

PENGGUNAAN PERMAINAN DAM RUKUN SOLAT UNTUK MURID MENGHAFAL RUKUN *Qauliyyah* SOLAT

MOHD FIRDAUS BIN ISMAIL
mohdfirdausismail95@gmail.com

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membantu murid menghafal bacaan Rukun *Qauliyyah* dalam solat melalui penggunaan Permainan Dam Rukun Solat. Kajian tindakan ini juga bertujuan untuk menarik minat murid dalam menghafal Rukun *Qauliyyah* dalam solat. Kajian ini melibatkan saya sendiri sebagai guru dan empat orang peserta kajian saya yang telah dilaksanakan di Sekolah Kebangsaan Kencana, Kuching. Permainan ini berasaskan kaedah pengulangan dan latih tubi secara lisan. Sepanjang pelaksanaan kajian, kaedah, pemerhatian, temu bual, analisis nota lapangan dan ujian diagnostik digunakan untuk mendapatkan data kajian. Kemudian, data disemak menggunakan kaedah triangulasi kaedah dan triangulasi sumber. Dapatan kajian daripada ujian lisan menunjukkan min peningkatan markah murid sebanyak 37% dan murid kelihatan lebih bersemangat dan kurang bermain semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan. Kajian mendapati bahawa permainan Dam Rukun Solat berjaya membantu murid untuk menghafal bacaan Rukun *Qauliyyah* dalam solat serta menambah minat mereka untuk mempelajari tajuk tersebut. Pada masa akan datang saya akan menggunakan permainan ini bagi membantu murid dalam menghafal Rukun Solat di sekolah lain.

Kata Kunci: *Dam Rukun Solat, Rukun Qauliyyah, Pengulangan, Latih Tubi, pengajaran dan pembelajaran*

PENGENALAN

Saya merupakan seorang guru pelatih yang mengikuti Program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (PISMP) di Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang dalam Pengajian Agama Pendidikan Rendah Ambilan Jun 2014. Pada semester ketujuh, saya telah menjalankan satu penyelidikan tindakan dalam tajuk Rukun *Qauliyyah* dalam solat. Penyelidikan yang bertajuk "Penggunaan permainan Dam Rukun Solat untuk murid Tahun Empat menghafal Rukun *Qauliyyah* dalam solat" telah saya laksanakan di SK Kencana, Kuching. Semasa menjalani praktikum fasa dua, saya telah memilih empat peserta kajian saya yang terdiri daripada dua lelaki dan dua perempuan. Kesemua peserta kajian saya adalah murid yang berprestasi sederhana dan lemah dalam menghafal rukun *qauliyyah* dam solat. Hasil daripada pemerhatian saya semasa solat Zohor di surau sekolah, terdapat murid yang bermain dan bercakap semasa solat. Setelah menemu bual beberapa orang murid tersebut, mereka menyatakan bahawa mereka tidak menghafal bacaan dalam solat menyebabkan mereka bosan semasa menunaikan solat. Saya juga mengambil inisiatif untuk mendapatkan penguasaan mereka dalam tajuk rukun solat dengan mengedarkan latihan bertulis kepada semua murid tahun empat. Latihan ini dijalankan untuk memilih peserta kajian saya yang terdiri daripada tahap lemah, sederhana dan pandai. Oleh yang demikian, saya bercadang untuk melaksanakan penyelidikan ini. Abu Bakar dan Ikhsan (2003), menyebut bahawa proses pendidikan perlu berlangsung sepanjang hayat sebagaimana yang dinyatakan dalam al-Quran dan Hadis.

Refleksi Pengajaran dan Pembelajaran

Semasa proses pengajaran dan pembelajaran berkaitan topik rukun-rukun dalam solat di surau, saya mendapati terdapat beberapa orang murid bercakap dan bermain semasa pelaksanaan solat Zohor. Oleh itu, saya mengambil inisiatif untuk mengetahui punca mereka berkelakuan sedemikian melalui temu bual bersama mereka. Berdasarkan temu bual tersebut, mereka menyatakan mereka mereka berbuat demikian adalah kerana murid tidak menghafal rukun *Qauliyyah* dalam solat. Malah mereka mengatakan sukar untuk menghafal bacaan tersebut semasa sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas bersama guru. Penggunaan kaedah penerangan dan pengulangan semasa sesi penyampaian tajuk tersebut menyebabkan ianya kurang berkesan, seterusnya menyebabkan murid-murid mudah bosan semasa sesi pengajaran. Ianya menyukarkan murid untuk menghafal bacaan-bacaan tersebut kerana tiada bantuan daripada guru dan rakan semasa mengulang bacaan. Oleh itu, murid menyatakan bahawa mereka tidak meminati tajuk tersebut kerana susah untuk menghafal dan bacaan terlalu panjang menyebabkan mereka bosan semasa pengajaran.

FOKUS KAJIAN

Pelaksanaan solat fardhu adalah satu kewajipan bagi seseorang muslim. Oleh itu, setiap rukun dalam solat harus diketahui oleh semua orang Islam dan perlu ditanam sejak dari kecil lagi. Muhammad Thalib (1997) menyatakan bahawa solat adalah satu ibadah yang meliputi perkataan dan perbuatan tertentu yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Daud Abdullah Al-Fatani (2015), menyatakan bahawa rukun solat ialah pernyataan tentang bahagian daripada solat termasuk dalam hakikat solat itu sendiri yang mana tidak dapat ditampung dengan sujud sahwi dan segala perkara sunat dalam solat. Rukun solat terdapat tiga pembahagian iaitu rukun Qalbīah, rukun *Qauliyyah* dan rukun Fi'liyah. Berdasarkan dapatan data awal saya melalui pemerhatian, saya mendapati murid-murid tidak menghafal rukun *Qauliyyah* dalam solat menyebabkan mereka melakukan perkara-perkara lain semasa solat seperti bermain dan bercakap. Hal ini bertentangan dengan pendapat A. Rahman dan Zainuddin (1999) yang menyatakan melalui solat seseorang boleh mendisiplinkan diri dan mentaati peraturan serta etika dalam kehidupan di dunia.

Apabila saya menemu bual beberapa orang daripada mereka, saya mendapati bahawa kesemua mereka menyatakan mereka tidak menghafal rukun *Qauliyyah* dalam solat menyebabkan mereka bercakap dan bermain semasa solat. Setelah menjalankan ujian lisan terhadap peserta kajian, saya mendapati murid sukar untuk menghafal bacaan tersebut. Hal ini menunjukkan masalah utama murid ialah sukar untuk menghafal rukun *Qauliyyah* dalam solat. Oleh itu, penyelidikan tindakan ini memfokuskan kepada membantu murid dalam menghafal rukun *Qauliyyah* dalam solat. Terdapat lima bacaan dalam rukun *Qauliyyah* iaitu Takbiratul Ihram, al-Fatihah, Tahiyat Akhir, Selawat ke atas Nabi saw dan memberi salam. Bagi memastikan murid dapat menghafal bacaan tersebut, saya menerapkan penerapan kaedah permainan dalam penyelidikan ini. Penerapan kaedah bermain dalam pengajaran adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur (Siti Fatimah & Najeemah, 2012). Kaedah permainan juga berperanan membekalkan murid pengalaman secara langsung dengan objek dan menggalakkan kanak-kanak membina perhubungan dengan individu dan objek di persekitarannya secara optimum (Zakiah, Azlina & Yeo, 2013). Oleh itu, saya menjangkakan murid mampu menghafal bacaan rukun ini dan berminat terhadap permainan yang akan dilaksanakan.

OBJEKTIF DAN PERSOALAN KAJIAN

Objektif Kajian

Kajian yang dijalankan ini bertujuan untuk:

1. Membantu murid menghafal bacaan Rukun *Qauliyyah* dalam solat menggunakan kaedah permainan Dam Rukun Solat.
2. Meningkatkan tahap minat murid dalam penghafalan bacaan Rukun *Qauliyyah* dalam solat menggunakan kaedah permainan Dam Rukun Solat.

Persoalan Kajian

Penyelidikan ini dijalankan untuk menjawab persoalan berikut :

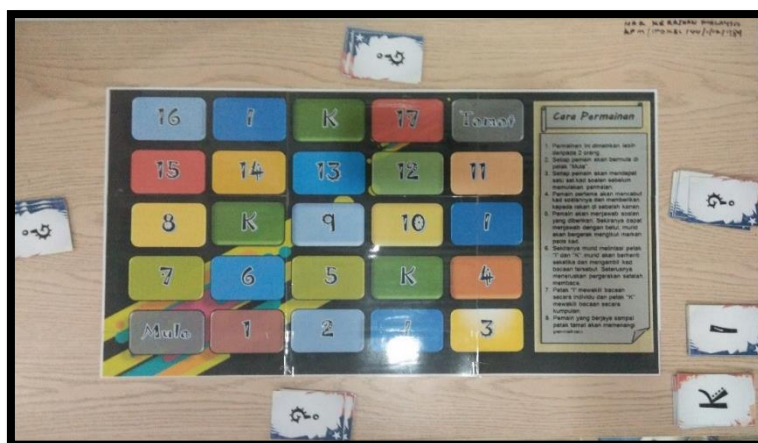
1. Adakah penggunaan permainan Dam Rukun Solat solat membolehkan murid menghafal rukun-rukun *Qauliyyah* dalam solat?
2. Adakah permainan Dam Rukun Solat ini mampu meningkatkan minat murid dalam menghafal Rukun *Qauliyyah* dalam solat?

PESERTA KAJIAN

Penyelidikan ini melibatkan saya sendiri sebagai peserta kajian dan empat orang murid Tahun 4. Peserta kajian ini terdiri daripada dua peserta lelaki dan dua peserta perempuan. Peserta kajian yang telah dipilih terdiri daripada tiga kategori kognitif iaitu lemah sederhana dan pandai. Pemilihan ini adalah berdasarkan ujian bertulis yang dijalankan sebelum tindakan dijalankan. Selain itu, Ali dan Abu merupakan peserta kajian yang aktif semasa aktiviti dalam kelas berbeza Aisyah dan Khadijah merupakan murid yang agak pasif semasa pengajaran. Persamaan lain peserta kajian ini adalah kesemua peserta kajian ini amat aktif sekiranya aktiviti permainan dijalankan. Menurut Mastura (2013), Imam Ghazali menekankan pembelajaran melalui bermain sebagai teras dalam proses mendidik dan mengasuh sosio-emosi kanak-kanak.

TINDAKAN YANG DILAKSANAKAN

Saya telah menjalankan penyelidikan ini selama 4 minggu (4 sesi) iaitu selama satu bulan di surau sekolah. Pelaksanaan penyelidikan ini bermula daripada 7 Ogos 2017 sehingga 28 Ogos 2017. Masa yang diperuntukkan bagi setiap sesi adalah satu jam. Dalam sesi pertama, saya telah menjalankan ujian bertulis dan ujian lisan untuk meninjau prestasi sebelum tindakan dijalankan. Pada sesi kedua, saya melaksanakan sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan power point dan video untuk memperkenalkan murid dengan rukun tersebut. Setelah itu, saya menjalankan sesi tindakan iaitu penggunaan permainan Dam Rukun Solat dalam sesi pembelajaran murid.



Rajah 1. Set Permainan Dam Rukun Solat

Permainan Dam Rukun Solat ini terdiri daripada 3 jenis kad iaitu kad soalan, kad bacaan individu dan kad bacaan kumpulan. Kad soalan mempunyai soalan-soalan yang berkaitan rukun bacaan dalam solat. Murid akan diuji berdasarkan kad soalan yang diperolehi dan membolehkan mereka bergerak ke petak seterusnya apabila berjaya menjawab soalan. Kad bacaan individu dan kumpulan pula berperanan sebagai pengukuhan hafalan mereka dan mereka perlu membaca secara individu dan kumpulan sekiranya melalui petak tersebut. Murid akan membaca kad bacaan secara individu sekiranya melintasi petak tersebut. Murid akan membaca secara berkumpulan sekiranya salah seorang pemain melintasi petak tersebut. Penggunaan kaedah latih tubi, soal jawab dan pengulangan membantu murid dalam menghafal rukun di dalam permainan ini. Hal ini membolehkan murid terbiasa dengan bacaan tersebut kerana banyak pengulangan semasa didalam permainan.

DAPATAN KAJIAN

Penggunaan Dam Rukun solat membantu murid dalam menghafal bacaan rukun *Qauliyyah* dalam solat. Saya menggunakan tiga instrumen dalam menjawab persoalan ini iaitu analisis nota lapangan, temu bual dan analisis markah ujian lisan. Berdasarkan dapatan nota lapangan saya mendapati terdapat beberapa perkara yang menjadi pendorong murid menghafal rukun *Qauliyyah* semasa permainan. Saya telah jadualkan perkara seperti Jadual 1.

Jadual 1

Analisis dapatan Nota Lapangan

Kategori	Peserta Kajian Terlibat	Tema
Gigih Menghafal Bacaan	Ali Abu Aisyah Khadijah	Motivasi sendiri
Meminta Bantuan	Ali Abu	Kerjasama Berkumpulan
Memberi Bantuan	Khadijah	Kerjasama Berkumpulan
Bersaing Dengan Rakan	Abu Aisyah	Persaingan Dengan rakan
Mengulang Bacaan	Ali Abu Aisyah Khadijah	Pengulangan Bacaan
Tidak Mahu Mengalah	Aisyah	Persaingan Dengan rakan
Mendengar Bacaan Rakan	Ali Abu	Pengulangan Bacaan

Berdasarkan Jadual 1, terdapat empat pendorong murid dalam menghafal rukun *Qauliyyah* semasa permainan iaitu persaingan dengan rakan, motivasi sendiri, bantuan rakan dan pengulangan bacaan. Hal ini jelas menunjukkan permainan ini mampu membantu murid menghafal bacaan rukun tersebut melalui empat dorongan tersebut.

Jadual 2

Maklum Balas Murid Terhadap Temu Bual

Soalan Temu Bual	Peserta	Respon
1. Adakah kamu suka kawan kamu membantu kamu membaca dalam permainan ini?	Ali	"suka ustaz sebab saya tak lancar membaca"
	Abu	"iya ustaz, dapat sikit dah saya hafal bacaan solat...nanti boleh saya baca solat"
	Aisyah	"mesti la ustaz Lebih mudah saya hafal kalau mereka bantu"
	Khadijah	"suka sebab mereka selalu tolong saya"
2. Adakah kamu lebih mudah menghafal bacaan rukun dalam solat dengan permainan ini?	Ali	"senang dari hafal ulang-ulang tu.."
	Abu	"ha ahha ustaz. saya dah hafal dah separuh Tahiyat Akhir tu"
	Aisyah	"senang ustaz. sebab banyak kali ulang"
	Khadijah	"iya ustaz, dulu saya banyak kali ulang pun susah nak hafal...main ni jkr senang hafal.."

Berdasarkan dapatan temu bual di atas, peserta kajian menyatakan bahawa lebih mudah untuk menghafal rukun tersebut kerana bantuan daripada rakan dan proses pengulangan semasa permainan dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahawa murid lebih mudah menghafal bacaan tersebut apabila menggunakan permainan Dam Rukun Solat.

Saya juga telah menjalankan ujian lisan setelah peserta kajian menjalani sesi tindakan tersebut. Berdasarkan markah murid pada ujian selepas tindakan, saya mendapati, kesemua murid dapat meningkatkan hafalan mereka dengan min peningkatan markah sebanyak 38.25 peratus.

Jadual 3

Rekod Prestasi Ujian Lisan Peserta Kajian

Peserta Kajian	Ujian	Jawapan Betul	Markah (%)	Gred	Peningkatan Markah (%)
Ali	Ujian Sebelum	5	35	E	44
	Ujian Selepas	11	79	B	
Abu	Ujian Sebelum	6	42	D	44
	Ujian Selepas	12	86	A	
Aisyah	Ujian Sebelum	8	57	C	36
	Ujian Selepas	13	93	A	
Khadijah	Ujian Sebelum	10	71	B	29
	Ujian Selepas	14	100	A	

Berdasarkan nota lapangan, temu bual dan analisis ujian lisan, Ali, Abu, Aisyah dan Khadijah menunjukkan perubahan daripada segi sikap dan tahap hafalan mereka dalam rukun *Qauliyyah*. Secara keseluruhannya, dapat dibuktikan bahawa penggunaan permainan Dam Rukun Solat Membantu murid dalam menghafal Rukun *Qauliyyah* dalam solat.

Penggunaan permainan Dam Rukun Solat ini mampu meningkatkan minat murid dalam menghafal Rukun *Qauliyyah* dalam solat. Hal ini dibuktikan dengan dapatan daripada nota lapangan, temu bual dan ujian lisan murid. Jadual 4 menunjukkan reaksi peserta kajian semasa permainan dijalankan.

Jadual 4

Reaksi Peserta Kajian Semasa Permainan Dijalankan

Reaksi	Peserta Kajian	Tema
Semangat	Ali Abu Aisyah	Motivasi Kendiri
Berusaha Menghafal	Ali Abu	Ketabahan
Mengulangi Bacaan	Ali Abu Khadijah	Ketabahan
Bersaing Sesama Sendiri	Ali Abu	Persaingan
Cemburu	Ali Abu	Persaingan
Cepat Menghafal	Ali Khadijah	Motivasi Kendiri
Seronok	Ali Abu Aisyah Khadijah	Motivasi Kendiri

Berdasarkan Jadual 4, jelas menunjukkan peserta kajian menunjukkan minat yang tinggi dalam menghafal rukun tersebut melalui tema yang telah diberikan. Tema tersebut ialah motivasi sendiri, ketabahan dan persaingan. Ketiga-tiga tema ini menunjukkan murid berminat untuk menghafal bacaan rukun dalam solat tersebut.

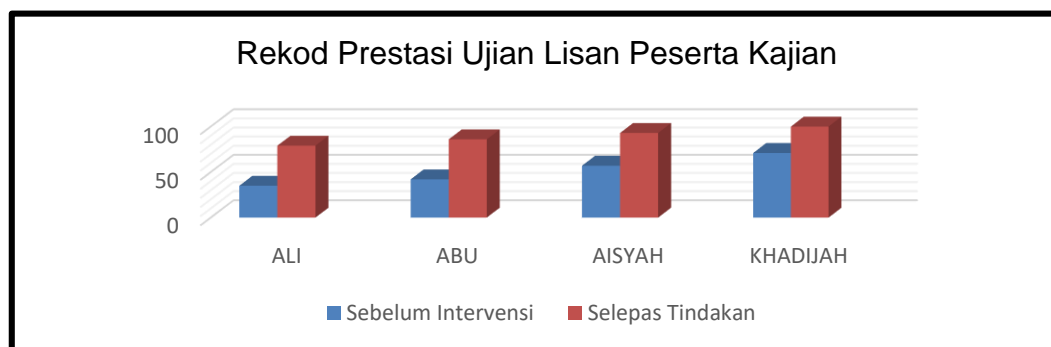
Hasil dapatan daripada temu bual pula, saya mendapati bahawa kesemua murid telah menyatakan bahawa mereka amat seronok semasa permainan dijalankan. Rajah 2 menunjukkan temu bual bersama Ali setelah tindakan dilaksanakan.

Jadual 5

Respon Ali Terhadap Soalan Temu Bual

Soalan	Respon
1. Apakah perasaan kamu semasa bermain permainan Dam Rukun Solat?	"saya berasa sangat seronok bermain permainan ini sebab dapat menghafal bersama kawan saya."
2. Bagaimana kamu dapat menghafal bacaan rukun solat semasa bermain?	"kawan saya menolong saya menghafal sebab saya tak lancar membaca dan saya mengulang banyak kali bacaan semasa bermain. Saya dengar bacaan dari Aisyah dan khadijah juga."
3. Adakah kamu ingin bermain permainan ini lagi?	"mestilah ustaz!! Sebab saya suka main permainan..best kalau hafal masa main."

Konklusinya, Ali menyatakan minat yang tinggi semasa sesi temu bual terhadap mereka. Hal ini dibuktikan dengan peserta kajian menyatakan bahawa penggunaan permainan ini amat menyeronokkan, memotivasikan mereka dan membolehkan bersaing semasa permainan dijalankan.



Rajah 2. Graf Rekod Prestasi Ujian Lisan Peserta Kajian

Rajah 2 menunjukkan analisis ujian lisan murid sebelum dan selepas tindakan. Saya mendapati purata peningkatan markah ujian lisan murid sebanyak 38.25 peratus. Kesemua peserta kajian menunjukkan peningkatan dalam ujian lisan. Hal ini menunjukkan bahawa mereka berusaha untuk menghafal rukun *qauliyyah* sekali gus peserta kajian telah menunjukkan minat yang tinggi dalam menghafal rukun *qauliyyah*. Secara keseluruhannya, dapatan nota lapangan, temu bual dan keputusan ujian membuktikan bahawa penggunaan Dam Rukun Solat membantu murid dalam menghafal rukun *qauliyyah* dalam solat.

REFLEKSI

Setelah menjalankan penyelidikan ini, saya membuat refleksi terhadap diri sendiri dan peserta kajian saya. Penyelidikan ini membolehkan saya untuk mepertingkatkan kemahiran saya dalam penggunaan kaedah permainan dalam pengajaran. Selain itu, saya juga dapat menambah ilmu pengetahuan berkaitan tajuk yang saya kaji. Akhir sekali, saya dapat mempelajari ilmu berkaitan penyelidikan yang pertama kali saya laksanakan.

Penyelidikan ini membolehkan murid seronok belajar dan berkomunikasi dengan rakan menggunakan kaedah permainan. Menurut Naquiah dan Jimaain (2017), Pendekatan bermain dalam pengajaran dilihat amat relevan dan merupakan kaedah pembelajaran yang sangat dekat dengan jiwa serta menjadi fitrah kanak-kanak. Selain itu, murid dapat menghafal bacaan rukun dalam solat melalui kaedah permainan ini. Ahmad Mohd Salleh (2011), menyatakan bahawa Pendidikan Islam sekolah rendah merupakan pendidikan awal untuk memenuhi tuntutan fardhu ain yang diselaraskan dengan perkembangan intelek, rohani, emosi dan jasmani melalui pendidikan formal mahupun tidak formal. Di samping itu, murid dapat mendisiplinkan diri melalui pengamalan solat. A. Rahman dan Zainuddin (1999), menyatakan bahawa melalui solat seseorang dapat mendisiplinkan diri dan mentaati peraturan serta etika dalam kehidupan ini. Akhir sekali, murid dapat mengaplikasikan konsep permainan ini dalam bidang lain yang melibatkan hafalan seperti surah hafazan.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Daripada penyelidikan yang telah saya jalankan, saya bercadang untuk menerapkan unsur token dan ganjaran dalam permainan Dam Rukun Solat agar membolehkan murid lebih bermotivasi untuk menghafal. Unsur token dan ganjaran ini membolehkan motivasi murid untuk menghafal Rukun Solat dapat ditingkatkan. Selain itu, saya akan menambah beberapa ujian bertulis dalam permainan agar murid mampu menghafal dengan lebih lama. Tambahan pula, saya juga bercadang untuk menambah soalan dan bacaan pada kedua-dua kad iaitu kad bacaan dan kad soalan. Hal ini membolehkan murid lebih terdedah dengan bacaan tersebut dan seterusnya memudahkan mereka untuk menghafal bacaan tersebut. Disamping itu, saya juga akan menerapkan penggunaan permainan ini di dalam topik-topik yang melibatkan hafazan dan fakta seperti tajuk-tajuk dalam bidang sirah, al-quran, hadith dan ibadah. Akhir sekali, saya bercadang untuk menggabungkan permainan ini dengan kaedah aplikasi atau lakonan. Hal ini memudahkan murid untuk menghafal bacaan atau fakta dengan mudah melalui simulasi atau yang telah ditunjukkan.

RUJUKAN

- A. Rahman & Zainuddin Tanjung. (1999). *Fiqh Ibadah*. Kuala Lumpur: Penerbit Edaran Kalam
- Abu Bakar Nordin & Ikhsan Othman. (2003). *Falsafah Pendidikan Dan Kurikulum*. Perak: Quantum Books.
- Ahmad Mohd Salleh. (2011). *Kurikulum, Metodologi dan Pedagogi Pengajian Islam Edisi Kedua*. Selangor: Oxford Fajar.
- A. Rahman & Zainuddin Tanjung. (1999). *Fiqh Ibadah*. Kuala Lumpur. Penerbit Edaran Kalam.
- Daud Abdullah Al-Fatani. (2015). *Munyatul Musolli Versi Bahasa Melayu serta Jawi Asal*. Selangor: Ilmu Pustaka.
- Mastura Badzis. (2013). *Pendidikan anak-anak di peringkat awal umur berasaskan binaan kurikulum yang integratif*. Dimuat turun pada 22 Februari 2018 Daripada <http://mindamadani.my/topik/umum/item/185-pendidikan-anakanak-di-peringkat-awal-umur-berasaskan-binaan-kurikulum-yang-integratif.html>
- Muhammad Thalib. (1997). *Fiqh Nabawi*. Kuala Lumpur: Darul Nu'man.
- Naquiah Nahar & Jimaain Safar (2017). Pendekatan Bermain Sebagai Wahana Dalam Mempertingkatkan Keberkesanan Pengajaran Jawi. *Technical And Social Science Journal*, 7(1), 17-27
- Siti Fatimah Ali & Najeemah Mohd Yusof. (2012). Kemahiran membaca kanak-kanak dalam aplikasi pendekatan belajar melalui bermain. *Diges Pendidik*. Jilid 12 Bil. 1/2012.
- Zakiah Mohamad Ashari, Azlina Mohd Kosnin & Yeo, K.J. (2013). Keberkesanan modul belajar melalui bermain terhadap kefahaman pengalaman pranombor kanak-kanak prasekolah. 2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013). Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.