

## PERMAINAN “JELAJAH QUNUT” DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN HAFAZAN DAN KEFAHAMAN *DU‘Ā’ QUNŪT*

IZZATI SYAMIMI BINTI SALIM

lzzatisyamimi32@gmail.com

### ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menambahbaik amalan pengajaran dan pembelajaran saya dalam meningkatkan kemahiran hafazan dan kefahaman *du‘ā’ qunūt* dengan menggunakan kaedah bermain permainan “Jelajah *Qunūt*” dalam kalangan murid tahun tiga. *Du‘ā’ qunūt* sering kali dipandang ringan dan tidak diaplikasikan oleh murid. Perkara ini menjadi permasalahan kajian yang cuba diperbaiki di dalam kajian ini. Responden dalam kajian ini terdiri daripada empat orang murid dari Tahun 3 Cemerlang SK Matahari (bukan nama sebenar) yang mempunyai tahap akademik yang sederhana. Saya telah memilih kaedah bermain dengan memasukkan beberapa teori seperti teori warna, ikonik, *chunking*, peneguhan dan pengulangan. Data dikumpul melalui pemerhatian, soal selidik, ujian sebelum dan selepas serta temu bual. Saya menggunakan triangulasi kaedah untuk mendapatkan data yang mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan. Keputusan kajian menunjukkan peningkatan sebanyak 57.29% iaitu dari 26.04% semasa ujian sebelum kepada 83.33% semasa ujian selepas. Peningkatan drastik ini menunjukkan keberkesanan kaedah bermain yang digunakan di dalam pengajaran dan pembelajaran murid bagi tajuk *du‘ā’ qunūt*. Saya ingin menambah baik kajian ini dengan menggunakan teknologi maklumat supaya ianya lebih menarik dan mengikut peredaran semasa pada masa yang akan datang.

**Kata Kunci:** *Menghafaz bacaan, kefahaman, permainan “Jelajah Qunut”, triangulasi kaedah, chunking, pengulangan*

### PENGENALAN

Di dalam Islam, ibadah merupakan kemuncak dari perasaan taat dan patuh kepada Allah SWT dengan merasakan kebesaran dan kekuasaanNya sebagai tempat pengabdian diri (Asmawati, 2014). Menurut Zainuddin (2014), ibadah dalam Islam medium perantara antara makhluk dan Allah SWT. Sebagai seorang Muslim yang beriman, ibadah mempunyai impak atau kesan yang mendalam dalam kehidupan. ibadah jualah jalan bagi sesorang hamba mendapatkan keredaan Allah SWT dengan memelihara syariat-Nya. Allah SWT telah memerintah semua Muslim yang mukallaf untuk melaksanakan ibadah solat, Firman-Nya di dalam Surah *al-Bāqārah* ayat, 43:

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

*Maksudnya: “Dan dirikanlah kamu akan sembahyang dan keluaranlah zakat dan rukuklah kamu semua (berjemaah) bersama-sama orang-orang yang rukuk”.*

(*Al-Bāqārah*, 2 : 43)

Dalam proses pelaksanaan rukun Islam kedua ini, wujud ini segelintir muslim yang mengalami kesukaran dalam melafazkan bacaan dalam solat. Ia menjadi lebih parah lagi, apabila wujud banyak kesalahan yang perlu diperbaiki terutama apabila kita membaca bacaan ketika solat (Al-Misri, 2011). Penekanan dalam bacaan solat sangat penting untuk mencapai matlamat bagi membentuk insan yang soleh dan mampu memikul tanggungjawab sebagai khalifah Allah SWT. Solat yang sempurna

juga mampu melahirkan generasi Islam yang lebih berkualiti. Justeru itu, penyelidik merasakan adalah menjadi satu kewajipan untuk dilakukan kajian ke atas permasalahan pembacaan dan hafazan *du'ā' qunūt* khususnya di kalangan responden murid sekolah agar dapat diteliti kelemahan yang ada dan dapat melaksanakan beberapa penambahbaikan. Muhadir (2017), mengatakan bahawa *du'ā' qunūt* pada solat subuh hukumnya sunat *ab'ād* iaitu sunat yang dituntut menurut ulama syafiiyyah. Saya berharap melalui kajian ini, umat Islam umumnya mempunyai kesedaran dan memberi penekanan terhadap kepentingan pembacaan dalam solat.

## **FOKUS KAJIAN**

Kajian ini membincangkan cara untuk menarik minat murid terhadap proses pengajaran dan pembelajaran *du'ā' qunūt* serta mengukuhkan hafalan *du'ā' qunūt* melalui kaedah bermain. Hasil pemerhatian yang telah saya jalankan pada peringkat awal pada praktikum yang lepas menunjukkan peserta kajian tidak mengambil bahagian secara aktif dan tidak seronok semasa pelaksanaan aktiviti PdP bagi bidang *hafazan*. Bagi mengatasi masalah ini saya telah menggunakan kaedah bermain melalui aktiviti “Jelajah *Qunūt*” bagi mengukuhkan kemahiran hafalan seterusnya meningkatkan minat murid terhadap pelaksanaan PdP ibadah.

Menurut Noraiti et.al., (2009), bermain merupakan suatu pendekatan terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang tidak begitu formal, menyeronokkan, bebas dan selamat. Maka bermain dapat disimpulkan sebagai suatu aktiviti yang memberikan kegembiraan dan peluang bagi murid melahirkan perasaan, meneroka serta mencuba dan meningkatkan kemahiran.

Di samping bermain, saya juga turut menekankan tentang ingatan jangka panjang yang melibatkan pengulangan dan maklumat yang bermakna. Di dalam kajian ini, saya menyediakan carta *qunūt* sebagai bahan bantu kepada murid untuk mempelajari serta menghafaz *du'ā' qunūt* dengan lebih mudah. Bahan bantu ini digunakan untuk murid mengulang dan memahami maksud ayat di dalam *du'ā' qunūt*. Hanya maklumat yang mempunyai impak yang bermakna dan mempunyai hubungan emosi sahaja akan disimpan dalam ingatan jangka panjang (Suppiah et al., 2009).

## **OBJEKTIF DAN PERSOALAN KAJIAN**

### **Objektif Kajian**

1. Membantu murid meningkatkan penguasaan dalam menghafal bacaan *du'ā' qunūt* dengan tertib dan betul melalui kaedah permainan “Jelajah *Qunūt*”.
2. Meningkatkan minat murid dalam menghafal bacaan *du'ā' qunūt* dengan betul melalui kaedah permainan “Jelajah *Qunūt*”.
3. Membantu murid dalam memahami maksud bacaan *du'ā' qunūt* melalui kaedah permainan “Jelajah *Qunūt*”.

### **Persoalan Kajian**

1. Adakah kaedah permainan “Jelajah *Qunūt*” membantu murid meningkatkan penguasaan menghafal bacaan *du'ā' qunūt* dengan tertib dan betul?
2. Adakah kaedah permainan “Jelajah *Qunūt*” meningkatkan minat murid untuk menghafal bacaan *du'ā' qunūt* dengan betul?

3. Adakah kaedah permainan “Jelajah *Qunūt*” mampu membantu murid memahami maksud bacaan *du‘ā’ qunūt*?

## PESERTA KAJIAN

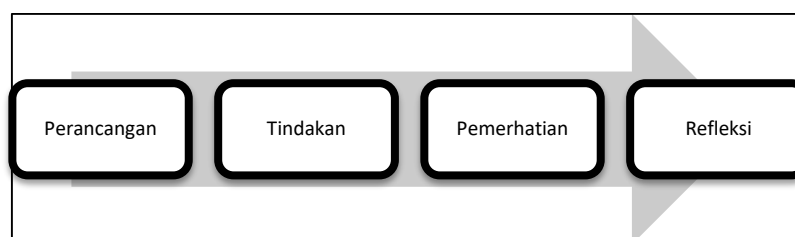
Jadual 1

### ***Kriteria pemilihan murid***

MURID (Bukan nama sebenar)	PERATUS HAFALAN <i>DU‘Ā’ QUNŪT</i>	TINGKAH LAKU MURID
Sharifah	10% kebawah	Seorang yang pendiam dan mempunyai masalah dalam hafalan.
Yasmin	20% kebawah	Suka bercakap dan tidak dapat menumpukan perhatian semasa hafazan .
Munif	50% kebawah	Mudah bosan dalam bidang hafazan
Shahmina	Tidak hafal	Suka bermain dan mempunyai masalah dalam mengingati urutan dalam <i>du‘ā’ qunūt</i> .

Jadual 1 memberikan gambaran jelas berkaitan dengan tahap dan tingkah laku setiap peserta kajian yang telah saya pilih. Menurut Noriati et.al.,(2015) menyatakan bahawa kaedah pengajaran yang baik dan berkesan mengambil kira perbezaan individu murid, mencapai objektif pengajaran guru serta memudah cara perkembangan murid. Hal ini juga disokong oleh kenyataan Abd. Ghafar (2003) iaitu kaedah atau teknik yang dipilih hendaklah sesuai dengan latar belakang pelajar seperti jantina, umur dan peringkat keupayaan pelajar.

## TINDAKAN YANG DIJALANKAN



**Rajah 1. Prosedur Penyelidikan Tindakan Model Stephen Kemmis dan Mc Taggart**

Rajah 1 menunjukkan prosedur pelaksanaan tindakan kajian, saya telah melalui empat peringkat penyelidikan tindakan iaitu perancangan, tindakan, pemerhatian dan refleksi. Namun begitu sebelum prosedur ini dijalankan, saya terlebih dahulu membuat tinjauan awal terhadap permasalahan yang ingin dikaji bagi menambahbaik amalan sendiri dan amalan murid. Terdapat murid yang tidak dapat membaca dengan baik dan mengingatnya. Mereka juga kelihatan bosan semasa diminta untuk menghafaz *du‘ā’ qunūt*. Kebosanan selalunya berlaku jika kita terpaksa memberi perhatian terhadap perkara yang tidak minat (Mohd Nasuha et al., 1995).

## Perancangan

Pada minggu kedua di SK Matahari 10 Julai 2017, saya telah merancang untuk membantu keempat-empat peserta kajian tersebut agar mereka boleh menghafaz *duā' qunūt* dengan lancar dan tersusun. Justeru, saya mengkaji beberapa teori yang dapat diaplikasikan di dalam kajian ini bagi membantu membina dan mencipta bahan atau kaedah yang terbaik. Antara teori yang boleh saya gunakan ialah teori bermain, teori peneguhan, teori ikonik dan teori mengingat. Seterusnya saya boleh mula untuk membina bahan dengan mengambil berat beberapa faktor yang akan mempengaruhi seperti tingkah laku murid, suasana sekeliling, minat murid dan kemudahan yang tersedia.

## Tindakan

Saya menggunakan carta qunut sebagai bahan bantu mengajar dalam sesi PdP yang dijalankan dengan menerapkan kaedah tkrar (ulangan) dan faham maksud. Carta ini mempunyai keistimewaannya yang tersendiri kerana saya memasukkan unsur transiliterasi, kata kunci dan ikonik bagi membantu murid yang mempunyai masalah membaca dan memahami maksud *duā'* dengan baik.

Setelah dipastikan setiap peserta dapat mengingat dengan baik, saya beralih kepada langkah seterusnya iaitu memperkenalkan permainan "Jelajah *Qunūt*". Permainan ini diberi nama jelajah adalah kerana di dalam permainan ini murid akan diminta untuk bergerak dari satu tempat ke satu tempat yang lain. Permainan dimulakan dengan murid pertama bergerak dari permulaan dan membaca *duā' qunūt* dari ayat satu berdasarkan kata kunci dan ikon yang diletakkan sehingga tempat yang dia tidak dapat mengingat dengan baik. Seterusnya permainan diteruskan dengan diikuti peserta yang kedua, ketiga dan keempat. Jika murid tidak dapat mengingat ayat pada sesuatu tempat, mereka akan diberikan satu kad petunjuk dan satu kad emoji sedih. Manakala sesiapa yang dapat mengingat dengan baik pada sesuatu tempat akan diberikan emoji senyum.

## Pemerhatian



**Rajah 2. Sesi bermain permainan 'Jelajah Qunūt'**

Rajah 2 menunjukkan sesi bermain permainan "Jelajah *Qunūt*". Sepanjang kajian tindakan ini dilaksanakan, pemerhatian dibuat untuk direkodkan sebagai nota lapangan saya. Nota lapangan ini akan menjadi sumber kekuatan saya untuk membuktikan kajian yang dilaksanakan berjaya. Sesi temu bual juga turut dilaksanakan terhadap peserta kajian bagi mengetahui samada permainan "Jelajah *Qunūt*" mampu meningkatkan minat murid dalam menghafaz.

## Refleksi

Berdasarkan hasil dapatan kajian yang diperolehi, saya dapat membuat kesimpulan berkaitan keberkesanan permainan “Jelajah *Qunūt*” dalam meningkatkan penguasaan, kefahaman dan minat murid terhadap pelajaran hafazan *duā’ qunūt*. Akhirnya, saya dapat menilai kekuatan, kelemahan dan penambahbaikan pada masa yang akan datang.

## DAPATAN KAJIAN

**Kaedah permainan “Jelajah Qunut” berjaya membantu meningkatkan penguasaan murid dalam menghafal bacaan *duā’ qunūt*.** Dapatan kajian menunjukkan bahawa saya berjaya menggunakan pendekatan pengajaran yang lebih berkesan dengan penggunaan permainan “Jelajah *Qunūt*” dalam pengajaran tajuk *duā’ qunūt*. Bahan bantu ini digunakan untuk murid memberikan tumpuan dan perhatian semasa sesi PdP. Melalui kaedah bermain perkembangan kognitif dan psikomotor murid dapat dipupuk, seterusnya dapat meningkatkan daya ingatan murid terhadap *duā’ qunūt*. Bobbi et.al., (2007), mendapati kaedah pengajaran aktif yang melibatkan deria adalah lebih berkesan dalam membantu murid mengingat fakta dan isi pelajaran.

### Jadual 2

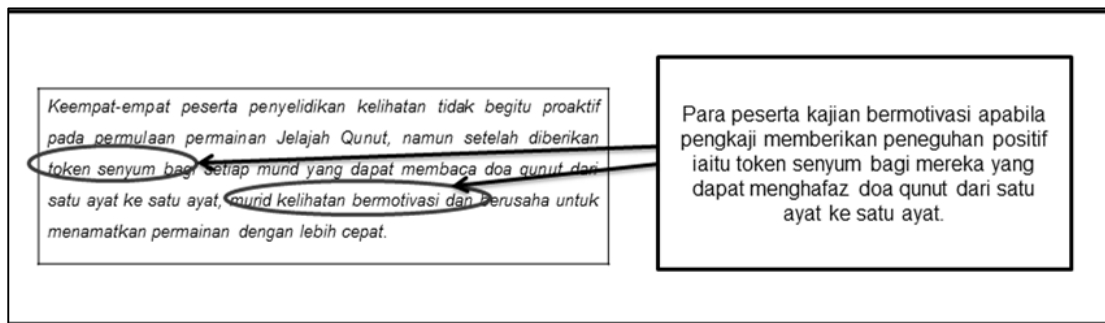
#### **Markah Keseluruhan ujian sebelum dan selepas terhadap penguasaan hafazan *duā’ qunūt***

PESERTA KAJIAN (x)	UJIAN SEBELUM		UJIAN SELEPAS		PENINGKATAN PERATUS (y)	PURATA PENINGKATAN PERATUSAN MARKAH (%)
	KEKERAPAN (a)	PERATUS (%) (a/12 x100)	KEKERAPAN (a)	PERATUS (%) (a/12x100)	SEBELUM- SELEPAS (%)	
SHAHMINA	4/12	33.33	10/12	83.33	50	52.08
YASMIN	4/12	33.33	10/12	83.33	50	
MUNIF	3/12	25	10/12	83.33	58.33	
SHARIFAH	6/12	50	12/12	100	50	

Jadual 2 menunjukkan markah keseluruhan ujian sebelum dan selepas yang telah dijalankan pada 10 Julai 2017 (Isnin) dan ujian selepas pada 24 Julai 2017 (Isnin) yang dijalankan kepada 4 orang peserta kajian. Secara keseluruhan hasil dapatan dari markah pencapaian ujian sebelum menunjukkan keempat-empat peserta kajian menunjukkan peningkatan iaitu Shahmina, Yasmin dan Sharifah (50%), manakala Munif sebanyak 58.33%. Secara keseluruhannya, purata peratus peningkatan bagi keempat-empat peserta kajian antara ujian sebelum dan selepas kajian dilaksanakan adalah sebanyak 52.08%.

**Kaedah permainan “Jelajah Qunut” berjaya meningkatkan minat murid untuk menghafal bacaan *duā’ qunūt*.** Dapatan kajian menunjukkan saya berjaya meningkatkan minat murid untuk menghafal bacaan *duā’ qunūt* dengan menggunakan permainan “Jelajah *Qunūt*” dalam pengajaran tajuk *duā’ qunūt*. Mahyuddin et.al., (2000) dan Green (1997) bersependapat bahawa kecekapan ingatan serta tingkah laku positif murid ini dapat ditingkatkan apabila faktor-faktor luaran, seperti pelaziman berulang, peneguhan berbentuk ganjaran positif, ganjaran negatif atau hukuman diberikan berdasarkan prestasi atau tingkah laku murid. Jadual

tema adalah hasil dapatan yang dibuat semasa menganalisis nota lapangan pada 24 Julai 2017.



Rajah 3: Nota lapangan pada 24 Julai 2017

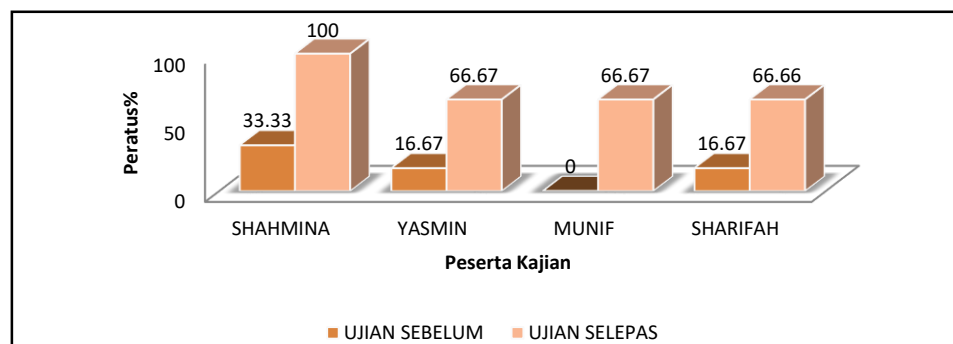
### Jadual 3

#### Senarai Semak Pemerhatian

Tema	Peserta Kajian			
	Sharifah	Munif	Shahmina	Yasmin
Minat	/	/	/	/
Seronok	/	/	/	/
Motivasi	/	/	/	/
Bersemangat	/	/	/	/
Suka menghafaz menggunakan permainan "Jelajah Qunut".	/	/	/	/
Mampu menghafaz <i>du'ā' qunūt</i> mengikut turutan	/	/	/	/

Jadual 3 menunjukkan pemerhatian yang telah dilakukan oleh pengkaji berkaitan dengan minat, seronok, motivasi, bersemangat, suka menghafaz dan mampu menghafaz *du'ā' qunūt* mengikut turutan. Secara kesimpulannya 100% peserta kajian menunjukkan minat menghafaz menggunakan permainan "Jelajah Qunut".

**Kaedah permainan "Jelajah Qunut" mampu membantu murid memahami maksud bacaan *du'ā' qunūt*.** Dapatan kajian menunjukkan saya berjaya membantu murid dalam memahami maksud bacaan dengan baik dengan menggunakan teori ikonik. Saya telah memberi penerangan sedikit demi sedikit tentang maksud *du'ā' qunūt* dengan mengaitkan ikon yang dibina. Setiap ikon yang dipilih adalah untuk memudahkan murid memahami dan mengingati maksud ayat. Ikon adalah dalam bentuk imej atau visual yang menunjukkan konsep atau idea (Baharuddin et.al., 2002).



Rajah 2. Graf perbandingan ujian sebelum dan selepas berkaitan dengan kefahaman *du'ā' qunūt*

Graf menunjukkan ujian sebelum dan selepas yang telah dilaksanakan semasa kajian. Melalui Rajah 2, saya boleh membuat kesimpulan bahawa keempat-empat peserta kajian menunjukkan peningkatan antara ujian sebelum kepada ujian selepas kajian dilaksanakan iaitu daripada Shamina (33.33% kepada 83.33%), Yasmin (16.67% kepada 66.67%), Munif (0% kepada 66.67%) dan Sharifah (16.67% kepada 66.66). Melalui ujian sebelum dan selepas ini saya dapat simpulkan bahawa permainan “Jelajah *Qunūt*” ini sememangnya mampu membantu murid dalam memahami maksud bacaan *duā' qunūt* dengan baik.

## REFLEKSI

Penyelidikan tindakan ini meninggalkan kesan positif kepada empat orang peserta kajian saya di mana mereka dapat menguasai hafazan *duā' qunūt* serta memahami maksudnya dengan baik. Permainan “Jelajah *Qunūt*” ini telah memotivasikan mereka supaya lebih meminati dan bersungguh-sungguh dalam menghafal *duā' qunūt*. Sharifah Nor et.al., (2009) mengatakan bahawa pendekatan aktiviti permainan dapat meningkatkan pencapaian murid dari segi perkembangan kognitif serta meningkatkan keterujaan kanak-kanak dengan pelajaran, terlibat secara aktif, berasa seronok dan kreatif. Wardle (2008) pula menyatakan bahawa bermain dapat merangsang fungsi-fungsi otak dan domain pembelajaran berintegritas antara satu sama lain secara semula jadi.

## CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Saya berharap agar kajian ini dilanjutkan sekiranya saya berdepan dengan isu pembelajaran yang sama iaitu *duā' qunūt*. Saya bercadang untuk mengubah permainan “Jelajah *Qunūt*” manual kepada permainan “Jelajah *Qunūt*” digital yang membolehkan murid mengakses permainan ini di mana-mana sahaja dan tidak mengira masa. Secara tidak langsung mereka akan mula menghafaz *duā' qunūt* dengan lebih kerap supaya dapat diamalkan dalam kehidupan seharian (solat subuh).

## RUJUKAN

Al-Qur'an al-karim

Abd. Ghafar Md. Din. (2003). *Prinsip dan amalan pengajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.

Al-Misri, M. (2011). *400 Kesalahan dalam solat*. Selangor: Al Hidayah House of Publishers Sdn Bhd.

Asmawati (2014). Nilai-Nilai Pendidikan Etika Sosial Dalam Al-Qur'an: Kajian Qs. AlHujurat Ayat 11-13 (*Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*).

Bobbi, D.P., Mark, R. & Sarah S.N. (2007). *Quantum teaching : mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.

Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin & Manimegalai Subramaniam. (2002). *Rekabentuk Perisian Multimedia*. Skudai, Johor: UTM.

- Green, T. F. (1997). *Predicting The Behavior of The Educational System*. New York: Educator"s International Press.
- Mahyuddin, Rahil, Jami"ah Mohamad, dan Kasnani Ab. Karim. (2000). *Psikologi Pendidikan II*. Kuala Lumpur: Longman.
- Mohd Nasuha, Nasir, Baharudin, Hamzah, Wan Kamarudin, Ahmad Nayan & Ahmad Tarmizi (1995). *Kemahiran Berfikir Dan Belajar*. Shah Alam: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Muhadir (2017). *Bingkisan Buat Umat*. Selangor : Aslita Sdn.Bhd
- Noriati A. Rashid, Ying B.P.& Sharifah (2009). *Murid dan Alam Belajar*. Selangor: Oxford Fajar Sdn.Bhd.
- Sharifah Nor Puteh, Manisah Mohd Ali, Norshidah Mohamad Salleh & Aliza Alias. (2009). *Penggunaan dan pengurusan bahan pengajaran dan pembelajaran dalam kurikulum permainan pendidikan awal kanak-kanak*. Laporan Teknikal Projek Penyelidikan UKM-GG-05-FRGS0003-2007. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Suppiah, Kamarulzaman, Abd.Aziz, Ramlah, Roslinda & Hazalizah (2009). *Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar*. Kuala Lumpur : Oxford Fajar Sdn.Bhd.
- Wardle,F.(2008). *Play as curriculum* [http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article\\_view.aspx? ArticleID=127](http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=127). [6 April 2011]
- Zainuddin (2014). Ulasan Buku: Media dan Masyarakat Muslim. *Southeast Asia Psychology Journal*.