

## **TAHĀRAH-GO: MEMBANTU MURID DALAM MEMAHAMI KATEGORI NAJIS DAN CARA MENYUCIKANNYA**

**MOHD. RAFI AMIRUL BIN RAHIM**

rafiamirul95@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kefahaman murid tentang kategori-kategori najis, meningkatkan kefahaman murid tentang cara menyucikan najis serta meningkatkan minat murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Tahārah-Go*. Dengan menggunakan pendekatan papan permainan *Tahārah-Go* terhadap tiga orang murid dari kelas Tahun Empat Bestari sebagai peserta kajian. Pemilihan peserta kajian adalah berdasarkan tinjauan awal, pemerhatian, dan keputusan ujian sebelum tindakan yang telah dijalankan semasa menjalani praktikum fasa dua. Antara kaedah yang digunakan dalam mendapatkan data adalah seperti pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen seperti ujian sebelum tindakan, ujian selepas tindakan dan lembaran kerja telah digunakan sepanjang kajian ini. Saya menggunakan triangulasi sumber, kaedah dan masa dalam menyemak semula data yang telah dianalisis. Dapatan kajian menunjukkan purata peningkatan ketiga-tiga peserta kajian sebanyak 80%. Kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan papan permainan *Tahārah-Go* ini sangat berkesan dalam membantu murid memahami kategori najis dan cara menyucikannya dengan betul serta meningkatkan minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pada masa yang sama, kajian ini sangat membantu saya selaku penyelidik dan guru Pendidikan Islam bagi meningkatkan amalan sendiri dalam proses pengajaran dan pembelajaran ke suatu tahap yang lebih tinggi.

**Kata Kunci:** *Ibadah, papan permainan, Permainan Tahārah-Go, kategori-kategori najis, cara menyucikan najis*

### **PENGENALAN**

#### **Konteks**

Saya merupakan seorang guru pelatih PISMP PAambilan Jun 2014 di Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang. Pada 3 Julai 2017 sehingga 29 September 2017, saya telah menjalani praktikum fasa kedua di Sekolah Kebangsaan Mawar (nama samaran) bersama dengan guru pelatih yang lain. Guru pembimbing saya ialah Ustaz Fairuz (bukan nama sebenar) telah menyerahkan tanggungjawab kepada saya untuk mengajar kelas Tahun 4 Bestari dan 4 Arif. Gabungan murid muslim untuk kedua-dua buah kelas ini adalah sebanyak sembilan orang dan kebanyakan murid di sekolah ini adalah bukan muslim. Dalam menjalankan penyelidikan tindakan ini, saya telah membuat pemerhatian semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Melalui pemerhatian saya, murid lemah dalam mengkategorikan najis, tidak dapat menunjukkan cara menyucikan najis dan mereka kelihatan bosan semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Masalah yang dihadapi oleh mereka juga akan menyebabkan prestasi mata pelajaran Pendidikan Islam berada pada tahap yang tidak memberangsangkan.

#### **Refleksi Pengalaman Pengajaran dan Pembelajaran**

Sesi pengajaran dan pembelajaran yang saya jalankan pada peringkat awal sebelum tindakan, saya mendapati murid tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh saya. Kaedah *chalk and talk* dan kecenderungan kaedah berpusatkan guru

menyebabkan murid tidak minat untuk mendengar apa yang saya sampaikan, sehingga menyebabkan segelintir daripada mereka mengganggu rakan dan membuat perkara lain yang tidak disuruh oleh saya.

Pembelajaran *konstruktivisme* sangat ditekankan dalam pendidikan pada abad ini. Ini adalah untuk memastikan murid lebih aktif dan seronok dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Jean Piaget (1980), pengajaran konstruktivisme akan mendorong murid dalam membina pengetahuan dan pengalaman dalam diri mereka ke arah yang lebih positif.

## FOKUS KAJIAN

Tajuk Kebersihan Tuntutan Islam dalam bidang Ibadah adalah sangat penting untuk dipelajari dari peringkat awal. Kerana kebersihan merupakan asas dalam melakukan segala Ibadah kepada Allah SWT. Pemerhatian yang dijalankan terhadap murid tentang pengetahuan mereka dalam kategori najis dan cara menyucikannya telah memberi gambaran kepada saya bahawa mereka masih lemah dalam kefahaman tajuk tersebut. Soalan lisan secara spontan yang diajukan kepada mereka menunjukkan mereka sangat lemah dalam tajuk ini. Oleh hal yang demikian, tanpa menguasai tajuk tersebut, berkemungkinan besar mereka akan mengalami masalah dalam perkara bersuci dalam kehidupan seharian mereka.

Masalah utama yang saya lihat dalam diri murid adalah mereka tidak mengenal kategori najis dan tidak dapat menyatakan dan menunjuk cara menyucikan najis. Perkara ini menyebabkan mereka tidak dapat menjawab lembaran kerja yang diedarkan. Ketiga-tiga peserta kajian Balqis (bukan nama sebenar), Farahin (bukan nama sebenar) dan Uqasha (bukan nama sebenar) masing-masing mendapat markah 10%, 0% dan 40% dalam lembaran kerja yang telah diedarkan. Tanpa kaedah yang menarik dan pendekatan yang sesuai terhadap mereka, murid tidak akan dapat mengenali konsep kebersihan dalam Islam dengan baik. Oleh itu, saya perlu mengubah kaedah pengajaran dan pembelajaran saya, agar mereka mempunyai motivasi untuk minat belajar dan pada masa yang sama mereka mendapat ilmu berkaitan dengan kategori-kategori najis dan cara menyucikan najis dengan betul.

AJIS	
Awasitah	Mughalazah
<p>kacing</p> <p>najis</p> <p>najis</p> <p>Darah manusia</p>	<p>Air kencing</p> <p>Kanak-kanak</p> <p>lalaki yang</p> <p>berumur dua</p> <p>tahun ke bawah</p> <p>yang hanya</p> <p>minum susu</p> <p>ibunya</p>
	0/10

Rajah 1. Hasil Dapatan Awal

## OBJEKTIF DAN PERSOALAN KAJIAN

### Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk:

1. Membantu meningkatkan kefahaman murid tentang kategori-kategori najis dengan menggunakan permainan *Tahārah-Go*.

2. Membantu meningkatkan kefahaman murid tentang cara menyucikan najis dengan menggunakan permainan *Tahārah-Go*.
3. Meningkatkan minat murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Tahārah-Go*.

### Persoalan Kajian

1. Adakah penggunaan permainan *Tahārah-Go* dapat meningkatkan kefahaman murid tentang kategori-kategori najis?
2. Bagaimanakah permainan *Tahārah-Go* dapat membantu murid untuk mahir dalam menyucikan najis?
3. Adakah penggunaan permainan *Tahārah-Go* dapat menarik minat murid dalam mempelajari tajuk Kebersihan Tuntutan Islam dengan lebih baik?

### PESERTA KAJIAN

Penyelidikan yang dijalankan ini melibatkan tiga orang peserta kajian iaitu Balqis, Farahin dan Uqasha. Ketiga-tiga orang peserta kajian ialah perempuan. Kesemua mereka lemah dalam membaca dan menulis jawi. Mereka juga tidak aktif semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

### Tindakan Yang Dijalankan

Tindakan yang dijalankan dalam penyelidikan ini adalah sepanjang praktikum fasa dua iaitu bermula dari 3 Julai 2017 sehingga 29 September 2017. Jadual di bawah merupakan perincian tindakan yang telah saya jalankan dalam penyelidikan ini.

### Jadual 1

#### *Pelaksanaan Penyelidikan Tindakan*

Tarikh	Penjelasan	Tindakan
5 Julai 2017 (Rabu)	Interaksi bersama Ketua Panitia Pendidikan Islam Sk. Mawar dan memaklumkan tentang penyelidikan yang dijalankan	Temu Bual Catatan Nota Lapangan
12 Julai 2017 (Rabu)	Tinjauan awal sebelum tindakan	Catatan Nota Lapangan Lembaran Kerja
26 Julai 2017 (Rabu)	Latihan diberi selepas sesi pengajaran dan pembelajaran	Lembaran Kerja Pemerhatian Catatan Nota Lapangan
28 Julai 2017 (Jumaat)	Latihan kerja rumah sebagai pengukuhan kepada apa yang telah dipelajari	Lembaran Kerja Pemerhatian Catatan Nota Lapangan
9 Ogos 2017 (Rabu)	Peserta kajian diberi ujian selepas tindakan (ujian 1)	Ujian Pemerhatian Catatan Nota Lapangan Senarai Semak
7 September 2017 (Khamis)	Ujian selepas tindakan diberi kepada peserta kajian (ujian 2)	Ujian Pemerhatian Catatan Nota Lapangan Senarai Semak
27 September 2017 (Rabu)	Ujian selepas tindakan diberi kepada peserta kajian (tinjauan akhir), sebagai bukti hasil penggunaan permainan <i>Tahārah-Go</i> dapat menjawab persoalan penyelidikan.	Ujian Pemerhatian Catatan Nota Lapangan Senarai Semak Temu Bual

## PELAKSANAAN TINDAKAN

Ahmad (2003), menyatakan bahawa aplikasi permainan dalam pengajaran dan pembelajaran akan memudahkan murid untuk faham ilmu yang disampaikan. Kamsiah (2015), pemilihan ilustrasi yang menarik untuk bahan bantu mengajar akan memberi motivasi kepada murid untuk minat dalam proses pengajaran dan pembelajaran.



**Rajah 1. Papan dan Kad Permainan Tahārah-Go**

Permainan *Tahārah-Go* diperkenalkan kepada peserta kajian. Permainan ini mempunyai empat jenis kad iaitu kad bacaan, kad bergambar, kad soalan dan kad amali. Tumpuan utama adalah kepada empat jenis kad ini, di mana murid diuji melalui kad soalan dan dikukuhkan pengetahuan tentang kategori najis melalui kad bacaan, kad bergambar dan diuji kemahiran menyucikan najis melalui kad amali yang ada dalam permainan. Kemahiran yang diterapkan dalam permainan iaitu kemahiran mendengar, membaca, mengingat dan menyebut. Bilangan pemain adalah sebanyak empat orang iaitu 3 orang peserta kajian termasuk saya sendiri.

## DAPATAN KAJIAN

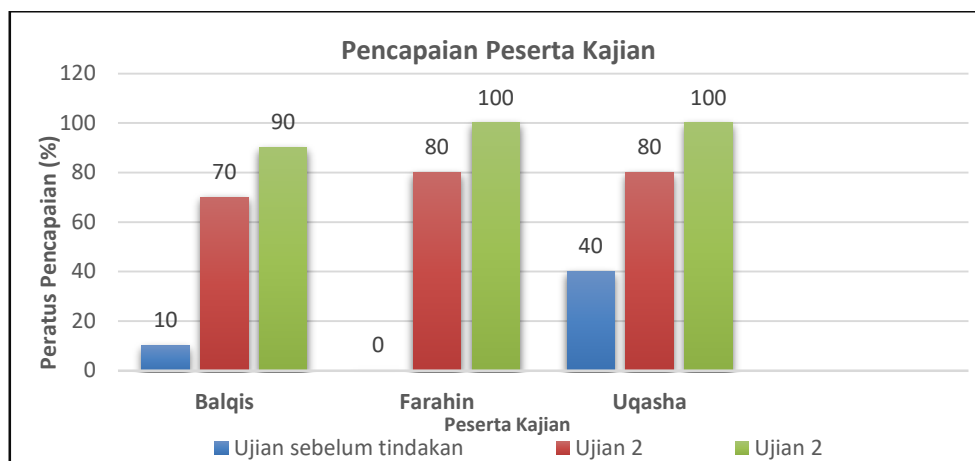
Penggunaan permainan *Tahārah-Go* dapat meningkatkan kefahaman murid tentang kategori-kategori najis. Berdasarkan ujian yang telah dijalankan kepada kesemua peserta kajian, saya mendapati bahawa kaedah permainan *Tahārah-Go* sangat berkesan dan berupaya membantu peserta kajian saya untuk memahami kategori-kategori najis dengan betul. Dalam Jadual 2 di bawah menunjukkan pencapaian peserta kajian dalam ujian.

**Jadual 2**

### ***Pencapaian Peserta Kajian Dalam Ujian Sebelum dan Selepas Tindakan***

Peserta Kajian	Ujian Sebelum Tindakan		Ujian Selepas Tindakan		Jumlah peningkatan (%)	Purata jumlah peningkatan (%)
	Skor	Markah (%)	Skor	Markah (%)		
Balqis	1/10	10	9/10	90	80	80
Farahin	0/10	0	10/10	100	100	
Uqasha	4/10	40	10/10	100	60	

Rajah 2 di bawah menunjukkan peningkatan peratus markah ujian sebelum tindakan dan ujian selepas tindakan bagi ketiga-tiga peserta kajian.



**Rajah 2. Graf Pencapaian Peserta Kajian**

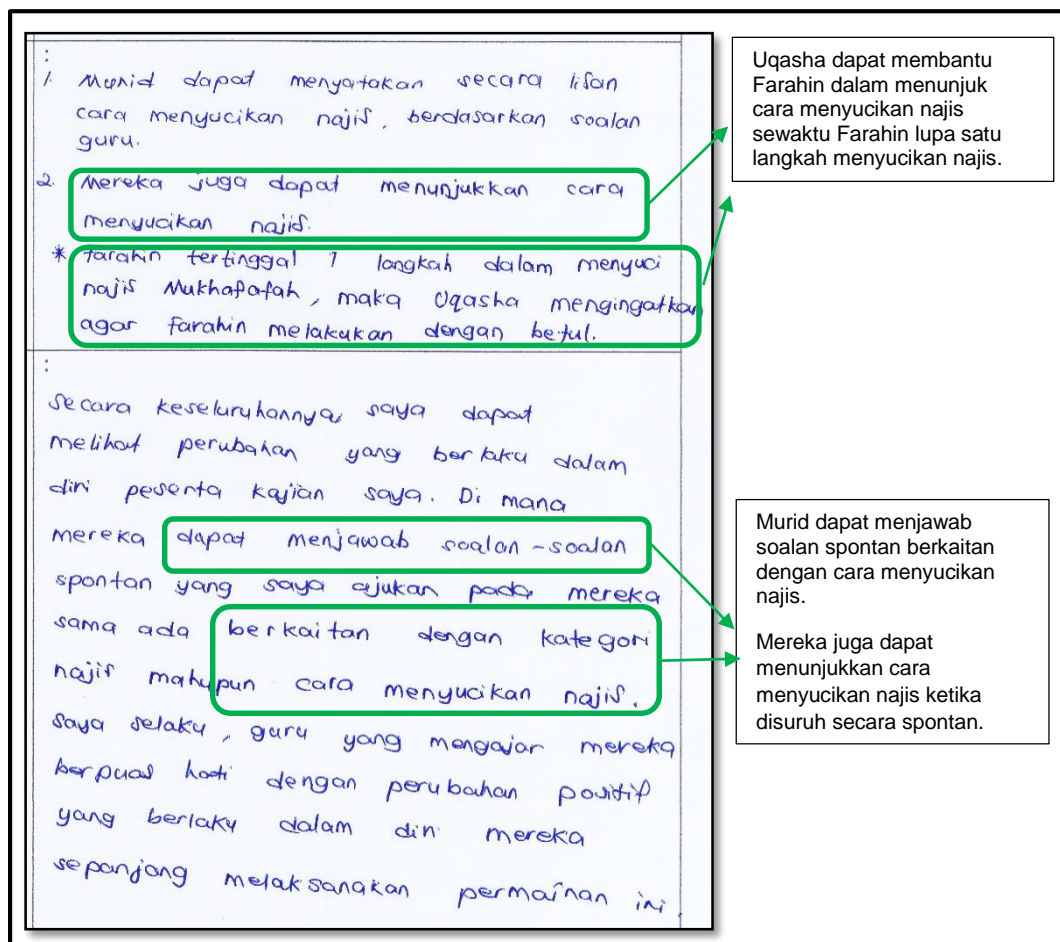
Peningkatan markah di atas menunjukkan, bahawa permainan *Tahārah-Go* dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan kefahaman murid dalam kategori-kategori najis sehingga mereka dapat menjawab soalan ujian dengan betul.

**Permainan *Tahārah-Go* dapat meningkatkan kefahaman murid tentang cara menyucikan najis.** Kaedah permainan *Tahārah-Go* juga sangat berkesan dalam meningkatkan kefahaman murid dalam menunjukkan cara menyucikan najis dengan betul. Rajah 3 di bawah merupakan catatan nota lapangan yang telah saya buat.

NAMA MURID (BUKAN NAMA SEBENAR)	NAJIS MUTAWASITAH		NAJIS MUKHAFATAH		NAJIS MUGHALAZAH	
	Uraian	Benar	Uraian	Benar	Uraian	Benar
BALQIS	Membuang/menghilangkan najis.	✓	Membuang/menghilangkan najis	✓	Membuang/menghilangkan najis	✓
	Menyucikan najis menggunakan air mutlak	✓	Merenjis dengan air mutlak	✓	Menyucikan dengan air tanah 1 kali	✓
			Lap sehingga kering	✓	Menyucikan dengan air mutlak 6 kali	✓
FARAHIN	Membuang/menghilangkan najis.	✓	Membuang/menghilangkan najis	✓	Membuang/menghilangkan najis	✓
	Menyucikan najis menggunakan air mutlak	✓	Merenjis dengan air mutlak	✓	Menyucikan dengan air tanah 1 kali	✓
			Lap sehingga kering	✓	Menyucikan dengan air mutlak 6 kali	✓
UQASHA	Membuang/menghilangkan najis.	✓	Membuang/menghilangkan najis	✓	Membuang/menghilangkan najis	✓
	Menyucikan najis menggunakan air mutlak	✓	Merenjis dengan air mutlak	✓	Menyucikan dengan air tanah 1 kali	✓
			Lap sehingga kering	✓	Menyucikan dengan air mutlak 6 kali	✓

**Rajah 3. Senarai Semak Kefahaman Dalam Menyucikan Najis**

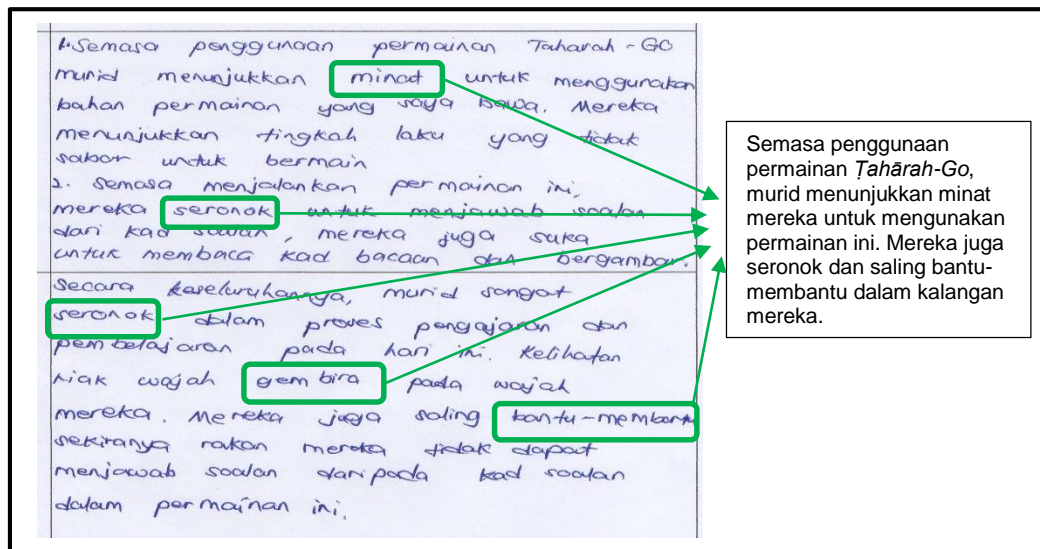
Rajah 4 di bawah merupakan catatan nota lapangan yang telah saya buat pada hari Rabu, 9 Ogos 2017 juga menunjukkan murid faham dan dapat menunjukkan cara menyucikan najis.



**Rajah 4. Catatan Nota Lapangan 9 Ogos 2017**

Melalui senarai semak semasa ujian kemahiran menyucikan najis dan juga catatan lapangan yang saya buat tentang kemahiran menyucikan najis semasa proses belajar menggunakan permainan ini jelas menunjukkan kesemua peserta kajian dapat menunjukkan cara menyucikan najis dengan betul. Menurut Kamarudin (1993), pengajaran juga perlu melibatkan pergerakan seperti tunjuk cara agar murid dapat ingat apa yang dipelajari untuk jangka masa yang panjang.

**Penggunaan permainan *Tahārah-Go* dapat meningkatkan minat murid untuk mempelajari tajuk Kebersihan Tuntutan Islam dengan lebih baik.** Berdasarkan pemerhatian yang telah dijalankan terhadap penggunaan permainan *Tahārah-Go* dalam proses pengajaran dan pembelajaran menunjukkan mereka sangat seronok dan aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi sesama mereka dan bantu membantu sekiranya terdapat dalam kalangan mereka tidak dapat menjawab soalan yang diambil dari kad soalan dalam permainan ini. Rajah 5 di bawah menunjukkan catatan nota lapangan yang telah saya buat berdasarkan pemerhatian.



**Rajah 5. Catatan Nota Lapangan Tentang Tingkah Laku Peserta Kajian**

Temu bual yang saya jalankan kepada peserta kajian pada 28 September 2017 adalah untuk mendapatkan maklum balas dan pandangan mereka terhadap penggunaan permainan *Taharah-Go* dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Saya	:	Baik murid-murid, bagaimana dengan pembelajaran hari ni?
Balqis	:	Seronok ustaz.
Saya	:	Seronok sebab apa?
Balqis	:	Sebab dapat main ustaz.
Farahin	:	Best best, ada gambar haiwan dalam ya ustaz, gambar baby, gambar tahi.
Saya	:	Mesti bosan kan main? lepas ni kita tak main lagi dah.
Uqasha	:	Aih ustaz, maok main agik, maok main agi, best bah ustaz.
Saya	:	Ok, nanti main lagi, pastikan kamu semua ingat apa yang kamu pelajari dalam permainan ini tadi. Boleh kelas?
Peserta Kajian	:	Baik ustaz!

TB280917

**Rajah 6: Temu bual bersama peserta kajian**

Melalui temu bual yang saya jalankan, Balqis menyatakan bahawa dia sangat seronok belajar menggunakan kaedah permainan *Taharah-Go*. Sementara Farahin seronok dengan adanya penggunaan gambar yang menarik dalam permainan *Taharah-Go*. Uqasha menunjukkan semangat untuk bermain lagi permainan *Taharah-Go* untuk sesi pengajaran dan pembelajaran yang seterusnya. Keseluruhan pandangan ketiga-tiga peserta kajian menunjukkan mereka tidak lagi bosan, malah bertambah minat dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan.

## REFLEKSI

### Sebagai Guru Pendidikan Islam

Sebagai seorang guru Pendidikan Islam, saya haruslah mempunyai ciri-ciri guru yang cemerlang dalam menyediakan sesi pengajaran dan pembelajaran untuk murid-murid di sekolah. Kaedah permainan *Taharah-Go* telah mendorong saya untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran ke tahap yang lebih kreatif. Menurut Burhan (2011), guru yang kreatif tidak akan mudah terdorong untuk melakukan

kaedah pengajaran stereotaip dan hanya mengaplikasikan idea-idea biasa sahaja untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Tambahan lagi, menurut Mohd Izam, Hassani, Ruzlan dan Zainudin (2008), ketandusan unsur kreatif dalam kalangan para pendidik akan menyebabkan pelajar cepat berasa bosan.

### **Kesan Terhadap Peserta Kajian**

*Tahārah-Go* ini berjaya meningkatkan kefahaman peserta kajian dalam memahami kategori najis, menyucikan najis dan juga berjaya memotivasikan diri peserta kajian saya, iaitu mereka sangat seronok dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan. Ini jelas menunjukkan bahawa cara penyampaian ilmu yang sesuai kepada murid dapat memupuk minat dalam diri peserta kajian untuk mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran dari awal sehingga akhir. Reynolds, M.C. (1989), menyatakan bahawa pentingnya kaedah penyampaian ilmu yang menarik dalam semua mata pelajaran dan ilmu pengetahuan sehingga ilmu yang diajar akan mudah difahami oleh murid.

### **CADANGAN TINDAKAN SUSULAN**

Cadangan tindakan susulan untuk penyelidik lain adalah untuk membuat transformasi papan permainan *Tahārah-Go* ini ke dalam bentuk bahan digital. Menurut Mohd Azhar, Mohd Koharuddin dan Muhamed Fauzi (2006), sesuatu idea kreatif yang dibina mampu menjadikan bahan inovasi yang sedia ada menjadi lebih berguna dan berkesan Sebagaimana yang dikatakan Budi Harsanto (2014), unsur inovasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran akan menjadikan sistem pendidikan di sekolah lebih berkesan dan pada yang sama memudahkan kerja seorang guru. Adapun menurut Ferdi Serim (2011), pembelajaran berasaskan digital akan memudahkan guru untuk memikirkan bagaimana mereka mampu mencipta pembelajaran yang lebih efektif dan mampu menarik minat murid dalam era yang semakin mencabar. Perkara ini turut dinyatakan oleh Sharmila (2012), masa depan pendidikan dalam bidang digital bergantung kepada kemahiran yang ada dalam diri pendidik, sekiranya mereka lemah dalam teknologi sudah tentu inovasi digital sukar untuk dicapai.

### **RUJUKAN**

- Ahmad Mohd Salleh. (2004). *Pendidikan Islam Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Fajar Bakti.
- Budi Harsanto. (2014). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital*. Bandung: Unpad Press.
- Burhan Shadiq. (2011). *Rahasia Mengajar Dengan Kreatif, Inspiratif dan Cerdas*. Jakarta: Logika Galileo.
- Ferdi Serim. (2011). *Digital Learning: Strengthening and Assessing 21<sup>st</sup> Century Skills*. Dimuat turun daripada [goo.gl/FAKcM8](http://goo.gl/FAKcM8)
- Kamarudin Hussin. (1993). *Pedagogi 3: Penggunaan Psikologi Dalam Bilik Darjah*. Selangor: Longman Malaysia.
- Kamsiah Akwan. (2015). *Penggunaan Buku Pop-Up 3MU Dalam Meningkatkan Prestasi Murid Memahami Jenis-Jenis Najis*.(Jurnal tidak diterbitkan). Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Sarawak.



Mohd Azhar Abdul Hamid, Mohd Koharuddin Balwi dan Muhamed Fauzi Othman. (2006). *Inovasi Dalam Perspektif Kreativiti*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia Skudai.

Mohd Izam Ghazali, Hassani Dali, Ruzlan Ali dan Zainudin Abu Bakar. (2008). *Minat Guru Pelatih Dalam Teknologi Komunikasi Dan Informasi. Dalam Zainuddin Abu Bakar, Meor Ibrahim Kamaruddin, Mohd Ali Ibrahim dan Rahmad Sukor Ab Samad (Ed.), Kemahiran ICT Di Kalangan Guru Pelatih IPTA Malaysia. (pp.57-65)*. Selangor: Arah Publications.

Reynolds, M.C. (1989). *Knowledge Base for The Beginning Teacher*. New York Pergamon.

Sharmila, P.F. (2012). *Teaching, Learning and the Net Generation: Concepts and Tools for Reaching Digital Learners*. Wayne: Information Science Reference.