

Hartini Haron

hartini_haron@moe.edu.sg

Ribut Nawi

Sekolah Rendah Yishun

ribut_nawi@moe.edu.sg

Abstrak

Pengajaran dan pembelajaran menjadi efektif dan mendatangkan kesan yang positif pada minda dan diri murid-murid jika dilakukan dalam suasana yang menyeronokkan. Ini dapat dilaksanakan melalui permainan yang merangsang pemikiran kreatif murid-murid. Permainan yang disediakan berdasarkan empat kemahiran asas iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Pada masa yang sama, permainan-permainan ini dapat memupuk nilai-nilai murni sekolah yang berlandaskan nilai Pendidikan Perwatakan dan Kewarganegaraan (CCE). Nilai-nilai sekolah ini termasuk sikap bertanggungjawab, integriti, cinta negara dan saling hormat-menghormati. Murid-murid darjah 4 didedahkan kepada pelbagai aktiviti yang telah dilakar dan disesuaikan oleh guru – daripada permainan yang mudah hingga kepada penggunaan teknologi seperti komputer riba dan iPad. Pengalaman dan pemahaman murid telah dinilai dengan menggunakan data-data yang didapati daripada rubrik, senarai semak dan aktiviti refleksi. Murid-murid telah memberikan maklum balas yang baik terhadap permainan yang telah dijalankan serta kesan positif dalam diri mereka. Maklum balas daripada murid telah membantu dalam memperbaiki aktiviti-aktiviti yang akan dijalankan pada masa hadapan.

Kata kunci

Pengajaran Pembelajaran, Permainan, Nilai Murni, Rubrik, Refleksi

PENGENALAN

Kajian ini melihat akan keberkesanan penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran dan penerapan nilai-nilai murni sekolah. Permainan bahasa yang direka dalam berbagai bentuk dan kaedah itu dapat menarik minat serta menggalakkan daya kreativiti murid dalam menyelesaikan dan melengkapkan persoalan yang diberi. Permainan bahasa yang berdasarkan kemahiran asas murid digunakan dengan bertujuan supaya murid dapat mempertingkatkan kemahiran dan menyuntik elemen keseronokan dalam pembelajaran dan penguasaan bahasa mereka. Pada masa yang sama, murid dapat mempelajari nilai-nilai murni melalui aktiviti-aktiviti yang mereka lalui. Setiap permainan berfokuskan pada tindakan murid yang menggambarkan pendirian, prinsip dan nilai etika dalam diri mereka.

PERNYATAAN MASALAH

Pengajaran nilai-nilai murni sering dijalankan dengan kaedah tradisional iaitu guru akan berbincang dengan murid-murid mengenai situasi yang diberi dan murid-murid akan memberikan pendapat mereka. Guru akan menggunakan cerita-cerita teladan untuk mengetengahkan nilai-nilai murni yang terdapat dalam situasi atau cerita tersebut. Pendekatan lain yang diambil oleh guru dalam pengajaran nilai-nilai murni adalah dengan mendapatkan murid-murid untuk menceritakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan topik perbincangan. Namun teknik pengajaran yang di atas ini mungkin kurang sesuai bagi sesetengah murid yang secara semula jadi tidak mempunyai keyakinan diri untuk menyuarakan pendapat atau berkongsi cerita serta melibatkan diri dalam perbincangan.

Kajian tentang penggunaan permainan bahasa ini dapat memberikan setiap murid peluang untuk bersikap aktif dalam pembelajaran dan melakukan aktiviti-aktiviti itu mengikut kemampuan serta dapat mengembangkan pemikiran kreatif mereka mengikut tahap penerimaan individu.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk meneliti keberkesanan:

1. penggunaan permainan bahasa dalam menerapkan nilai-nilai murni dalam diri murid; dan
2. penggunaan permainan dalam memupuk semangat positif dan meningkatkan motivasi murid.

KAJIAN LITERATUR

Kaedah pengajaran dengan penggunaan permainan memang sesuai untuk semua peringkat umur. Kaedah ini juga ternyata lebih berkesan dan mampu menepati matlamat pelbagai jenis pembelajaran. Ini disokong oleh beberapa orang sarjana melalui pandangan mereka tentang permainan dan pembelajaran.

Saidah Bahrin (2012) menyatakan bahawa permainan boleh digunakan pada semua peringkat sukatan pelajaran bahasa, dan dapat melibatkan murid-murid dari sekolah rendah hingga kepada orang dewasa.

Menurut Theresa Caplan dan Frank Caplan (1973), bermain sebagai penentu penting bagi perkembangan kekuatan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek di samping dapat memperkembangkan kekuatan fizikal, koordinasi dan ketangkasan seseorang murid.

Menurut Karaus pula (1990), dari aspek psikoanalisis, bermain memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memperolehi perasaan berjaya mengawal keadaan yang dikatakan dapat membantu kanak-kanak untuk berurusan dengan realiti sebenar.

Menurut Kamarudin Hj Husin (1993), permainan bahasa merupakan satu aktiviti yang dirancang dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. Aktiviti ini ada hubung kaitnya dengan kandungan pelajaran sama ada secara langsung atau tidak langsung.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini berbentuk eksperimental, iaitu untuk melihat sejauh mana keberkesanan pendekatan menggunakan permainan bahasa dalam penerapan nilai-nilai murni. Kaedah kajian yang digunakan adalah menganalisis data yang diperolehi menerusi rubrik yang berfokuskan keperibadian dan maklum balas murid-murid tentang permainan yang telah diadakan.

SUBJEK KAJIAN

Kajian ini dijalankan bagi murid-murid darjah 4. Secara keseluruhan, mereka mempunyai tahap kemahiran yang pelbagai. Mereka mempunyai kemahiran asas membaca, menulis, mendengar dan bertutur.

INSTRUMEN KAJIAN

Kajian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif yang mana dapatan dari borang rubrik serta maklum balas murid-murid digunakan untuk melihat dan mengukur keberkesanan setiap permainan yang disediakan bagi memupuk sikap positif dan nilai murni dalam diri murid-murid itu.

PROSEDUR KAJIAN

Kajian ini dijalankan dalam jangka masa satu minggu. Murid-murid darjah 4 telah dibahagikan kepada kumpulan-kumpulan kecil – seramai empat orang dalam satu kumpulan. Empat stesen permainan disediakan. Setiap stesen mengetengahkan permainan yang berbeza cara dan fokus kemahiran. Stesen-stesen ini melibatkan aktiviti-aktiviti yang menggunakan kad permainan, permainan papan atau *'board game'*, penggunaan iPad dan komputer riba. Empat kumpulan murid akan menjalani aktiviti-aktiviti di stesen-stesen yang berlainan pada satu masa. Semua ahli kumpulan mesti menghabiskan aktiviti-aktiviti di keempat-empat stesen secara berkumpulan kerana ada di antara aktiviti atau permainan tersebut yang memerlukan kesemua anggota kumpulan untuk berbincang dan memberi pendapat mereka terhadap sesuatu perkara atau masalah yang diberi. Permainan-permainan ini dipelbagaikan agar murid-murid dapat menggunakan kemahiran-kemahiran mereka untuk menghabiskan permainan-permainan tersebut dan pada masa yang sama dapat menunjukkan nilai-nilai murni: hormat-menghormati, bertanggungjawab, integriti dan kerjasama.

Bagi menguji keberkesanan permainan-permainan ini dalam mencapai matlamat pembelajaran, murid-murid telah diberi borang maklum balas pada akhir proses pembelajaran tersebut, yang melibatkan beberapa aspek yang dinilai dari sudut pandangan peribadi murid-murid itu sendiri. Guru juga membuat pemantauan semasa aktiviti dijalankan dengan menggunakan borang rubrik yang merangkumi aspek-aspek penyertaan, pertuturan Bahasa Melayu yang betul dan pemahaman nilai-nilai murni yang diketengahkan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian secara keseluruhannya menunjukkan hasil yang positif. Murid-murid mendapati aktiviti-aktiviti yang disediakan amat menarik. Pada masa yang sama, mereka mempelajari kepentingan nilai-nilai keperibadian murni yang perlu ada dalam diri mereka. Suasana yang santai dan tidak mengancam itu telah menimbulkan kepuasan diri, meningkatkan motivasi dan sikap positif yang tinggi

dalam kalangan murid-murid tersebut. Mereka lebih bersemangat dan bersedia untuk mengambil bahagian dalam aktiviti-aktiviti permainan yang dianggap menyeronokkan dan meningkatkan pengetahuan mereka itu.

KESIMPULAN

Permainan menjadi alat untuk mengukur sedalam mana pemahaman murid-murid mengenai sesuatu nilai. Nilai-nilai ini dapat diterapkan dengan lebih baik dan berkesan melalui kaedah pengajaran yang lebih menyeronokkan. Guru juga berasa teruja untuk menyediakan pelbagai permainan yang berpusatkan penglibatan murid-murid secara aktif serta menjana pemikiran kreatif mereka.

RUJUKAN

- Gardner, H., & Hatch, T(1989), Multiple Intelligences go to school: Educational implications of the theoryof multiple intelligences, Educational Researcher.
- Kraus (1990), Recreation and Leisure in Modern Society (4th ed.). New York, NY: Harper Collins College.
- Kamarudin Hj. Husin (1993). Pedagogi 3. Penggunaan Psikologi dalam Bilik Darjah. Petaling Jaya. Longman Malaysia.
- Siti Hajar Hj Abdul Aziz (2014), Jabatan Bahasa Melayu, Institut Perguruan Bahasa-bahasa Antarabangsa. Dipetik pada 20 Mac 2014 dari ml.scrib.com
- Thomas Lickona PhD, Workbook -Towards Good and Smart Schools – Integrating Excellence & Ethics for Success in School, Work and Beyond Character Education Institute Pte Ltd.
- Thomas Lickona & Dr Matthew Davidson. A Report to the Nation - Smart & Good High Schools – Promising Practices for Building 8 Strengths of Character that help Youth lead productive, ethical and fulfilling lives.

SUMBER INTERNET

- Atulada.blogspot.com/2010/07/teknik-teknik-pengajaran.html(Rabiatul Adawiyah).
Dipetik pada 20 Mac 2014
- Noranzacheidris.blogspot.sg.2012/05 kepentingan-bermain-kepada-kanak-kanak.
Dipetik pada 20 Mac 2014
- Pelangi petang89.blogspot.sg/2009/07 pendekatan-belajar-sambil-bermain. Dipetik pada 20 Mac 2014
- <http://www.slideshare.net/ridzuanahmad395/kajiankesmuridmundurdanlembam>
- <http://www.scribd.com/doc/37899514/aktiviti-psv>