

PENGGUNAAN “KIT LANDASAN *PUZZLE* WARNA” MEMBANTU MURID MENGHAFAL BACAAN TAHIYAT AWAL

NURUL JANNAH BINTI BOSINI

Jannahbosini06@gmail.com

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membantu murid dalam menghafaz tahiyat awal yang mengandungi lima ayat. Penggunaan kaedah Kit Landasan *Puzzle* Warna telah diaplikasikan ke atas empat orang peserta kajian tahun dua dari salah sebuah sekolah di bahagian Kuching, Sarawak. Kajian ini dirangka berdasarkan beberapa masalah yang di kesan semasa membuat pengumpulan data awal yang dihadapi oleh murid tahun dua iaitu sukar untuk menghafaz dan sering berasa bosan ketika menghafaz tahiyat awal. Hasil tinjauan awal mendapati murid masih lemah dalam menghafaz tahiyat awal dan menunjukkan reaksi tidak berminat dengan proses PdPc yang dijalankan. Data awal dan akhir telah dikumpul dengan menggunakan tiga jenis instrumen seperti pemerhatian, ujian sebelum dan selepas serta borang maklum balas. Dalam kit Landasan *Puzzle* Warna pengkaji telah menggunakan teknik *puzzle*, teori warna dan kaedah bermain untuk meningkatkan motivasi murid dan membantu murid untuk menghafaz bacaan tahiyat awal. Dengan pengaplikasian aktiviti Kit Landasan *Puzzle* Warna, pengkaji telah membantu murid untuk menghafaz tahiyat awal dengan aktiviti yang menyeronokkan. Dapatan kajian menunjukkan perubahan yang positif telah berlaku apabila terdapat peningkatan murid dalam sebanyak 52% dalam menghafaz bacaan tahiyat awal dan murid turut menunjukkan reaksi yang positif dan seronok ketika aktiviti dijalankan. Hal ini membuktikan bahawa kaedah bermain adalah sesuatu aktiviti yang menyeronokkan dan mampu untuk membantu murid menghafaz bacaan tahiyat awal.

Kata Kunci : *Kit Landasan Puzzle Warna, kaedah bermain, tahiyat awal, teori warna, teknik puzzle*

PENGENALAN

Semasa menjalani tempoh praktikum di Sekolah Kebangsaan Cemerlang Jaya, saya telah di amanahkan untuk mengajar tahun 2 Ibnu Sina bagi mata pelajaran Pendidikan Islam. Daripada pengamatan saya terutama ketika mengajar tajuk tahiyat awal murid tahun 2 Ibnu Sina, saya mendapati bahawa murid-murid agak sukar untuk menghafaz bacaan tahiyat awal tanpa bimbingan guru. Hal ini demikian kerana, apabila saya meminta mereka mengulang kembali bacaan tahiyat awal, ada sesetengah murid dapat membaca bacaan tahiyat awal dengan lancar dan sesetengah lagi masih tersekat-sekat dan mampu untuk mengikuti bacaan murid yang pandai. Sehubungan itu, data awal ini telah saya catat dalam refleksi nota lapangan selepas sesi PdPc seperti yang tertera.

Tarikh :12 Julai 2017

Refleksi:

-Sebanyak 6 daripada orang **murid lemah dalam menguasai bacaan tahiyat awal** dan kurang menguasai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan.

Murid –murid yang **lemah dari segi bacaan, kurang menumpukan perhatian** atau melibatkan diri semasa saya meminta mereka membuat latihan tubi bacaan.

Rajah 1 .Nota Lapangan Berkaitan Refleksi Sebelum Tindakan.

Berdasarkan Rajah 1, saya telah mendapati bahawa kaedah yang saya gunakan tidak memberi kesan yang positif terhadap semua murid dan menyedarkan saya bahawa bukan semua kaedah pengajaran boleh diaplikasikan terhadap semua murid yang berlainan kognitif, tahap penguasaan dan latar belakang murid. Menurut Azizi et.al., (2005) menyatakan bahawa ragam kecerdasan manusia adalah pelbagai dan bukan hanya terarah kepada satu kecerdasan sahaja. Justeru, berpegang kepada Falsafah Pendidikan Guru (FPG) saya berpandangan bahawa tugas guru mestilah sentiasa berpandangan jauh dan berkembang mengikut peredaran zaman.

FOKUS KAJIAN

Berdasarkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lalu, saya telah memilih fokus kajian yang berkaitan dengan bahan yang dapat memudahkan murid menghafaz bacaan tahiyat awal iaitu dengan menggunakan kaedah Landasan *Puzzle* Warna. Fokus ini dipilih berdasarkan hasil tinjauan awal yang diperoleh melalui temu bual bersama guru pembimbing, pemerhatian dan refleksi setelah PdPc yang telah saya laksanakan sebelum ini. Justeru itu, saya merasakan bahawa fokus ini paling yang efektif untuk mencapai objektif kajian yang telah ditetapkan. Oleh itu, saya membina bahan ini sebagai alat untuk menarik minat murid dan memudahkan murid menghafaz tahiyat awal. Kajian tindakan bertujuan untuk memperbaiki amalan pengajaran, memperbaiki atau meningkatkan kefahaman terhadap amalan pengajaran, dan memperbaiki situasi di mana pengajaran dijalankan. (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2008).

Saya telah mencipta kit landasan *Puzzle* warna iaitu permainan landasan kereta api yang menggabungkan teknik warna dan *Puzzle* dalam satu permainan. Alasan saya mencipta permainan adalah kerana saya ingin meningkatkan minat belajar dalam diri murid sekaligus dapat belajar sambil bermain kerana menurut menurut Setyosari (2007) yang menyatakan bahawa kanak-kanak sangat menyukai permainan yang boleh dipegang dan disentuh seperti kereta mainan, alat masak-memasak dan *puzzle*. Selain itu teori warna dapat menarik perhatian murid. menurut Faraha (2006) menyimpulkan dalam kajian beliau bahawa warna merupakan elemen terdekat dengan kanak-kanak dalam membuat pengecaman objek di sekelilingnya dan kanak-kanak sangat tertarik dengan warna. Justeru, kanak-kanak sering dikaitkan tertarik dengan variasi warna kerana warna dapat mewujudkan suasana yang menyenangkan dan menimbulkan rasa nyaman bagi kanak-kanak sehingga dapat meningkatkan motivasi kanak-kanak. (Sriti, 2004). Manakala, teknik *puzzle* saya masukkan dalam permainan ini untuk menarik perhatian murid dan merangsang pemikiran murid. Dalam erti kata lain berdasarkan Genesa et.al (2013) *puzzle* ialah suatu media berwarna-warni dan menarik yang boleh dibuka dan dipasang semula sama dalam pelbagai bentuk, huruf, gambar dan lain-lain yang dapat merangsang imaginasi kanak-kanak. Kesimpulannya, Kit Landasan *Puzzle* Warna ini dicipta untuk menangani masalah yang dihadapi oleh murid-murid.



Rajah 2. Kit Landasan Puzzle Warna

OBJEKTIF KAJIAN

- 1) Membantu murid menghafal bacaan tahiyat awal dengan menggunakan Kit Landasan *Puzzle* Warna dengan betul.
- 2) Meningkatkan minat murid dalam menghafal bacaan tahiyat awal dengan menggunakan Kit Landasan *Puzzle* Warna.

PERSOALAN KAJIAN

- 1) Bagaimanakah bahan kit landasan *puzzle* warna dapat membantu murid dalam menghafal bacaan tahiyat awal dengan betul ?
- 2) Bagaimanakah penggunaan landasan *puzzle* warna dapat menarik minat murid untuk menghafal bacaan tahiyat awal?

PESERTA KAJIAN

Jadual 1

Peserta Kajian, Jantina dan Kriteria Pemilihan

BIL	NAMA (Nama Samaran)	Jantina	Kriteria Pemilihan
1	Mizi	L	- Prestasi ; lemah - Sering termenung dan selalu hilang fokus. - Jarang terlibat dalam aktiviti PdPc. - Rajin
2	Mai	P	- Prestasi ; lemah - Pendiam dan kurang keyakinan diri. - Kurang melibatkan diri dalam aktiviti PdP. - Rajin.
3	Esya	P	- Prestasi akedemik ; sederhana - Seorang yang periang dan mudah bergaul. - Sentiasa melibatkan diri dalam aktiviti PdP. - Rajin dan berani.
4	Amirul	L	- prestasi akedemik ; lemah - seorang yang aktif ; suka mengganggu rakan - Tidak suka melibatkan diri dalam aktiviti PdP.

TINDAKAN YANG DIJALANKAN

Setelah saya meneliti permasalahan yang saya hadapi semasa menjalankan aktiviti hafazan bacaan tahiyat akhir saya telah memutuskan untuk menghasilkan bahan yang dapat membantu murid saya untuk menghafal tahiyat akhir dengan mudah dan seronok.

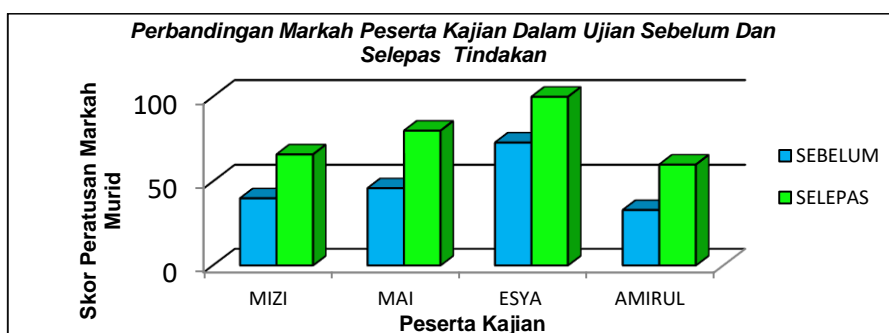
Untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang seronok dan mudah untuk menghafaz saya telah merangka sebuah bahan yang menggabungkan penggunaan teori warna, teknik 'chunking' ayat, teknik *Puzzle* dan kaedah bermain secara sistematik. Perancangan tindakan penyelidikan ini adalah berdasarkan teori yang diperkenalkan oleh Lewin yang menggariskan beberapa peringkat penting semasa menjalankan penyelidikan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Jadual 2 menunjukkan pelaksanaan kajian tindakan yang saya laksanakan terhadap peserta kajian.

Jadual 2

Pelaksanaan Kajian Tindakan

Fasa / Tarikh	Perkara
Fasa 1 (21 Julai 2017)	<p>Pelaksanaan ujian sebelum kajian tindakan dilaksanakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Murid menjawab ujian bertulis sebelum kajian tindakan yang berkaitan tentang bacaan tahiyat awal. - Guru mencari punca masalah berdasarkan hasil jawapan murid. - Guru merancang dan membina bahan inovasi untuk menyelesaikan masalah tersebut (kesukaran menghafaz tahiyat awal). - Guru membuat perancangan masa untuk membuat pelaksanaan tindakan terhadap murid.
Fasa 2 (28 Julai 2017)	<p>Pelaksanaan kajian tindakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memperkenalkan Kad puzzle perkataan kepada murid dan menggunakan untuk aktiviti menghafal bacaan tahiyat awal. - Penggunaan teknik tikrar, teknik cangkuk ayat dan talaqqi mushafahah dalam menghafal bacaan tahiyat awal. Menurut Azmil dan Ab. Halim (2012) mengulas tentang kaedah talaqqi mushafahah yang di amalkan oleh Rasulullah SAW sejak pertama kali diturunkan wahyu yang pertama melalui malaikat Jibril a.s. Ia dapat menjaga kefasihan dalam menyebut perkataan dan di samping dapat mengukuhkan hafalan. - Murid menghafal menggunakan kad puzzle perkataan secara ayat demi ayat. Diah Mariana (2014) berdasarkan kesimpulan beliau mengenai kepentingan permainan puzzle iaitu; melatih daya tumpuan, ketelitian dan kesabaran, memperkuat daya ingatan serta dapat melatih murid untuk berfikir.
Fasa 3 (31 Julai 2017)	<p>Pelaksanaan kajian tindakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru melaksanakan PdPc menggunakan Kit Landasan Puzzle Warna untuk mengukuhkan hafalan murid berkaitan bacaan tahiyat awal. - Guru menggunakan teori bermain dengan menggunakan Kit Landasan Puzzle Warna untuk mengukuhkan hafalan murid. Menurut Zakiah et.al., (2013) bermain dapat mengelakkan rasa bosan dan menghilangkan rasa takut kanak-kanak terhadap mata pelajaran yang diajar. - Guru membuat pemerhatian terhadap penglibatan murid dalam proses PdPc.
Fasa 4 (3 Ogos 2017)	<p>Pelaksanaan ujian selepas Kajian tindakan dijalankan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - untuk membuktikan murid telah berjaya menghafal bacaan tahiyat awal.

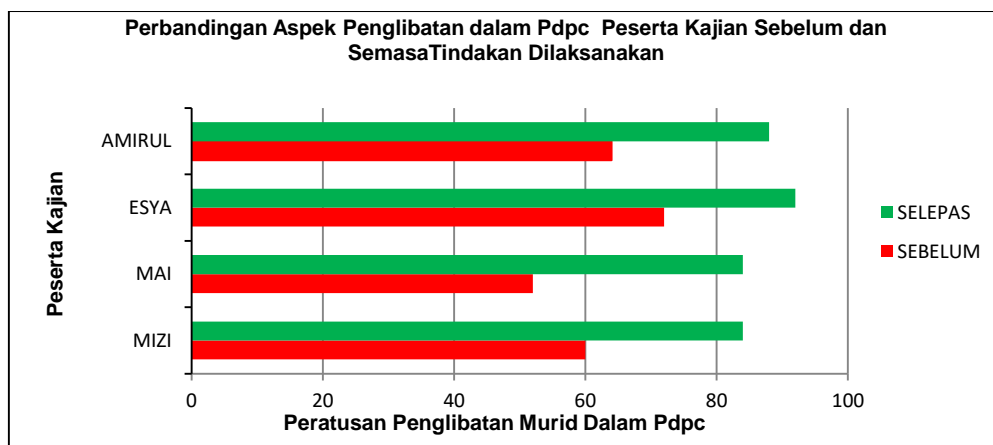
DAPATAN KAJIAN



Rajah 3. Perbandingan Markah Peserta Kajian Dalam Ujian Sebelum Dan Selepas Tindakan

Penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna membantu murid dalam menghafaz bacaan tahiyat awal dengan betul. Dapatan kajian setelah dianalisis menunjukkan peningkatan yang ketara dari segi kenaikan peratusan markah peserta kajian. Jika dilihat daripada markah sebelumnya, saya mendapati bahawa keputusan markah bagi ujian selepas telah meningkat sehingga mencapai markah yang tinggi. Penggunaan bahan kit landasan *puzzle* warna yang menggunakan pelbagai kaedah pengajaran dapat membantu meningkatkan prestasi peserta kajian dalam menghafaz bacaan tahiyat awal. Hal ini dapat dibuktikan apabila skor purata peratusan kenaikan markah Mizi, Mai, Esha dan Amirul adalah meningkat sebanyak 28.5%. Hal ini turut membuktikan bahawa peserta kajian dapat menghafaz bacaan tahiyat awal dengan menggunakan bahan Kit Landasan *Puzzle* Warna walaupun ada yang masih berada pada tahap sederhana. Namun ini tidak dapat menafikan bahawa peserta kajian menjalani proses perubahan ke arah yang positif dari segi tahap dan prestasi. Peningkatan ini akan dapat dinaikkan lagi sekiranya peserta kajian dibimbing dan diberi ujian intensif secara berterusan. Bagi menyokong data ini, saya telah mengedarkan borang maklum balas. Untuk menyokong data yang dibuktikan melalui analisis dokumen, saya telah mengemukakan borang maklum balas daripada murid berkaitan hafalan bacaan tahiyat awal. Daripada analisis dokumen menunjukkan bahawa peratusan markah murid meningkat dengan ketara. Berdasarkan borang maklum balas saya dapat mengetahui adakah penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna dapat memudahkan murid untuk menghafaz bacaan tahiyat awal? Daripada jawapan murid terhadap soalan tersebut, menunjukkan murid bersetuju bahawa penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna memudahkan murid. Kesimpulannya, keputusan jawapan murid berdasarkan borang maklum balas membuktikan bahawa penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna membantu murid dalam menghafaz bacaan tahiyat awal.

Penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna dapat menarik minat murid untuk menghafaz bacaan tahiyat awal. Untuk membuktikan persoalan kedua, saya telah membuat senarai semak pemerhatian terhadap tingkah laku murid semasa proses PdPc di jalankan sama ada sebelum dan selepas kajian tindakan dijalankan. Sebelum kajian tindakan dijalankan, murid menunjukkan tingkah laku tidak berminat dengan proses PdPc seperti bermain, bercakap dengan rakan dan lain-lain. Setelah saya melaksanakan kajian tindakan dengan penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna dalam PdPC, murid menunjukkan perubahan yang positif dalam diri mereka semasa menjalankan kajian tindakan. Saya telah mendokumentasikan perubahan setiap murid dalam aspek penglibatan dalam PdPc supaya perubahan ini mudah untuk dikenalpasti secara jelas.



Rajah 3. Perbandingan Aspek Penglibatan Dalam Pdpc Peserta Kajian Sebelum Dan Semasa Tindakan Dilaksanakan

Jika dilihat dalam Rajah 3, palang merah menunjukkan perubahan yang tinggi bagi semua murid dalam aspek penglibatan dalam PdPc. Sebagai contoh, Mai sebelum kajian tindakan dilaksanakan mendapatkan peratusan terendah iaitu 52% telah meningkat sebanyak 84% dalam penglibatan PdPc berdasarkan pemerhatian sebelum dan selepas kajian tindakan dijalankan. Secara keseluruhannya, semua murid menunjukkan perubahan ketara iaitu meningkat daripada peratusan rendah kepada peratusan tertinggi iaitu sebanyak 92%. Hasil kajian membuktikan bahawa minat murid untuk belajar boleh dipupuk melalui motivasi ekstrinsik sekali gus dapat mewujudkan motivasi intrinsik dalam diri murid untuk belajar. Kesimpulannya, dapatan kajian membuktikan bahawa keberkesanan penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna dalam meningkatkan minat murid untuk menghafaz bacaan tahiyat awal.

REFLEKSI

Berdasarkan masalah yang telah saya kaji saya telah membina BBM Kit Landasan *Puzzle* Warna untuk membantu murid dalam menghafaz bacaan tahiyat awal. Penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna menggabungkan kaedah bermain, teori warna dan teknik *puzzle* dalam menghafaz bacaan tahiyat awal. Saya turut menekankan teori warna dalam pembinaan bahan ini kerana menurut Faraha (2006) menjelaskan bahawa kanak-kanak sangat tertarik dengan warna. Hal ini kerana, saya mengetahui bahawa peserta kajian sangat suka bermain dan ini adalah untuk meningkatkan motivasi mereka untuk menghafaz bacaan tahiyat awal sambil berseronok. Oleh hal yang demikian, dapatan kajian setelah melakukan kajian tindakan dengan penggunaan Kit Landasan *Puzzle* Warna, saya mendapati bahawa murid boleh menghafal bacaan tahiyat awal dan mengalami perubahan positif seperti berminat dan bersemangat untuk mengikuti aktiviti yang guru jalankan.

Setelah melakukan penyelidikan, saya telah menimba pengalaman dan pembelajaran yang sangat berharga sebagai seorang guru pelatih. Daripada pembelajaran teori yang dipelajari dalam kelas saya dapat mengalikasikan semasa melakukan penyelidikan. Sebagai contoh, saya telah mengaplikasikan teori bermain dalam kajian yang saya lakukan dalam bahan Kit Landasan *Puzzle* Warna bagi membantu menghafaz tahiyat awal. Saya berpandangan bahawa aktiviti bermain dapat di masukkan dalam proses PdPc supaya aktiviti lebih menarik dan seronok. Menurut Ahmad (2004), permainan adalah keperluan semula jadi dalam diri kanak-

kanak. Hal ini akan dapat meningkatkan motivasi murid untuk melibatkan diri dalam aktiviti dan menumpukan fokus murid untuk menghafal bacaan tahiyat awal.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Selain itu, saya ingin menambahbaik bahan yang telah saya bina iaitu iaitu Kit Landasan *Puzzle* Warna dengan menambahkan elemen Teknologi Maklumat (TMK) dalam bahan ini. Hal ini adalah supaya bahan ini sejajar dengan peredaran masa iaitu abad 21 yang lebih bertumpu terhadap dunia digital. Permainan iaitu Kit Landasan *Puzzle* Warna akan di tukarkan menjadi bahan permainan multimedia yang masih menerapkan unsur yang sama tetapi dalam bentuk yang berbeza. Justeru, bahan ini akan boleh diguna pakai dimana sahaja tanpa memerlukan kos yang tinggi untuk membina bahan tersebut.

Seterusnya, bahan ini juga boleh digunakan bagi bidang dan subjek lain terutama dalam menghafal fakta. Saya yakin bahawa bahan ini dapat digunakan untuk hafalan bacaan dalam solat seperti bacaan tahiyat akhir dan lain-lain. Walau demikian, bahan ini perlu diolah sedikit untuk menyesuaikan dengan bidang atau tajuk yang ingin diajar.

Kesimpulannya, terdapat kelemahan dan kelebihan bahan yang dibina. Hal ini kerana, tidak semua bahan yang dicipta sempurna dan tidak memiliki kelemahan. Oleh itu, saya telah mencadangkan beberapa penambahbaikan yang perlu bagi meningkatkan keberkesanan bahan tersebut.

RUJUKAN

- Ahmad Mohd. Salleh.(2004). *Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran Pembelajaran*. Selangor. Oxford Fajar.
- Azizi Yahaya, Asmah Suboh, Zuhihanmi Zakariya & Fauziah Yahya. (2005). *Aplikasi Kognitif Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Pts Professional Publishing.
- Azmil Hashim dan Ab. Halim Tamuri (2012). Persepsi Pelajar Terhadap Kaedah Pembelajaran Tahfiz al-Quran di Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education*. 4(2), 1-10.
- Diah mariana (2014). *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tk Budi Rahayu Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.Education. 4(2), 1-10.
- Faraha Latifah Binti Mohd (2006). *Kajian Warna: Kecenderungan Pemilihan Warna Oleh Kanak-kanak*. Universiti Malaysia Sarawak.
- Genesa Vernanda, Markis Yunus, Rahmahtrisilvia (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Melalui Media *Puzzle* Bagi Anak-Kesulitan Belajar Kelas Ii Di Sdn 18 Koto Luar. *E-Jupekhu Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.2 (3): 692-704.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2008). *Buku Manual Kajian Tindakan*. Putrajaya. Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Setyosari Punaji (2007). *Pemanfaatan Media*. Badan Penyelenggara Sertifikasi Guru. Universitas Negeri Malang.

- Sriti Mayang Sari (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior*. 2 (1): 22-36. Universitas Kristen Petra Surabaya
- 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 (ISQAE2013)*. Faculty of Education, Universiti Teknologi Malaysia, 305- 312. Diakses di <https://educ.utm.my/wp-content/uploads/2013/11/431.pdf>