

PENGUNAAN *FUN BOARD* UNTUK MENINGKATKAN PENGLIBATAN MURID TAHUN LIMA DALAM TOPIK LAGU KEBANGSAAN

Richard Kho King Hong
rchdk20@gmail.com

ABSTRAK

Kajian tindakan ini adalah bertujuan untuk meninjau sejauh manakah Permainan *Fun Board* dapat meningkatkan penglibatan murid di dalam kelas semasa pengajaran topik lagu kebangsaan dalam Sejarah tahun lima di samping menambah baik amalan pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) saya. Berdasarkan refleksi awal saya, murid tidak melibatkan diri di dalam PdPc yang dijalankan di dalam kelas. Kaedah temu bual, pemerhatian, lembaran kerja dan nota lapangan digunakan untuk mengumpul data kajian untuk melihat keberkesanan inovasi yang telah dihasilkan. Kajian ini telah dijalankan terhadap empat orang peserta kajian daripada tahun lima dengan menggunakan permainan *Fun Board* bagi membolehkan murid-murid melibatkan diri secara aktif di dalam PdPc yang dijalankan. Proses triangulasi kaedah dan masa telah dilaksanakan untuk tujuan penyemakan data. Hasil kajian mendapati bahawa penggunaan permainan *Fun Board* berupaya dan berjaya meningkatkan penglibatan murid di dalam kelas. Selain itu, Permainan *Fun Board* turut menambah baik amalan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) saya sebagai seorang guru. Permainan *Fun Board* boleh diperluaskan lagi penggunaannya dengan meningkatkan mobilitinya dalam meningkatkan penglibatan aktif murid di dalam PdPc yang dijalankan. Kaedah bermain sambil belajar akan terus digunakan dalam PdPc Sejarah pada masa akan datang.

Kata kunci: Penglibatan, aktif, *Fun Board*, PdPc, Permainan

ABSTRACT

This action research was aimed at how far the *Fun Board* Game can improve the involvement of students in the classroom during teaching of the national anthem topic in Primary 5 History as well as improving my teaching and facilitating practices (PdPc). Based on my initial reflection, the pupils didn't involve themselves in the PdPc that had been conducted in the classroom. The method of interview, observation, worksheets and field notes are used to collect research data to see the effectiveness of the innovation that have been produced. Data collected earlier all indicate that students were not actively involved in the PdPc. This research was conducted on four research participants from the Primary 5 using the *Fun Board* Game to enable pupils to actively participate in the PdPc. Process and time triangulation processes have been implemented for data review purposes. The findings show that the use of the *Fun Board* Game has been able to improve the involvement of students in the classroom. Additionally, *Fun Board* Game also improved my learning and facilitating (PdPc) practices as a teacher. The *Fun Board* Game can be further expanded by increasing its mobility in enhancing the active involvement of pupils in PdPc that is being run. The fun learning method will continue to be used in History PdPc in the future.

Keywords: Participation, active, *Fun Board*, PdPc, game

Pengenalan

Saya merupakan guru pelatih yang sedang berlatih di Institut Pendidikan Guru (IPG) Kampus Batu Lintang yang mengikuti Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) selama lima tahun. Saya berasal dari Sibu, Sarawak. Pengkhususan saya ialah subjek Sejarah dengan elektif Bahasa Melayu dan Pendidikan Kesihatan sekolah kebangsaan. Sekolah yang saya ajar terletak di Kuching, Sarawak yang perlu kami ikuti sebagai praktikum kami selama lima tahun di IPG. Saya menjalankan praktikum fasa satu saya di SK Rasso (nama samaran) yang terletak di Kuching, Sarawak. Sekolah yang saya jalankan praktikum ini merupakan sekolah kategori bandar iaitu terletak di tengah-tengah bandar Kuching. Saya juga telah menjalankan praktikum fasa 2 di SK Baru (nama samaran). Perbezaan atau variasi seseorang individu dengan norma kumpulan, sama ada dalam sifat kognitif emosi, fizikal, moral, tingkah laku, sosial atau bakat sememangnya wujud dalam sesebuah kumpulan. Murid di dalam kelas saya dalam lingkungan dua puluh orang hingga 30 puluh orang dalam satu kelas. Kelas-kelas di sekolah ini dibahagikan mengikut pencapaian iaitu kelas 4B dan 5B merupakan kelas yang mempunyai pencapaian yang bagus. Kelas yang kurang pencapaiannya ialah kelas 4H dan 5B. Pada praktikum lepas, saya telah diberi kepercayaan untuk mengajar Sejarah tahun 4 dan tahun 5 sahaja. Setiap murid mempunyai kecerdasan yang pelbagai mengikut murid masing-masing. (Gardner, 1983)

Pada praktikum pertama, saya telah diamanahkan untuk mengajar Sejarah kelas tahun 4, tahun 5 dan tahun 6 di SK Rasso (nama samaran). Saya telah mengaplikasikan peta buih, peta bulat, peta alir dan peta pokok untuk mereka melakukan kerja berkumpulan seperti menyatakan kronologi perjuangan menuntut kemerdekaan dengan menggunakan peta alir. Kekuatan yang boleh saya dapati dalam sepanjang saya jalankan praktikum fasa pertama ialah saya menggunakan pelbagai kaedah pembelajaran kooperatif untuk menarik minat untuk sesi pengajaran dan pembelajaran. Kaedah kooperatif yang saya gunakan dalam PdPc seperti *mix and match*, *gallery walk*, *guess who am I*, dan *Spin the Wheel*. Selain itu, saya juga menggunakan teknologi dalam Sejarah iaitu saya menggunakan klip video, lagu dan tayangan slaid untuk memudahkan memahami topik yang ingin diajar.

Namun begitu, kelemahan yang boleh saya dapati dalam diri saya pada fasa pertama ialah kawalan kelas. Pada permulaannya, saya memang menghadapi masalah kawalan kelas terutamanya melaksanakan aktiviti di luar bilik darjah. Bagi mengatasi masalah kawalan kelas, saya menetapkan peraturan supaya kelas dalam keadaan terkawal. Di samping itu, murid juga kurang memberi respon atau melibatkan diri secara aktif ketika sesi PdPc yang dijalankan. Walaupun saya selalu menggunakan kaedah kooperatif di dalam PdPc Sejarah, namun lama-kelamaan murid saya makin menunjukkan kurang penglibatan di dalam kelas kerana berasa bosan dengan PdPc yang dijalankan.

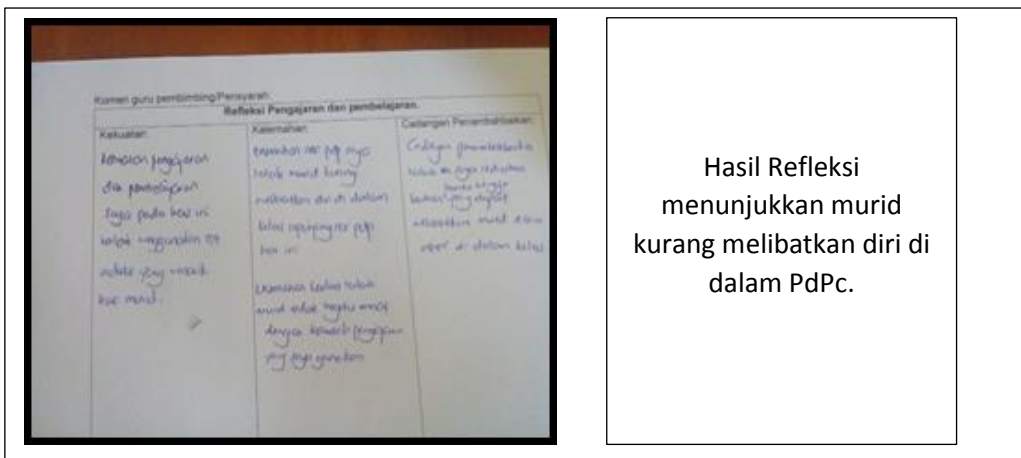
Pada fasa pratikum kedua pula, saya mengajar sejarah tahun empat dan tahun lima di SK Baru (nama samaran). Pada permulaan praktikum fasa kedua, saya juga menghadapi masalah yang hampir sama seperti di sekolah terdahulu semasa menjalankan praktikum. Masalah yang saya hadapi ialah murid juga kurang memberi respon atau melibatkan diri secara aktif ketika sesi PdPc yang dijalankan. Semasa saya bertanya soalan kepada murid saya, mereka kurang memberikan respon dan penglibatan aktif kecuali saya memanggil nama mereka. Selain itu, murid juga kurang memberi kerjasama dalam kerja berkumpulan kerana saya dapat memerhatikan terdapat sesetengah murid yang hanya menjadi ahli dalam kumpulan yang tidak membuat apa-apa.

Saya telah memberikan lembaran kerja kepada murid-murid tahun 5 untuk menguji keberkesanan sesi PdPc yang lakukan di dalam kelas. Lembaran kerja yang saya berikan adalah berdasarkan topik-topik yang telah saya ajar menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang selalu saya gunakan di dalam kelas. Saya telah berikan lembaran kerja mengenai topik lagu kebangsaan tetapi mereka tidak dapat menjawab dengan betul kesemuanya walaupun lagu “Negaraku” merupakan lagu yang dinyanyikan setiap awal pagi sebelum mulanya kelas. Lembaran yang berikan juga mempunyai pembayang jawapan untuk lirik lagu “Negaraku” tetapi mereka tetap memberikan jawapan yang salah. *Rajah 1* menunjukkan hasil ujian awal murid yang menunjukkan peserta kajian tidak melibatkan diri dalam PdPc guru.

	<p>Lembaran kerja ini merupakan lembaran kerja berkenaan topik lagu kebangsaan. Murid hanya berjaya mendapat betul satu soalan daripada lima soalan.</p>
	<p>Lembaran kerja ini merupakan lembaran kerja berkenaan topik lagu kebangsaan. Murid hanya berjaya mendapat betul satu soalan daripada lima soalan.</p>

Rajah 2. Contoh lembaran kerja yang diberikan kepada murid

Rajah 3 pula dapatan daripada refleksi PdPc semasa menjalankan pratikum. Dapatan daripada catatan refleksi PdPc guru menunjukkan bahawa murid kurang melibatkan diri dan tidak berminat dalam aktiviti yang dirancang oleh guru.



Rajah 3 di bawah merupakan refleksi PdPc semasa menjalankan pratikum.

Berikutan daripada masalah yang sama saya hadapi pada pratikum fasa satu dan fasa kedua iaitu murid kurang melibatkan diri secara aktif di dalam PdPc Sejarah, saya telah merancang untuk mengajar murid dalam bentuk permainan. Hal ini kerana murid akan mudah seronok dan secara tidak langsung akan membolehkan murid melibatkan murid secara aktif di dalam aktiviti yang dijalankan. Oleh sebab itu, saya telah mencipta sebuah permainan dengan menggunakan cetusan idea dan inovasi yang sendiri iaitu permainan *Fun Board*. Permainan *Fun Board* merupakan inovasi daripada permainan ular tangga dan *monopoly*. Saya telah gabungkan permainan ini menjadi satu dan membolehkan ia untuk pengajaran bagi semua topik yang terdapat di dalam Sejarah. Permainan *Fun Board* ini merupakan yang saya cipta bagi saya mengatasi kelemahan yang saya hadapi dalam praktikum fasa satu dan fasa kedua yang utama iaitu penglibatan yang kurang aktif murid di dalam PdPc Sejarah.

Fokus Kajian

Saya telah jalankan praktikum fasa pertama dan fasa kedua di SK Rasso dan SK Baru Saya telah mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh murid dalam mata pelajaran Sejarah. Masalah yang utama ialah kurangnya penglibatan murid di dalam kelas. Hal ini kerana murid kurang memberi respon atau maklum balas ketika sesi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dijalankan. Sebagai contoh, ketika sesi bersoal jawab dijalankan di dalam kelas, murid tidak begitu melibatkan diri di dalam kelas. Kurangnya penglibatan murid di dalam kelas juga boleh dilihat ketika aktiviti berkumpul dijalankan di dalam kelas. Maka, fokus kajian ini adalah untuk meningkatkan penglibatan murid dalam PdPc guru secara berterusan termasuk ketika menjawab soalan.

Objektif Kajian

Kajian ini adalah bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan penglibatan murid di dalam topik lagu kebangsaan melalui penggunaan permainan *Fun Board* dalam proses pembelajaran dan pengajaran.
- b. Menambah baik amalan PdPc saya sebagai seorang guru Sejarah melalui penggunaan permainan *Fun Board*.

Soalan Kajian

Kajian ini dilaksanakan untuk mencapai soalan seperti:

- a. Adakah penggunaan permainan *Fun Board* dapat meningkatkan penglibatan murid di dalam topik lagu kebangsaan dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc)?
- b. Bagaimanakah penggunaan permainan *Fun Board* dapat menambah baik amalan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) saya sebagai seorang guru Sejarah?

Peserta Kajian

Kajian ini telah melibatkan saya sendiri sebagai pengkaji, di mana saya menambah baik amalan PdPc saya sebagai seorang guru Sejarah. Kajian ini juga merujuk kepada murid tahun lima Sekolah Baru, Kuching. Empat orang murid yang pilih sampel kajian saya mempunyai personaliti yang berbeza, gender, kekuatan dan kelemahan yang berbeza serta kebolehan yang berbeza.

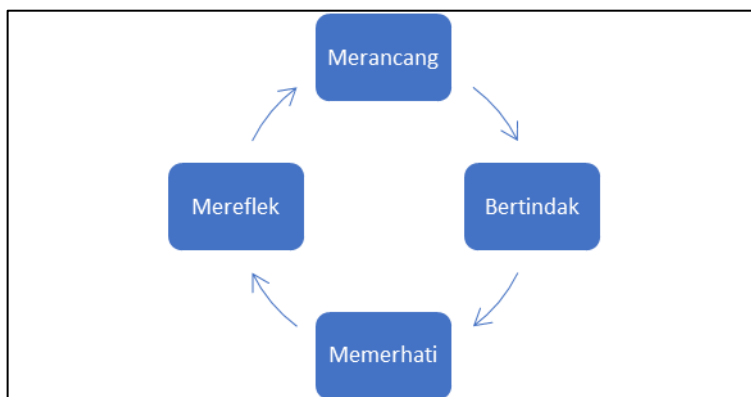
Jadual 1

Peserta kajian

Bil	Peserta kajian	Jantina	Jawatan	Tahap Pencapaian	Ciri-ciri
1.	Alvin	Lelaki	Pengawas	Sederhana	Aktif tetapi tidak memberi perhatian di dalam kelas
2.	Nana	Perempuan	Perpustakawan	Sederhana	Malu tetapi memberikan kerjasama
3.	Azwan	Lelaki	Murid biasa	Lemah	Kurang memberikan respon semasa sesi PdP
4.	Mary	Perempuan	Murid biasa	Lemah	Kurang memberikan respon semasa sesi PdP

Tindakan Yang Dilaksanakan

Bagi tindakan yang harus diambil, saya telah memilih model Kajian Tindakan Kurt Lewin sebagai panduan untuk tindakan yang saya lakukan. Menurut Lewin (1946), kajian tindakan suatu kitaran langkah-langkah tindakan mempunyai empat langkah iaitu merancang (*planning*), memerhati (*observing*) dan mereflek (*reflecting*) seperti dalam *Rajah 4*.



Rajah 4. Model Kurt Lewin 1946

Pada permulaannya, saya telah mengenal pasti kelemahan dan kekurangan saya berdasarkan praktikum saya yang lepas iaitu praktikum fasa satu dan fasa dua. Pada langkah bertindak ini, saya telah merancang inovasi untuk mengatasi masalah yang saya hadapi bagi mengatasi masalah yang saya hadapi semasa menjalankan praktikum yang lepas. Inovasi yang saya gunakan ialah kaedah bermain sambil belajar iaitu penggunaan *Fun Board* seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 5.



Rajah 5. Gambar Inovasi *Fun Board*

Bagi inovasi atau kaedah yang saya lakukan ialah *Fun Board* iaitu gabungan permainan "*monopoly*" dan permainan "*snake and ladder*" bagi membantu murid saya untuk melibatkan diri secara aktif di dalam PdPc Sejarah. Permainan ini mempunyai dadu gergasi, papan permainan gergasi, kotak misteri dan kad permainan nasib dan peluang. Murid cuma perlu untuk melibatkan diri secara aktif dengan menjadikan diri dia sebagai catur permainan dengan melambungkan dadu yang terdapat di dalam permainan tersebut. Di dalam permainan ini terdapat petak nasib yang berwarna kuning iaitu murid perlu mencabut kad nasib dan melakukan tugas di dalam kad tersebut. Contohnya, sekiranya murid diminta untuk "Mula dari awal" maka murid tersebut perlu mula semula permainan tersebut dari petak permulaan. Di samping itu, apabila murid berada di petak peluang yang berwarna merah jambu, maka murid perlu mencabut kad peluang. Contoh bagi kad peluang ialah "Maju satu langkah dalam permainan".

Keunikan dan keistimewaan permainan ini ialah unsur lagu kebangsaan akan dapat diaplikasikan di dalam permainan ini iaitu apabila murid sampai ke satu petak, dia perlu mencabut tugas di dalam kotak misteri tersebut. Sebagai contoh, di dalam kotak misteri itu meminta murid untuk menyanyikan lagu "Negaraku" maka murid tersebut perlu menyanyikan lagu tersebut. Secara tidak langsung, sesi PdP untuk topik lagu kebangsaan telah dilaksanakan. Di dalam Michael (2013) menyatakan bahawa simulasi adalah alat yang berkesan untuk pembelajaran dan peningkatan prestasi. Keunikan lain permainan *Fun Board* ini ialah pelbagai simulasi seperti cara-cara berdiri tegak dan cara menyanyikan lagu kebangsaan yang terdapat di dalam topik lagu kebangsaan dapat diaplikasikan terus dalam diri murid melalui permainan ini.

Saya memilih inovasi atau tindakan ini untuk mengatasi masalah di dalam PdP sejarah saya kerana bermain memang akan meningkatkan minat dan penglibatan murid secara aktif di dalam sesi pdp. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semula jadi. (Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan, 2003).

Seterusnya dalam langkah memerhati, saya telah melakukan pemerhatian semasa inovasi yang cipta ini digunakan dalam sesuatu sesi pembelajaran dan pengajaran. Pemerhatian yang saya ini meliputi keberkesanan inovasi yang digunakan dan penglibatan murid dalam aktiviti yang dikendalikan. Saya menggunakan kaedah pemerhatian gambar dalam kajian tindakan saya. Pemerhatian adalah kaedah memerhati, mencatat dan merekod peristiwa serta tingkah laku dalam bidang yang dikaji. Kaedah ini amat berkesan dalam penyelidikan kerana peserta kajian tidak akan menyedari kehadiran pengkaji yang sedang membuat kajian. Temu bual merupakan satu kaedah yang membolehkan seseorang penyelidik mendapat maklumat kajian secara mendalam kerana melibatkan hubungan bersua muka secara langsung dengan peserta kajian. Selain itu, temu bual juga digunakan. Temu bual merupakan satu kaedah yang membolehkan seseorang penyelidik mendapat maklumat secara mendalam kerana melibatkan hubungan bersua muka secara langsung dengan peserta kajian (Chuah Kim Hwa, 2007). Saya juga telah menggunakan kaedah nota lapangan untuk mengumpul dapatan untuk kajian tindakan saya iaitu rakan saya juga boleh memberikan kritikan mengenai kekuatan dan kelemahan dalam PdPc saya. Lembaran kerja turut diberikan sebagai kaedah saya mengumpul data untuk kajian tindakan saya.

Saya juga telah melakukan refleksi sekali lagi selepas sesi pembelajaran dan pengajaran yang sudah saya lakukan dengan menggunakan inovasi yang saya cadang untuk penyelidikan tindakan saya. Saya juga telah bahagikan pelaksanaan saya kepada lima sesi iaitu sesi pertama ialah memberikan pendedahan awal kepada murid tentang topik ini dan melihat reaksi mereka, sesi kedua penggunaan Fun Board permainan hanyalah kepada bentuk yang lebih mudah iaitu tiada unsur penerapan KBAT di dalam permainan tersebut, sesi ketiga ini lebih kurang macam sesi kedua atau persamaan cuma ia dibuat ubah suai soalan dalam kotak misteri, sesi keempat mendapatkan maklum balas daripada murid dan sesi kelima ialah menemu bual guru pembimbing dan murid yang menjadi sampel kajian.

Bagi cara menganalisis data, saya telah menggunakan analisis kandungan dan analisis pola. Bagi analisis kandungan ini, saya telah menganalisis transkrip temu bual yang saya lakukan dengan murid dan guru di sekolah. Saya telah membaca data yang saya peroleh secara berulang-ulang terlebih dahulu. Kemudian, saya akan membahagikan data saya kepada beberapa segmen mengikut kategori masing-masing. Selepas itu saya akan melabelkan segmen-segmen dengan kod-kod

tersendiri. Akhir sekali, saya telah menggabungkan kod-kod yang wujud menjadi tema yang harus saya kaji. Di dalam analisis pola ini, saya akan membuat pengekodan untuk mencari permasalahan yang terdapat dalam data saya. Berdasarkan kekerapan pengekodan saya, saya akan dapat menentukan pola atau tema dalam analisis data saya.

Teknik menyemak data dilakukan dengan menggunakan triangulasi kaedah dan triangulasi masa. saya telah melakukan triangulasi kaedah melalui kaedah pemerhatian dan temu bual. Saya melakukan triangulasi antara dua kaedah untuk menyemak data yang diperolehi saya adalah sahih dari segi kesahihannya. Saya melakukan pemerhatian terdahulu kemudian saya akan melakukan temu bual. Selepas itu, saya akan membuat triangulasi untuk membandingkan data pemerhatian dan data temu bual bagi mengesan keberkesanan data yang saya peroleh. Triangulasi masa dilakukan menggunakan data temu bual, data pemerhatian, dan data analisis dokumen. Saya akan membuat triangulasi masa antara ketiga-tiga data yang peroleh ini.

Dapatan Kajian

Dapatan kajian yang saya dapat ialah murid melibatkan diri selepas penggunaan *permainan Fun Board* dalam topik lagu kebangsaan. Permainan akan membolehkan murid suka untuk mencuba aktiviti yang dijalankan di dalam kelas (Saayah Abu, 2008). Selepas penggunaan *Fun Board*, reaksi murid kelihatan berbeza dengan sebelum penggunaan *Fun Board*. Contoh murid melibatkan diri dengan aktif di dalam aktiviti yang dijalankan ialah murid menumpukan sepenuh perhatian semasa aktiviti dijalankan, menunjukkan etika menyanyikan lagu kebangsaan dengan bersemangat dan murid kelihatan gembira semasa aktiviti *Fun Board* dijalankan. *Rajah 6* merupakan kaedah gambar yang dijalankan dalam kajian tindakan bagi mendapatkan dapatan kajian.



Rajah 2. Murid melibatkan diri selepas aktif semasa penggunaan Permainan Fun Board

Rajah 2 menunjukkan peserta kajian terlibat dengan aktif dalam proses PdPc yang dijalankan. Selepas penggunaan *Fun Board*, reaksi murid kelihatan berbeza dengan sebelum penggunaan *Fun Board*. Contoh murid melibatkan diri dengan aktif di dalam aktiviti yang dijalankan ialah murid menumpukan sepenuh perhatian semasa

aktiviti dijalankan, menunjukkan etika menyanyikan lagu kebangsaan dengan bersemangat dan murid kelihatan gembira semasa aktiviti Fun Board dijalankan.

Jadual 2 di atas merupakan tema temu bual daripada transkrip temu bual. Selepas membuat transkrip, saya telah merumuskan transkrip tersebut dalam tema untuk melihat persamaan maklum balas daripada murid. Berdasarkan rumusan yang dapat, tema yang boleh saya dapat ialah murid seronok dan murid terlibat secara aktif di dalam permainan *Fun Board* bagi topik lagu kebangsaan. Hasil daripada temu bual mereka mengatakan mereka berasa seronok di dalam permainan *Fun Board*. Tambahan lagi, permainan *Fun Board* ini telah meningkatkan lagi penglibatan murid di dalam PdPc.

Jadual 2

Tema temu bual daripada transkrip temu bual

Pernyataan	Nama	Hasil Temu bual	Kesimpulan tema
Adakah aktiviti Fun Board ini melibatkan kamu secara langsung?	Alvin	Saya dapat berjalan di atas papan permainan Fun Board tersebut kerana ia memang memerlukan penglibatan kami	Murid terlibat dengan aktif
	Nana	Saya dapat belajar macam mana berdiri tegak untuk nyanyian lagu Negaraku.	
	Azwan	Saya suka sekiranya cikgu mengajar dalam bentuk permainan dan saya dapat melibatkan diri dalam aktiviti seperti simulasi menyanyikan lagu "Negaraku" dalam permainan tersebut	
	Mary	kami perlu melibatkan diri baling dadu, cabut soalan dan buat tugasan yang diminta dalam soalan yang cabut seperti menyanyi dan berdiri tegak.	

Berdasarkan jadual 3 di atas iaitu nota lapangan rakan praktikum, rakan praktikum saya telah memerhati dan menulis nota lapangan untuk PdPc saya selepas penggunaan *Fun Board*. Nota lapangan tersebut kemudian diserahkan kepada saya untuk membuat analisis dan interpretasi data. Pada akhir kajian selepas penggunaan *Fun Board*, murid telah menunjukkan sikap yang positif di dalam kelas. Antara sikap positif yang ditunjukkan murid ialah murid menunjukkan penglibatan aktif di dalam kelas dan sentiasa memberikan kerjasama di dalam kelas. Secara kesimpulannya, selepas penggunaan *Fun Board* penglibatan murid telah dapat ditingkatkan secara ketara dari segi penglibatan aktif murid dan sikap mereka.

Jadual 3

Nota lapangan rakan praktikum

NO.	KRITERIA PEMERHATAN	CATATAN
1	Penglibatan -Aktiviti yang memerlukan sepenuh penglibatan murid -Aktiviti yang memotivasikan murid	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiviti yang dijalankan melibatkan semua murid di dalam aktiviti Fun Board. • Murid sangat seronok dengan PdP guru • Murid sentiasa menumpukan perhatian di dalam kelas • Guru sentiasa memotivasikan murid untuk mencuba dan menarik minat mereka
2	Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Kesimpulannya, murid telah menunjukkan penglibatan yang tinggi di dalam kelas.

Refleksi

Refleksi saya sebagai seorang guru ialah penglibatan murid yang aktif patut ditekankan oleh guru supaya suasana pembelajaran di kelas akan menjadi lebih menarik. Setelah menjalankan penyelidikan tindakan ini, penglibatan murid di dalam kelas semasa PdPc merupakan aspek yang penting di dalam kelas. Penyelidikan tindakan yang dijalankan juga dapat memberikan kesan yang positif terhadap amalan profesionalisme guru (Chow. F. M & Jaizah Mahamud, 2011).

Amalan sendiri saya juga boleh ditingkatkan dengan penyelidikan yang dijalankan. Hal ini kerana saya dapat mengetahui dan memahami aktiviti-aktiviti yang boleh digunakan di dalam bilik darjah bagi meningkatkan penglibatan diri murid. Hal ini kerana apabila saya dapat memahami aktiviti yang boleh meningkatkan penglibatan murid di dalam kelas, maka murid akan lebih berminat dan tertarik untuk melibatkan diri secara aktif di dalam kelas. Guru memang harus memainkan peranan penting dalam memahami aktiviti yang boleh meningkatkan penglibatan aktif murid di dalam kelas (Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali, 2011).

Impak permainan *Fun Board* terhadap murid ialah saya dapat melihat penglibatan penuh murid saya semasa menjalankan permainan atau aktiviti *Fun Board* ini. Saya dapat melihat kegembiraan dan keriangannya pada wajah mereka semasa melaksanakan aktiviti *Fun Board* ini. Apabila mereka melibatkan diri secara aktif dengan seronok di dalam PdPc yang dijalankan, maka mereka akan dapat belajar ilmu yang ingin cikgu sampaikan pada masa itu dengan secara tidak langsung. Aktiviti ini juga memerlukan murid untuk bergerak sepanjang permainan ini berlangsung.

Kesimpulannya, aktiviti *Fun Board* ini akan dapat memberikan impak yang positif terhadap murid dan diri saya sebagai seorang guru Sejarah. Aktiviti *Fun Board* ini juga telah meningkatkan penglibatan murid di dalam kelas terutama bagi PdPc Sejarah.

Cadangan Tindakan Susulan

Terdapat beberapa Batasan kajian yang telah dikenalpasti dalam membuat penyelidikan tindakan penggunaan *Fun Board* dalam meningkatkan penglibatan murid di dalam topik lagu kebangsaan. Selain itu, cadangan susulan tindakan yang boleh

diambil ialah melakukan kit inovasi yang mempunyai mobiliti. Hal ini kerana *Fun Board* tidak mempunyai kelebihan mobiliti untuk dibawa ke mana-mana tempat diinginkan. *Fun Board* mungkin boleh dibuat dalam saiz yang lebih kecil dan mudah untuk dibawa ke mana-mana yang dingin oleh pengguna *Fun Board* pada masa akan datang. Sekiranya inovasi yang direka mempunyai mobiliti akan membolehkan kecekapan permainan atau inovasi yang dicipta ditingkatkan (Nor Suriati binti Haji Jamaludin, 2012).

Cadangan susulan tindakan yang diambil ialah guru pelatih sentiasa komited untuk melakukan kerja lebih awal pada masa daripada masa yang ditetapkan. Hal ini kerana supaya data-data yang dikutip lebih banyak dan cukup untuk dianalisis bagi kajian tindakan yang dilakukan. Pengurusan masa yang baik juga harus diterapkan diri supaya masa yang lapang semasa menjalankan internship dan praktikum dapat digunakan sebaiknya untuk mencari data untuk kajian tindakan.

Kesimpulannya, adalah diharapkan penyelidikan tindakan yang dilakukan dapat memberi manfaat kepada peserta kajian, sekolah dan guru-guru untuk meningkatkan mutu pendidikan di negara kita.

RUJUKAN

- Chuah Kim Hwa. (2007). *Teknik Pengumpulan data kuantitatif Penyelidikan Tindakan Bahasa Kursus / Bengkel Penyelidikan Tindakan Peringkat Asas (Fasa II) Tahun 2007 di bawah Kursus Pendek Kelolan Institut Perguruan Batu Lintang*, 9-11 Mei 2007 di Pusat Kegiatan Guru, Sri Aman.
- Chow. F. M & Jaizah Mahamud. (2011). *Kajian Tindakan: Konsep Tindakan; Konsep & Amalan dalam Pengajaran*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books
- Nor Suriati binti Haji Jamaludin. (2012). *Penggunaan bahan bantu mengajar dalam pengajaran*. Seminar PMK 2012, 43-54
- Saayah Abu. (2008). Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain Di tadika-Tadika Kawasan Melaka. Pengajaran jurnal Psikologi, 83- 120.
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 1-15.