

Meningkatkan Penguasaan Membaca Dalam Kalangan Murid Bermasalah Pembelajaran Menggunakan “Permainan Roda Citra Warna”

Zaiwiyah binti Omar

Sekolah Kebangsaan Lesong Batu, Melaka
Zoyahomar@gmail.com

ABSTRAK

Membaca merupakan aktiviti memerhati sesuatu cetakan dengan pemahaman terhadap makna kandungan. Membaca penting untuk meningkatkan kebolehan seseorang murid membunyikan sesuatu perkataan, intonasi, jeda dalam pembacaan dan kelancaran bahasa yang betul seterusnya meningkatkan aspek pemahaman dan penaakulan pelbagai bahan bacaan yang merupakan proses dinamik dalam diri seseorang murid. Permainan Roda Citra Warna ialah satu kaedah baharu yang dicipta bagi membantu murid -murid bermasalah pembelajaran yang mempunyai masalah membaca di Sekolah Kebangsaan Lesong Batu, Alor Gajah, Melaka. Pelaksanaan amalan terbaik ini dijalankan adalah bertujuan untuk mengatasi masalah membaca dan menambah baik amalan pengajaran kemahiran membaca mata pelajaran Bahasa Melayu. Melalui pemerhatian dan pengalaman guru, murid bermasalah pembelajaran lemah dalam kemahiran membaca kerana kurang upaya pembelajaran yang mereka hadapi. Permainan Roda Citra Warna merupakan kad roda perkataan yang dicipta bagi mewujudkan motivasi dan minat murid bermasalah pembelajaran untuk membaca melalui aktiviti bermain, sejajar dengan naluri kanak-kanak yang suka bermain. Melalui amalan terbaik ini, beberapa aspek motivasi telah dapat ditonjolkan oleh murid melalui tingkah laku kognitif dan afektif serta peningkatan dalam penguasaan kemahiran membaca. Diharapkan amalan terbaik ini dapat membantu guru meningkatkan penguasaan kemahiran membaca, meningkatkan motivasi belajar seterusnya berupaya meningkatkan prestasi murid bermasalah pembelajaran khususnya.

Kata kunci : masalah membaca, murid bermasalah pembelajaran, motivasi, Permainan Roda Citra Warna

Pengenalan Amalan Terbaik

Kemahiran membaca digunakan untuk mendapatkan maklumat selain memastikan kejayaan seseorang individu sepanjang hayat mereka. Membaca merupakan salah satu pencapaian tahap kemahiran yang mencabar dan perlu diberi perhatian (Md. Ruhul,2019). Masalah membaca dalam kalangan Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBK)

bukanlah satu masalah baharu. Perhatian dan penekanan terhadap masalah ini telah diberikan oleh sistem pendidikan negara. Hal ini disebabkan kemahiran membaca merupakan keperluan asas pembelajaran bagi seseorang murid. Kegagalan menguasai bacaan boleh menyebabkan murid gagal memperolehi pendidikan yang perlu dan potensi mereka akan terbenam (Lau & Mohd, 2021). Di samping itu, kemajuan atau kemunduran prestasi seharian termasuk dalam peperiksaan bergantung kepada penguasaan kemahiran membaca. Murid yang mengalami masalah dalam membaca selalunya mempunyai motivasi diri yang sangat rendah dan memberi pengaruh yang besar terhadap proses belajar mereka. Motivasi rendah akan menyebabkan murid terus tercicir dan tidak bersemangat untuk meneruskan pembelajaran (Cakir & Korkmaz, 2019). Selaras dengan naluri kanak-kanak yang suka bermain, satu amalan permainan Roda Citra Warna telah dicipta untuk memudahkan dan meningkatkan motivasi murid untuk belajar dan meningkatkan kemahiran membaca. Menurut Che Saifull dan Wan Muna (2022) bermain merupakan pendekatan terbaik yang boleh diaplikasikan dalam pendidikan awal kanak-kanak. Permainan Roda Citra Warna ini berdasarkan kemahiran membaca perkataan.

Justifikasi Pelaksanaan Amalan Terbaik

Tercetusnya idea untuk membuat Permainan Roda Citra Warna dalam amalan terbaik ini adalah berdasarkan kesukaran murid untuk membaca. Aktiviti bermain dapat menambah keseronokan dan motivasi murid-murid dalam melakukan aktiviti membaca. Melalui permainan ini, murid-murid lebih fokus dengan segala perkara berkaitan aktiviti permainan yang dilakukan, justeru murid-murid mendapat pengalaman pembelajaran yang bermakna dan proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih baik (Taylor & Boyer, 2020).

Kesedaran daripada masalah kemahiran membaca murid-murid ini maka saya cuba untuk memikirkan cara yang terbaik dan mudah untuk menarik minat murid belajar membaca dan mewujudkan suasana seronok belajar dalam kalangan mereka. Melalui tinjauan terhadap kekuatan dan kebolehan murid, mereka boleh mengenal huruf dan boleh mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.

Objektif Pelaksanaan

1. Meningkatkan penguasaan murid dalam membaca perkataan
2. Murid boleh menyebut perkataan yang ditunjukkan anak panah.
3. Meningkatkan minat dan motivasi murid untuk membaca.

Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Sebelum saya menjalankan amalan terbaik ini, saya telah membuat pelan perancangan yang teliti supaya pelaksanaan amalan berlaku dengan lebih tersusun dan mudah

difahami oleh pelaksana. Pelbagai sumber juga telah dirujuk bagi mencipta permainan daripada arahan sehingga bahan permainan dapat dihasilkan. Arahan yang jelas dapat memberi kefahaman kepada guru-guru semasa mengaplikasikan permainan ini. Kaedah Permainan Roda Citra Warna digunakan sebagai intervensi masalah kemahiran membaca murid-murid serta bahan pengajaran kemahiran literasi Bahasa Melayu. Berikut merupakan fasa perancangan tindakan dalam melaksanakan amalan terbaik ini.

Fasa 1: Mengenal Pasti Isu

Dalam mengenal pasti isu amalan ini, saya telah membuat ujian diagnostik dan pemerhatian senarai semak dokumen. Hasil ujian diagnostik dan ujian membaca, didapati murid mengalami masalah dalam kemahiran membaca. Selain daripada itu, pemerhatian analisis dokumen turut dijalankan untuk melihat penguasaan dalam pengajaran dan pembelajaran.

Fasa 2: Perancangan Tindakan Amalan Terbaik

Sebelum saya menjalankan amalan ini, saya telah membuat pelan tindakan yang boleh digunakan dalam melaksanakan amalan terbaik ini. Berikut merupakan perancangan tindakan dalam melaksanakan amalan terbaik ini.

Jadual 1
Perancangan Tindakan Amalan Terbaik

BIL	TINDAKAN AMALAN TERBAIK
1.	Menjalankan ujian diagnostik Bahasa Melayu ke atas lima orang murid
2.	Melakukan pemerhatian
3.	Melakukan semakan kerja lima orang murid
4.	Menganalisis dapatan hasil ujian diagnostik, pemerhatian dan semakan kerja.
5.	Merangka kaedah intervensi yang sesuai
6.	Merancang penggunaan kaedah intervensi
7.	Menjalankan sesi pengajaran dan pembelajaran. - Sesi 1: Pengajaran dan pembelajaran biasa tanpa permainan Roda Citra Warna - Ujian Diagnostik 1 - Sesi 2 : Pengajaran dan pembelajaran menggunakan Permainan Roda Citra Warna - Ujian Diagnostik 2
8.	Mengumpul dan memeriksa dapatan yang diperolehi
9.	Menganalisis data dan maklumat diperolehi
10.	Membuat penilaian
11.	Membuat refleksi

Fasa 3: Melaksanakan Tindakan Amalan Terbaik

Pada fasa ketiga ini, saya telah menjalankan tindakan yang dirancang pada fasa kedua. Saya juga menyediakan jadual pelaksanaan tindakan bagi memastikan amalan ini berjaya mencapai objektif yang telah ditetapkan. Melalui jadual yang telah disediakan dapat membantu saya membuat intervensi dan aktiviti secara teratur dan terancang. Berikut merupakan jadual tindakan amalan terbaik saya.

Jadual 2
Pelaksanaan Tindakan Amalan Terbaik

Tindakan	Pelaksanaan Intervensi (Aktiviti)
Minggu 1	Murid diajar membaca tanpa menggunakan permainan Roda Citra Warna.
Minggu 2	Murid diajar membaca menggunakan permainan Roda Citra Warna. - latih tubi menyebut kad perkataan yang terdapat pada papan utama. - murid mengenal pasti mengikut warna.
Minggu 3	Murid diajar membaca menggunakan permainan Roda Citra Warna. - memutar roda dan hentian roda mengikut warna papan dan warna kad. - sekiranya tiada padanan, murid boleh memutar lagi sehingga berjaya mendapatkan kad warna. - berdasarkan kad perkataan yang murid dapat, murid perlu menyusun atau membina ayat dengan betul.
Minggu 4	Murid bersedia melekatkan kad perkataan menjadi ayat lengkap pada papan akhir yang diberikan. - murid dan guru boleh menyemak kesilapan dan boleh membuat pembedaan. - ulang proses sehingga murid berjaya membaca dan membina ayat mudah.

Fasa 4: Mengumpul dan Menganalisis Data

Pengumpulan data ialah proses mengumpul dan mengukur data, maklumat atau sebarang pemboleh ubah yang berminat dalam cara yang standard dan ditubuhkan yang membolehkan pengumpul menjawab atau menguji hipotesis dan menilai hasil koleksi tertentu (Ghazali&Sufean,2018). Ini adalah komponen yang penting, biasanya permulaan, komponen mana-mana penyelidikan yang didahulukan dalam mana-mana bidang pengajian seperti sains fizikal dan sosial, perniagaan, kemanusiaan dan lain-lain. Dalam amalan ini, setiap objektif yang ditetapkan mempunyai instrument yang boleh dianalisis bagi melihat objektif tersebut tercapai ataupun tidak (Norsimah & Mohd, 2020). Empat kaedah pengumpulan data iaitu pemerhatian analisis dokumen, ujian, gambar dan rakaman video. Data-data ini dikumpul bermula pada awal amalan terbaik ini dilaksanakan. Dapatan yang diperolehi dianalisis dengan lebih terperinci supaya hasil diperolehi dapat menentukan keputusan keberkesanan amalan ini.

Fasa 5: Refleksi Amalan Terbaik

Refleksi merupakan proses mengimbas kembali pengalaman lepas, pemikiran, membuat pertimbangan dan penilaian terhadap pengalaman tersebut (Ghazali & Sufean, 2018). Dalam fasa refleksi, saya membuat rumusan tentang apa yang telah dirancang dan dilaksanakan. Pelbagai penambahbaikan dalam perancangan dapat dilakukan. Guru dapat mengenal pasti murid-murid, interaksi dalam bilik darjah serta proses pengajaran dan pembelajaran yang diamalkan agar dapat menghasilkan perkembangan sosial yang positif.

Langkah Pelaksanaan Kaedah Permainan Roda Citra Warna

- 1) Murid membaca seluruh perkataan yang terdapat dalam Roda Citra Warna.



- 2) Murid memusingkan Roda Citra Warna dan mendapatkan perkataan mengikut



- 3) Murid membaca satu persatu kad perkataan yang mereka dapat hasil daripada pusingan roda.



- 4) Murid menggabungkan perkataan yang mereka dapat serta menghasilkan ayat mudah.



Keberkesanan Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Analisis Pemerhatian

Suasana pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah menunjukkan perubahan yang amat ketara. Murid-murid seronok bermain Roda Citra Warna dengan memusingkan roda tersebut. Secara tidak langsung menimbulkan minat dan keseronokan dalam membaca. Apabila kaedah pengajaran di dalam kelas diadakan tanpa menggunakan kaedah permainan Roda Citra Warna, murid kelihatan jemu dan tidak dapat menguasai kemahiran yang diajar. Sesuai dengan naluri kanak-kanak yang suka bermain, permainan ini dicipta untuk menimbulkan keseronokan belajar, dalam masa yang sama dapat meningkatkan kemahiran membaca murid-murid (Danniels & Pyle, 2018). Dapat diperhatikan apabila keseronokan belajar diterapkan dalam jiwa kanak-kanak, maka motivasi dalam diri kanak-kanak akan bertambah dan memberikan impak positif dalam hasil pembelajaran.

Analisis Ujian

Ujian dijalankan selepas minggu ketiga Permainan Roda Citra Warna dijalankan ke atas beberapa orang murid. Keputusan ujian dapat ditunjukkan di dalam jadual 1 .

Jadual 1

Bil	Murid	Jantina	Ujian Diagnostik 1	Ujian Diagnostik 2	Keputusan
1	Murid 1	Lelaki	34%	60%	Meningkat
2	Murid 2	Lelaki	40%	65%	Meningkat
3	Murid 3	Lelaki	45%	70%	Meningkat
4	Murid 4	Lelaki	38%	60%	Meningkat
5	Murid 5	Lelaki	47%	70%	Meningkat

Rumusan dan Cadangan

Kesimpulannya, Kaedah Permainan Roda Citra Warna membantu meminimumkan masalah kemahiran membaca yang dihadapi oleh murid berkeperluan khas. Amalan ini boleh diguna pakai dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran, sesuai dengan kemahiran yang ingin dicapai. Menurut Keung & Chueng (2019), belajar sambil bermain memberi pendedahan pelbagai kepada kanak-kanak bagi meneroka persekitaran mereka. Oleh itu para guru diharapkan dapat berkolaboratif dalam menghasilkan dan mewujudkan suasana pembelajaran kondusif berasaskan kaedah permainan menyeronokkan. Hal ini juga dapat membantu perancangan pengajaran dan proses pembelajaran penerokaan berlaku dengan lebih efisien. Selain itu juga, pelaksanaan pembelajaran berasaskan inkuiri penemuan boleh diaplikasikan dalam

setiap permainan yang dicipta oleh para guru. Rangsangan terhadap perasaan ingin tahu dalam kalangan murid dapat mewujudkan suasana pembelajaran aktif seterusnya melahirkan pemikiran lebih kreatif dalam kalangan murid (Waters & Rekers, 2019).

Rujukan

- Cakir., R. & Korkmaz., O. (2019). The effectiveness of augmented reality environments on Individuals with Special Education Needs. *Educ Inf Technol* .24 :1631–1659
- Che Saifull Irwan Che Husin & Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad. (2022). Pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu bagi murid sindrom down. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 4(1):436-451
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). Defining Play-Based Learning. *Encyclopedia On Early Childhood Development*. OISE University of Toronto, Canada.
- Ghazali Darusalam & Sufean Hussin. (2018). *Metodologi Penyelidikan dalam Pendidikan: Amalan dan Analisis Kajian (Edisi Ke-2)*. Penerbit Universiti Malaya.
- Keung., C.P.C. & Cheung., A.C.K. (2019). Towards holistic supporting of play-based learning implementation in kindergartens: A mixed method study. *early childhood education journal*. 47: 627–640
- Lau Shiau Ching & Mohd Mokhtar Tahar. (2021). Penggunaan peralatan multisensori buku audio dalam meningkatkan minat murid-murid masalah pembelajaran terhadap membaca. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 3(1): 530-536
- Md. Ruhul Amin. (2019). Developing reading skill through effective reading approaches. *International Journal of Social Sciences & Humanities*. 4(1): 35-40
- Norsimah Dasan & Mohd Mahadzir Rahimi Mohamed Nawi. (2020). Hubungan efikasi sendiri guru dengan prestasi kerja dalam kalangan guru maktab rendah Sains Mara. *Journal of Social Sciences and Humanities*. 17(4):173-187
- Taylor., M. E. & Boyer., W. (2020). Play-Based learning: Evidence-Based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal*. 48: 127–133
- Waters,J.,& Rekers, A. (2019). Young Children's Outdoor Play-Based Learning. *Encyclopedia On Early Childhood Development*. University of Wales Trinity Saint David, United Kingdom