

PERMAINAN TING-TING MINDA MENINGKATKAN  
KEMAHIRAN MEMBACA GABUNGAN SUKU KATA JAWI  
DAN MINAT MURID TERHADAP PELAJARAN JAWI  
TAHUN 2

Siti Fadzilah Binti Solkifli

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA



**DECLARATION OF THESIS/ UNDERGRADUATE PROJECT PAPER AND COPYRIGHT**

Author's Full Name:

SITI FADZILAH BINTI SOLKIFLI

Student's Number:

1122546

Title:

PERMAINAN TING-TING MINDA MENINGKATKAN KEMAHIRAN  
MEMBACA GABUNGAN SUKU KATA JAWI DAN MINAT MURID  
TERHADAP PELAJARAN JAWI TAHUN 2

Academic Session:

SEM 2 2015/2016

I hereby declare that the work in this thesis/ project paper as:

**CONFIDENTIAL**

Contains confidential information under the Official Secret Act 1972\*

**RESTRICTED**

Contains restricted information as specified by the organization where research was done.\*

**OPEN ACCESS**

I agree that my thesis to be published as online open access (full text).

I acknowledged that Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) reserves the right as follows:

1. The thesis/ undergraduate project paper is solely owned by Universiti Sains Islam Malaysia as stated in the Universiti Sains Islam Malaysia Intellectual Property Policy.
2. The library of Universiti Sains Islam Malaysia has the right to publish my thesis/ undergraduate project paper as online open access (fulltext) and make copies for the

.....  
(Signature of Student)

720510-06-5222  
(MyKAD No./ Passport No.)

.....  
(Signature of Supervisor)

DR. NOORSAAZAI BT MAT SAAD  
(Name of Supervisor.)

Date: JULAI 2016

Date: JULAI 2016

\*Notes: If the thesis is Confidential or Restricted, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PERMAINAN TING-TING MINDA MENINGKATKAN  
KEMAHIRAN MEMBACA GABUNGAN SUKU KATA JAWI  
DAN MINAT MURID TERHADAP PELAJARAN JAWI  
TAHUN 2

Siti Fadzilah Binti Solkifli

No Matrik : 1122546

Laporan ilmiah ini dikemukakan untuk memenuhi syarat memperoleh  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN  
(PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH) DENGAN KEPUJIAN

Fakulti Pengajian Bahasa Utama  
UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA

Nilai

JULAI 2016

**PENGAKUAN PENYELIDIK**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Adalah dengan ini saya akui bahawa semua hasil tulisan dan tugas dalam kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali petikan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tarikh : 05 Julai 2016

Tandatangan: .....

Nama : Siti Fadzilah binti Solkifli

No. Matrik : 1122545

Alamat : 178 Felda Bukit Goh

26050 Kuantan

Pahang

## PENGHARGAAN

الحمد لله رب العلمين, Dengan Nama Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang. Selawat dan salam keatas Junjungan Besar Nabi Muhammad s.a.w saya merafakkan sepenuh kesyukuran kehadiran Ilahi kerana dengan limpah dan kurnianya, dapat saya menyelesaikan tugas latihan ilmiah ini dalam masa tempoh yang ditetapkan.

Saya menjulang setinggi-tinggi penghargaan kepada penyelia yang saya kagumi, Dr Noorsaazai bt Mat Saad diatas penyeliaan serta tidak jemu membimbing saya sepanjang menyiapkan latihan ilmiah ini. Tunjuk ajar beliau banyak membantu saya dalam menyiapkan dan menyempurnakan tugas yang telah diamanahkan ini.

Buat pensyarah-pensyarah yang telah memberikan ilmu sepanjang pengajian saya di USIM selama 8 semester 2012-2016, nasihat dan teguran yang diberikan amat berharga dan akan saya jadikan pedoman buat bekal di masa hadapan.

Saya juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada rakan-rakan yang banyak membantu secara langsung atau tidak langsung sepanjang proses merealisasikan latihan ilmiah ini berjalan.

Buat sahabat seperjuangan sepanjang pengajian 4 tahun di USIM, terima kasih di atas segala pertolongan yang kalian berikan akan saya semadikan dalam ingatan selama-lamanya. Hanya Allah s.w.t sahaja yang mampu membalas jasa kalian.

Tidak lupa juga kepada Guru Besar Sekolah Kebangsaan Bangsar kerana membenarkan saya menjalani latihan mengajar selama lapan minggu dan seterusnya menjalani latihan ilmiah ini. Terima kasih kepada Guru Pendidikan Islam yang banyak membantu sepanjang saya menjalani latihan mengajar dan latihan ilmiah. Tidak ketinggalan buat enam pelajar tahun 2 yang bersetuju menjadi peserta kajian ini.

Teristimewa khas buat anak-anak saya, Muhamad Fareez Iskandar dan Qurratul Ainie yang memahami kesibukan saya dan banyak memberi semangat kepada saya untuk meneruskan perjuangan ini.

Akhir sekali ribuan terima kasih diucapkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak. Semoga segala usaha yang dilakukan akan mendapat keberkatan dari Allah SWT. Mudah-mudahan hasil kajian ini memberi manfaat kepada semua yang terlibat dalam bidang pendidikan.

## ABSTRAK

Penyelidikan kajian kes ini bertujuan untuk mencari jalan penyelesaian terhadap murid yang mengalami kesukaran menguasai kemahiran membaca, menulis(merumikan) gabungan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup serta menarik minat murid terhadap pelajaran jawi. Seramai enam orang murid daripada tahun Dua Seroja dijadikan peserta kajian kerana markah mereka yang paling terendah sekali dalam ujian diagnostik. Kajian yang dilakukan berfokus kepada kaedah permainan yang dinamakan “Ting-Ting Minda”. Terdapat tiga method yang digunakan bagi menjawab tiga persoalan kajian iaitu ujian pra dan ujian pos, temubual serta pemerhatian. Data dianalisis dengan menggunakan kaedah perbandingan dan tema. Ujian pra dan pos digunakan untuk menguji kemahiran membaca dan menulis(merumikan) gabungan suku kata jawi. Manakala temubual dan pemerhatian untuk mendapatkan hasil dapatan minat murid terhadap pelajaran jawi. Dapatan dari hasil kajian menunjukkan kaedah bermain dapat memberikan keseronokan dan menyebabkan emosi mereka seimbang. Keadaan ini menyebabkan mereka menguasai kemahiran membaca dan menulis(merumikan) gabungan suku kata jawi dan mula minat dengan pelajaran jawi.

## ABSTRACT

The purpose of this study is to find out if conducting a game can solve problems for students who are not interested and face difficulties in reading and writing the combination of open syllable and closed syllable for Jawi. Six students from 2 Seroja became the participants of the case study due to their low marks in the Jawi diagnostic test. The study focused on the game method known as “Ting-Ting Minda” or “Mind Hopscotch”. 3 research methods were employed to answer the 3 questions of the study - pre and post tests, interview and observation. The data were analysed through comparison and theme building. Pre and post tests were to compare the participants’ reading and writing skills before and after the game was introduced to them. Meanwhile interview and observation were utilised to elucidate the participants’ interest towards the Jawi subject. The findings show that the game method has brought in the element of fun into the lesson and thus created some balance on their emotion. This situation has made the participants improve on their Jawi reading and writing skills and initiated interest towards the subject.

## ISI KANDUNGAN

HALAMAN TAJUK.....	i
PENGAKUAN.....	ii
PENGHARGAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ISI KANDUNGAN.....	v
SENARAI JADUAL.....	ix
SENARAI RAJAH/GRAF.....	x
SENARAI LAMPIRAN.....	xi
SINGKATAN.....	xii
 <b>BAB 1</b>	
<b>Pengenalan</b>	
1.1 PENDAHULUAN.....	1
1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN.....	1
1.3 PERMASALAHAN KAJIAN.....	4
1.4 OBJEKTIF KAJIAN.....	5
1.5 PERSOALAN KAJIAN.....	5
1.6 KERANGKA KONSEPTUAL KAJIAN.....	6
1.6.1 Membaca.....	7
1.6.2 Menulis.....	7
1.6.3 Minat.....	.8
1.7 KEPENTINGAN KAJIAN.....	8
1.8 BATASAN KAJIAN.....	10
1.9 DEFINISI OPERASI.....	10

1.9.1	Kemahiran Jawi	10
1.9.2	Minat.....	11
1.9.3	Permainan	11
 <b>BAB 2</b>		
<b>TINJAUAN LITERATUR</b>		
2.1	PENDAHULUAN	13
2.2	TEORI YANG BERKAITAN	13
2.3	TEMA-TEMA DALAM KAJIAN	15
2.3.1	Sejarah Jawi	15
2.3.2	Bacaan Dan Penulisan Jawi	19
2.3.3	Kaedah Pengajaran Jawi	22
2.4	KAJIAN TERDAHULU.....	23
2.4.1	Menguankan Kedah Permainan	23
2.4.2	Menggunakan Kaedah Survey	25
2.4.3	Mata Pelajaran Lain (Kaedah permainan)	25
2.4.4	Peserta Kajian Pelajar Sekolah Menengah	26
2.4.5	Mengkaji Sifat Dan Sikap Murid	26
2.4.6	Menggunakan Modul	27
2.5	RINGKASAN.....	28
 <b>BAB 3</b>		
<b>METODOLOGI</b>		
3.1	PENDAHULUAN.....	29

3.2	PENDEKATAN K.AJIAN	29
3.3	BENTUK KAJIAN.....	29
3.4	PESERTA KAJIAN.....	30
3.5	TEMPAT KAJIAN.....	31
3.6	UJIAN DIAGNOSTIK	31
3.7	KAEDAH KAJIAN....	31
3.8	PENGUTIPAN DATA	32
3.8.1	Ujian Pra Dan Pos ...	32
	3.8.2 Temubual	36
	3.8.3 Pemerhatian	39
	3.8.4 Kesahan dan Kepercayaan	39
3.9	RINGKASAN.....	39
 <b>BAB 4</b>		
<b>ANALISIS DATA</b>		
4.1	PENDAHULUAN.....	41
4.2	SOALAN KAJIAN 1 : UJIAN PRA DAN POS BACAAN.....	41
4.3	SOALAN KAJIAN 2 : UJIAN PRA DAN POS.....	44
<b>MENULIS(MERUMIKAN)</b>		
4.4	PERBINCANGAN SOALAN KAJIAN 1 DAN 2.....	47
4.5	SOALAN KAJIAN 3 : TEMUBUAL DAN PEMERHATIAN	50
	4.5.1 Temubual	50
	4.5.2 Pemerhatian	55

4.5.1	Temubual	50
4.5.2	Pemerhatian	55
4.5.3	Minat : Triangulasi Antara Temubual dan Pemerhatian	59
4.5.4	Perbincangan Soalan Kajian 3	64
4.6	PENUTUP.....	66
<b>BAB 5</b>		
<b>RUMUSAN</b>		
5.1	PENDAHULUAN.....	67
5.2	RUMUSAN SETIAP BAB	67
5.2.1	Bab 1 .....	67
5.2.2	Bab 2.....	69
5.2.3	Bab 3... ..	70
5.2.4	Bab 4... ..	72
5.3	RINGKASAN DAPATAN.....	72
5.3.1.	Soalan Kajian 1	72
5.3.2	Soalan Kajian 2	73
5.3.3	Soalan Kajian 3	73
5.4	IMPLIKASI KAJIAN.....	74
5.4.1	Implikasi Teori	74
5.4.2	Implikasi Pedagogikal	74
5.5	CADANGAN KAJIAN	75
5.6	RUMUSAN KAJIAN..	75
5.7	PENUTUP.....	77

## SENARAI JADUAL

JADUAL	MUKA SURAT
3.1 Soalan, method, instumen dan data analisis	33
3.2 Ujian pra bacaan- suku kata terbuka-terbuka	34
3.3 Ujian pos bacaan- suku kata terbuka-terbuka	34
3.4 Ujian pra bacaan- suku kata terbuka-tertutup	34
3.5 Ujian pos bacaan- suku kata terbuka-tertutup	35
3.6 Ujian pra menulis(merumikan) - suku kata terbuka-terbuka	35
3.7 Ujian pos menulis(merumikan) - suku kata terbuka-terbuka	36
3.8 Ujian pra menulis(merumikan) - suku kata terbuka-tertutup	36
3.9 Ujian pos menulis(merumikan) - suku kata terbuka-tertutup	36
3.10 Soalan temubual	37
3.11 Persetujuan temubual	38
4.1 Markah keseluruhan ujian pra dan pos bacaan	42
4.2 Markah keseluruhan ujian pra dan pos menulis(merumikan)	45
4.3 Jadual tema	50
4.4 Pemerhatian secara keseluruhan	56

## SENARAI RAJAH / GRAF

RAJAH	MUKA SURAT
1.1 Model Afektif Filter Krashen 1984	6
2.1 Teori Monitor	14
GRAF	
4.1 Perbandingan ujian pra dan pos bacaan	43
4.2 Perbandingan ujian pra dan pos ujian menulis(merumikan)	46
4.3 Pemerhatian awal	57
4.4 Pemerhatian akhir	58

SENARAI LAMPIRAN	MUKA SURAT
A Akuan Persetujuan Pelajar Menjadi Peserta Kajian	82
B Borang persetujuan ibu bapa/penjaga	82
C Ujian Pra Bacaan - Suku Kata Terbuka-Terbuka	83
D Ujian Pos Bacaan - Suku kata Terbuka-Terbuka	84
E Ujian Pra Bacaan - Suku Kata Terbuka-Tertutup	85
F Ujian Pos Bacaan - Suku Kata Terbuka-Tertutup	86
G Ujian Pra Menulis (merumikan) - Suku Kata Terbuka-Terbuka	87
H Ujian Pos Menulis (merumikan) - Suku Kata Terbuka-Terbuka	88
I Ujian Pra Menulis (merumikan) - Suku kata Terbuka-Tertutup	89
J Ujian Pos Menulis (merumikan) - Suku kata Terbuka-Tertutup	90
K Markah Ujian Pra Bacaan - Suku Kata Terbuka-Terbuka	91
L Markah Ujian Pos Bacaan - Suku Kata Terbuka-Terbuka	91
M Markah Ujian Pra Bacaan - Suku Kata Terbuka-Tertutup	92
N Markah Ujian Pos Bacaan - Suku Kata Terbuka-Tertutup	92
O Markah Ujian Pra Menulis (merumikan) Suku Kata Terbuka-Terbuka	93
P Markah Ujian Pos Menulis (merumikan) Suku Kata Terbuka-Terbuka	93
Q Markah Ujian Pra Menulis (merumikan) Suku Kata Terbuka-Tertutup	94
R Markah Ujian Pos Menulis (merumikan) Suku Kata Terbuka-Tertutup	94
S Protokol Temubual	95
T Borang Persetujuan Temubual Peserta Kajian	97

## SINGKATAN

PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PK	Peserta Kajian
TM	Tidak Menguasai
M	Menguasai
TT	Tiada Tumpuan
T	Terkawal
MT	Mengantuk dan ke Tandas
MPG	Mendengar Penerangan Guru
MSS	Menjawab Secara Sukarela

## **BAB 1**

# **Pengenalan**

### **1.1 PENDAHULUAN**

Bab ini menerangkan secara keseluruhan tentang kajian yang telah dilaksanakan dan menghuraikan beberapa sub topik iaitu latar belakang kajian, permasalahan kajian, persoalan kajian, objektif kajian, kerangka konseptual kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasi.

### **1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN**

Kajian tentang tulisan jawi telah banyak dilakukan seperti kajian Siti Fatimah Kassim (2012), Mardhiyyah Md.Sahmilin (2012), Akmariah Mamat (2010), Azlan Shah (2012), Dalilah bt Desa (2011), Nik Rosila Nik Yaacob (2007), Nazimah Mohamad @ Mohd Noor (2013) dan Mohd Yasir Almandily Awaluddin (2012). Kebanyakan hasil dapatan kajian berkenaan menunjukkan bahawa penguasaan tulisan jawi dikalangan pelajar masih berada pada tahap sederhana dan rendah.

Kemuncak penurunan penggunaan tulisan Jawi dalam masyarakat lebih ketara apabila Syarikat Utusan Melayu di Malaysia menghentikan akhbar Utusan Melayu bertulisan Jawi pada tahun 2006 dan digantikan dengan sisipan edisi hari Isnin sahaja. Generasi baru Tanah Melayu kehilangan akhbar warisan bangsa sekaligus memberikan mesej bahawa

tulisan Jawi semakin dilupakan dan tidak dibudayakan dalam masyarakat. (Siti Fatimah, 2010). Walaupun pelajar mempelajari tulisan Jawi sekian lama melalui mata pelajaran Pendidikan Islam, namun masih ramai golongan belia ataupun mereka yang lahir selepas Akta Bahasa Kebangsaan 1963 yang “buta Jawi” (Siti Fatimah, 2010).

Justeru itu, bagi memastikan tulisan jawi ini tidak terkubur dan ditelan zaman, maka suatu usaha yang bersepadu secara berterusan harus dilakukan oleh semua guru bagi pendidikan Islam bagi memastikan pelajar benar-benar bersedia dan tertarik dengan tulisan jawi. Menurut Siti Fatimah (2012) dalam kajiannya telah memetik kata-kata sarjana menyatakan bahawa pelajar yang tidak dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis jawi akan semakin ketinggalan dalam Pendidikan Islam.

Terdapat satu kajian berkaitan tulisan Jawi yang difokuskan kepada para mahasiswa melayu sahaja iaitu di Institut Pengajian Tinggi di Malaysia seperti Universiti Utara Malaysia. Kajian ini menerima maklum balas daripada hasil edaran borang soal selidik sebanyak 236 set. Melihat kepada hasil analisis yang telah diperolehi, keupayaan para mahasiswa ini menggunakan tulisan Jawi adalah didasari oleh sistem persekolahan agama, pekerjaan ibu bapa, dapat menguasai bacaan al-Qur’an, membaca surat khabar bertulisan Jawi dan mempunyai minat untuk mempelajarinya. (Mustaffa bin Haji Daud, et .al (1993).

Kekerapan menggunakan tulisan Jawi mempunyai hubungan yang signifikan dengan memenangi anugerah dalam bacaan al-Qur’an, kekerapan

membaca akhbar, minat mendalami tulisan Jawi dan media merupakan medium utama untuk mempelajari tulisan Jawi.( Ibid, h. 5).

Seorang pakar tulisan Jawi berbangsa Korea, Prof Dr. Kang Kyoung Seok, daripada Pusan University of Foreign Studies, mula mengkaji tulisan Jawi sejak 1974 dan menganggapnya sebagai satu keunikan milik Malaysia. Menurutnya, tulisan Jawi sedang "tenat" dan jika keadaan itu berterusan, ia mungkin pupus satu hari nanti. Menurutnya, "Malaysia perlu mendidik generasi muda dalam tulisan Jawi. Sekarang terlalu ramai pakar saya kenali sudah bersara tanpa ada pengganti. Bila pakar sudah tiada, siapa akan menerajui usaha pemeliharaan tulisan jawi nanti?" ([https://ms.wikipedia.org/wiki/Tulisan\\_Jawi](https://ms.wikipedia.org/wiki/Tulisan_Jawi) ).

"Kita tidak perlu membuang atau meninggalkan tulisan Jawi walaupun Melayu amnya menggunakan tulisan Rumi. Ini adalah kerana tulisan Jawi adalah kepunyaan kita dan merupakan sebahagian daripada warisan kita." Perhatian penuh mengenai nasib tulisan Jawi oleh tokoh bahasa Melayu Pendeta Za'ba dalam mukadimah buku Panduan Membaca dan Menulis Jawi (1957) ([https://ms.wikipedia.org/wiki/Tulisan\\_Jawi](https://ms.wikipedia.org/wiki/Tulisan_Jawi)).

Oleh itu, pengkaji sebagai guru yang diamanahkan untuk mengajar Pendidikan Islam merasa terpanggil untuk menjalankan kajian kes di sekolah khususnya kepada 6 orang murid kelas 2 Seroja bagi meningkatkan kemahiran mereka dalam membaca perkataan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup dalam tulisan jawi melalui kaedah permainan. Diharap kajian ini akan dapat menyelesaikan persoalan penguasaan jawi di kalangan 6

orang murid 2 Seroja dan secara tidak langsungnya dapat meningkatkan kemahiran guru dalam menaakul dan memperbaiki diri.

### **1.3 PERMASALAHAN KAJIAN**

Berdasarkan kajian dan laporan yang telah dijalankan, penguasaan pelajar dalam kemahiran menulis dan membaca Jawi adalah lemah (Awang Mohamad Amin, 1989). Kajian daripada Mustapha Yazid (1991) mendapati, 95 peratus pelajar mempunyai sikap negatif terhadap tulisan Jawi seperti susah dipelajari, tidak penting dan tidak dinilai dalam peperiksaan. Pelajar-pelajar yang tidak dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis Jawi akan semakin ketinggalan dalam mata pelajaran Pendidikan Islam apabila alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru ditulis dengan menggunakan tulisan Jawi (Muhammad Endut, 1992). Oleh itu, Isahak Haron dan Hassan Basri (1994) berpendapat, kelemahan pelajar-pelajar sekolah menengah dalam menguasai kemahiran Jawi mempunyai kaitan langsung dengan keupayaan mereka pada peringkat sekolah rendah.

Oleh itu kajian ini bertujuan untuk mencari jalan penyelesaian terhadap pelajar yang mengalami kesukaran menguasai kemahiran membaca dan menulis (merumikan) gabungan suku kata jawi kepada rumi. Kajian ini juga adalah bagi memupuk semula minat murid kepada pelajaran jawi. Kajian ini disasarkan kepada 6 orang minat kelas 2 Seroja kerana markah mereka adalah yang paling terendah iaitu bawah 50/100 berdasarkan markah ujian diagnostik Kecemerlangan Jawi yang dijalankan pada 3.2.2016 (Rabu) daripada 30 orang murid.

#### **1.4 OBJEKTIF KAJIAN**

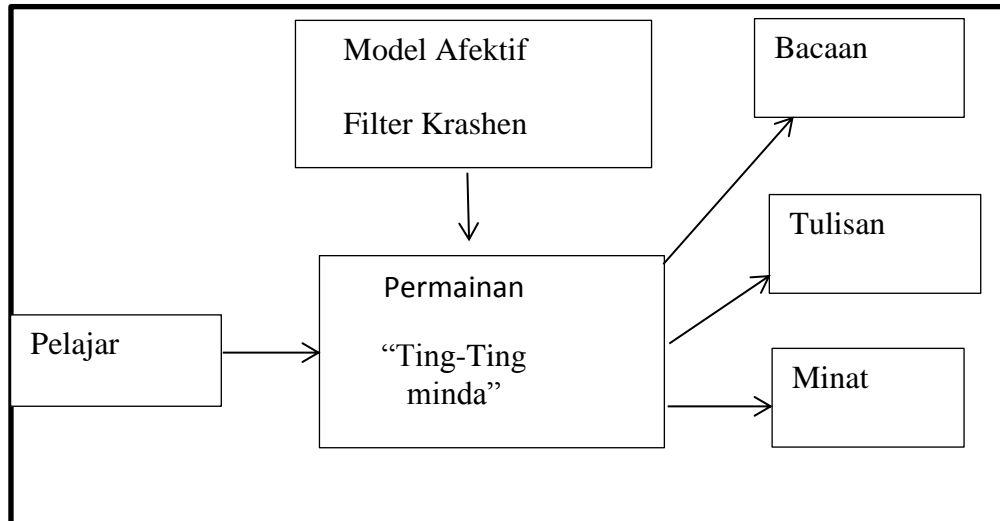
1. Meningkatkan kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup melalui kaedah permainan “Ting-Ting Minda”.
2. Meningkatkan kemahiran menulis gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup melalui kaedah permainan “Ting-Ting Minda”.
3. Memupuk minat murid untuk belajar jawi melalui kaedah permainan Ting-Ting Minda.

#### **1.5 PERSOALAN KAJIAN**

1. Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” dapat meningkatkan kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup?.
2. Adakah permainan “Ting-Ting Minda” dapat meningkatkan kemahiran menulis gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup murid Tahun 2 Seroja?
3. Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” dapat menarik minat murid membaca tulisan jawi?

## 1.6 KERANGKA KONSEPTUAL KAJIAN

RAJAH 1.1: Model Afektif Filter Krashen 198



Rajah 1.1 adalah Model Afektif Filter Krashen 1984 iaitu salah satu model yang boleh menjelaskan tentang teori pembelajaran Bahasa. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan teori Afektif Filter Krashen 1984 bagi melihat samaada kaedah permainan Ting-ting memberi kesan terhadap enam pelajar yang lemah dalam pelajaran jawi. 'Filter' merupakan sebahagian daripada keadaan emosi pelajar. Model ini melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Jika seorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang di ajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit. Pengkaji menggunakan teori ini digunakan bagi meningkatkan kemahiran mereka dalam tiga aspek iaitu membaca, menulis dan menarik minat murid membaca tulisan jawi.

### **1.6.1 Membaca**

Bermain adalah satu aktiviti semulajadi dan keperluan bagi setiap kanak-kanak. Mereka belajar dan meneroka melalui aktiviti bermain kerana imaginasi mereka yang tinggi (Morrison, 2000; & Spodek, 1973) dan sejak bayi lagi mereka sudah cenderung untuk memanipulasikan anggota badan mereka sendiri, (Piaget, 1962). Bermain adalah satu aktiviti yang simbolik dan memberi makna kepada kanak-kanak, aktif serta bebas untuk meneroka dan menjelajah persekitarannya, mendapat keseronokan dan segala undang-undang permainan kanak-kanak yang tentukan sendiri sesuai dengan aktiviti yang mereka main. (Isenberg & Jolongo, 1997). Kaedah bermain sangat sesuai dijalankan di sekolah rendah kerana ianya bersifat menarik dan praktis (Ahmad Mohd. Salleh 2003). Begitu juga dengan teori Afektif filter mengatakan bahawa, jika seseorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang diajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit. Oleh itu dalam bermain tanpa disedari mereka sebenarnya belajar membaca.

### **1.6.2 Menulis**

Dalam proses menulis pelajar memerlukan fungsi dari rangkaian faktor penapis afektif agar dapat menguasai dan mengaplikasi tulisan secara baik. Penapis afektif merupakan perkara yang perlu dilalui oleh input bahasa sebelum ia masuk dalam proses selanjutnya. Untuk dapat menghasilkan sebuah tulisan dengan yang peserta perlu rangkaian faktor penentu yang

terlibat dalam penapis afektif seperti rasa percaya diri, kecemasan, dan motivasi dalam diri murid itu sendiri.

### **1.6.3 Minat**

Menurut Mok Soon Sang (2001), kesediaan afektif adalah merujuk kepada sikap, keinginan, semangat, perasaan dan minat seseorang untuk melaksanakan sesuatu aktiviti pembelajaran. Ini menunjukkan pembelajaran yang berkesan adalah dipengaruhi oleh sikap pelajar dan bukan bilangan kali pelajar mengulangkaji. Oleh itu murid yang mempunyai kesediaan afektif yang tinggi mempunyai sikap positif, motivasi diri yang tinggi dan keinginan untuk mencapai kecemerlangan akan memudahkan proses pembelajarannya dan mencapai kecemerlangan. Tetapi murid yang kesediaan afektif rendah seperti mempunyai sikap negatif belajar iaitu tiada minat belajar akan menyebabkan murid itu sukar mencapai kejayaan dalam pelajaran walaupun telah melakukan banyak aktiviti pembelajaran yang sama.

## **1.7 KEPENTINGAN KAJIAN**

Kajian ini penting dalam mencari punca sebenar kelemahan murid dalam menguasai jawi. Ini kerana setiap permasalahan tentunya mempunyai sebab dan musabab. Kelemahan murid dalam menguasai jawi adalah menjadi landasan utama dalam menyelesaikan permasalahan kajian ini. Dalam mengumpul semua data murid, kajian ini amat perlu kerana ia amat penting dalam memastikan murid yang bermasalah disamping memudahkan guru memahami masalah murid dan mencari cara dan pendekatan yang sesuai bagi mengatasi masalah tersebut. Bagi murid yang lemah pemantauan secara

berterusan amat penting kerana tahap kemampuan murid berbeza antara satu sama lain. Latihan pemulihan yang berterusan amat penting kerana murid perlu sentiasa diberi latihan dan latih tubi agar mereka biasa melihatnya. Kecenderungan murid terhadap tulisan jawi juga dapat dikenal pasti bagi memahami dengan jelas minat mereka dan mengaitkan hubungan antara prestasi dengan sosiobudaya dan sosioekonomi serta kaitan antara hubungan dan perkaitan antara minat dan kecenderungan murid dengan prestasi semasa murid.

Kajian ini juga amat penting bagi menilai tahap kemampuan guru untuk menilai murid dengan teknik dan kaedah yang digunakan. Apabila punca permasalahan dapat dikenal pasti guru akan cuba mempelbagaikan kaedah dan mencari formula yang sesuai dengan tahap kemampuan murid disamping cuba mencari kelemahan teknik yang digunakan.

Seperti yang kita semua tahu, pelajar mempunyai pelbagai aras dan kemampuan. Oleh itu menjadi tanggungjawab guru untuk mengajar murid dengan menggunakan pengayaan dan pengukuhan yang bersesuaian agar sesi pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Antara signifikan kajian ini dilaksanakan adalah:

- a. Tulisan jawi dianggap sebagai sebagai salah satu khazanah warisan Negara dikalangan murid.
- b. Amalan menulis tulisan jawi dihidupkan dalam kehidupan harian dan tidak hanya terhad dalam pembelajaran di sekolah.

- c. Guru melakukan pemantauan serta pemantapan yang konsisten dengan aras pencapaian murid bagi mengenal pasti jumlah murid yang lemah, sederhana dan baik terutama dari aspek penguasaan kemahiran menulis jawi. Data yang disediakan dapat membantu murid yang lemah dan sederhana .
- d. Tulisan jawi dapat disemarakkan dengan memahami minat murid terhadap tulisan jawi.

## **1. 8 BATASAN KAJIAN**

Batasan kajian ini difokuskan kepada 6 murid di kelas 2 Seroja sahaja kerana markah mereka adalah yang paling terendah berdasarkan markah ujian diagnostik Kecemerlangan Jawi daripada 30 orang murid. Ini bertujuan untuk mencari jalan penyelesaian terhadap murid yang mengalami kesukaran menguasai kemahiran membaca dan menulis (merumikan) gabungan suku kata jawi kepada rumi serta memupuk semula minat murid kepada pelajaran jawi. Kajian ini pula dijalankan di kelas 2 Seroja sahaja dan tidak melibatkan kelas tahun 2 yang lain.

## **1.9 DEFINISI OPERASI**

Kajian ini menggunakan beberapa konsep yang memerlukan penjelasan bagi memudahkan pemahaman keseluruhan kajian. Berikut ialah definisi istilah yang dijelaskan dengan ringkas dari yang terkandung dalam tajuk kajian ini supaya dapat memberi maksud yang sesuai dengan keperluan kajian.

### **1.9.1 Kemahiran Jawi**

Kemahiran ialah kecekapan dan kepandaian yang terhasil daripada latihan yang kerap mengerjakan sesuatu. Menurut Vygotsky (1934) pelajar membina ilmu dan menguasai kemahiran melalui interaksi sosial dan aktiviti sosiobudaya. Kemahiran dalam kajian ini bermaksud kecekapan murid membaca dan menulis tulisan Jawi hasil dari kaedah permainan Ting-Ting Minda yang dijalankan.

### **1.9.2 Minat**

Minat menurut Zaini (2003) dinyatakan sebagai penjelmaan istimewa yang terdapat di jiwa manusia. Minat berupaya memberi kuasa kepada pemiliknya menjalankan sesuatu aktiviti. Dalam kajian ini minat pelajar dilihat melalui tingkah laku mereka sewaktu pengajaran dan pembelajaran berjalan iaitu sebelum dan selepas permainan dijalankan.

### **1.9.3 Permainan**

Kaedah yang dijalankan dalam kajian ini ialah permainan. Permainan ini dinamakan “Ting-Ting Minda”. Ianya bertujuan menarik minat murid terhadap pelajaran jawi. Permainan menjadi satu keperluan semula jadi bagi kanak-kanak. Situasi bermain boleh digunakan dalam pengajaran guru di bilik darjah untuk mencapai objektif-objektif pendidikan. Kaedah bermain sesuai untuk pendidikan prasekolah dan sekolah rendah. Kaedah ini boleh digunakan dalam pengajaran Pendidikan Islam. Permainan merupakan satu cara melatih murid sebagai seorang manusia dan merupakan satu teknik yang baik untuk menjadikan pengajaran di sekolah lebih menarik dan praktis. Kanak-kanak akan memperoleh pembelajaran yang paling berkesan sekiranya

mereka mempelajari sesuatu sesuai dengan minat, tujuan dan faedah mereka (Musa Daia, 1992).

Menurut Caplan dan 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. Permainan juga dapat memberi pengalaman tentang keadilan, peraturan-peraturan dan kesamaan serta memperkuat kebolehan berfikir dalam pelbagai cara. Sebagai contoh, aktiviti fizikal yang dilakukan di dalam kelas. Melalui permainan yang melibatkan perlumbaan misalnya.

#### **1.10 RINGKASAN**

Secara umumnya kajian dalam bab ini dimulakan dengan menghuraikan serba sedikit tentang latar belakang jawi, pernyataan masalah penguasaan jawi murid terhadap pelajaran jawi yang berada di tahap sederhana dan lemah. Teori yang digunakan dalam mencari penyelesaian persoalan dan objektif kajian adalah berdasarkan kepada teori Afektif Filter Krashen dan menggunakan kaedah permainan.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN LITERATUR**

#### **2.1 PENDAHULUAN**

Pada dasarnya kajian ini memberi fokus kepada masalah penguasaan kemahiran membaca dan menulis jawi dikalangan 6 murid Tahun 2. Kajian ini akan memberikan penekanan kepada perkara pemasalahan murid dalam menguasai pelajaran jawi. Kebanyakan sekolah mempunyai permasalahan yang sama dalam mengajar murid untuk menguasai pelajaran jawi. Di dalam bab ini pengkaji menceritakan tentang teori yang berkaitan, kajian terdahulu yang dibahagikan kepada beberapa sub-sub topik seperti sejarah jawi, kaedah pengajaran jawi dan kaedah permainan.

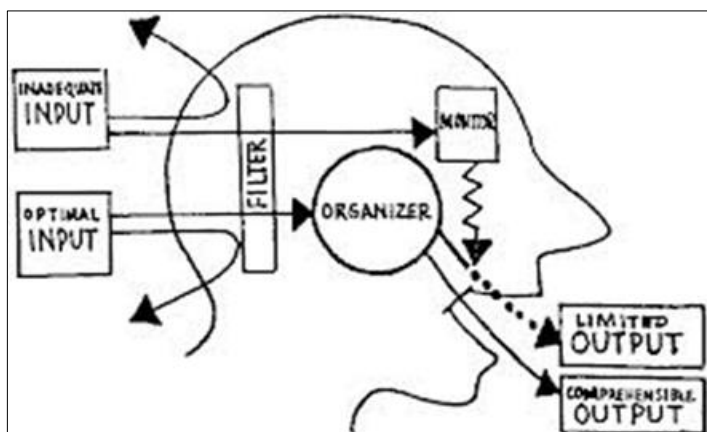
#### **2.2 TEORI YANG BERKAITAN**

Pendidikan Jawi bermulanya dengan beberapa kemahiran yang perlu dititikberatkan. Antaranya ialah kemahiran membaca dan menulis. Ia amat berkait rapat di antara satu sama lain untuk mencapai satu objektif utama yang berkaitan dengan kajian. Setiap teori yang berkaitan adalah digunakan untuk mengenal pasti dan padanan dengan kajian yang digunakan bersesuaian dengan kemampuan pelajar.

Pakar dalam bidang linguistik iaitu Profesor Dr. Stephen Krashen, khususnya dalam teori pemerolehan Bahasa kedua. Krashen telah

mengemukakan 5 teori hipotesis tentang pemerolehan Bahasa kedua, berdasarkan teori monitor.

Rajah 2.1 : Teori monitor



Rajah 2.1 menunjukkan 3 faktor dalaman yang beroperasi dalam minda manusia semasa manusia mempelajari bahasa kedua dalam teori ini. Terdapat dua alat memproses bahasa yang beroperasi secara bawah sedar iaitu 'filter' dan 'organizer'. Monitor merupakan alat memproses bahasa yang beroperasi secara sedar. Dalam teori ini, diandaikan bahawa ketika pelajar mempelajari bahasa kedua, pelajar tidak dapat menerima semua bahasa yang mereka dengar.

Bahasa yang ditapis berdasarkan faktor-faktor afektif seperti motif, keperluan sikap dan keadaan emosi. Dalam buku Pengantar Psikolinguistik oleh Noor Aina Dani, 2007 yang dibuat kajian oleh Dulay et.al, beliau menggunakan beberapa seperti istilah 'filter' yang digunakan untuk merujuk faktor-faktor afektif yang menapis keluar bahagian-bahagian tertentu daripada persekitaran bahasa pelajar. Hipotesis ini menjelaskan faktor-faktor afektif mempunyai kaitan tetapi bukan penyebab, dengan proses pemerolehan bahasa. Konsep ini dikemukakan oleh Dulay dan Burt (1977).

Krashen (1985) mendapati pelajar bahasa kedua yang mempunyai motivasi yang tinggi, keyakinan diri, penampilan diri yang baik dan tahap kerisauan yang rendah mempunyai peluang kejayaan yang lebih untuk menguasai bahasa kedua. Sebaliknya motivasi yang rendah, keyakinan diri yang kurang dan kerunsingan akan meningkatkan 'affective filter' dan membina 'mental block' yang akan mencegah input bahasa yang difahami 'comprehensible input' dari diperoleh oleh pelajar bahasa kedua. Ini bermaksud bahawa 'Filter' merupakan sebahagian daripada keadaan emosi murid. Sekiranya kebimbangan murid semakin kurang maka semakin baiklah kesinambungan pemerolehan bahasanya.

### **2.3 TEMA-TEMA DALAM KAJIAN**

Terdapat banyak kajian lepas yang membincangkan tentang kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran. Ia bukan sahaja dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam tetapi juga terdapat dalam subjek lain.

#### **2.3.1 Sejarah Jawi**

Tulisan Jawi ialah tulisan asal yang digunakan oleh masyarakat di Asia Tenggara bagi bahasa Melayu (Amat Juhari, 1996). Jawi merupakan bidang penulisan yang suatu ketika dahulu menjadi kebanggaan agama, bangsa dan negara (Haji Malik (2007). Jawi berasal daripada bahasa Arab, yang digunakan dalam al-Quran dan Hadis (Bhasah et, al., 1991).

Walaupun tulisan rumi menjadi tulisan rasmi dalam kurikulum, tulisan jawi tetap digunakan oleh masyarakat melayu di Malaysia. Kedudukan tulisan Jawi tetap dipelihara melalui akta dan kurikulum yang berkaitan dengan Agama Islam. Akta Bahasa Kebangsaan 1963/67 deng

rasminya telah memutuskan untuk menjadikan tulisan rumi sebagai tulisan rasmi kebangsaan. Akta tersebut telah disokong oleh Hamdan, (2003) yang menyatakan bahawa tulisan bagi Bahasa Kebangsaan ialah tulisan Rumi dengan syarat tidak melarang penggunaan tulisan Melayu yang lebih dikenali dengan nama tulisan Jawi.

Sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025, setiap pelajar memerlukan enam ciri utama untuk bersaing diperingkat global. Ciri-ciri tersebut ialah pengetahuan, kemahiran berfikir, kemahiran memimpin, kemahiran dwibahasa, etika dan kerohanian dan identiti nasional. Oleh itu Kemahiran membaca dan menulis tulisan Jawi juga termasuk dalam identiti nasional bangsa Melayu yang perlu diperkasakan.

Kemerosotan prestasi murid-murid dalam membaca dan menulis jawi semakin ketara dan membimbangkan walaupun tulisan jawi masih kekal diajar kepada murid-murid dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ini mungkin kerana tempoh masa pelajaran jawi di sekolah yang agak terhad dan tulisan rumi sering digunakan dalam setiap aktiviti yang dijalankan di sekolah. Pada tahun 1992, Kementerian Pendidikan Malaysia telah memasukkan komponen tulisan Jawi ke dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah, KBSR dalam Mata Pelajaran Pendidikan Islam (Hashim, 2007).

Seterusnya, komponen Jawi turut dimuatkan dalam Kurikulum Baru Sekolah Menengah KBSM dan Penilaian 3 Asas Fardu Ain, PAFA, yang

dinilai pada peringkat Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR), peringkat Penilaian Menengah Rendah (PMR) dan peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Kemasukan komponen tulisan Jawi dianggap sebagai salah satu usaha mempertahankan warisan Melayu asli.

Menurut Faridah ( 1997 ), antara kepentingan dan kelebihan tulisan jawi dalam masyarakat ialah ianya memudahkan pembelajaran Al-Quran, memudahkan pengahayatan ilmu pengetahuan Islam dan mendekatkan semua pihak kepada agama Islam. Ia juga memelihara keaslian perkataan Arab dalam bahasa Melayu.

Penguasaan jawi merupakan satu perkara yang perlu dititik beratkan kepada semua murid. Ia merupakan salah satu komponen di dalam matapelajaran Pendidikan Islam. Kajian ini amat penting bagi meningkatkan tahap penguasaan jawi murid–murid bagi membantu mereka menguasai jawi dengan baik. Kajian ini juga adalah bagi mengesan kelemahan murid agar guru boleh memberikan dan mencari jalan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh murid supaya objektif pengajaran tercapai dengan jayanya. Dalam konteks murid di tahap sekolah rendah, penguasaan jawi amat penting agar mereka dapat memahami dan membaca jawi dengan lancar sehingga tahap yang lebih tinggi. Murid–murid perlu menguasai jawi dengan baik agar mereka boleh menguasai pelbagai bidang terutamanya bidang yang berkaitan dengan agama.

Program j-QAF dilaksanakan adalah berasaskan idea YAB Perdana Menteri Malaysia ke-5 Tun Abdullah bin Haji Ahmad Badawi yang telah dinyatakan secara khusus semasa lawatannya ke KPM pada 30 Disember 2003. Pelaksanaannya merupakan satu usaha untuk memperkasa Pendidikan

Islam melalui penekanan khusus kepada pengajaran Jawi, Al-Quran, Bahasa Arab dan Fardhu Ain. (jpnperak2015).

Melalui tulisan Jawi juga penerapan nilai-nilai Islam dapat diperteguhkan. Ini adalah disebabkan tulisan Jawi merupakan pendekatan yang paling baik dalam usaha menerapkan nilai-nilai Islam kepada murid-murid dan masyarakat selaras dengan cita-cita ‘Falsafah Pendidikan Negara’. Terdapat dua langkah yang diambil bagi menyempurnakan lagi sistem ejaan Jawi. Usaha ini diambil kira-kira dari tahun 1981 hingga 1989. Usaha tersebut pada mulanya dibuat oleh Pakatan Bahasa Melayu Persuratan Diraja Johor (P.Bm.P.B) yang menerbitkan sistem ejaan Jawi pada tahun 1937, serta usaha yang dibuat oleh Allahyarham Zainal Abidin bin Ahmad atau Za’ba pada tahun 1939. Tulisan jawi yang sedia dipakai dalam sektor pendidikan dan dalam pelbagai urusan sejak awal abad ini sehinggalah tahun 1986 dikenali sebagai Sistem Ejaan Jawi Za’ba yang diasaskan pada tahun 1939 pada ketika itu. Kemudian, usaha untuk meneliti dan menyempurnakan ejaan Jawi tidak berlaku sehingga akhir tahun 1970- an, kecuali oleh pihak swasta seperti Penerbit Majalah Dian.

Selain daripada itu, kehadiran Kaedah Ejaan Dewan yang di susun secara teratur oleh pakar-pakar bahasa menjadikan kaedah tulisan jawi semakin tersusun. Wujudnya Kamus Dewan bagi Ejaan Jawi terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka memantapkan lagi usaha jitu kerajaan bagi memartabatkan tulisan jawi. Diharapkan dengan usaha jitu daripada semua pihak dapat mengembalikan semula tulisan jawi sebagai salah satu medium penyampaian ilmu pengetahuan.

Justeru itu, bagi memastikan warisan tulisan jawi ini tidak terkubur, suatu usaha yang bersepadu dan bersungguh secara berterusan perlu dilakukan, Melihat kepada pengalaman semasa sebagai guru, perlu ada kajian yang mendalam berkaitan masalah yang dihadapi oleh murid sehinggakan menghilangkan minat mereka untuk belajar tulisan jawi. Permasalahan yang telah dikenalpasti memerlukan penyelesaian iaitu menggunakan kaedah atau teknik yang berkesan bagi mengatasi masalah ini.

### **2.3.2 Bacaan Dan Penulisan Jawi**

Pencapaian pelajar dalam kemahiran membaca dan kemahiran menulis Jawi akan menentukan masa depan tulisan Jawi di Malaysia (Mohd Nasir (2005) . Menurut Shaharom (1995), pelajar yang lemah dalam kemahiran Jawi perlu dibantu melalui penggunaan kaedah pembelajaran yang sistematik. Kelemahan Jawi dalam bacaan dan penulisan jawi diantaranya ialah sikap pelajar sendiri yang tidak berminat dengan penulisan jawi dan ditambah dengan tumpuan kepada akademik yang berfokuskan kepada sistem peperiksaan. Kurangnya pendedahan diperingkat awal lagi dikalangan pelajar, dimana pelajar tersebut mengambil sikap yang negatif terhadap pentingnya penulisan jawi. Selain itu ianya juga dipengaruhi dengan sukatan jawi disekolah yang sentiasa berubah-ubah dari segi pengistilahan dan juga masa mengajar jawi disekolah-sekolah. Berlaku juga kekurangan alatan bantuan mengajar dalam penulisan jawi berbanding dengan subjek lain seperti penggunaan bahan multimedia dan sebagainya. Pelajar tidak mendapat dorongan daripada ibubapa semasa berada dirumah sebaliknya

ibubapa banyak membeli bahan bacaan ilmiah yang tidak mengandungi unsur-unsur untuk mempertingkatkan dalam penulisan jawi.

Tulisan jawi dipandang sepi oleh masyarakat sendiri terutama tiadanya paparan atau slogan dipapan tanda utama dalam bandar atau iklan yang membolehkan pelajar membaca jawi secara spontan. Peranan kerajaan termasuk media kurang memberi sambutan dalam menonjolkan aspek penulisan jawi dikalangan rakyat. Hanya ada segelintir masyarakat sahaja yang mengambil perhatian ditambah pula bahan bacaan yang semakin berkurang dipasaran.

Bagi mengatasi kelemahan Jawi terdapat terdapat beberapa peraturan asas yang perlu diambil perhatian. Tulisan sentiasa berubah dari masa ke semasa iaitu dari segi ejaan atau kesinambungan dalam konteks ayat. Beberapa kaedah yang sentiasa diguna pakai bagi mengatasi kelemahan jawi antaranya ialah banyakkkan latihan membaca. Pihak kerajaan telah mengadakan kelas jQAF di sekolah-sekolah seluruh negara yang telah berusaha untuk memertabatkan tulisan jawi dikalangan rakyat. Disini pedoman penulisan dan ejaan jawi, huruf jawi lebih lengkap diajar termasuk perlambangan semua fonem atau bunyi Melayu jati dan bunyi atau fonem pinjaman yang ada dalam bahasa Melayu. Ini lebih lengkap daripada Jawi Za'ba malah, lebih kaya daripada huruf Arab sendiri. Kesemua fonem konsonan jati dan fonem pinjaman yang terdapat dalam Bahasa Melayu moden kini dapat dilambangkan oleh huruf-huruf Jawi iaitu hampir kesemuanya dengan perlambangan satu lawan satu antara huruf dengan fonem atau bunyi.

Selain itu pihak kerajaan telah mengadakan kelas KAFA di sekolah-sekolah seluruh negara yang telah berusaha untuk memertabatkan tulisan jawi dikalangan rakyat. Beberapa panduan untuk penulisan dan ejaan jawi serta huruf jawi lebih lengkap. Pelambangan fonem atau bunyi konsonan Arab dalam penulisan jawi diajar berdasarkan bunyi yang tepat seperti dalam Bahasa Melayu. Semua kata daripada Bahasa Arab diterima dan dikekalkan huruf dan bentuk ejaan katanya dalam Bahasa Melayu, kecuali beberapa kata yang disesuaikan ejaannya (hurufnya) dan bentuknya dengan kaedah sebutan Melayu jati.

Penulisan jawi ini diajar dengan menjurus kepada kaedah Fonetik disekolah-sekolah supaya ianya sesuai dengan pinjaman daripada bahasa Inggeris dilambangkan dengan huruf baru va, iaitu wau bertitik di atas (ۛ). Ini tambahan kepada Jawi Za'ba. Huruf baru va ini dicipta sebagai padanan bagi huruf rumi [v] untuk menulis atau mengeja kata daripada bahasa Inggeris dan bahasa-bahasa Eropah lain yang menggunakan aksara Latin yang mengandungi huruf tersebut. Jawi Za'ba/Lama menggunakan sama ada huruf ba atau wau atau fa tanpa aturan yang jelas.

Kerajaan melalui Dewan Bahasa dan Pustaka kini telah menyelaraskan sistem ejaan baru dan lama. Ini memperkemas lagi aturan dalam Jawi. Bahan media juga sebenarnya memainkan peranan yang penting serta boleh menarik minat dan kesungguhan murid dalam penulisan dan pembacaan jawi. Melaluinya ia amat berkesan dan mudah difahami serta menarik perhatian dimana guru hanya sebagai fasilitator.

### **2.3.3 Kaedah Pengajaran Jawi**

Teknik-teknik pembelajaran yang baik merupakan satu kaedah dalam usaha kita menghadapi pelajaran yang terbaik sebagai langkah untuk memperolehi kejayaan yang cemerlang di dalam bidang pembelajaran. Pelajar perlu memahami bahawa tidak ada satu 'formula' yang mesti dan tepat bagi merumuskan satu kaedah yang paling baik untuk menghadapi pelajaran melainkan ia banyak bergantung kepada diri pelajar itu sendiri. Banyak kaedah yang boleh digunakan oleh guru antaranya ialah kaedah pandang sebut, latih tubi, imlak, mengeja, kefahaman, pengayaan, huruf dan permaianan serta nyanyian.

Sepanjang tempoh pengkaji mengajar terdapat kelebihan dalam proses pengajaran dan pembelajaran jika kaedah permainan dilaksanakan. Ianya dapat menarik minat pelajar untuk meneruskan pembelajaran. Permainan adalah satu kaedah pengajaran yang akan dapat mengembangkan daya kreativiti dan memupuk minat terhadap Jawi. Penggunaan aktiviti permainan sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam dan luar bilik darjah adalah berlandaskan prinsip "bermain sambil belajar". Tidak dinafikan, pengajaran pemulihan jawi akan menjadi lebih berkesan sekiranya dilaksanakan dengan inovasi pembelajaran yang menggunakan kaedah permainan. Inovasi ini memberi suntikan semangat untuk pelajar-pelajar mempelajari jawi dengan lebih intensif dan menarik.

## **2.4 KAJIAN TERDAHULU**

### **2.4.1 Menggunakan Kedah Permainan**

Menurut Siti Fatimah Kassim(2012) penggunaan “Permainan Cari Saya Berserta Sifir Vokal+Diftong (AU/AI)” adalah bagi meningkatkan kemahiran meningkatkan tahap penguasaan kemahiran merumikan perkataan Jawi yang mengandungi suku kata terbuka bagi tiga orang murid Tahun Lima di Sekolah Kebangsaan Indah Permai, Kuching. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam kajian ini ialah ujian pra, ujian pasca, nota lapangan, catatan refleksi peserta kajian dan temu bual. Kaedah analisis data menggunakan analisis kandungan dan teknik semak data adalah triangulasi sumber. Manakala Mardhiyyah Md.Sahmilin (2012) menggunakan kaedah permainan iaitu “Tiru Macam Saya” bagi menyambung huruf jawi tunggal di kalangan tiga orang murid tahun 3. Penyelidik menggunakan tiga jenis instrumen pengumpulan data, iaitu diari murid, refleksi guru, serta ujian pra dan pasca. Akmariah Mamat (2010) juga menggunakan kaedah permainan tetapi berbentuk pertandingan atau perlawanan bersama iaitu permainan ”Roda Impian Jawi” , “Joran Jawi” dan “Pandai Joran” didalam kelas pemulihan Jawi. Aktiviti yang digunakan adalah bersifat individu, kumpulan dan kelas. Instrumen pengumpulan data tidak pula nyatakan dengan jelas.

Azlan Shah (2012) menggunakan permainan “Kad Huruf Bergrafik” dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk di kalangan 5 orang murid tahun 4. Kaedah pengumpulan data adalah melalui temu bual pemerhatian, amalan refleksi dan analisis dokumen. Dalilah Desa (2011) pula menggunakan teknik “Dalil Avu Zar Zad” iaitu menggunakan

kad imbasan dikalangan 10 orang murid Tahun 2 Optimis bagi meningkatkan kemahiran mengenal huruf jawi dan menyambung huruf jawi. dalam ujian menyambung huruf. Instrumen yang dijalankan melalui ujian pra dan pos serta pemerhatian. Kajian yang dijalankan oleh Nur Hanis Mohd hatta 2012 pula adalah untuk meninjau keberkesanan kaedah bermain dalam mengukuhkan kemahiran membaca kalimah di kalangan murid tahun 4 dalam bidang asuhan tilawah al-Qur'an yang terdiri daripada 4 orang murid dari salah sebuah sekolah di Kuching. Kajian menggunakan model kajian yang diadaptasi daripada model Kurt Lewin. Sebanyak tiga instrumen kajian yang digunakan iaitu pemerhatian, ujian pra dan ujian pasca.

Kajian ini dijalankan Fauziah Md.Jaafar iaitu kepentingan aktiviti bermain didalam pendidikan Pra sekolah bagi memperolehi maklumat tentang kekerapan aktiviti bermain di kalangan kanak-kanak prasekolah bagi daerah Kubang Pasu,Kedah. Kajian ini juga ingin mengenal pasti perbezaan antara pelaksanaan aktiviti main antara prasekolah dan KEMAS. Kaedah soal selidik digunakan untuk mengumpul data. Kajian ini melibatkan 80 orang sampel yang terdiri 33 dari guru prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia dan 47 orang dari guru tabika Kemas. Data yang diperolehi dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan T-test.

Kaedah permainan kajian lepas sama seperti yang pengkaji lakukan tetapi cara permainan yang dijalankan adalah berbeza. Kemahiran yang ingin dicapai juga berbeza iaitu kemahiran yang pengkaji inginkan ialah meningkatkan kemahiran membaca, menulis suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup dikalangan 6 orang murid tahun 2.

### **2.4.2 Menggunakan Kaedah Survey**

Nik Rosila Nik Yaacob (2007) menjalankan kajian bagi melihat hubungan antara penguasaan Jawi dengan pencapaian dan minat pelajar dalam Pendidikan Islam. Subjek kajian seramai 400 orang pelajar Tingkatan 2 dan Tingkatan 4 daripada dua buah sekolah menengah di Shah Alam dan Kuala Lumpur. Bagi mengumpul data kaedah penyelidikan "survey" digunakan. Kerangka konsep yang digunakan ialah Teori Bloom (1976) yang menggabungkan tiga pemboleh ubah utama, iaitu, ciri-ciri pelajar, pengajaran guru dan hasil pembelajaran. Walaupun kajian ini adalah bagi mata pelajaran jawi tetapi ianya berbeza dengan kajian pengkaji kerana kajian ini adalah untuk 6 orang murid Tahun 2, manakala kajian ini untuk 400 pelajar sekolah menengah Tingkatan 2 dan Tingkatan 4. Bagi pengumpulan data pula pengkaji menggunakan kaedah temubual, pemerhatian (nota lapangan), senarai semak sepanjang permainan dan ujian pra dan pos berbeza dengan kajian lepas yang menggunakan kaedah servey. Kajian lepas menggunakan kerangka konsep iaitu Teori Bloom (1976), manakala kajian pengkaji menggunakan kerangka konseptual iaitu Teori Affective Filter Krashen (1984).

### **2.4.3 Mata Pelajaran Lain (Kaedah permainan)**

Selain itu terdapat juga kajian lepas yang mengkaji suku kata terbuka mata pelajaran lain seperti mata pelajaran Bahasa Malaysia. Abdillah Nurdin Asis (2009) menggunakan aktiviti seperti latih tubi, nyanyian dan bacaan gred di kalangan 9 orang murid Tahun 3 di SK Ratus, Kuching yang merupakan murid pemulihan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ialah temu bual, ujian diagnostik, pemerhatian dan ujian pra dan pos. Kajian ini

dijalankan oleh Lau Ging Lim (2012) bertujuan untuk mengkaji kesan penggunaan kaedah bermain sambil belajar ke atas minat dan penglibatan murid dalam pembelajaran Sains di samping meningkatkan pencapaian mereka dalam mata pelajaran Sains. Peserta kajian tersebut terdiri daripada 38 orang murid Tahun 4 Merah di sebuah sekolah kebangsaan, di daerah Kuching. Kaedah temubual, pemerhatian, ujian pra dan pos digunakan untuk mengumpul data tentang kajian tindakan ini. Walaupun kajian ini juga mengkaji suku kata terbuka tetapi ianya berbeza dari segi mata pelajaran kerana pengkaji menjalankan kajian keatas mata pelajaran Jawi dan sasarannya adalah untuk murid tahun 2.

#### **2.4.4 Peserta Kajian Pelajar Sekolah Menengah**

Nik Rusila Yaakob (2001) telah membuat kajian penguasaan jawi dan hubungannya dengan minat dan pencapaiannya dalam Pendidikan Islam yang di dasarkan kepada terhadap beberapa buah sekolah menengah. Ishak Haron dan Hassan Basri. 1998 juga membuat kajian berkaitan penguasaan jawi di sekolah-sekolah menengah di Selangor. Kajian ini adalah berkaitan dengan penguasaan jawi di kalangan pelajar sekolah menengah dan hubungannya dengan minat dan pencapaian pelajar. Kajian ini sudah tentunya agak berlainan dengan situasi dan keadaan yang berlaku di sekolah rendah.

#### **2.4.5 Mengkaji Sifat Dan Sikap Murid**

Kajian yang telah diketuai oleh Hassan Basri (1991) dan pengkaji-pengkaji daripada Universiti Malaya mengenai penguasaan jawi di sekolah-sekolah rendah adalah menghuraikan berkaitan data dan fakta namun begitu kajian ini dilakukan sekitar hujung tahun 80an dan awal 90an. Kajian yang dilakukan

berbeza dengan kajian pengkaji kerana mereka mengkaji sifat dan sikap murid. Manakala pengkaji mengkaji tentang kemahiran membaca, menulis dan minat murid dalam jawi

#### **2.4.6 Menggunakan Modul**

Amri Daud (2005) telah menjalankan kajian keberkesanan j-QAF di 2 buah sekolah perintis di Terengganu. Kajian yang dilakukan oleh penyelidik ini berkaitan dengan pelaksanaan keseluruhan j-QAF di Terengganu. Ia melibatkan kajian terhadap modul-modul yang telah dilaksanakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Jika diteliti, daripada aspek jawi, modul ini memperinci dan menghuraikan keberkesanan aktiviti pemulihan jawi yang dilaksanakan oleh guru j-QAF yang hanya melibatkan modul mengenal dan membaca huruf tunggal jawi. Ini kerana pada masa tersebut, j-QAF baru diperkenalkan dan hanya bermula di tahun 1. Mohd Azhan bin Abdul Halim (2006) telah membuat kajian tindakan kepada Modul Senang Jawi. Ini adalah sebuah kajian tindakan yang dilakukan oleh seorang guru cemerlang yang boleh didapati daripada laman web JPN Negeri Perak. Namun ia adalah berkaitan penilaian terhadap modul yang dibina dan dilaksanakan oleh guru cemerlang tersebut. Kedua-dua kajian ini berbeza sama sekali dengan kajian pengkaji yang menggunakan kaedah permainan bagi meningkatkan kemahiran membaca, menulis dan minat pelajar dalam mata pelajaran jawi.

Kajian yang dijalankan oleh Bhasah Abu Bakar, Mohd Nafiruddin Mad Siadid, Abdul Jadid Suwairi, Safaruddin Urusli, Azlan Deris, Mohd Yusof Abd Wahab, Mahyuddin Abu Bakar, Universiti Sains Islam Malaysia bertujuan mengenalpasti keberkesanan penguasaan j-QAF berdasarkan

persepsi partisipan Tingkatan 1 di enam buah Sekolah Menengah di Negeri Sembilan, Selangor dan Kedah. Ianya merupakan satu kajian ek-post faktor menggunakan persampelan selasa terhadap pembelajaran j-QAF yang telah mereka lalui selama 6 tahun semasa berada di sekolah rendah sebelumnya. Kajian ini melibatkan 424 partisipan Tingkatan 1 yang terdiri dari 172 lelaki dan 252 perempuan. Instrumen yang digunakan adalah boring soalselidik kajian j-QAF dari UPSI yang mengandungi Bahagian A (6 item demografi partisipan), Bahagian B (8 item – Jawi), Bahagian C (6 item al-Quran), Bahagian D (6 item Bahasa Arab).

## **2.5 .RINGKASAN**

Secara keseluruhannya, terdapat berbagai kaedah yang telah digunakan oleh pengkaji terdahulu termasuklah kaedah permainan yang juga dijalankan pada mata pelajaran lain, kaedah survey, kaedah kajian sifat dan sikap pelajar dan kaedah menggunakan modul. Terdapat pengkaji yang lepas menggunakan kaedah permainan tetapi ianya berbeza dari segi permainan dan pengutipan data. Dapatlah dikatakan bahawa tiada kajian lepas yang menggunakan kaedah permainan “Ting-ting Minda” secara khusus bagi menangani masalah murid berkaitan kemahiran membaca, menulis (merumikan) gabungan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup serta menarik minat pelajar terhadap pelajaran jawi.

## **BAB 3**

### **METODOLOGI**

#### **3.1 PENDAHULUAN**

Menurut Othman Mohamed (2001), metodologi adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam penyelidikan bagi mengumpul data. Metodologi merupakan suatu prosedur sistematik yang menggabungkan penyesuaian pendekatan kajian serta analisis data yang sealiran dengan peraturan tersendiri bagi memastikan prestasi penyelidikan dicapai dengan baik dan sempurna. Bab ini membincangkan kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini. Antara aspek yang disentuh ialah pendekatan kajian, bentuk kajian, peserta kajian, tempat kajian ujian diagnostik, kaedah kajian dan cara pengumpulan data, instrumen yang digunakan untuk mengumpul data dan bagaimana data-data tersebut akan dianalisis.

#### **3.2 PENDEKATAN KAJIAN**

Penyelidikan dijalankan ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Datanya adalah bersifat subjektif yang diperoleh melalui ujian pra dan pos, pemerhatian dan temubual perkara-perkara yang berkaitan dengan fenomena yang dikaji.

#### **3.3 BENTUK KAJIAN**

Dalam kajian ini pengkaji menggunakan kajian kes. Muhamad Muda (2003: 3) mendefinisikan “Kajian Kes” sebagai “satu deskripsi tentang sesuatu situasi, dan semestinya yang telah/sedang berlaku serta boleh menjadi pengajaran”. Ia

adalah alat pembelajaran berkesan yang berupaya membentuk kemahiran membuat keputusan, berfikir, berinteraksi dan bekerja secara berpasukan. Surjit Singh dan Osman Md. Zain (t.th: 1) pula memberi takrifan, “Kajian Kes” ialah satu “metode latihan yang menggunakan kes-kes sebagai bahan pengajaran”. Reka bentuk penyelidikan pula ialah perancangan yang menentukan cara penyelidikan dijalankan untuk menemukan jawapan kepada permasalahan penyelidikan yang telah ditetapkan. Reka bentuk melibatkan beberapa aspek penyelidikan seperti permasalahan, strategi dan perkaitan sebab akibat. Reka bentuk juga akan menetapkan unit analisis, populasi, persampelan, variabel, cara pengukuran, pengumpulan dan penganalisisan data (Sulaiman Masri, 2003:25). Dalam kajian ini, pendekatan kualitatif diaplikasikan dengan penggunaan pemerhatian dan temubual serta kuantitatif yang melibatkan penggunaan markah ujian pra dan pos. Kaedah ini dipilih kerana ia berupaya menyediakan maklumat yang diperlukan bagi setiap murid.

### **3.4 PESERTA KAJIAN**

Kajian ini hanya ditumpukan kepada enam orang murid di Tahun 2 yang sangat lemah dalam kemahiran membaca suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Ianya melibatkan tiga orang peserta kajian perempuan dan tiga orang lelaki. Usia mereka dalam lingkungan 8 tahun. Pengkaji mengambil keputusan untuk menjalankan kajian hanya ke atas enam orang pelajar ini sahaja kerana mereka ini terdiri daripada pelajar aras pembelajaran lemah di dalam kelas tersebut terutama lemah dalam membaca gabungan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup dalam pelajaran jawi. Pengkaji ingin menilai keberkesanan kaedah permainan yang akan dijalankan, terutamanya dalam membantu

meningkatkan kemahiran pembacaan, menulis(merumikan) gabungan suku kata jawi. Selain itu dapat meningkatkan minat dan prestasi murid ini dalam pelajaran jawi dan Pendidikan Islam. Sebelum kajian dilakukan pengkaji meminta keenam-enam murid menandatangani surat akuan persetujuan menjadi peserta kajian. Sila rujuk lampiran A.

### **3.5 TEMPAT KAJIAN**

Kajian ini dilaksanakan di Sk Bangsar Kuala Lumpur. Sekolah ini mempunyai murid seramai 1688 orang. Sekolah ini diterajui oleh Guru Besar perempuan yang sangat berkaliber. Kajian ini tidak melibatkan keseluruhan Tahun 2. Kajian ini dijalankan hanya di kelas 2 Seroja, yang melibatkan 6 orang murid yang lemah dalam bacaan, menulis(merumikan) suku kata jawi sahaja.

### **3.6 UJIAN DIAGNOSTIK**

Ujian diagnostik Kecemerlangan Jawi telah dijalankan pada 3.2.2016 (Rabu). Berdasarkan pada ujian inilah murid dipilih menjadi peserta kajian. Pengkaji menggunakan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” untuk mencari jalan penyelesaian terhadap murid yang mengalami kesukaran menguasai kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Kajian ini disasarkan kepada 6 murid kelas 2 Seroja diantara 30 orang murid kelas tersebut kerana markah mereka adalah yang paling terendah iaitu bawah 50/100 berdasarkan markah ujian diagnostik tersebut.

### **3.7 KAEDAH KAJIAN**

Permainan Ting-ting Minda diperkenalkan bagi meningkatkan kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Ianya juga bertujuan meningkatkan kemahiran menulis (merumikan) serta memupuk minat murid untuk belajar jawi melalui kaedah permainan ini.

Permainan ini menggunakan bahan seperti tapak ting-ting (tikar), buah dadu, kad suku kata dan kad perkataan. Pengkaji merangka lima aktiviti dalam permainan Ting-ting Minda ini. Aktiviti pertama, pengkaji menjalankan sebutan suku kata terbuka-terbuka dan aktiviti kedua dijalankan pengukuhan suku kata terbuka-terbuka. Manakala pada aktiviti yang ketiga dijalankan sebutan suku kata terbuka-tertutup dan aktiviti keempat pula pengkaji menjalankan pengukuhan suku kata terbuka-tertutup. Pada aktiviti yang terakhir pengkaji memberi peneguhan dalam bacaan gabungan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Di harapkan selepas akhir permainan ini pelajar dapat membaca gabungan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup dengan lancar.

### **3.8 PENGUTIPAN DATA**

Sepanjang pengkaji melaksanakan kajian ini, beberapa method telah dipilih bagi mengutip data dari segi bacaan, menulis(merumikan) dan minat murid. Antara method tersebut ialah temubual, ujian pra dan pos serta pemerhatian.

JADUAL 3.1 Soalan,method, instrument dan data analisis

Soalan	Method	Instrumen	Data Analisis
Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” dapat meningkatkan kemahiran murid membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup?	.Ujian Pra dan Pos	.Soalan Ujian	Perbandingan
Adakah permainan “Ting-Ting Minda” dapat meningkatkan kemahiran murid menulis(merumikan) gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup murid Tahun 2 Seroja?	Ujian Pra dan Pos	Soalan Ujian	Perbandingan
Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” dapat menarik minat murid membaca tulisan jawi?	1.Pemerhatian 2.Temubual	1. Senarai semak 1.Protokol temubual	Tema

### 3.8.1 Ujian Pra Dan Pos

Ujian pra untuk bacaan dan menulis(merumikan) telah dijalankan pada 19.4.2016.(selasa). Manakala Ujian pos pula dilaksanakan pada 3.5.2016 (selasa) setelah aktiviti permainan selesai dijalankan. Ujian pra dan pos ini dijalankan bagi menjawab soalan kemahiran membaca, menulis(merumikan)

gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup.

Untuk ujian pra dan pos bacaan pengkaji menggunakan soalan ujian jawi iaitu 10 perkataan suku kata terbuka-terbuka dan 10 perkataan suku kata terbuka-tertutup. Borang markah ujian telah disediakan bagi merekodkan ujian pra dan pos. Jadual 3.2, 3.3, 3.4 dan 3.5 adalah contoh 10 soalan pra dan jadual 3.6, 3.7, 3.8 dan 3.9 10 soalan ujian pos. Soalan ujian pra dan pos bacaan yang lengkap rujuk lampiran C, D, E dan F. Borang markah ujian bacaan pra dan pos yang lengkap boleh rujuk pada lampiran K, L, M dan N. Jadual dibawah ini adalah contoh 10 soalan pra dan pos bacaan gabungan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup.

JADUAL 3.2 : Ujian pra bacaan - suku kata terbuka-terbuka

Cara	Yoyo	Sudu	Kiri	Foto
Sawa	Sipi	Hulu	Meja	Debu

JADUAL 3.3 : Ujian pos bacaan - suku kata terbuka-terbuka

Tebu	Feri	Polo	Diri	Suku
Nyala	Cili	Gula	Geli	Moto

JADUAL 3.4 : Ujian pra bacaan - suku kata terbuka-tertutup

Sabun	Puluh	Masuk	Minum	Bangun
Tidur	Kasut	Senyum	Tujuh	Telur

JADUAL 3.5 : Ujian pos bacaan - suku kata terbuka-tertutup

Tolong	Cubit	Lorong	Manis	Kering
Bilik	Lapor	Lukis	Rajin	Jodoh

Dalam menulis(merumikan) pengkaji telah menjalankan ujian pra dan ujian pos pada hari yang sama dengan ujian pra dan pos bacaan. Ujian pra dan pos menulis(merumikan) ini juga menggunakan soalan ujian iaitu 10 perkataan suku kata terbuka-terbuka dan 10 perkataan suku kata terbuka-tertutup tetapi berbeza perkataan dalam bacaan. Dalam tulisan jawi terlalu banyak aspek yang boleh dibuat penilaian iaitu dari segi menjawab perkataan rumi, merumikan perkataan jawi, ejaan, sambungan huruf, titik serta bentuk huruf. Pengkaji hanya menilai dari satu sudut sahaja iaitu merumikan perkataan jawi. Borang markah telah disediakan bagi merekodkan ujian pra dan pos. Sila rujuk lampiran G, H, I dan J bagi soalan ujian pra dan pos menulis(merumikan) yang lengkap. Borang markah penuh ujian pra dan pos menulis(merumikan) yang lengkap sila rujuk lampiran O, P, Q dan R. Jadual dibawah adalah soalan pra dan pos bagi ujian menulis(merumikan).

JADUAL 3.6 : Ujian pra menulis(merumikan) –suku kata terbuka-terbuka

Ceri	Pipi	Lari	Bali	Lena
Sepi	Keji	Tiru	Lupa	Jari

JADUAL 3.7: Ujian pos menulis(merumikan) - suku kata terbuka-terbuka

Seri	Gebu	Jiwa	Logo	Pasu
Dera	Keju	Lori	Buta	Kaca

JADUAL 3.8 : Ujian pra menulis(merumikan) - suku kata terbuka-tertutup

Rajin	Jatuh	Garing	Kosong	Potong
Buluh	Masam	Batuk	Siput	Petir

JADUAL 3.9 : Ujian pos menulis(merumikan) - suku kata terbuka-tertutup

Kicap	Kotak	Bocor	Dekat	Jarang
Lipat	Gatal	Rotan	Malas	Sedih

### 3.8.2 Temubual

Maklumat penyelidikan diperolehi secara langsung oleh pengkaji daripada murid melalui temubual iaitu menggunakan borang protokol temubual selepas selesai aktiviti permainan dijalankan. Temubual ini telah mendapat kebenaran dari peserta kajian terlebih dahulu. Temubual ini dijalankan secara berpasangan dengan rakan yang mereka rapat dan dirakam perbualan tersebut menggunakan alat rakaman iaitu telefon bimbit. Ini adalah kerana jika dilakukan secara individu didapati peserta kajian, tiada keyakinan diri untuk menjawab dan merasa janggal apabila dirakam perbualan mereka. Rakaman perbualan ini dilakukan di bilik khas iaitu Bilik Agama supaya peserta kajian merasa selesa untuk di temu bual. Protokol temubual ini adalah bertujuan

untuk menjawab soalan ke 3 iaitu (Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” dapat menarik minat murid membaca tulisan jawi di dalam kelas selepas permainan tersebut dijalankan?).

Setiap perbualan akan dianalisis berdasarkan rakaman tersebut. Pengkaji telah menyediakan temubual protokol (jadual 3.10) serta borang persetujuan peserta kajian (jadual 3.11) untuk rakaman temubual. Borang protokol yang lengkap sila rujuk di lampiran S dan lampiran T untuk borang persetujuan temubual.

JADUAL 3.10 Soalan temubual

Bil	Soalan	Respon peserta kajian
1.	Adakah kamu seronok dengan permainan ini? Kenapa?	
2.	Adakah kamu akan mengikuti permainan ini, jika ianya diadakan lagi? Kenapa?	
3.	Sebelum permainan ini diadakan adakah kamu merasakan pelajaran jawi satu pelajaran yang membosankan? Kenapa?	
4.	Selepas menjalani permainan ini adakah kamu merasakan pelajaran jawi merupakan satu pelajaran yang menarik ? Kenapa?	
5.	Adakah kamu rasa permainan seperti ini membolehkan kamu mahir membaca suku kata terbuka terbuka dan terbuka tertutup? Kenapa?	

JADUAL 3.11 : Persetujuan temubual

Bil	Nama Murid	Tandatangan	Tarikh
1	Pelajar 1		
2	Pelajar 2		
3	Pelajar 3		
4	Pelajar 4		
5	Pelajar 5		
6	Pelajar 6		

Jadual 3.10 iaitu soalan temubual dan jadual 3.11 persetujuan peserta kajian untuk ditemubual dilakukan oleh pengkaji selepas permainan “Ting-Ting Minda” dilaksanakan. Permainan ini dinamakan “Ting-Ting Minda” yang menggunakan bahan seperti tapak ting-ting (tikar), buah dadu, kad suku kata dan kad perkataan. Pengkaji merangka lima aktiviti dalam permainan Ting-ting Minda ini.

Aktiviti pertama, pengkaji menjalankan sebutan suku kata terbuka-terbuka dan aktiviti kedua dijalankan pengukuhan suku kata terbuka-terbuka. Manakala pada aktiviti yang ketiga dijalankan sebutan suku kata terbuka-tertutup dan aktiviti keempat pula pengkaji menjalankan pengukuhan suku kata terbuka-tertutup. Pada aktiviti yang terakhir pengkaji memberi peneguhan dalam bacaan gabungan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Hasil dapatan daripada soalan temubual ini menggambarkan sememangnya kaedah permainan ini memberi kesan yang positif terhadap peserta kajian.

### **3.8.3 Pemerhatian**

Pengkaji menggunakan senarai semak sebagai method pemerhatian bagi mendapatkan data secara terperinci. Pemerhatian dilakukan enam kali, ke atas tingkah laku murid semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung sebelum dan selepas kajian. Pengkaji menyediakan senarai semak untuk merekodkan tentang tingkah laku mereka.

Senarai semak ini adalah untuk menjawab soalan minat pelajar belajar pelajaran jawi. Aspek yang dilihat oleh pengkaji dalam pemerhatian ialah TT=Tiada tumpuan, MT=Mengantuk dan ke tandas, M=Mengganggu murid lain semasa pdp berlangsung, MPG=Mendengar penerangan guru, MSS= Menjawab soalan guru secara sukarela dan T= Berada dalam terkawal.

### **3.8.4 Kesahan dan Kepercayaan**

Untuk melihat kesahan protokol temu bual, soalan pra dan pos terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup pengkaji telah meminta Setiausaha Panitia untuk menilai dan menyemak soalan ujian pra dan pos yang dibina. Untuk melihat kebolehpercayaan data temubual yang dijalankan, pengkaji meminta peserta kajian menandatangani borang persetujuan temubual. Setiausaha Panitia menandatangani soalan ujian pra dan pos, bacaan dan menulis(merumikan) suku kata jawi. Ini adalah bagi mengesahkan temubual dan soalan pra dan pos tersebut boleh dipercayai.

## **3.9 Ringkasan**

Dapatlah disimpulkan bahawa bab 3 ini membincangkan tentang pendekatan, bentuk, peserta kajian, kaedah, tempat kajian yang digunakan dan pengutipan

data bagi mendapatkan hasil kajian. Data analisa dibuat selepas aktiviti permainan dijalankan melalui perbandingan bagi menjawab soalan kemahiran membaca dan menulis (merumikan) gabungan suku kata jawi dan tema pula untuk menjawab soalan minat murid terhadap pelajaran jawi. Pengkaji telah mendapatkan pengecohan dan tandatangan kesahan dan kepercayaan daripada Ketua Panitia Pendidikan Agama Islam pada soalan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup.

## **BAB 4**

### **ANALISIS DATA**

#### **4.1 PENDAHULUAN**

Bab ini membincangkan jawapan kepada persoalan kajian yang telah dijalankan penyelidik berkaitan dengan kemahiran membaca gabungan suku kata jawi dan menulis(merumikan) serta adakah permainan ‘Ting-Ting Minda’ dapat menarik minat murid membaca tulisan jawi. Kajian ini melibatkan 6 orang murid tahun 2 iaitu dari kelas tahun 2 Seroja. Antara method yang dipilih oleh pengkaji bagi mendapatkan data yang dikehendaki adalah ujian pra dan pos, pemerhatian dan temubual terhadap peserta kajian yang telah dipilih dalam kajian ini.

Dalam kajian ini, pengkaji akan membentangkan hasil dapatan kajian melalui hasil ujian pra dan pos, pemerhatian dan temu bual yang telah dijalankan mengikut soalan kajian. Setelah melalui proses pencarian dan pengumpulan data, keseluruhan data yang diperolehi telah dikumpul dan dianalisis untuk menghasilkan dapatan kajian yang akan diterangkan dibawah.

#### **4.2 SOALAN KAJIAN 1 : UJIAN PRA DAN POS BACAAN**

Pengkaji menggunakan method ujian pra dan pos bagi menjawab soalan kajian 1 iaitu (Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda”

dapat meningkatkan kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup?).

Ujian pra dan pos bacaan dilaksanakan kepada 6 orang pelajar Tahun 2 Seroja yang lemah dalam ujian diagnostik jawi. Ujian ini bertujuan untuk mendapatkan jawapan kepada kemahiran membaca suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Pengkaji menyediakan markah keseluruhan ujian pra dan pos dari segi kemahiran bacaan. Markah lulus ialah 7/10 dan gagal 6/10 kebawah. Markah keseluruhan ujian pra dan pos ini diletakkan dalam satu jadual 4.1 bagi memudahkan pengkaji melihat perbandingan ujian dan pos secara serentak. Kemudian pengkaji menukarkan jadual 4.1 kepada bentuk graf 4.1 bagi menunjukkan keseluruhan perbandingan ujian bacaan pra dan pos secara lebih lengkap. Markah ujian pra dan pos bacaan yang lengkap boleh rujuk lampiran K, L, M dan N.

JADUAL 4.1: Markah keseluruhan ujian pra dan pos bacaan

Peserta kajian	Ujian pra suku kata terbuka-terbuka		Ujian pos suku kata terbuka-terbuka		Ujian pra suku kata terbuka-tertutup		Ujian pos suku kata terbuka-tertutup	
	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
PK 1	7	3	0	10	10	0	0	10
PK 2	10	0	3	7	10	0	2	8
PK 3	10	0	4	6	10	0	4	6
PK 4	10	0	5	5	10	0	5	5
PK 5	10	0	3	7	10	0	3	7
PK 6	9	1	2	8	10	0	1	9

PK : Peserta kajian

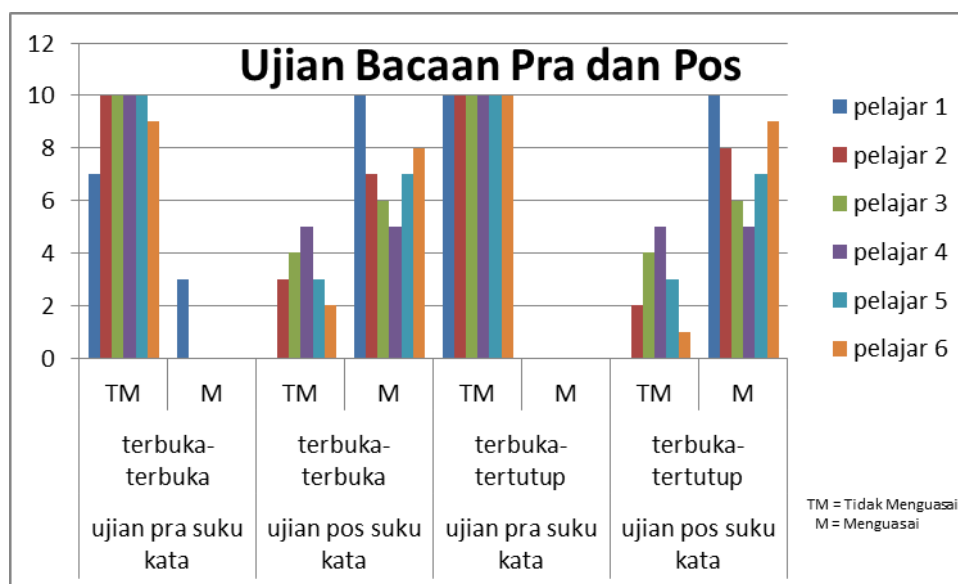
TM : Tidak menguasai

M : Menguasai

Jadual 4.1 menunjukkan markah keseluruhan ujian pra yang telah dijalankan pada 19.4.2016 (selasa) dan ujian pos pada 3.5.2016 (selasa) yang dijalankan kepada 6 orang peserta kajian pelajar Tahun 2. Secara keseluruhan hasil

dapatan dari markah pencapaian ujian pra menunjukkan keenam-enam peserta kajian tidak dapat menguasai kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Kesemua peserta kajian gagal mendapat markah yang pengkaji tetapkan. Berbanding dengan ujian pos yang dijalankan selepas permainan, peserta kajian menunjukkan peningkatan dari segi bacaan. Empat peserta kajian mendapat markah yang telah ditetapkan dan dua peserta kajian gagal mendapat markah yang telah ditetapkan. Bagi perbandingan yang lebih jelas lagi antara ujian pra dan pos data di dalam jadual 4.1 telah ditukarkan ke dalam bentuk graf seperti 4.1 dibawah.

GRAF 4.1 : Perbandingan ujian pra dan pos bacaan



Graf 4.1 menunjukkan ujian pra dan pos. Ujian pra bacaan dijalankan pada 19.4.2015(selasa). Ujian ini mengandungi 10 perkataan suku kata terbuka-terbuka dan 10 suku kata terbuka-tertutup. Didapati bahawa semua para peserta kajian tidak dapat menguasai suku kata yang telah dipilih oleh pengkaji. Hanya peserta kajian 1 yang berjaya mendapat markah 3/10 dan peserta kajian 6 mendapat markah 1/10. Itu pun hanya bagi bacaan suku kata

terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup tiada seorang pun yang menguasai suku kata tersebut. Tetapi selepas permainan ‘Ting-Ting Minda’ dilaksanakan dan ujian pos dijalankan pada 3.5.2016(selasa) terdapat beberapa peningkatan walaupun tidak kesemua peserta kajian mendapat markah penuh. Peserta kajian 1 mendapat markah penuh iaitu 10/10 bagi bacaan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Peserta kajian 6 juga menunjukkan peningkatan dalam pemarkahan yang tinggi juga iaitu 8/10 bagi suku kata terbuka-terbuka dan 9/10 suku kata terbuka-tertutup. Berbanding peserta kajian 3 hanya mendapat markah 6/10 bagi suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Begitu juga dengan peserta kajian 4 yang mendapat markah 5/10 bagi suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Manakala bagi peserta kajian 2 dan 5 mendapat markah yang sederhana.

Melalui ujian pra dan pos dapatlah dikatakan bahawa permainan “Ting-Ting Minda” ini sememangnya berkesan dan peserta kajian menunjukkan peningkatan.dalam kemahiran bacaan.

#### **4.3 SOALAN KAJIAN 2 :**

##### **UJIAN PRA DAN POS MENULIS (MERUMIKAN)**

Soalan kajian 2 iaitu (Adakah permainan “Ting-Ting Minda” dapat meningkatkan kemahiran menulis gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup murid Tahun 2 Seroja?). Bagi menjawab soalan ini method yang digunakan adalah sama seperti menjawab solan kajian 1 iaitu ujian pra dan pos.

Ujian pra dan pos menulis(merumikan) ini dijalankan serentak dengan ujian pra dan pos bacaan. Pengkaji telah menjalankan ujian pra dan pos menulis (merumikan) terhadap 6 orang peserta kajian yang lemah dalam ujian diagnostik Jawi. Ianya bertujuan untuk mendapatkan jawapan kepada kemahiran menulis(merumikan) suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Ujian ini mengandungi 10 soalan suku kata terbuka-terbuka dan 10 suku kata terbuka-tertutup. Markah lulus dikira jika mendapat 7/10 dan markah gagal ialah 6/10 ke bawah. Pengkaji menyiapkan markah keseluruhan ujian pra dan pos dari segi menulis(merumikan) dalam bentuk jadual dan graf. Markah keseluruhan ujian pra dan pos ini ditulis dalam jadual 4.2 kemudian ditukarkan kepada graf 4.2 bagi menunjukkan keseluruhan perbandingan ujian pra dan pos menulis (merumikan) secara lebih lengkap.

JADUAL 4.2: Markah keseluruhan ujian pra dan pos menulis(merumikan)

Peserta kajian	Ujian pra suku kata terbuka-terbuka		Ujian pos suku kata terbuka-terbuka		Ujian pra suku kata terbuka-tertutup		Ujian pos suku kata terbuka-tertutup	
	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
PK 1	10	0	0	10	10	0	0	10
PK 2	10	0	2	8	10	0	3	7
PK 3	10	0	4	6	10	0	4	6
PK 4	10	0	3	7	10	0	5	5
PK 5	10	0	2	8	10	0	2	8
PK 6	10	0	0	10	10	0	1	9

PK : Peserta kajian

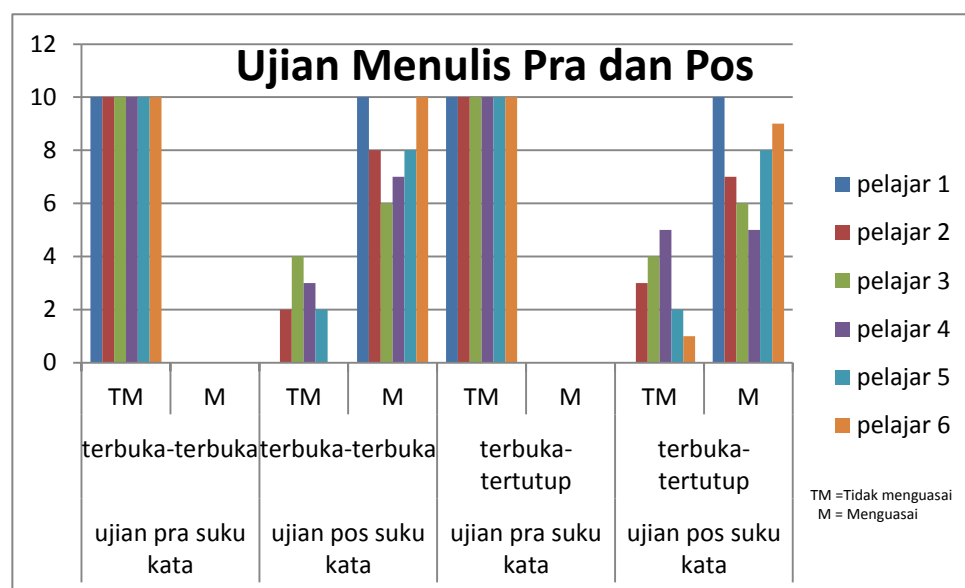
TM : Tidak menguasai

M : Menguasai

Jadual 4.2 menunjukkan markah keseluruhan ujian pra menulis(merumikan) juga telah dijalankan pada 19.4.2016 (selasa) dan ujian pos pada 3.5.2016 (selasa) yang dijalankan kepada 6 orang peserta kajian yang lemah dalam ujian diagnostik jawi. Secara keseluruhan hasil dapatan dari markah

pencapaian ujian pra menunjukkan ke enam-enam peserta kajian tidak dapat menguasai kemahiran menulis (merumikan) gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka- tertutup. Berbanding dengan ujian pos yang dijalankan selepas permainan peserta kajian menunjukkan peningkatan dari segi menulis(merumikan). Pengkaji telah menukarkan rajah markah keseluruhan kepada bentuk graf 4.2 bagi membuat perbandingan yang lebih jelas lagi.

GRAF 4.2: Perbandingan ujian pra dan pos ujian menulis (merumikan)



Graf 4.2 menunjukkan peserta kajian 1 dan 6 menunjukkan peningkatan yang sangat baik dari segi kemahiran menulis (merumikan). Pada ujian pra, kedua-dua peserta ini tidak dapat menulis (merumikan) gabungan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup sepenuhnya. Tetapi selepas permainan dilaksanakan dan ujian pos dijalankan kedua-dua peserta kajian ini berjaya mendapat markah yang tertinggi iaitu 9/10 dan 10/10. Berbanding peserta

kajian 3 yang tidak dapat menguasai kemahiran membaca suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup sepenuhnya. Peserta kajian 3 hanya mendapat markah 6/10 bagi ujian pos menulis kedua-dua suku kata.

Oleh itu dapatlah dirumuskan bahawa permainan “Ting-Ting Minda” ini menyebabkan berlakunya peningkatan dalam kemahiran menulis(merumikan) seperti yang ditunjukkan dalam jadual dan graf 4.2.

#### **4.4 PERBINCANGAN SOALAN KAJIAN 1 DAN 2**

Ujian pra dan pos diadakan adalah bagi mendapatkan jawapan kemahiran membaca dan menulis (merumikan) suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup kepada 6 peserta kajian yang terdiri dari pelajar tahun 2 yang lemah dalam ujian diagnostik jawi. Ujian pra telah dijalankan pada 19.4.2016 (selasa) iaitu sebelum kaedah permainan ‘Ting-Ting Minda’ dilaksanakan. Pada ujian pra didapati bahawa kesemua peserta kajian tidak menguasai kemahiran membaca dan menulis(merumikan) suku kata jawi. Peserta kajian 1 dan 6 sahaja yang boleh menyebut beberapa suku kata yang diuji. Selepas beberapa kali aktiviti permainan ‘Ting-Ting Minda’ dijalankan terdapat beberapa peningkatan samada dari segi bacaan dan tulisan. Hasil dapatan kajian ini adalah dari markah ujian pos yang dijalankan pada 3.5.2016 (selasa) selepas permainan ‘Ting-Ting Minda’ dilaksanakan. Peningkatan ini dapat dilihat pada rajah 4.1, 4.2 dan graf 4.1, 4.2 yang telah disediakan oleh pengkaji.

Hasil dapatan kajian ini bertepatan dengan teori yang digunakan iaitu teori Affektif Filter (1984) yang menyatakan ‘Filter’ merupakan sebahagian

daripada keadaan emosi pelajar. Sekiranya kebimbangan pelajar semakin kurang maka semakin baiklah kesinambungan pemerolehan ilmunya. Model ini melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Jika seorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang di ajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit. Teori ini digunakan bagi menarik minat peserta kajian dalam membaca dan menulis (merumikan) suku kata jawi. Kaedah permainan 'Ting-Ting Minda' ini membuatkan perasaan peserta kajian berada dalam kegembiraan dan keseronokan. Jika perasaan mereka gembira dan seronok menyebabkan mereka mudah menerima ilmu yang diajar pada masa tersebut.

Pada kajian lepas juga terdapat beberapa orang pengkaji lain yang menjalankan kaedah permainan seperti pengkaji. Didapati bahawa dapatan kajian lampau sama dengan dapatan kajian pengkaji yang menggunakan kaedah permainan menunjukkan prestasi yang meningkat. Antaranya Azlan Shah (2012) menggunakan permainan "Kad Huruf Bergrafik" dalam mengenal dan menyebut huruf jawi yang hampir sama bentuk di kalangan 5 orang pelajar tahun 4. Kaedah yang digunakan menjadikan peserta lebih yakin terhadap diri sendiri serta peningkatan prestasi peserta amat menggalakkan. Nur Hanis Mohd Hatta (2012) telah menggunakan kaedah bermain melalui aktiviti "Finding Nemo" dan "Running Kids". Dapatan kajian menunjukkan perubahan yang positif pada murid yang lemah ini. Pencapaian ini menunjukkan setiap peserta menunjukkan peningkatan yang memberangsangkan dengan masing-masing mendapat markah yang tinggi.

Mardhiyyaah MD.Sahlimin (2012) kaedah permainan “Tiru Macam Saya” di dalam pelajaran Jawi tahun 3. Hasil kajian menunjukkan kaedah “Tiru Macam Saya” memberi kesan positif terhadap pencapaian dan minat murid terhadap penulisan huruf Jawi tunggal. Peningkatan pencapaian minat murid terhadap menyambung huruf tunggal tulisan Jawi dengan menggunakan kaedah “Tiru Macam Saya” adalah sebanyak 97% berbanding kaedah biasa. Lau Ging Lim(2012) menggunakan permainan kreatif “Model Haiwan Imajinasi Anda ! ” dan Permainan Daya Imajinasi - “Pemburu dan Haiwan”. Terdapat peningkatan peratus min keputusan ujian pos (99.5%) berbanding ujian pra (78.7%), iaitu meningkat sebanyak 20.8%.

Secara keseluruhannya, analisis data menunjukkan keberkesanan kaedah bermain sambil belajar dalam membantu meningkatkan penglibatan murid dalam proses pembelajaran jawi. Ini adalah selaras dengan dapatan kajian lepas daripada Nur Hidayah Ibrahim et al. (2010) bahawa penglibatan murid meningkat semasa pelaksanaan permainan berbentuk kaedah simulasi berbanding semasa pelaksanaan kaedah tradisional. Selain itu, kajian lepas daripada Siti Hajar (1996), juga mendapati bahawa permainan boleh meningkatkan penyertaan murid sehingga membantu mereka untuk memahami pelajaran. Sehubungan itu, apabila permainan dijalankan, murid kelihatan aktif dalam kumpulan dan saling berinteraksi antara satu sama lain.

## 4.5 SOALAN KAJIAN 3 : TEMUBUAL DAN PEMERHATIAN

### 4.5.1 Temubual

Temubual dan pemerhatian adalah method bagi menjawab soalan 3 iaitu (Adakah penggunaan kaedah permainan “Ting-Ting Minda” dapat menarik minat murid membaca tulisan jawi?) .

Dalam bahagian ini akan menyentuh tentang pengalaman peserta kajian, samada mereka ingin meneruskan permainan ini lagi atau tidak, juga pandangan mereka terhadap kemahiran membaca suku kata jawi dan pandangan mereka mengenai pelajaran jawi. Hasil dapatan kajian ini adalah bagi menjawab soalan minat peserta kajian membaca tulisan jawi. Jadual tema 4.3 adalah hasil dapatan semasa temubual bersama peserta kajian.

JADUAL 4.3 Jadual tema

Aspek	Tema			
Seronok	Reaksi	Ganjaran	Emosi	
Nak lagi tak	Reaksi	Ganjaran	Main	Gelak
Pandai tak (sebelum)	Tak	Masalah kewangan	Masalah keluarga	
Pandangan mengenai jawi	Menarik	Main		
Pandai tak (selepas)	Boleh	Main		

Jadual 4.3 didapati bahawa pengalaman mereka adalah positif iaitu kesemua mereka sangat seronok. Ini ditunjukkan dengan reaksi positif mereka apabila ditanya mengenai permainan ‘Ting-Ting Minda’ ini. Reaksi positif ini digambarkan dengan cara senyum dan mengangguk kepala (PK 2, 3 dan 4). Keseronokan mereka disebabkan oleh (1) mendapat ganjaran dan kepuasan,

(2) emosi mereka tidak tertekan dan (3) mereka suka melihat fizikal bahan ‘Ting-Ting Minda’.

Ganjaran yang dimaksudkan oleh mereka adalah berbentuk makanan iaitu lollipop dan bintang yang dikumpulkan. Ini diutarakan oleh 3 orang peserta kajian (PK 1, 2 dan 5). PK 2 menyebut;

“ Seronok...[sambil angguk kepala]...betul ustazah kalau saya boleh baca jawi, dapat lollipop dan bintang”.

Gambaran mereka emosi tidak tertekan adalah ustazah tidak marah ketika mereka bermain . Ini diutarakan oleh 4 orang peserta kajian (PK 3,4, 5 dan 6). PK 3 menyebut ;

“[Angguk kepala].....seronok.....dapat main ngan kawan-kawan, biasanya kalau main ustazah marah”.

Manakala mereka suka melihat fizikal bahan ‘Ting-Ting Minda’ yang digunakan adalah bermaksud dadu yang besar dan kad yang berwarna warni.

Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK5 dan 6). PK 5 menyebut;

“[Senyum sambil menjawab seronok]...boleh baling dadu (besar), ambil kad, lompat-lompat,.....seronok bila dapat jawab dengan betul dapat bintang....ustazah baik”.

Kesemua peserta kajian juga menunjukkan reaksi yang positif iaitu hendak meneruskan lagi permainan ini. Ini dapat dilihat ketika ditanya samada mereka ingin meneruskan lagi permainan ‘Ting-Ting Minda’ atau tidak. Mereka menggambarkan dengan reaksi positif iaitu senyum dan menganggukkan kepala (PK 1, 2, 3, 4 dan 5). Keinginan mereka untuk meneruskan permainan ini disebabkan oleh (1) mendapat ganjaran, dan (2) dapat bermain dengan kawan-kawan. Peserta kajian menganggap mendapat

lollipop dan mengumpul bintang adalah satu ganjaran. Ini diutarakan oleh kesemua peserta kajian. PK 5 menyebut;

“Nak ustazah, kalau ustazah buat lagi, ustazah panggil saya.....cakap sambil tersenyum...boleh main banyak kali, dapat bintang, lollipop, lompat-lompat”.

Dapat bermain yang mereka maksudkan pula adalah mereka boleh bermain dengan kawan-kawan. Ini diutarakan oleh kesemua peserta kajian. PK 1 menyebut;

“Nak...[sambil menganggukkan kepala]. Best.. dapat lollipop...boleh main ngan kawan”.

Manakala pandangan mereka terhadap kemahiran membaca suku kata jawi sebelum kaedah permainan ini dilaksanakan adalah negatif. Ini ditunjukkan dengan reaksi negatif mereka tentang kemahiran membaca suku kata jawi. Reaksi negatif ini digambarkan dengan menggelengkan kepala (PK 2, 3 dan 5). Sikap negatif yang digambarkan oleh mereka disebabkan (1) jawi susah, (2) masalah kewangan dan (3) masalah keluarga. Pelajaran jawi susah yang dimaksudkan oleh mereka adalah kerana mereka tidak dapat bersekolah agama. Mereka beranggapan bahawa mereka yang bersekolah agama sahaja yang pandai dalam pelajaran jawi dan mereka yang tidak bersekolah agama tidak akan pandai kerana menganggap jawi adalah pelajaran yang susah . Masalah kewangan yang mereka maksudkan ialah ibubapa mempunyai kekangan kewangan untuk menghantar mereka ke sekolah agama. Ini diutarakan oleh 3 orang peserta (PK 2, 5 dan 6). PK 5 menyebut;

“[Menggelengkan kepala] ...tak pandai...tak sekolah agama....mak tak ada duit...pelajaran jawi susah”.

Selain itu peserta kajian juga menyebut tentang masalah dalaman keluarga. Maksud masalah dalaman keluarga ialah ibubapa mereka memandang pelajaran jawi sebagai mata pelajaran sampingan serta tidak penting bagi anak mereka pelajari secara mendalam. Oleh kerana pelajaran jawi tidak penting maka peserta kajian tidak dihantar ke sekolah agama dan tinggal dirumah untuk menjaga adik mereka semasa ibubapa keluar bekerja. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK3 dan 4). Peserta 4 menyebut;

“Tak pandai...tak sekolah agama....Mak suruh jaga adik... pelajaran yang tidak penting”.

Selepas permainan dilaksanakan didapati bahawa pandangan peserta kajian terhadap adalah positif dan merasakan pelajaran jawi sebenarnya menarik. Reaksi yang positif yang ditunjukkan oleh mereka dengan menjawab sambil tersenyum dan mengangguk kepala (PK 1 dan 6). Mereka berpendapat bahawa belajar pelajaran jawi menarik jika dapat bermain. Menarik yang digambarkan oleh mereka disebabkan boleh bermain. Ini diutarakan oleh 5 peserta kajian (PK 2, 3, 4, 5, dan 6). PK 6 menyebut;

“[Angguk kepala]...menarik... ingat jawi ni susah rupanya senang je kalau belajar sambil bermain”.

Peserta kajian menyatakan bahawa pelajaran jawi menarik jika selalu bermain dan bukan hanya eja sahaja kemudian diberikan latihan. Maksud eja bagi peserta kajian ialah mengeja perkataan yang diberi oleh guru secara berulang-ulang menyebabkan mereka merasa bosan. Tiada latihan pula adalah tidak perlu diadakan latihan menulis, mereka merasakan bahawa dengan bermain sambil menyebut sahaja, boleh membuatkan mereka pandai

dalam pelajaran jawi. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK 3 dan 5). PK 5 menyebut;

“Boleh la.....tapi kalau selalu main baru seronok.....Ni asyik aja, pastu buat latihan”.

Pandangan peserta kajian didapati positif terhadap permainan ‘Ting-Ting Minda’ ini membolehkan mereka pandai membaca suku kata jawi. Ini digambarkan oleh reaksi yang positif mereka dengan menjawab sambil tersenyum dan mengangguk kepala (PK 2 dan 6).

Mereka berpendapat bahawa mereka pandai jawi jika dapat bermain. Boleh pandai yang digambarkan oleh mereka disebabkan oleh (1) boleh bermain (2) cuba ingat apa yang telah diajar. Boleh bermain yang mereka maksudkan adalah sambil bermain boleh gelakkan kawan. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK 1 dan 3). PK 3 menyebut;

“Boleh...Lagi pandai...boleh seronok-seronok main, gelak-gelak”.

Maksud cuba ingat apa yang telah diajar adalah setiap kali sebelum aktiviti permainan dilaksanakan peserta kajian akan diajar serba sedikit suku kata yang susah bagi memudahkan mereka mengingat semula suku kata yang telah diajar semasa bermain. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK 2 dan 5). PK 2 menyebut;

“[Tersenyum sambil menganggukkan kepala]...boleh, sebab sebelum main ustazah ajar sikit-sikit, pastu masa main saya cuba ingat apa yang ustazah ajar”.

Secara keseluruhan dapatlah dirumuskan bahawa permainan ini dapat meningkatkan minat peserta kajian dalam pelajaran jawi. Apabila permainan dijalankan, murid kelihatan aktif dalam kumpulan dan saling berinteraksi antara satu sama lain.

#### **4.5.2 Pemerhatian**

Bagi mendapatkan jawapan kepada minat membaca jawi, seperti yang telah diterangkan di atas, pengkaji menggunakan kaedah temu bual kepada 6 peserta kajian yang telah dipilih. Temu bual diadakan selepas permainan selesai dilaksanakan. Temubual ini telah mendapat kebenaran dari peserta kajian terlebih dahulu. Temubual ini dijalankan secara berpasangan dengan rakan yang mereka rapat dan dirakam perbualan tersebut menggunakan alat rakaman iaitu telefon bimbit. Ini adalah kerana jika dilakukan secara individu didapati peserta kajian, tiada keyakinan diri untuk menjawab dan merasa janggal apabila dirakam perbualan mereka. Rakaman perbualan ini dilakukan di bilik khas iaitu Bilik Agama supaya peserta kajian merasa selesa untuk di temu bual.

Selain itu dari temubual, pengkaji juga melakukan pemerhatian terhadap 6 peserta kajian ini bagi mendapatkan jawapan minat belajar jawi. Pemerhatian ini dilakukan sebanyak 6 kali iaitu sekali sebelum permainan dilaksanakan (9/4/2016) dan 5 kali sepanjang permainan dilaksanakan (20.4.2016, 22.4.2016, 26.4.2016, 29.4.2016 dan 30/4/2016). Pemerhatian ini adalah berdasarkan kepada 6 aspek iaitu tiada tumpuan, mengantuk dan selalu keluar tandas, mengganggu murid lain semasa pengajaran dan

pembelajaran berlangsung, mendengar penerangan guru, menjawab soalan secara sukarela dan berada dalam keadaan terkawal.

Pengkaji melakukan sekali pemerhatian sebelum kaedah permainan dilaksanakan dan lima kali sepanjang aktiviti permainan berlangsung. Pemerhatian ini adalah bertujuan untuk menjawab soalan minat pelajar belajar pelajaran jawi. Aspek yang dilihat oleh pengkaji dalam pemerhatian ialah TT=Tiada tumpuan, MT=Mengantuk dan ke tandas, M=Mengganggu murid lain semasa pdp berlangsung, MPG=Mendengar penerangan guru, MSS= Menjawab soalan guru secara sukarela dan T= Berada dalam terkawal. Jadual yang lengkap mengikut tarikh boleh didapati dalam lampiran. Jadual dibawah adalah markah keseluruhan pemerhatian.

JADUAL 4.4 Pemerhatian secara keseluruhan

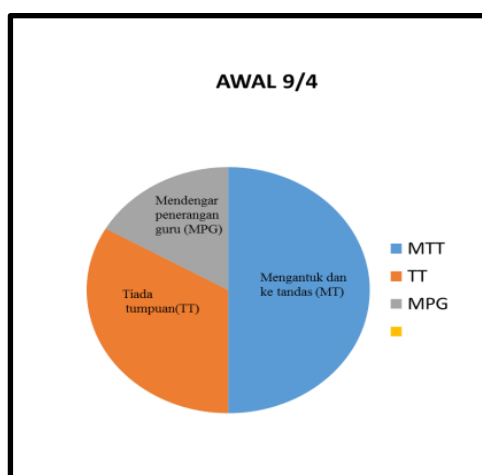
Bil	Tarikh					
	19/4	20/4	22/4	26/4	29/4	30/4
PK 1	MT	TT	MPG	MSS	MPG	T
PK 2	TT	T	MPG	MT	MSS	MSS
PK 3	TT	M	MSS	T	T	M
PK 4	MT	MPG	M	TT	T	MPG
PK 5	MT	M	M	T	T	T
PK 6	MPG	TT	T	T	MSS	MSS

Jadual 4.4 adalah pemerhatian pengkaji secara keseluruhan terhadap peserta kajian. Terdapat 6 aspek yang dilihat oleh pengkaji, sekali sebelum permainan dan lima kali semasa permainan ‘Ting-Ting Minda ini dilaksanakan keatas 6 orang peserta kajian. Secara keseluruhan, pada awal pemerhatian ini peserta kajian menunjukkan sikap negatif. Perubahan sikap

peserta kajian ini mula berubah dari sikap negatif kepada sikap yang lebih positif, setelah beberapa kali aktiviti permainan dilaksanakan.

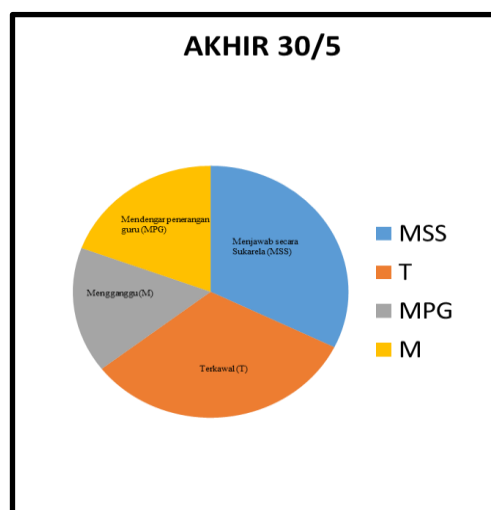
Hasil dapatan pemerhatian ini digambarkan dalam bentuk graf 4.3 dan 4.4 seperti di bawah. Graf bagi pemerhatian awal dan pemerhatian akhir sahaja yang ditunjukkan dalam bahagian ini. Walaupun hanya pemerhatian awal dan akhir sahaja yang ditunjukkan tetapi ianya sudah merangkumi ke semua pemerhatian. Dalam Pemerhatian yang dijalankan peserta kajian menunjukkan sedikit demi sedikit perubahan sikap negatif kepada sikap positif seperti peserta kajian 5 yang pada awal pemerhatian sebelum permainan dilaksanakan selalu mengantuk dan keluar ke tandas. Sepanjang pemerhatian ke dua dan ketiga peserta kajian 5 masih juga bersikap negative dengan mengganggu kawan lain belajar tetapi mula menunjukkan sikap yang positif masuk hari ke empat hingga ke enam dengan duduk didalam kelas dalam keadaan yang terkawal sepanjang permainan dilaksanakan. Ini menunjukkan bahawa permainan “Ting-Ting Minda” ini dapat menarik minat peserta kajian dalam menjalani pembelajaran secara tidak langsung.

GRAF 4.3 Pemerhatian awal



Graf 4.3 adalah hasil dapatan awal kaedah pemerhatian. Secara keseluruhannya semasa pemerhatian awal peserta kajian didapati bersikap negatif terhadap pelajaran jawi dan pengajaran guru didalam kelas. Ini dapat dilihat pada pemerhatian yang pertama yang dijalankan pada 19/4/2016, peserta kajian mengantuk dan selalu keluar ketandas (PK 1, 4 dan 5), dan terdapat peserta yang membuat kerja lain yang tiada kaitan dengan pelajaran (PK 2 dan 3). Hanya seorang peserta sahaja (PK 6) yang memberi tumpuan sepenuhnya kepada penerangan guru sepanjang (pdp) berlangsung.

GRAF 4.4 Pemerhatian akhir



Graf 4.4 menunjukkan pemerhatian terakhir yang merangkumi lima pemerhatian iaitu pemerhatian 2 hingga 6. Sepanjang pemerhatian kedua hingga ke enam terdapat beberapa perubahan yang positif. Para peserta kajian mula memberi tumpuan sepenuhnya terhadap pdp yang berlangsung. Peserta kajian 1, 2, 4, 5 dan 6 menunjukkan perubahan yang positif apabila mereka mula mendengar pengajaran guru, menjawab soalan yang diberikan secara sukarela dan berada dalam keadaan terkawal didalam kelas. Walaupun begitu

peserta kajian 3 masih mengganggu pelajar lain semasa (pdp) berlangsung tetapi ada waktu dan masa yang tertentu peserta kajian 3 menunjukkan sifat yang positif.

#### **4.5.3 Minat : Triangulasi Antara Temubual dan Pemerhatian**

Cerita mengenai 5 soalan yang analisa adalah dijalankan secara tematik iaitu berdasarkan 2 tahap seperti yang dicadangkan oleh Merriam (2009). Tahap satu adalah Open Coding dan tahap dua adalah Analytical Coding. Open Coding adalah dimana dialog pelajar dipilih dan didiskripsikan mengikut soalan dan Analytical Coding adalah dimana kod yang mempunyai konsep yang sama dikumpulkan di bawah sesuatu tema yang menjadi jawapan untuk soalan temubual.

Pengalaman peserta kajian mengenai permainan “Ting-Ting Minda” adalah positif iaitu kesemua mereka sangat seronok. Ini ditunjukkan dengan reaksi positif iaitu senyum dan mengangguk kepala (PK 2, 3 dan 4). Mereka seronok disebabkan mendapat ganjaran dan kepuasan, emosi mereka tidak tertekan dan mereka suka melihat fizikal bahan ‘Ting-Ting Minda’. Ganjaran yang dimaksudkan oleh mereka adalah berbentuk makanan iaitu lollipop dan bintang yang dikumpulkan. Ini diutarakan oleh 3 orang peserta kajian (PK 1, 2 dan 5). Gambaran mereka emosi tidak tertekan adalah disebabkan ustazah tidak marah ketika mereka bermain. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK5 dan 6). Manakala mereka suka melihat fizikal bahan ‘Ting-Ting Minda’ yang digunakan adalah bermaksud dadu yang besar dan kad yang berwarna warni. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK5 dan 6). Selain itu tingkah laku

mereka juga berubah iaitu dari bersikap negatif kepada positif iaitu daripada suka ke tandas dan mengantuk kepada memberi tumpuan sepenuhnya kepada pengajaran guru semasa pdp berlangsung (PK 1, 2 dan 3).

Kesemua peserta kajian juga menunjukkan reaksi yang positif iaitu hendak meneruskan lagi permainan ini jika ianya diadakan lagi. Reaksi ini ditunjukkan oleh mereka ketika ditanya samada mereka ingin meneruskan lagi permainan 'Ting-Ting Minda' atau tidak. Mereka menggambarkan dengan reaksi positif iaitu senyum dan menganggukkan kepala (PK 1, 2, 3, 4 dan 5). Keinginan mereka untuk meneruskan permainan ini disebabkan oleh (1) mendapat ganjaran, dan (2) dapat bermain dengan kawan-kawan. Dapat bermain dengan kawan-kawan yang mereka maksudkan adalah mereka boleh bermain dengan kawan-kawan tanpa emosi mereka diganggu. Ini diutarakan oleh kesemua peserta kajian. PK 1 menyebut;

“Nak...[sambil menganggukkan kepala]. Best..dapat lollipop...boleh main ngan kawan”.

Apabila mereka bermain dengan gembira secara tidak langsung mereka akan menjawab soalan yang diaju oleh guru secara sukarela. Ini akan menyebabkan keadaan mereka di dalam kelas terkawal dan mendengar penerangan guru dengan penuh minat.

Sebelum kaedah permainan ini dilaksanakan pandangan mereka terhadap kemahiran membaca suku kata jawi adalah negatif. Reaksi negatif ini ditunjukkan oleh mereka tentang kemahiran membaca suku kata jawi digambarkan dengan menggelengkan kepala (PK 2, 3 dan 5). Sikap negatif yang digambarkan oleh mereka disebabkan (1) jawi susah, (2) masalah kewangan dan (3) masalah keluarga. Pelajaran jawi susah yang dimaksudkan

oleh mereka adalah kerana mereka tidak dapat bersekolah agama. Mereka beranggapan bahawa mereka yang bersekolah agama sahaja yang pandai dalam pelajaran jawi dan mereka yang tidak bersekolah agama tidak akan pandai kerana menganggap jawi adalah pelajaran yang susah . Masalah kewangan yang mereka maksudkan ialah ibubapa mempunyai kekangan kewangan untuk menghantar mereka ke sekolah agama. Ini diutarakan oleh 3 orang peserta (PK 2, 5 dan 6). PK 5 menyebut;

“[Menggelengkan kepala]..... tak pandai...tak sekolah agama....mak tak ada duit ...pelajaran jawi susah”.

Selain itu peserta kajian juga menyebut tentang masalah dalaman keluarga. Maksud masalah dalaman keluarga ialah ibubapa mereka memandang pelajaran jawi sebagai mata pelajaran sampingan serta tidak penting bagi anak mereka pelajari secara mendalam. Oleh kerana pelajaran jawi tidak penting maka peserta kajian tidak dihantar ke sekolah agama dan tinggal dirumah untuk menjaga adik mereka semasa ibubapa keluar bekerja. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK3 dan 4). Peserta 4 menyebut;

“Tak pandai...tak sekolah agama....Mak suruh jaga adik... pelajaran yang tidak penting”.

Oleh kerana mereka merasakan pelajaran jawi susah menyebabkan mereka mengantuk dan selalu ingin keluar ke tandas dan juga membuat kerja lain yang tiada kaitan dengan pelajaran.

Selepas permainan dilaksanakan didapati bahawa pandangan peserta kajian terhadap adalah positif dan merasakan pelajaran jawi sebenarnya

menarik. Reaksi yang positif yang ditunjukkan oleh mereka dengan menjawab sambil tersenyum dan mengangguk kepala (PK 1 dan 6). Mereka berpendapat bahawa belajar pelajaran jawi menarik jika dapat bermain. Menarik yang digambarkan oleh mereka disebabkan boleh bermain. Ini diutarakan oleh 5 peserta kajian (PK 2, 3, 4, 5, dan 6). PK 6 menyebut;

“[Angguk kepala]...menarik... ingat jawi ni susah rupanya senang je kalau belajar sambil bermain”.

Peserta kajian menyatakan bahawa pelajaran jawi menarik jika selalu bermain dan bukan hanya eja sahaja kemudian diberikan latihan. Maksud eja bagi peserta kajian ialah mengeja perkataan yang diberi oleh guru secara berulang-ulang menyebabkan mereka merasa bosan. Tiada latihan adalah tidak perlu diadakan latihan menulis, cukup hanya dengan bermain sambil menyebut sahaja, ini sudah membuat mereka pandai dalam pelajaran jawi. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK 3 dan 5). PK 5 menyebut;

“Boleh la.....tapi kalau selalu main baru seronok.....Ni asyik eja, pastu buat latihan”.

Walaupun mereka tidak suka latihan, tetapi ketika bermain tanpa mereka sedari sebenarnya mereka dengan sukarela menjawab latihan yang diberi. Ini menunjukkan bahawa dengan bermain mereka berada dalam keadaan yang seronok dan membuat latihan secara sukarela. Oleh itu dapatlah dikatakan bahawa permainan “Ting-Ting Minda” ini memberi kesan yang positif iaitu dapat menarik minat mereka kepada pelajaran jawi dimana mereka cuba mendengar penerangan guru, berada dalam keadaan terkawal dan menjawab soalan secara sukarela tanpa mereka sedari.

Pandangan peserta kajian didapati positif terhadap permainan ‘Ting-Ting Minda’ ini membolehkan mereka pandai membaca suku kata jawi. Ini digambarkan oleh reaksi yang positif mereka dengan menjawab sambil tersenyum dan mengangguk kepala (PK 2 dan 6). Mereka berpendapat bahawa mereka pandai jawi jika dapat bermain. Boleh pandai yang digambarkan oleh mereka disebabkan oleh (1) boleh bermain (2) cuba ingat apa yang telah diajar. Boleh bermain yang mereka maksudkan adalah sambil bermain boleh gelakkan kawan. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK 1 dan 3). PK 3 menyebut;

“Boleh...Lagi pandai....boleh seronok-seronok main, gelak-gelak”.

Maksud cuba ingat apa yang telah diajar adalah setiap kali sebelum aktiviti permainan dilaksanakan peserta kajian akan diajar serba sedikit suku kata yang susah bagi memudahkan mereka mengingat semula suku kata yang telah diajar semasa bermain. Ini diutarakan oleh 2 peserta kajian (PK 2 dan 5). PK 2 menyebut;

“[Tersenyum sambil menganggukkan kepala]...boleh, sebab sebelum main ustazah ajar sikit-sikit, pastu masa main saya cuba ingat apa yang ustazah ajar”.

Bagi peserta kajian dengan bermain mereka dapat bergerak dan tidak berada disatu tempat sahaja. Ini menyebabkan mereka seronok dapat membaca suku kata dan mereka tidak lagi merasa mengantuk dan ingin keluar ke tandas. Mereka dapat menumpukan perhatian terhadap permainan tanpa mengganggu pelajar yang lain serta membuat kerja yang tiada kaitan dengan pelajaran.

Hasil dapatan daripada temubual dan pemerhatian, pengkaji mendapati bahawa permainan “Ting-Ting Minda” ini banyak memberi kesan

yang positif kepada peserta kajian. Semasa sesi temubual didapati kebanyakan peserta kajian tidak berminat dengan pelajaran jawi dengan menganggap pelajaran jawi susah dan tidak penting. Apabila permainan ini dijalankan dan peserta kajian dapat membaca suku kata jawi mereka mula menunjukkan minat terhadap pelajaran jawi. Ini dibuktikan pada pemerhatian pertama, dimana peserta kajian mengantuk dan selalu keluar ketandas, mengganggu kawan sewaktu pdp berlangsung dan membuat kerja lain yang tiada kaitan dengan pelajaran. Keadaan ini mula berubah sedikit demi sedikit apabila permainan ini mula dilaksanakan. Peserta kajian mula memberi perhatian terhadap penerangan guru, berada dalam keadaan terkawal didalam kelas dan berlumba-lumba menjawab soalan yang diberikan secara sukarela.

#### **4.5.4 Perbincangan Soalan Kajian 3**

Berdasarkan kajian yang dijalankan, terbukti bahawa kaedah bermain berkesan dalam meningkatkan pencapaian dan tahap minat peserta kajian dalam membaca dan menulis suku kata jawi. Ini dapat dibuktikan oleh teori Afektif Filter yang menyatakan bahawa 'Filter' merupakan sebahagian daripada keadaan emosi pelajar. Model ini melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Jika seorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang diajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit. Pengkaji menggunakan teori ini bagi menarik minat peserta kajian dalam membaca suku kata jawi.

Kaedah bermain sangat sesuai dijalankan di sekolah rendah kerana ianya bersifat menarik dan praktis (Ahmad Mohd. Salleh 2003). Ini dibuktikan daripada dapatan kajian pemerhatian dan temubual yang dijalankan kepada 6 peserta kajian, kesemua mereka merasa seronok dan menunjukkan reaksi yang positif apabila bermain permainan ‘Ting-Ting Minda’. Ini kerana permainan menggunakan bahan maujud yang menarik seperti dadu yang besar, kad suku kata yang berwarna-warni ,bintang dan tikar yang dijadikan sebagai permainan.

Pengkaji lepas, Mardhiyyaah MD.Sahlimin (2012) menggunakan kaedah permainan “Tiru Macam Saya” di dalam pelajaran Jawi tahun 3. Hasil kajian menunjukkan kaedah “Tiru Macam Saya” memberi kesan positif terhadap pencapaian dan minat murid terhadap penulisan huruf Jawi tunggal. Peningkatan pencapaian minat murid terhadap menyambung huruf tunggal tulisan Jawi dengan menggunakan kaedah “Tiru Macam Saya” adalah sebanyak 97% berbanding kaedah biasa. Manakala Lau Ging Lim(2012) menggunakan permainan kreatif “Model Haiwan Imajinasi Anda ! ” dan Permainan Daya Imajinasi- “Pemburu dan Haiwan” bagi menarik minat murid dalam pelajaran Sains. Selepas menggunakan kaedah bermain sambil belajar, didapati semua peserta kajian dalam temu bual menjadi berminat dalam mata pelajaran Sains. Minat murid meningkat bergantung kepada aktiviti permainan berbentuk kumpulan dan juga aktiviti ‘hands-on’ seperti pembuatan model. Peningkatan dari segi ingatan dan penguasaan murid dalam konsep Sains juga menyebabkan murid lebih berminat dalam pembelajaran mata pelajaran Sains.

Berpandukan analisis data bagi temubual dan pemerhatian, ia jelas menunjukkan peningkatan minat murid dalam mata pelajaran jawi selepas menggunakan kaedah bermain sambil belajar. Hasil dapatan kajian saya disokong oleh kajian lepas daripada Nur Hidayah Ibrahim dan Marzuki Ngah (2010) bahawa minat murid terhadap mata pelajaran jawi meningkat selepas kaedah simulasi dilaksanakan. Ini disokong oleh kajian lepas daripada Linah (2009), yang mendapati bahawa kaedah bermain sambil belajar mampu meningkatkan minat murid pemulihan Tahun 3 dalam memperbaiki bacaan mereka.

#### **4.6 PENUTUP**

Daripada hasil dapatan dapatlah dirumuskan bahawa sememangnya kaedah permainan memberi impak yang sangat positif kepada peserta kajian terutama pelajar sekolah rendah. Bermain melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Jika seorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang diajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit.

## **BAB 5**

### **RUMUSAN**

#### **5.1 PENDAHULUAN**

Bab ini membincangkan tentang rumusan setiap kajian, ringkasan dapatan kajian, implikasi kajian, cadangan kajian dan rumusan kajian. Rumusan setiap bab, dapatan kajian, implikasi kajian akan dibincangkan secara ringkas. Beberapa cadangan kajian akan dikemukakan bagi penambahbaikan kajian pada masa akan datang.

#### **5.2 RUMUSAN SETIAP BAB**

##### **5.2.1 Bab 1**

Dalam bab ini menerangkan secara keseluruhan tentang kajian yang telah dilaksanakan dan menghuraikan beberapa subtopik iaitu latar belakang kajian, pernyataan masalah, persoalan kajian, objektif kajian, kerangka teori, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasi .

Latar belakang kajian adalah bagi memastikan tulisan jawi ini tidak

terkubur dan ditelan zaman. Pengkaji sebagai guru yang diamanahkan untuk mengajar Pendidikan Islam merasa terpanggil untuk menjalankan kajian kes di sekolah khususnya kepada enam orang pelajar.

Permasalahan kajian adalah berkisar tentang pelajar yang mengalami kesukaran menguasai kemahiran membaca dan menulis jawi di kalangan pelajar dan bersikap negatif terhadap pelajaran jawi. Hal ini memberi kesan terhadap pencapaian dan minat terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam.

Persoalan kajian yang digunakan mengandungi tiga soalan iaitu adakah kaedah permainan “Ting-Ting Minda” boleh meningkatkan kemahiran membaca gabungan suku kata jawi, menulis (merumikan) gabungan suku kata dalam tulisan jawi kepada tulisan rumi dan menarik minat murid terhadap pelajaran jawi.

Objektif kajian adalah jawapan bagi menjawab persoalan yang dibina bagi meningkatkan kemahiran membaca gabungan suku kata jawi, menulis(merumikan) gabungan suku kata jawi kepada tulisan rumi dan menarik minat terhadap pelajaran jawi.

Kerangka konseptual kajian yang digunakan ialah teori Afektif Filter Krashen 1984 yang melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Teori ini digunakan bagi meningkatkan kemahiran peserta kajian dalam tiga aspek iaitu membaca, menulis dan menarik minat pelajar terhadap pelajaran jawi.

Kajian ini penting dalam mencari punca sebenar kelemahan pelajar dalam menguasai jawi. Kelemahan pelajar dalam menguasai jawi adalah menjadi landasan utama dalam menyelesaikan permasalahan kajian ini. Kajian ini amat perlu dalam memastikan pelajar yang bermasalah disamping

memudahkan guru memahami masalah pelajar dan mencari cara dan pendekatan yang sesuai bagi mengatasi masalah tersebut.

Batasan kajian ini difokuskan kepada enam pelajar di kelas 2 Seroja kerana markah mereka adalah yang paling terendah berdasarkan markah ujian diagnostik. Ini bertujuan untuk mencari jalan penyelesaian terhadap pelajar yang mengalami kesukaran menguasai kemahiran membaca dan menulis (merumikan) gabungan suku kata jawi kepada rumi serta memupuk semula minat pelajar kepada pelajaran jawi.

Definisi operasi kajian ini menggunakan beberapa konsep yang memerlukan penjelasan bagi memudahkan pemahaman keseluruhan kajian. Antara definisi istilah yang dijelaskan dengan ringkas dari yang terkandung dalam tajuk kajian ini ialah kemahiran Jawi, minat dan permainan.

### **5.2.2 Bab 2**

Kajian ini memberi fokus kepada masalah penguasaan kemahiran membaca dan menulis(merumikan) jawi dikalangan 6 pelajar Tahun 2. Di dalam bab ini pengkaji menceritakan tentang teori yang berkaitan, kajian terdahulu yang dibahagikan kepada beberapa sub-sub topik seperti sejarah jawi, kaedah pengajaran jawi dan kaedah permainan.

Teori yang berkaitan iaitu Afektif Filter Krashen (1984) menyatakan bahawa 'Filter' merupakan sebahagian daripada keadaan emosi pelajar.

Model ini melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Jika seorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang di ajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit.

Terdapat beberapa tema di dalam kajian ini iaitu mengenai sejarah jawi, bacaan dan penulisan dan kaedah pengajaran jawi. Terdapat berbagai kaedah yang dijalankan dalam kajian terdahulu bagi menyelesaikan masalah penguasaan jawi di kalangan pelajar. Ini termasuklah kaedah permainan, kaedah survey, kajian sifat dan sikap pelajar dan kaedah menggunakan modul. Terdapat juga mata pelajaran lain seperti Bahasa Melayu dan Sains menggunakan kaedah permainan ini. Kajian terdahulu bukan hanya dijalankan diperingkat sekolah rendah tetapi juga peringkat sekolah menengah dan universiti.

### **5.2.3 Bab 3**

Bab ini membincangkan kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini. Antara aspek yang disentuh ialah pendekatan kajian, bentuk kajian, peserta kajian, tempat kajian ujian diagnostik, kaedah kajian dan cara pengumpulan data serta method yang digunakan untuk mengumpul data.

Penyelidikan kajian ini menggunakan dua pendekatan kajian iaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui ujian pra dan pos, pemerhatian (nota lapangan) dan temubual. Dalam kajian ini pengkaji menggunakan bentuk kajian kes dan pendekatan kualitatif diaplikasikan

dengan penggunaan pemerhatian dan temubual serta kuantitatif yang melibatkan penggunaan markah ujian pra dan pos. Kaedah ini dipilih kerana ia berupaya menyediakan maklumat yang diperlukan bagi setiap murid.

Peserta kajian hanya enam orang murid di Tahun 2 yang sangat lemah dalam kemahiran membaca suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Ianya melibatkan tiga orang murid perempuan dan tiga orang murid lelaki. Usia peserta dalam lingkungan 8 tahun. Kumpulan Sasaran Kajian ini dijalankan dikalangan 6 orang murid tahun 2 Seroja yang terdiri daripada 22 pelajar perempuan dan 18 pelajar lelaki. Pengkaji ingin menilai keberkesanan kaedah permainan yang telah dijalankan, terutamanya dalam membantu meningkatkan kemahiran pembacaan jawi mereka. Selain itu dapat meningkatkan minat dan prestasi pelajar ini dalam pelajaran Jawi dan Pendidikan Islam.

Kajian ini dilaksanakan di Sk Bangsar Kuala Lumpur. Kajian ini tidak melibatkan keseluruhan Tahun 2 tetapi hanya di jalankan di kelas 2 Seroja sahaja. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji adalah permainan “Ting-ting Minda” bagi meningkatkan kemahiran membaca gabungan perkataan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Ianya bertujuan meningkatkan kemahiran menulis (merumikan) serta memupuk minat murid untuk belajar jawi. Beberapa method telah dipilih bagi mengutip data. Dari segi bacaan dan menulis(merumikan) method yang digunakan ialah ujian pra dan pos manakala minat pula menggunakan method temubual serta pemerhatian.

#### **5.2.4 Bab 4**

Bab ini membincangkan hasil analisis dan dapatan kajian yang diperolehi daripada ujian pra dan pos, temubual dan pemerhatian.

Pengkaji melaksanakan ujian pra dan pos bacaan dan menulis(merumikan) kepada 6 orang peserta kajian bagi menjawab soalan 1 berkaitan kemahiran bacaan dan soalan 2 berkaitan kemahiran menulis(merumikan). Temubual dan pemerhatian dijalankan bagi menjawab soalan 3 berkaitan minat pelajar terhadap pelajaran jawi. Rakaman temubual dilakukan di bilik khas di Bilik Agama supaya peserta kajian merasa selesa untuk di temubual secara berpasangan menggunakan alat telekomunikasi. Pemerhatian pula dilakukan sebanyak 6 kali iaitu sekali sebelum permainan dilaksanakan dan lima kali sepanjang permainan dilaksanakan .

### **5.3 RINGKASAN DAPATAN**

#### **5.3.1. Soalan Kajian 1**

Ujian pra dan pos dijalankan bagi mendapatkan jawapan kepada persoalan kajian 1 berkaitan kemahiran membaca gabungan suku kata jawi. Secara keseluruhan, markah ujian pra menunjukkan keenam-enam peserta kajian tidak dapat menguasai kemahiran membaca gabungan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup sepenuhnya. Ujian pra ini dilakukan sebelum kaedah permainan ‘Ting-Ting Minda’ dijalankan. Manakala ujian pos dilakukan selepas semua aktiviti permainan selesai dijalankan. Terdapat peningkatan pencapaian markah walaupun tidak kesemua peserta kajian mendapat markah yang tinggi. 2 orang peserta kajian menunjukkan markah

sangat baik, 2 sederhana dan 2 lemah dibawah markah 7 daripada 10 perkataan.

### **5.3.2 Soalan Kajian 2**

Persoalan kajian 2 berkaitan kemahiran menulis(merumikan) tulisan jawi kepada tulisan rumi. Ujian pra dan pos digunakan bagi menjawab persoalan kajian 2 ini. Ujian pra dilakukan sebelum kaedah permainan ‘Ting-Ting Minda’ dilaksanakan. Secara keseluruhan, markah ujian pra menunjukkan keenam-enam peserta kajian tidak dapat menguasai kemahiran menulis(merumikan) gabungan suku kata terbuka-terbuka dan suku kata terbuka-tertutup. Ujian pos dilakukan selepas semua aktiviti permainan selesai dilaksanakan. Selepas permainan dilaksanakan dan ujian pos dijalankan 5 peserta kajian ini berjaya mendapat markah 7/10 keatas dan hanya peserta kajian 3 yang mendapat markah 7/10 ke bawah.

### **5.3.3 Soalan Kajian 3**

Pengkaji mengadakan temubual dan pemerhatian bagi mengetahui adakah kaedah permainan dapat menarik minat pelajar membaca tulisan jawi. Dalam temubual yang dijalankan, semua peserta kajian menunjukkan reaksi yang positif tentang pengalaman peserta kajian, samada mereka ingin meneruskan permainan ini lagi atau tidak, juga pandangan mereka terhadap kemahiran membaca suku kata jawi dan pandangan mereka mengenai pelajaran jawi. Pemerhatian yang dijalankan kepada peserta kajian menunjukkan beberapa perubahan sikap yang negatif mereka kepada sikap yang lebih baik.

## **5.4 IMPLIKASI KAJIAN**

### **5.4.1 Implikasi Teori**

Pengkaji menggunakan teori Affektive Filter Krashen 1984 bagi menarik minat peserta kajian dalam membaca suku kata jawi iaitu dengan menggunakan kaedah bermain bagi meningkatkan pencapaian dan tahap minat peserta kajian dalam membaca dan menulis suku kata jawi. Teori Affektif Filter menyatakan bahawa ‘Filter’ merupakan sebahagian daripada keadaan emosi pelajar. Model ini melibatkan emosi serta perasaan seseorang. Jika seorang itu berada dalam keadaan kegembiraan akan menyebabkan saringan rendah dan membolehkan seseorang itu menerima segala ilmu yang di ajar dapat diterima dengan mudah. Tetapi jika saringan seseorang itu tinggi maka penerimaan ilmu sangat sedikit.

### **5.4.2 Implikasi Pedagogikal**

Kaedah yang dijalankan dalam kajian ini ialah permainan. Permainan ini dinamakan “Ting-Ting Minda”. Ianya bertujuan menarik minat pelajar terhadap pelajaran jawi. Permainan ini menggunakan dadu yang besar, kad suku kata terbuka-tertutup, bintang dan tikar sebagai tapak permainan. Permainan ini dipilih kerana ianya mudah dan senang untuk para peserta kajian laksanakan. Permainan menjadi satu keperluan semula jadi bagi kanak-kanak. Situasi bermain boleh digunakan dalam pengajaran guru di bilik darjah untuk mencapai objektif-objektif pendidikan. Kaedah bermain sesuai untuk pendidikan prasekolah dan sekolah rendah. Kaedah ini boleh digunakan dalam pengajaran Pendidikan Islam. Permainan merupakan satu cara melatih murid sebagai seorang manusia dan merupakan satu teknik yang

baik untuk menjadikan pengajaran di sekolah lebih menarik dan praktis. Kanak-kanak akan memperoleh pembelajaran yang paling berkesan sekiranya mereka mempelajari sesuatu sesuai dengan minat, tujuan dan faedah mereka (Musa Daia, 1992).

### **5.5 CADANGAN KAJIAN**

Kajian mengenai kaedah permainan ini telah dijalankan kepada enam orang peserta kajian sahaja iaitu pelajar tahun 2. Kajian ini dijalankan untuk melihat adakah kaedah permainan dapat meningkatkan kemahiran membaca, menulis dan minat pelajar terhadap pelajaran jawi. Dicapangkan kajian baru menggunakan kaedah permainan dijalankan kepada pelajar tahun 1 untuk melihat kemahiran memadankan huruf jawi dengan huruf rumi dan menyambung huruf menjadi perkataan dengan betul. Dicapangkan agar kajian ini dilakukan terhadap pelajar tahun satu kerana mereka masih di awal pembelajaran sekolah rendah. Ianya bertujuan untuk melihat pelbagai kaedah permainan yang sesuai dan boleh digunakan terhadap mereka. Cadangan kajian ini adalah untuk memantapkan lagi penguasaan pelajar dalam pelajaran jawi.

### **5.6 RUMUSAN KAJIAN**

Dapatlah dirumuskan bahawa kajian ini adalah berbentuk kajian kes. Kajian ini dilakukan kepada 6 peserta kajian iaitu pelajar tahun 2 yang gagal dalam ujian diagnostik jawi. Pengkaji menggunakan kaedah permainan bagi dalam kajian kes yang dijalankan berdasarkan teori Afektif Filter Krashen(1984). Permainan ini dinamakan “Ting-Ting Minda” yang menggunakan dadu, kad suku kata, tikar sebagai tapak dan bintang. Bagi mendapatkan hasil dapatan

pengkaji menggunakan method ujian pra dan pos, temu bual dan pemerhatian. Analisa data yang digunakan ialah perbandingan iaitu bagi menjawab soalan kemahiran membaca dan menulis(merumikan). Manakala bagi menjawab soalan minat pula pengkaji menggunakan analisa data berdasarkan tema dalam temu bual dan pemerhatian.

Secara keseluruhan peserta kajian menunjukkan peningkatan dalam kemahiran membaca, menulis(merumikan) dan minat terhadap pelajaran jawi. Peningkatan ini mungkin disebabkan oleh faktor emosi mereka yang stabil dan gembira apabila bermain sambil belajar.

Walaupun begitu tidak kesemua peserta kajian dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis (merumikan) jawi sepenuhnya. Ini adalah kerana terdapat beberapa faktor yang menjadi kekangan untuk para peserta kajian menguasai kemahiran tersebut. Antara faktor tersebut ialah terdapat beberapa huruf yang jarang mereka temui seperti huruf ca, ga dan nga. Terdapat juga perkataan yang agak susah untuk dieja menyebabkan peserta kajian tidak dapat membaca perkataan tersebut dengan lancar berbanding perkataan lain. Aktiviti permainan yang dilaksanakan juga terlalu singkat. Jika permainan ini diadakan secara berterusan, berkemungkinan peserta kajian akan cepat dapat membaca dengan lebih lancar lagi. Hanya peserta kajian yang berlatar belakang sekolah agama sahaja dapat menjawab, itu pun hanya beberapa perkataan yang senang sahaja.

Selain itu, faktor yang menyebabkan peserta kajian tidak dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis (merumikan) jawi ialah latar belakang peserta kajian itu sendiri yang berlatar belakangkan kehidupan yang

susah dari segi kewangan dan masalah keluarga. Ibu bapa tidak dapat menghantar anak mereka ke sekolah agama disebabkan kos sara hidup yang terlalu tinggi. Ada diantara peserta kajian terpaksa menjaga adik mereka ketika ibu bapa mereka keluar bekerja. Ini menyebabkan mereka ketinggalan dalam pelajaran jawi. Selain itu ibubapa menganggap mata pelajaran jawi tidak penting kerana ianya bukanlah mata pelajaran teras, berbanding dengan mata pelajaran Bahasa Melayu, English, Sains dan Matematik . Namun begitu secara keseluruhan kaedah permainan sememangnya boleh menarik pelajar menguasai kemahiran membaca, menulis(merumikan) dan ianya juga dapat menarik minat pelajar kepada pelajaran jawi.

## **5.7 PENUTUP**

Pada keseluruhannya hasil kajian ini menunjukkan bahawa guru perlu sentiasa membuat refleksi atas amalan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Guru juga mestilah sentiasa kreatif dan inovatif dalam menggunakan pelbagai kaedah dan teknik pembelajaran. Berdasarkan hasil dapatan kajian ini, dapatlah dirumuskan bahawa pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah permainan ini telah memberi kesan yang positif. Peserta kajian telah memberikan tindak balas yang positif dan amat memberangsangkan serta merasa seronok dalam menjalani kaedah permainan ‘Ting-Ting Minda’ ini.

Walaupun kajian penyelidikan berkaitan suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup menunjukkan peningkatan dalam kemahiran membaca, menulis (merumikan) dan minat peserta kajian terhadap pelajaran jawi tetapi ia tidak menjanjikan penguasaan yang menyeluruh jika murid tidak di beri

sokongan oleh ibubapa mereka sendiri. Oleh itu untuk memantapkan lagi penguasaan mereka terhadap pelajaran jawi, ibubapa perlu memainkan peranan dalam mendidik mereka di rumah dan memberi galakan kepada mereka untuk belajar jawi walaupun pelajaran jawi bukan mata pelajaran teras. Jika ibubapa tidak mampu untuk mengajar pelajar pelajaran jawi mereka boleh menghantar anak mereka ke sekolah agama. Pelajaran jawi sangat penting kerana ianya berkaitan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kajian ini diharap dapat membantu Pendidikan Islam yang menghadapi masalah dalam pelajaran jawi terutama membaca suku kata terbuka-terbuka dan terbuka-tertutup. Diharapkan juga kajian ini akan memberi manfaat kepada penyelidik-penyelidik yang lain.

## **RUJUKAN**

Abdillah Nurdin Asis. 2009. Meningkatkan Kemahiran Membaca Ayat-ayat Yang Mengandungi Perkataan Gabungan Tiga Suku Kata Terbuka KV+KV+KV, Buku Koleksi Kertas Kerja Seminar Penyelidikan IPGM KBL Tahun 2009, ms.72-78.

Akmariah Mamat. 2010. Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Guru Pemulihan Jawi Di Malaysia, Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, 8-10 November 2010.

Azlan Shah bin Ibrahim. 2012. Permainan Kad Huruf Bergrafik Dalam Kemahiran Mengenal Dan Menyebut Huruf Jawi Yang Hampir Sama Bentuk. Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012.

Bhasah Abu Bakar , Mohd Nafiruddin bin Mad Siadid, Abdul Jadid bin Suwairi, Safaruddin bin Urusli ,Azlan bin Deris ,Mohd Yusof bin Abd Wahab, Mahyuddin bin Abu Bakar Universiti Sains Islam Malaysia. 2012. Persepsi Pelajar Terhadap Keberkesanan Program j-QAF Dalam Kalangan Pelajar Tingkatan 1- Satu Kajian Kes.

Dalilah Desa. 2011. Meningkatkan Kemahiran Menulis Jawi Menggunakan Kaedah DALIL AVU ZAR ZAD

Faisal@Ahmad Faisal bin Abdul Hamid, Niswa@Noralina binti Abdullah. 2012. Penguasaan Tulisan Jawi Di kalangan Mahasiswa Pengajian Islam : Kajian Di Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) Tempatan.

Fauziah Md.Jaafar. 2013. Kepentingan Aktiviti Bermain Di Dalam Pendidikan Prasekolah

Isahak Haron. 2008). “Keberkesanan Kaedah Gabungan Bunyi Kata (KGBK) Dalam Pengajaran Jawi Peringkat Awal dan Pemulihan” (Kertas Kerja Seminar Kebangsaan Tulisan Jawi dan Terjemahan, Universiti Pendidikan Sultan Idris), h. 3.

Lau Ging Lim. 2012. Kesan Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Dalam Proses Pembelajaran Sains Tahun 2. Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP SN amb. Januari 2009, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012, ms.195-209.

Linah. 2009. Belajar Sambil Bermain. Koleksi Kertas Kerja Seminar Penyelidikan IPGM KBL Tahun 2009, (ms.92-101).

Misnan bin Jemali. 2008. "Tahap Penguasaan Jawi Baru Kalangan Pelajar Siswazah Pengajian Islam", (Kertas Kerja Seminar Kebangsaan Tulisan Jawi dan Terjemahan Universiti Pendidikan Sultan Idris), h. 3.

Mohd Yasir Almandily Bin Awaluddin. 2012. Kaedah Berkesan Vokal Awi Dalam Membantu Penyambungan Huruf Vokal Jawi Untuk MuridTahun Enam Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP Pendidikan Islam amb. Januari 2009, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012, ms 180-190.

Mustaffa bin Haji Daud, et .al. 1993. "Persepsi Pelajar Islam di Universiti Pengajian Tinggi Terhadap Penggunaan Tulisan Jawi: Kajian Kes di Universiti Utara Malaysia", (Kertas Kerja Seminar Tulisan Jawi Peringkat Kebangsaan, Jitra Kedah Darul Aman), h.5.

Nazimah binti Mohamad @ Mohd Noor. 2013. Penggunaan Modul Pembelajaran Jawi.

Nik Rosila Nik Yaacob. 2007. Penguasaan Jawi Dan Hubungannya Dengan Minat Dan Pencapaian Pelajar Dalam Pendidikan Islam Jurnal Pendidik dan Pendidikan, Jil. 22, 161–172.

Noraini Idris. 1957. Penyelidikan dalam Pendidikan. Malaysia: Mczgraw-Hill(Malaysia) Sdn.Bhd

Nur Hanis Mohd Hatta. 2012. Keberkesanan penggunaan Kaedah Bermain Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Asuhan Tilawah Al-Quran Tahun 4. Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP Pendidikan Islam amb. Januari 2009, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012, ms 34-44.

Siti Fatimah Bt Saufee. 2006. Penguasaan Tulisan Jawi Di Kalangan Murid-murid Tahap Satu Di Salah Sebuah Sekolah Rendah Di Meradong.

Sulaiman Masri, Abdullah Yusof dan Mohd Ra'in Shaari. 2007. Bahasa Melayu dimensi pengajaran dan pembelajaran. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.

Tamam Timbang, Zamri Mahamod, Nik Mohd.Rahimi Nik Yusoff & Jamaludin Badushah. Jurnal Pendidikan Malaysia 35(2). 2010: 77-85 Masalah Membaca Murid-murid Sekolah Rendah Kerajaan di Brunei Darussalam: Satu Kajian Kes (Reading Problems in Government Primary School Students in Brunei Darussalam: A Case Study).

<http://jpnperak.edu.com.my>, 31 Mac 2016.

[https://ms.wikipedia.org/wiki/Tulisan\\_Jawi](https://ms.wikipedia.org/wiki/Tulisan_Jawi), 7 April 2016.

[https://www.academia.edu/5760780/kajian\\_tindakan\\_terhadap\\_penguasaan\\_jawi\\_bab\\_1](https://www.academia.edu/5760780/kajian_tindakan_terhadap_penguasaan_jawi_bab_1), 28 Mac 2016

<http://dokumen.tips/documents/stephen-krashen-pemerolehan-bahasa-ke-dua.html> 4 Julai 2016

Ibid. p.5

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN A : Akuan Persetujuan Pelajar Menjadi Peserta Kajian

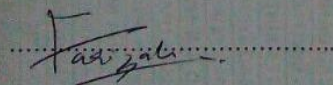
Adalah dengan ini saya bersetuju menjadi peserta kajian permainan Ting-ting Minda	
Nama	Tandatangan
Peserta Kajian 1	
Peserta Kajian 2	
Peserta Kajian 3	
Peserta Kajian 4	
Peserta Kajian 5	
Peserta Kajian 6	

### LAMPIRAN B : Borang persetujuan ibu bapa/ penjaga

Bil	Nama Ibu bapa / Penjaga	Pekerjaan	Catatan
1	Ibu bapa PK 1	Bekerja sendiri	Panggilan Telefon
2	Ibu bapa PK 2	Polis	
3	Ibu bapa PK 3	Kilang	
4	Ibu bapa PK 4	Security guard	
5	Ibu bapa PK 5	Pemandu lori	
6	Ibu bapa PK 6	Pemandu teksi	

## LAMPIRAN C : Ujian pra bacaan-suku kata terbuka-terbuka

سو	دو	1	فو	تو	2
سودو			فوتو		
کي	ري	3	د	بو	4
کيري			دبو		
يو	يو	5	هو	لو	6
يويو			هولو		
يا	لا	7	مي	جا	8
ياللا			ميجا		
سي	في	9	جا	را	10
سيقي			جارا		



( Farizah bt Mohamad Amin )  
Setiausaha Panitia  
Pendidikan Agama Islam

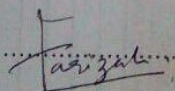
## LAMPIRAN D : Ujian pos bacaan- suku kata terbuka-terbuka

<table border="1"> <tr> <td>جي</td> <td>لي</td> </tr> <tr> <td colspan="2">جيلي</td> </tr> </table>	جي	لي	جيلي		2	<table border="1"> <tr> <td>مو</td> <td>تو</td> </tr> <tr> <td colspan="2">موتو</td> </tr> </table>	مو	تو	موتو		1
جي	لي										
جيلي											
مو	تو										
موتو											
<table border="1"> <tr> <td>ت</td> <td>يو</td> </tr> <tr> <td colspan="2">تيو</td> </tr> </table>	ت	يو	تيو		4	<table border="1"> <tr> <td>ک</td> <td>لي</td> </tr> <tr> <td colspan="2">کلي</td> </tr> </table>	ک	لي	کلي		3
ت	يو										
تيو											
ک	لي										
کلي											
<table border="1"> <tr> <td>في</td> <td>ري</td> </tr> <tr> <td colspan="2">فيري</td> </tr> </table>	في	ري	فيري		6	<table border="1"> <tr> <td>لا</td> <td>ما</td> </tr> <tr> <td colspan="2">لاما</td> </tr> </table>	لا	ما	لاما		5
في	ري										
فيري											
لا	ما										
لاما											
<table border="1"> <tr> <td>فو</td> <td>لو</td> </tr> <tr> <td colspan="2">فولو</td> </tr> </table>	فو	لو	فولو		8	<table border="1"> <tr> <td>کو</td> <td>رو</td> </tr> <tr> <td colspan="2">کورو</td> </tr> </table>	کو	رو	کورو		7
فو	لو										
فولو											
کو	رو										
کورو											
<table border="1"> <tr> <td>دي</td> <td>ري</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ديري</td> </tr> </table>	دي	ري	ديري		10	<table border="1"> <tr> <td>سا</td> <td>وا</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ساوا</td> </tr> </table>	سا	وا	ساوا		9
دي	ري										
ديري											
سا	وا										
ساوا											

.....  
 (Farizah bt Mohamad Amin)  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan agama Islam

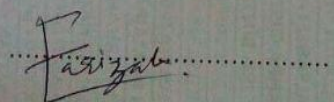
## LAMPIRAN E : Ujian pra bacaan- suku kata terbuka-tertutup

<table border="1"> <tr> <td>قو</td> <td>لوه</td> </tr> <tr> <td colspan="2">قولوه</td> </tr> </table>	قو	لوه	قولوه		2	<table border="1"> <tr> <td>سا</td> <td>بون</td> </tr> <tr> <td colspan="2">سابون</td> </tr> </table>	سا	بون	سابون		1
قو	لوه										
قولوه											
سا	بون										
سابون											
<table border="1"> <tr> <td>مي</td> <td>نوم</td> </tr> <tr> <td colspan="2">مينوم</td> </tr> </table>	مي	نوم	مينوم		4	<table border="1"> <tr> <td>ما</td> <td>سوق</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ماسوق</td> </tr> </table>	ما	سوق	ماسوق		3
مي	نوم										
مينوم											
ما	سوق										
ماسوق											
<table border="1"> <tr> <td>تي</td> <td>دور</td> </tr> <tr> <td colspan="2">تيدور</td> </tr> </table>	تي	دور	تيدور		6	<table border="1"> <tr> <td>با</td> <td>غون</td> </tr> <tr> <td colspan="2">باغون</td> </tr> </table>	با	غون	باغون		5
تي	دور										
تيدور											
با	غون										
باغون											
<table border="1"> <tr> <td>س</td> <td>يوم</td> </tr> <tr> <td colspan="2">سيوم</td> </tr> </table>	س	يوم	سيوم		8	<table border="1"> <tr> <td>كا</td> <td>سوت</td> </tr> <tr> <td colspan="2">كاسوت</td> </tr> </table>	كا	سوت	كاسوت		7
س	يوم										
سيوم											
كا	سوت										
كاسوت											
<table border="1"> <tr> <td>ت</td> <td>لور</td> </tr> <tr> <td colspan="2">تلور</td> </tr> </table>	ت	لور	تلور		10	<table border="1"> <tr> <td>تو</td> <td>جوه</td> </tr> <tr> <td colspan="2">توجوه</td> </tr> </table>	تو	جوه	توجوه		9
ت	لور										
تلور											
تو	جوه										
توجوه											

  
 ( Farizah bt Mohamad Amin )  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan Agama Islam

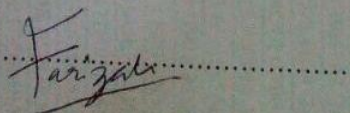
## LAMPIRAN F :Ujian pos bacaan- suku kata terbuka-tertutup

<table border="1"> <tr> <td>بي</td> <td>ليق</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">بيليق</td> <td></td> </tr> </table>	بي	ليق	2	بيليق			<table border="1"> <tr> <td>تو</td> <td>لوغ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">تولوغ</td> <td></td> </tr> </table>	تو	لوغ	1	تولوغ		
بي	ليق	2											
بيليق													
تو	لوغ	1											
تولوغ													
<table border="1"> <tr> <td>لا</td> <td>فور</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td colspan="2">لافور</td> <td></td> </tr> </table>	لا	فور	4	لافور			<table border="1"> <tr> <td>جو</td> <td>بيت</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td colspan="2">جوبيت</td> <td></td> </tr> </table>	جو	بيت	3	جوبيت		
لا	فور	4											
لافور													
جو	بيت	3											
جوبيت													
<table border="1"> <tr> <td>لو</td> <td>كيس</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="2">لوكيس</td> <td></td> </tr> </table>	لو	كيس	6	لوكيس			<table border="1"> <tr> <td>لو</td> <td>روغ</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">لوروغ</td> <td></td> </tr> </table>	لو	روغ	5	لوروغ		
لو	كيس	6											
لوكيس													
لو	روغ	5											
لوروغ													
<table border="1"> <tr> <td>را</td> <td>جين</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td colspan="2">راجين</td> <td></td> </tr> </table>	را	جين	8	راجين			<table border="1"> <tr> <td>ما</td> <td>نيس</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td colspan="2">مانيس</td> <td></td> </tr> </table>	ما	نيس	7	مانيس		
را	جين	8											
راجين													
ما	نيس	7											
مانيس													
<table border="1"> <tr> <td>جو</td> <td>دوه</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td colspan="2">جودوه</td> <td></td> </tr> </table>	جو	دوه	10	جودوه			<table border="1"> <tr> <td>ك</td> <td>ريغ</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td colspan="2">كريغ</td> <td></td> </tr> </table>	ك	ريغ	9	كريغ		
جو	دوه	10											
جودوه													
ك	ريغ	9											
كريغ													

  
 ( Farizah bt Mohamad Amin )  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan Agama Islam

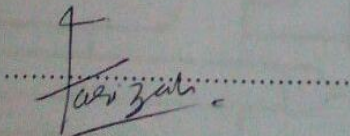
## LAMPIRAN G : Ujian pra menulis(merumikan)- suku kata terbuka-terbuka

	لينا		چيري
	سقي		قيقي
	تيرو		بالي
	جاري		كجي
	لاري		لوقا

  
 ( Farizah bt Mohamad Amin)  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan Agama Islam

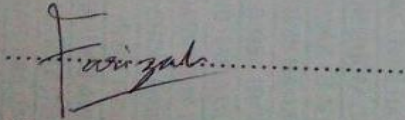
## LAMPIRAN H : Ujian pos menulis(merumikan)- suku kata terbuka-terbuka

	سيري		کبو
	جيوا		لوکو
	قاسو		درا
	کيجو		لوري
	بوتا		کاچ

  
 ( Farizah bt Mohamad Amin )  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan Agama Islam

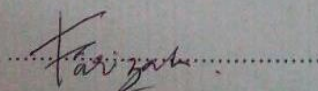
## LAMPIRAN I : Ujian pra menulis(merumikan)- suku kata terbuka-tertutup

	راجين		جاتوه
	كاريع		كوسوع
	بولوه		ماسم
	قوتوع		باتوق
	سيفوت		قتير

  
 ( Farizah bt Mohamad Amin )  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan Agama Islam

## LAMPIRAN J : Ujian pos menulis(merumikan)- suku kata terbuka-tertutup

	کیچف		لیقت
	کوتق		کاتل
	بوچور		روتن
	مالس		سدیه
	دکت		جارغ

  
 ( Farizah bt Mohamad Amin )  
 Setiausaha Panitia  
 Pendidikan Agama Islam

## LAMPIRAN K: Markah ujian pra bacaan - suku kata terbuka-terbuka

BIL	Suku Kata Terbuka- Terbuka	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Sudu		X	X		X		X		X			X
2	Kiri	X		X		X		X		X		X	
3	Yoyo		X	X		X		X		X		X	
4	Nyala	X		X		X		X		X		X	
5	Sipi	X		X		X		X		X		X	
6	Foto	X		X		X		X		X		X	
7	Debu	X		X		X		X		X		X	
8	Hulu	X		X		X		X		X		X	
9	Meja		X	X		X		X		X		X	
10	cara	X		X		X		X		X		X	
11	Jumlah	7	3	10	0	10	0	10	0	10	0	9	1

## LAMPIRAN L : Markah ujian pos bacaan - suku kata terbuka-terbuka

Bil	Suku Kata Terbuka- Terbuka	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Tebu		X	X		x			X		X		X
2	Feri		x	x		x			X		X	x	
3	Polo		X		X		X		X		X		x
4	Diri		X		X		X		X		X		X
5	Suku		X		X		X		X		X		X
6	Nyala		x		x		X		X		x		X
7	Cili		x		x		X	X		X			X
8	Gula		x		x	x		X		X			x
9	Geli		X	x		x		x		x		x	
10	Moto		x		x		X		x		x		x
11	Jumlah	0	10	3	7	4	6	3	7	3	7	2	8

## LAMPIRAN M : Markah ujian pra bacaan - suku kata terbuka-tertutup

BIL	Suku Kata Terbuka- Tertutup	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Sabun	x		X		X		X		X		x	
2	Puluh	X		X		X		X		X		X	
3	Masuk	x		X		X		X		X		X	
4	Minum	X		X		X		X		X		X	
5	Bangun	X		X		X		X		X		X	
6	Tidur	X		X		X		X		X		X	
7	Kasar	X		X		X		X		X		X	
8	Senyum	X		X		X		X		X		X	
9	Tujuh	x		X		X		X		X		X	
10	Telur	X		X		X		X		X		X	
11	Jumlah	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0

## LAMPIRAN N : Markah ujian pos bacaan - suku kata terbuka-tertutup

Bil	Suku Kata Terbuka- Tertutup	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Tolong	X		x	x		x	X			X		X
2	Cubit		x	X			X		X		X		X
3	Lorong		X		X	x		x		X			X
4	Manis		x		x		X		X		X		X
5	Kering	x		x		x		X		x	X	x	
6	Bilik		X		X		x		X		X		X
7	Lapor		X		X		x	x		x			X
8	Lukis		x		x		X		x		X		X
9	Rajin		X		X		x		x		X		X
10	Jodoh		x		x		x	x		x			x
11	Jumlah	3	8	3	7	2	8	5	5	4	8	1	9

**LAMPIRAN O : Markah ujian pra menulis(merumikan) - suku kata terbuka-terbuka**

BIL	Suku Kata Terbuka- Terbuka	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Ceri	x		X		X		X		X		x	
2	Pipi	X		X		X		X		X		X	
3	Lari	x		X		X		X		X		X	
4	Beli	X		X		X		X		X		X	
5	Lena	X		X		X		X		X		X	
6	Sepi	X		X		X		X		X		X	
7	Keji	X		X		X		X		X		X	
8	Tiru	X		X		X		X		X		X	
9	Lupa	x		X		X		X		X		X	
10	Jari	X		X		X		X		X		X	
11	Jumlah	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0

**LAMPIRAN P : Markah ujian pos menulis(merumikan) - suku kata terbuka-terbuka**

Bil	Suku Kata Terbuka- Tertutup	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Seri		X		X		x	x			x		X
2	Gebu		X		X		X	x			X		X
3	Jiwa		X		X		X		X		X		x
4	Pasu		X		X		X		X		X		X
5	Logo		X	x			X		X		X		X
6	Dera		X	x			X	x			X		X
7	Keju		X		X	x			X	x			X
8	Lori		x		X		X		x		X		x
9	Buta		X		X		x		X		X		X
10	Kaca		X		X		x		x		x		x
11	Jumlah	0	10	2	8	1	9	3	7	1	9	0	10

**LAMPIRAN Q : Markah ujian pra menulis(merumikan) - suku kata terbuka-tertutup**

BIL	Suku Kata Terbuka- Tertutup	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Rajin	x		X		X		X		X		x	
2	Jatuh	X		X		X		X		X		X	
3	Garing	x		X		X		X		X		X	
4	Potong	X		X		X		X		X		X	
5	Kosong	X		X		X		X		X		X	
6	Buluh	X		X		X		X		X		X	
7	masam	X		X		X		X		X		X	
8	Batuk	X		X		X		X		X		X	
9	Siput	x		X		X		X		X		X	
10	Petir	X		X		X		X		X		X	
11	Jumlah	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0

**LAMPIRAN R : Markah ujian pos menulis(merumikan) -Suku kata terbuka-tertutup**

Bil	Suku Kata Terbuka- Tertutup	PK 1		PK 2		PK 3		PK 4		PK 5		PK 6	
		TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M	TM	M
1	Kicap		X		x		x	X			x		x
2	Kotak		x	X			X		x		X		X
3	Bocor		X		X		X	X		x			X
4	Dekat	x		X		X		x			X		X
5	Jarang		x		X		X		X		X		X
6	Lipat		X		X		X	x			X		x
7	Gatal		X		X		X		X		X		X
8	Rotan		X		X		X		X		X		X
9	Malas		X		x		x		x		X		X
10	Sedih	x		x		x		x		x		x	x
11	Jumlah	2	8	3	7	2	8	5	5	2	8	1	9

**LAMPIRAN S : Protokol temubual**

<b>Soalan 1</b>	Adakah kamu seronok dengan permainan ini? Kenapa?
<b>Respon peserta kajian</b>	
PK 1	
PK 2	
PK 3	
PK 4	
PK 5	
PK 6	
<b>Soalan 2</b>	Adakah kamu akan mengikuti permaianan ni, jika ianya diadakan lagi? Kenapa?
<b>Respon peserta kajian</b>	
PK 1	
PK 2	
PK 3	
PK 4	
PK 5	
PK 6	

<b>Soalan 3</b>	Sebelum permainan ini diadakan adakah kamu merasakan pelajaran jawi satu pelajaran yang membosankan? Kenapa?
<b>Respon peserta kajian</b>	
PK 1	
PK 2	
PK 3	
PK 4	
PK 5	
PK 6	
<b>Soalan 4</b>	Selepas menjalani permainan ini adakah kamu merasakan pelajaran jawi merupakan satu pelajaran yang menarik? Kenapa
<b>Respon peserta kajian</b>	
PK 1	
PK 2	
PK 3	
PK 4	
PK 5	
PK 6	

<b>Soalan 5</b>	Adakah kamu rasa permainan seperti ini membolehkan kamu mahir membaca suku kata terbuka terbuka dan terbuka tertutup? Kenapa?
-----------------	---

**Respon peserta kajian**

PK 1	
------	--

PK 2	
------	--

PK 3	
------	--

PK 4	
------	--

PK 5	
------	--

PK 6	
------	--

**LAMPIRAN T : Borang persetujuan temubual peserta kajian**

(rakaman perbualan).

Bil	Nama peserta kajian	Tandatangan	Tarikh
1	PK 1		
2	PK 2		
3	PK 3		
4	PK 4		
5	PK 5		
6	PK 6		



