

BELAJAR SAMBIL BERMAIN

Oleh

LINAH BINTI SUMMASE

ABSTRAK

Kajian ini saya jalankan apabila mendapati empat orang murid pemulihan Tahun 3 suka bermain ketika guru mengajar. Mereka terdiri daripada empat orang murid yang kesemuanya lelaki masih belum lancar membaca dan membatangkan suku kata menjadi perkataan yang bermakna. Malahan, setiap kali pengajaran dan pembelajaran dijalankan, mereka gemar bermain dan bercerita sesama sendiri tanpa menyiapkan kerja mereka. Apabila rakan lain membaca, mereka tidak menghiraukan. Situasi ini menyebabkan gangguan semasa pengajaran dan pembelajaran dan murid-murid lain tidak memberikan tumpuan sepenuhnya sewaktu belajar. Di samping itu juga, mereka tidak mengingati apa yang dipelajari keesokan harinya. Oleh itu, saya mengambil pendekatan melalui kaedah belajar sambil bermain untuk menarik minat mereka agar memperbaiki bacaan mereka. Akhirnya, kaedah bermain ini didapati sangat memberikan kesan kepada mereka bereempat.

1.0 Pengenalan

Sekolah Kebangsaan TU, Kuching telah didirikan pada tahun 1966. Pada awal tahun 1977, Sekolah TU telah berpindah secara rasminya ke tempat sekarang. Walaupun sekolah ini di namakan TU, ia terletak di bandaraya Kuching. Sekolah ini mempunyai enam buah kelas biasa, satu kelas pemulihan, dua buah kelas prasekolah, satu kelas prasekolah pendidikan khas dan satu blok kelas pendidikan khas. Kebanyakan murid-murid di sekolah ini terdiri daripada kaum Melayu. Jumlah keseluruhan murid pemulihan di sekolah ini ialah seramai 31 orang.

1.2 Keprihatinan Saya

Kajian saya ini bermula apabila saya mula mengajar pada minggu pertama murid-murid pemulihan Tahun 3. Saya melihat mereka menunjukkan sikap malas belajar dan tidak mengendahkan guru yang mengajar. Ini merupakan satu faktor mereka lambat membaca. Teknik pengajaran yang membosankan membuatkan murid tidak memberikan tumpuan sepenuhnya semasa guru mengajar. Apabila guru memberikan lembaran kerja, ada murid yang tidak mahu membuat latihan yang diberikan, ada yang bermain dan ada yang menunjukkan sikap acuh tak acuh dengan guru dan tidak kurang juga menunjukkan sikap ego kepada guru.

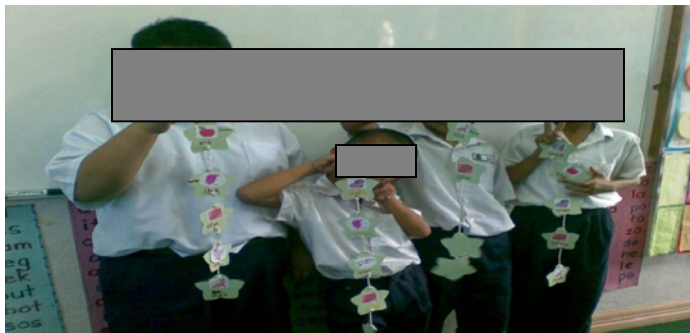
Pada mulanya saya rasa terkilan dengan sikap murid-murid pemulihan Tahun 3 yang tidak memberikan kerjasama yang baik semasa saya

mengajar. Setelah beberapa hari, saya membuat pemerhatian dan mengkaji latar belakang dan tingkah laku murid-murid pemulihan Tahun 3. Tujuannya adalah agar saya dapat memahami dan mengetahui tingkah laku setiap orang murid yang saya didik supaya senang saya dekati mereka dan memahami kehendak mereka yang sebenarnya.

Saya dapati murid-murid ini tidak tertarik dengan kaedah pengajaran dan pembelajaran (p&p) yang membosankan seperti kaedah penyampaian dan bercerita seperti di kelas biasa. Oleh itu, saya merancang strategi p&p berpusatkan murid melalui kaedah *bermain sambil belajar*.

1.3 Fokus Kajian

Semasa menjalani latihan pratikum ini, saya sedar bahawa saya mempunyai tanggungjawab yang besar untuk membantu anak-anak murid saya ini untuk menguasai kemahiran membaca, mengeja dan menulis seperti murid-murid yang lain agar mereka tidak jauh ketinggalan. Justeru, strategi p&p saya perlulah sesuai mengikut kehendak murid-murid ini. Strategi p&p yang dibuat pada minggu pertama tidak membantu murid-murid Tahun 3 ini untuk menguasai kemahiran membaca, mengeja dan menulis dengan baik. Oleh itu, saya telah mengatur strategi p&p sebagai langkah pertama dengan menggunakan kaedah *belajar sambil bermain*. Murid-murid bukan hanya setakat membaca teks yang diberikan tetapi dengan aktiviti kreatif yang disediakan oleh guru untuk membantu mereka menguasai kemahiran membaca, mengeja dan menulis. Langkah saya yang pertama ini menampakkan hasil apabila murid-murid menunjukkan minat belajar dengan melakukan sesuatu aktiviti. Gambar 1 menunjukkan hasil salah satu contoh aktiviti yang dilakukan oleh murid-murid pemulihan di Tahun 3.



Gambar 1: Murid-murid Tahun 3 menunjukkan hasil kerja mereka.

Murid-murid pemulihan Tahun 3 terdiri daripada empat orang murid lelaki yang mempunyai latar belakang yang berbeza. Berikut adalah keterangan untuk setiap murid yang merupakan peserta kajian ini.

Murid Pertama:

Ali adalah seorang budak yang mempunyai saiz badan yang besar. Dia seorang yang agak pendiam berbanding rakan-rakannya yang lain. Beliau kurang keyakinan diri untuk bercakap dan takut untuk menyuarakan pendapat. Ali mempunyai *mood* bila hendak belajar. Sekiranya dia hendak belajar, dia akan mengikuti p&p yang disampaikan oleh guru. Sekiranya *mood* Ali tidak berapa baik, dia akan duduk termenung dengan fikiran kosong. Apa jua yang disampaikan oleh guru tidak ada satu pun yang diterima.

Murid kedua:

Abu seorang murid yang aktif dan suka bercakap. Tetapi Abu seorang yang sombong dan berlagak pandai. Abu suka mengeluh sekiranya dia tidak berminat dengan p&p yang disampaikan oleh guru.

Murid ketiga:

Ahmad seorang murid yang inginkan perhatian yang lebih daripada guru setiap kali p&p dijalankan. Dia suka belajar mengikut kemahuannya. Ahmad juga selalu memperkecilkan rakan-rakannya sekiranya mereka lambat untuk melakukan aktiviti yang diarahkan guru. Beliau tidak suka ditegur guru atas kesilapan yang dilakukan. Sekiranya guru menegur sikap dan tindakannya, kemahuan Ahmad untuk belajar akan menurun. Ahmad suka belajar mengikut kemahuan dan aktiviti yang lebih aktif.

Murid Keempat:

Amin seorang murid yang manja. Saiz fizikalnya yang kecil menyebabkan dia bersikap keanak-anakan seperti murid Tahun 1. Dia suka merajuk sekiranya guru tidak mahu mengikut kemahuannya untuk belajar.

Daripada tinjauan awal yang dilakukan saya melalui pemerhatian, keempat-empat murid ini memerlukan strategi p&p yang lebih kreatif untuk menarik minat mereka untuk belajar.

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini dilakukan untuk:

- menarik minat murid untuk seronok belajar di samping memperbaiki kelemahan mereka dalam bacaan, ejaan dan tulisan;
- memberi peluang kepada murid-murid melakukan sesuatu aktiviti secara berpura-pura di dalam keadaan terkawal dan yakin dengan apa yang mereka lakukan; dan
- memberi peluang kepada murid-murid untuk belajar dalam suasana bebas dan selamat, mengembirakan dan bermakna.

2.0 Perancangan Kajian

Bagi mencapai objektif kajian ini, saya menggunakan pendekatan *Belajar sambil bermain* secara individu dan kumpulan yang diterapkan semasa p&p dijalankan. Main merupakan satu teknik mengajar yang memberikan peluang kepada murid-murid melakukan sesuatu aktiviti secara berpura-pura di dalam keadaan terkawal. Oleh itu, dalam kajian ini, kaedah bermain

digunakan untuk mengembangkan pembelajaran murid-murid ke tahap yang optimum .

Kaedah belajar sambil bermain ini dilaksanakan di dalam bilik darjah. Pelbagai aktiviti permainan telah dirancang untuk diterapkan di dalam p&p. Berikut adalah aktiviti permainan yang dirancang.

- Teka-teki
Murid-murid pemulihan Tahun 3 sangat mengemari soalan teka teki. Soalan teka-teki ini bukan sekadar mengurus pemikiran mencari jawapan yang betul, tetapi mendorong pemikiran murid supaya membayangkan, membanding, meramal, menduga dan sebagainya. Murid-murid cuba mencari jawapan kepada soalan teka-teki yang diberikan oleh guru. Sekiranya murid dapat menjawab, murid dikehendaki mengeja jawapan kepada soalan teka-teki.
- Lakonan
Murid-murid akan berlakon dan membuat aksi mengikut gambar yang ditunjukkan oleh guru. Murid-murid lain akan meneka, mengeja dan menulis aksi lakonan yang dibuat oleh rakan mereka di papan hitam. Murid yang melakonkan aksi tersebut akan memeriksa jawapan rakan mereka sama ada betul atau salah.
- Roda Impian
Memberi peluang kepada murid-murid bermain seperti rancangan tersebut yang ditayangkan dalam televisyen.
- Mencantum kad suku kata
Melalui aktiviti ini, guru boleh membuat analisis pencapaian perkembangan murid dalam p&p.
- Nyanyian
Memberi peluang kepada murid menonjolkan diri dan mengeluarkan suara. Lirik lagu akan diubah berdasarkan tajuk kemahiran yang diajar.
- Cuba teka
Murid-murid akan meneka gaya atau benda yang disembunyikan atau dalam bentuk lakonan.
- Kotak beracun
- Mengingat

3.0 Pelaksanaan Tindakan Dan Dapatan Kajian

Langkah 1: Murid-murid diberi peluang mencipta kad bacaan mereka sendiri

Pendekatan belajar sambil bermain saya mulakan dengan melakukan aktiviti membuat kad bacaan dengan mencantumkan kad, gambar, mengeja dan menulis perkataan pada kad bacaan yang dibina. Keempat-empat orang murid tersebut pada mulanya enggan membuat kerja yang diarahkan saya, tetapi setelah saya memberi contoh, mereka mula tertarik untuk membuatnya. Malahan, saya meminta mereka menunjukkan hasil kerja

mereka kepada yang lain. Pada awalnya, mereka berasa malu kerana terdapat kesalahan ejaan pada kad yang dibina. Bagaimanapun, saya memberikan keyakinan agar mereka belajar daripada kesilapan. Akhirnya, mereka mahu menunjukkan hasil kerja mereka. Sebagai penghargaan, saya juga mempamerkan hasil kerja mereka di dalam kelas.



Hasil kerja Ali Hasil kerja Amin Hasil kerja Ahmad Hasil kerja Abu
Rajah 1: Hasil kerja ditunjukkan

Semasa melakukan aktiviti ini, saya dapat lihat perkembangan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek, fizikal, koordinasi dan ketangkasan seseorang murid.

Saya juga memberikan penjelasan secara lisan kepada murid-murid kesalahan ejaan yang mereka lakukan. Apabila ada perbincangan antara saya dan murid-murid tentang kesalahan yang mereka lakukan, mereka diminta menyuarakan sebab keadaan itu berlaku. Antaranya ialah;

- a. Tidak fokus semasa guru mengajar.
- b. Tidak ingat.
- c. Bermain dengan kawan yang lain.

Hasil daripada aktiviti ini, murid boleh menilai diri mereka dan tahu kesalahan yang mereka lakukan. Malahan murid meminta kepada guru agar memberikan hasil kerja mereka untuk ditunjukkan kepada ibu bapa di rumah dan cuba untuk mengulangkaji perkataan yang dipelajari hari itu.

Aktiviti belajar sambil bermain ini mampu menarik minat Ali, Abu, Ahmad dan Amin untuk mengingati p&p yang diajar. Ini dapat dibuktikan apabila pada keesokan harinya, mereka menyatakan apa yang dipelajari oleh mereka kelmarin dan sebelumnya. Di samping itu, mereka menyuarakan hasrat mereka untuk belajar bermain seperti itu lagi.

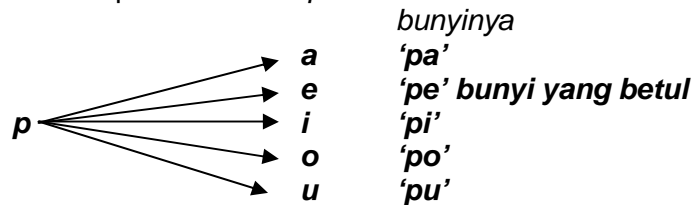
Daripada kajian ini, saya dapat mengetahui kelemahan setiap pelajar saya. Saya dapati bahawa Abu ketika membaca suka mengeja setiap patah perkataan. Ali pula membaca tersekat-sekat. Ali juga tidak yakin tentang apa yang dibacanya. Kadang-kadang apa yang dieja tidak sama apa yang disebut. Manakala Amin pula mengeja dengan betul tetapi menyebut perkataan yang lain. Begitu juga dengan Ahmad yang sentiasa memerlukan

keyakinan daripada guru untuk mengesahkan bacaan yang dibaca dan dieja.

Langkah 2: Mengeja dan mencantumkan suku kata menjadi perkataan yang bermakna

Saya mencipta satu permainan yang saya namakan lima huruf ajaib yang terdiri daripada huruf-huruf vokal iaitu a, e, i, o, u. Setiap kali mereka mengeja, mereka dikehendaki menggabungkan dan memadankan huruf-huruf konsonan dengan huruf vokal ini sehingga mereka dapat menyebut suku kata yang dikehendaki.

Contoh : **pelita** huruf pertama ialah 'p'.



Langkah 3: Membaca ayat-ayat mudah

Selain itu, setelah saya dapati mereka boleh mengeja dan membatangkan suku kata menjadi perkataan yang bermakna, saya menggunakan permainan iaitu "*bacaan menjadi kucing*". Saya memberikan bacaan ayat-ayat mudah kepada mereka berempat. Apabila terdapat kesalahan satu patah perkataan yang dibaca, mereka akan di denda seperti mengangkat satu kaki; kesalahan dua perkataan – mereka mengangkat satu kaki dan satu tangan sehingga mereka merangkak seperti seekor kucing berdasarkan kesalahan bacaan yang dibaca. Saya dapati teknik ini sangat menyeronokkan murid-murid ini untuk belajar. Murid-murid ini diberikan peluang secara individu dan berpasangan untuk melihat kebolehan mereka membaca dengan lancar.

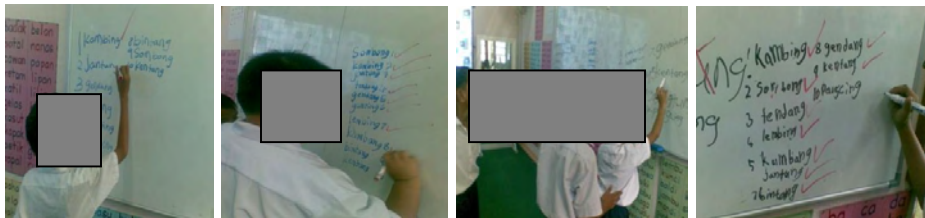
Sekiranya salah seorang murid ini tidak dapat membaca dengan lancar, mereka akan mengakui bahawa mereka tidak belajar dan mengulang kaji di rumah. Mereka juga berjanji akan mengulang kaji dan belajar dan tidak mengulangi kelemahan yang dilakukan. Bacaan ayat-ayat mudah ini melalui lakonan menjadi seekor kucing memberikan semangat bersaing dalam kalangan mereka untuk membaca dengan lancar. Saya juga memberikan kebebasan kepada mereka untuk membaca dengan gaya bebas iaitu duduk, berdiri, berpasangan mengikut kehendak mereka.



Rajah 2: Murid-murid membaca ayat-ayat mudah

Langkah 4: Mengeja dan menulis di papan putih

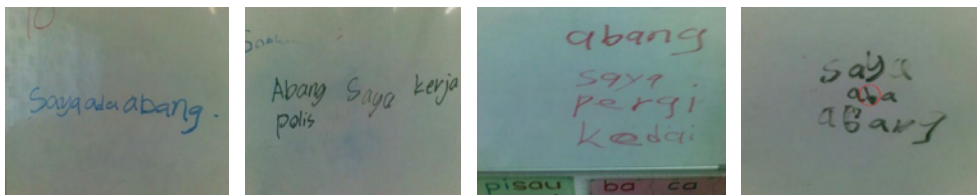
Setelah mereka boleh membaca, saya menggunakan teknik bermain iaitu menulis di papan hitam perkataan yang dipelajari dan menulis ayat-ayat mudah untuk melihat perkembangan mereka. Mereka akan menulis, mengeja dan mengingat perkataan yang telah dipelajari. Selepas itu, mereka menyemak hasil kerja rakan mereka. Aktiviti bermain seumpama ini lebih efektif kerana mereka dapat menilai diri dan rakan mereka. Mereka juga cuba memberi markah untuk hasil kerja rakan mereka. Apabila kesalahan dilakukan, mereka akan cuba betulkan. Cara bermain seumpama ini membolehkan mereka memahami apa yang telah dipelajari.



Rajah 3: Gambar menunjukkan murid sedang memeriksa ejaan rakan

Langkah 5: Bermain roda impian untuk memilih perkataan bagi membina ayat-ayat mudah di papan putih

Setelah murid-murid boleh menulis dan mengeja perkataan dengan baik, mereka didapati dapat malahan suka membina ayat-ayat mudah dengan bermain roda impian. Roda impian dipusing untuk memilih perkataan yang akan dibina berdasarkan gambar. Sebagai contohnya, sekiranya jarum roda impian menunjukkan gambar 'abang', murid akan membina ayat-ayat mudah di papan putih. Guru dan murid sama-sama akan memberikan markah berdasarkan jumlah perkataan yang di bina.



Hasil kerja Ali Hasil kerja Ahmad Hasil kerja Abu Hasil kerja Amin
Rajah 4: Hasil kerja murid pemulihan Tahun 3

Jika sebelum ini, murid-murid pemulihan Tahun 3 ini selalu masuk lambat ke kelas pemulihan, tetapi sejak pendekatan mengajar yang saya ambil menggunakan teknik belajar sambil bermain, mereka mula menunjukkan semangat yang tinggi untuk belajar. Setiap hari sebelum habis kelas, mereka akan bertanya apa lagi yang akan dipelajari keesokan harinya, bentuk permainan apakah yang mereka akan lakukan? Kadang-kadang, mereka akan menyuarakan cara belajar yang mereka hendak seperti bermain roda impian, soalan teka teki, berlakon, cuba teka dan bermain gelung sekiranya mereka melakukan hasil kerja yang baik. Tambahan pula, setiap kali waktu pemulihan, mereka akan datang awal ke kelas dan tidak sabar untuk belajar.

Hasil daripada kajian ini, saya dapati murid-murid pemulihan Tahun 3 sudah tahu membaca, mengeja dan menulis dengan baik. Cuma, kadang-kadang terdapat sedikit kesalahan ejaan yang dilakukan. Saya berharap mereka akan meneruskan usaha mereka untuk memperbaiki bacaan, ejaan dan penulisan akan datang dan dapat bersaing dengan murid-murid di kelas biasa.

4.0 Refleksi

Saya rasa bersyukur kerana dapat menjalani latihan pratikum selama tiga bulan di sekolah. Pelbagai pengalaman yang saya perolehi terutamanya ketika bersama Ali, Abu, Ahmad dan Ain. Secara tidak langsung, saya sedar bahawa tanggungjawab seorang guru bukan mudah untuk mendidik anak muridnya. Kepuasan mengajar dapat dirasai sekiranya anak murid memperoleh sesuatu yang baik bagi diri mereka. Begitu juga ketika saya membuat penyelidikan tindakan ini. Pendekatan teknik mengajar *belajar sambil bermain* mampu menarik minat murid untuk memperkembangkan diri mereka. Teknik bermain yang dirancang saya menampakkan hasil yang sangat ketara. Murid-murid pemulihan sudah tahu membaca, menulis, dan mengeja dengan baik.

Saya mulai sedar bahawa guru perlu bijak dalam merancang rancangan pengajarannya agar dapat diterima oleh murid. Bagaimanapun, main atau bermain itu bukanlah main yang bebas tanpa perancangan tetapi main yang mempunyai unsur seperti main yang terancang, berstruktur, fleksibel dan memenuhi keperluan kognitif, psikomotor dan afektif murid.

Selain itu, semasa membuat kajian ini, hubungan *interpersonal* antara guru dan murid amatlah perlu. Guru perlu memperlihatkan sikap kasih sayang dan prihatin terhadap muridnya. Hubungan yang mesra dan ikhlas membantu murid untuk membina keyakinan diri. Mereka akan rasa dihargai dan disayangi. Situasi ini akan mempercepatkan lagi pembinaan dan perkembangan seseorang murid itu.

Sepanjang menjalani penyelidikan ini, saya juga turut seronok membimbing murid-murid ini walaupun tidak dinafikan ia menuntut kesabaran yang tinggi. Sekiranya guru ikhlas dalam menyampaikan ilmu kepada muridnya, kepuasan yang tidak terhingga akan diperoleh. Segala penat lelah berbaloi sekiranya murid menunjukkan kemajuan dan perubahan yang positif.

Bibliografi

Syed Abu Bakar Syed Akil. (1997). *Bimbingan Khas: Perkhidmatan Pendidikan Pemulihan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Mohd. Azhar Abd. Hamid, Mohd. Nasir Markom dan Othman A. Kassim. (2006). *Permainan Kreatif Untuk Guru Dan Jurulatih*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.

Lampiran A

GAMBAR AKTIVITI PERMAINAN YANG DILAKUKAN OLEH MURID-MURID PEMULIHAN TAHUN 3 SK TU

