereka terhadap tajuk ini selepas tindakan dilaksanakan berbanding sebelum tindakan dilaksanakan. Kesimpulannya, berdasarkan dapatan kajian dari ketiga-tiga instrumen ini peserta kajian berupaya untuk meningkatkan kefahaman mereka dalam tajuk Nabi SAW Pemimpin Agung dengan penggunaan kaedah video dan permainan tJS.

Penggunaan kaedah vTA-tJS mampu membantu murid untuk mengingati fakta yang dipelajari dalam tajuk Nabi Muhammad SAW Pemimpin Agung.

Berdasarkan hasil analisis tema dari temu bual yang dilaksanakan secara individu dan masa yang berlainan terhadap peserta kajian dalam Jadual 4, peserta kajian 100% bersetuju menyatakan bahawa penggunaan video dan permainan tJS ini berupaya untuk membantu mereka mengingati fakta sirah yang telah dipelajari.

Jadual 4

Tema dalam Temu Bual

Tema	Peserta Kajian		
	Zaza	Haziq	Syasya
Menarik minat	/	/	/
Seronok	/	/	/
Faham	/	/	/
Ingat	/	/	/
Suka	/	/	/

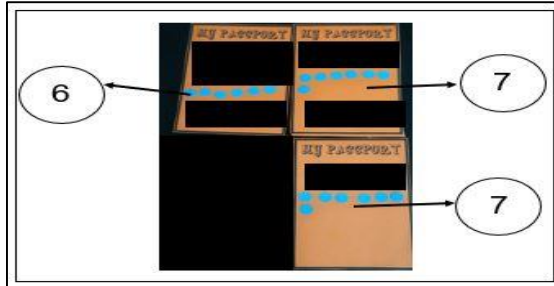
Dapatan dari analisis tema dari temu bual ini turut disokong oleh senarai semak pemerhatian yang telah saya jalankan terhadap semua peserta kajian. Jadual 5 menunjukkan hasil pemerhatian yang dijalankan ke atas kesemua peserta kajian sepanjang proses bermain berlangsung.

Jadual 5

Senarai Semak Pemerhatian Proses Bermain Peserta Kajian

Aspek Pemerhatian	Kekerapan	Peratus (%)
Dapat menjawab soalan dengan betul	3	100
Mengaitkan soalan yang dijawab dalam permainan dengan video yang ditonton.	3	100
Menunjukkan tingkah laku yang positif	3	100
Bersaing sesama sendiri.	3	100
Yakin ketika menjawab soalan	3	100

Berdasarkan Jadual 5, setiap peserta kajian dapat menjawab soalan dengan betul dan ada mengaitkan soalan yang dijawab semasa proses bermain dengan video yang telah ditonton. Tingkah laku ini menunjukkan bahawa mereka dapat mengingat fakta sirah yang telah dipelajari dan dapat mengaplikasikan fakta yang mereka ingat semasa mereka menjawab soalan dari kad soalan yang diperolehi. Rajah 2 menunjukkan bilangan soalan yang dapat dijawab dengan betul oleh peserta kajian berdasarkan jumlah token yang diperolehi.



Rajah 4. Jumlah Token yang Diperolehi oleh Peserta Kajian

Seterusnya, hasil analisis kandungan yang dilakukan ke atas ketiga-tiga ujian yang telah dijalankan ke atas peserta kajian menunjukkan peserta kajian dapat mengingat fakta yang telah dipelajari apabila mereka dapat menjawab dengan betul pada soalan yang sama dalam ujian yang berbeza. Ujian objektif yang dijalankan ke atas peserta kajian ini mempunyai 10 soalan yang sama namun kedudukan soalnya diubah bagi melihat ketekalan ingatan murid terhadap fakta yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga tidak memulangkan kertas ujian yang telah disemak bagi mengelak peserta kajian dari menghafal jawapan yang betul. Rajah 5 menunjukkan hasil analisis jawapan yang dijawab dengan salah oleh ketiga-tiga peserta kajian berdasarkan soalan yang sama. Saya telah menyusun semula soalan yang telah diberikan kepada peserta kajian dan membuat perbandingan berdasarkan soalan tersebut dengan membuat analisa kecuaiian, kesalahan sistematik dan jumlah soalan yang dijawab dengan betul.

No. Soalan	Zaza			Haziq			Syasya			Kekerapan
	U1	U2	U3	U1	U2	U3	U1	U2	U3	
1	/			/			/			2
2	/	/		/	/		/	/	/	5
3	/			/	/		/	/		6
4	/	/		/	/		/	/		7
5	/	/		/	/		/	/		4
6	/			/			/			5
7	/			/			/			2
8	/	/		/	/		/	/		5
9	/			/			/			3
10	/	/		/			/			2
Jumlah	8	5	1	6	1	0	7	2	1	

Bilangan jawapan yang dijawab dengan salah semakin berkurang pada ujian yang seterusnya.

Kecuaian

Kesalahan soalan yang di buat oleh peserta kajian pada U1 dan U2 tidak diulangi pada U3.

Kesalahan sistematik

Rajah 5. Analisis Kandungan Ujian Sebelum Tindakan dan Selepas Tindakan

REFLEKSI

Saya mendapati terdapat perubahan yang positif dari sudut pengetahuan peserta kajian terhadap ciri keperibadian Nabi Muhammad SAW. Semasa sesi temu bual bersama salah seorang PK sebelum tindakan dijalankan, dia tidak dapat memberikan satu ciri tentang Nabi Muhammad SAW. Hal ini memberi impak yang besar kepada saya apabila mereka tidak dapat memberikan ciri keperibadian Nabi SAW kerana Allah SWT telah mengangkat Nabi SAW sebagai sebaik-baik manusia dan contoh ikutan yang baik seperti yang difirmankan Allah SWT dalam Surah al-Ahzab ayat 21. Namun, selepas tindakan dijalankan kepada PK dan apabila soalan yang sama diberikan kepada mereka, jawapan yang diberikan oleh PK sangat memberangsangkan dan mereka juga menunjukkan keyakinan semasa menjawabnya. Justeru, gabungan penggunaan video dan permainan yang digunakan dalam kajian tindakan ini sangat membantu PK memahami dan mengingat fakta sirah yang telah dipelajari. Menurut Rozinah (2002), penggunaan teknologi adalah satu kaedah alternatif dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan terhadap murid. Hal ini membuktikan, sekiranya guru berusaha untuk menyampaikan ilmu kepada muridnya objektif PdP akan berjaya dicapai. Guru perlu berusaha untuk menyampaikan pelajaran sesuai dengan tahap penerimaan murid kerana setiap murid mempunyai tahap kognitif yang berbeza. Oleh itu, dalam mendidik murid-muridnya guru perlu bersikap adil. Sepertimana pesan Saidina Umar al-Khattab r.a. tentang cara mendidik anak kepada ibu bapa supaya mendidik anak mengikut zamannya bukan mengikut zaman kedua ibu bapa kerana zaman bagi kedua-duanya adalah berbeza. Para guru khususnya guru Pendidikan Islam perlu mengambil iktibar dari pesanan Saidina Umar al-Khattab r.a. dan mempersiapkan diri dengan pelbagai ilmu pengetahuan dan kemahiran bagi menyampaikan ilmu yang diamanahkan agar Falsafah Pendidikan Kebangsaan dapat dicapai iaitu melahirkan murid yang seimbang dari sudut jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial dapat dicapai.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Antara cadangan tindakan susulan bagi kajian tindakan yang telah saya jalankan ini adalah untuk melaksanakan kajian tindakan ini dalam tajuk lain dalam bidang Sirah bagi membantu murid-murid mengingat fakta sirah yang telah mereka pelajari. Selain itu, para guru juga boleh menggunakan bahan permainan ini dalam bidang Ulum Syariah yang lain seperti Akidah, Ibadah dan Akhlak dengan hanya menukar kad soalan dan bacaan bersesuaian dengan tajuk yang diajar. Bahan rangsangan juga boleh ditukarkan dengan menggunakan bahan lain selain dari video seperti buku cerita, poster, lagu nasyid dan lain-lain. Hal ini kerana penggunaan permainan Tangga Jutawan Sirah dan bahan rangsangan yang bersesuaian berupaya untuk membantu murid untuk mengulang isi pelajaran yang dipelajari sehingga mampu membina pengetahuan sendiri dalam diri setiap murid. Selain itu, kajian ini juga boleh dikembangkan lagi dengan menambahbaik bahan ini dengan membinanya dalam bentuk digital bagi mengurangkan kos pembinaan bahan dan memudahkan bahan ini untuk diakses dan digunakan oleh semua pihak seperti guru mahupun murid.

RUJUKAN

Al-Qur'an al-Karim.

Ahmad Mohd Salleh. (2008). *Pengajian Agama Islam & j-QAF Metodologi dan Pedagogi Pendidikan*. Shah Alam: Oxford Fajar.

Aminudin Mansor. (2015, Februari 05), Didik Anak Ikut Zaman. *Utusan Online*. Dilayari daripada www.utusan.com.my/rencana/agama/didik-anak-ikut-zaman-1.56204

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2010). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Islam Tahun 5*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan 2013 – 2025*. Dilayari pada 20 Februari 2018 daripada <https://www.moe.gov.my/dasar/pelan-pembangunan-pendidikan-malaysia-2013-2025>

Muhamad Suhaimi Taat, Mohd Yusof Abdullah, Baharom Mohamad, Roslee Talip, Abdul Said Ambotang & Shukri Zain. (2012). Pengajaran dan Penyampaian Yang Berkesan. *Utusan Borneo*. Dilayari pada 20 Januari 2018 daripada laman web <http://eprints.ums.edu.my/5547/1/nc0000002412.pdf>

Mohd Sofwan. (1995). *Cara Mudah Belajar Tajwid al-Quran*. Selangor: Pustaka Ilmi.

Nik Rosila Nik Yaakub. (2007). Penguasaan Jawi Dan Hubungannya Dengan Minat Dan Pencapaian Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Penyelidikan, Jil.22, 161-177*.

Noor Fadhlina Nawawi & Kamarul Azmi Jasmi. (2012). Ciri Guru Pendidikan Islam Berkesan. Dibentangkan dalam Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam, Johor. pp. 203-208.

Rosinah Edinin. (2011). *Penyelidikan Tindakan: Kaedah dan Penulisan*. Kuala Lumpur: Freemind Horizon.

Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributor.