

PENGGUNAAN PERMAINAN PADAN KAD ABJAD (PKA) DALAM MENINGKATKAN KEMAHIRAN KENAL HURUF ABJAD DI PRASEKOLAH

Noraini Andi Arip*, Abdul Halim Masnan & Jamilah Mohd Basir

¹ *Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia*

*Corresponding email: norainiandiarip@gmail.com

Published: 11 November 2024

To cite this article (APA): Andi Arip, N., Masnan, A. H., & Mohd Basir, J. (2024). Penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam Meningkatkan Kemahiran Kenal Huruf Abjad di Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 17, 127–137. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.sp2.13.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.sp2.13.2024>

ABSTRAK

Tunjang Komunikasi Bahasa Melayu telah menetapkan standard pembelajaran iaitu mengenal pasti huruf abjad yang perlu dikuasai oleh murid prasekolah dan pendekatan belajar melalui bermain merupakan salah satu pendekatan yang disarankan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa di prasekolah. Kajian ini adalah Kajian Tindakan yang bertujuan untuk menilai keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) bagi mengenal pasti huruf abjad dalam kalangan kanak-kanak prasekolah di Bandar Baru Bangi. Seramai lima orang kanak-kanak berumur enam tahun terlibat sebagai responden kajian. Kajian Tindakan ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1988) yang melalui fasa perancangan, tindakan, pemerhatian, dan refleksi. Data dikumpul melalui ujian pra dan ujian pos menggunakan instrumen senarai semak, hasil kerja dan temubual tidak berstruktur. Data dianalisis menggunakan bilangan abjad dan peratus. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan huruf abjad dalam kajian ini. Sebelum intervensi, peratusan pencapaian mengenal pasti huruf abjad adalah antara 12.5% hingga 25%. Selepas intervensi, semua responden mencapai 100% dalam mengenal pasti dan membunyikan huruf abjad dengan betul. Selain itu, melalui temubual menunjukkan perubahan positif dalam minat kanak-kanak terhadap pembelajaran huruf abjad. Oleh itu, Permainan Padanan Kad Abjad (PKA) terbukti berkesan dalam meningkatkan kemahiran literasi awal di kalangan kanak-kanak prasekolah.

Kata kunci: Kemahiran Mengenal Huruf Abjad, Permainan Padan Kad Abjad, Prasekolah

PENGENALAN

Kemahiran mengenal huruf abjad merupakan kemahiran asas yang penting dalam perkembangan kemahiran membaca di kalangan kanak-kanak prasekolah. Ini adalah kerana penguasaan huruf abjad merupakan elemen dalam pembentukan suku kata dan perkataan dalam Bahasa Melayu, seperti yang dinyatakan oleh Norlela dan Shamsudin (2020). Sehubungan dengan Kemahiran mengenal huruf abjad seperti yang terdapat dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KPM, 2017), pendekatan bagi pengajaran dan pembelajaran bagi kemahiran ini juga turut disarankan iaitu pendekatan belajar melalui bermain kerana menurut Zaharah Kamaruddin dan Suziyani Mohamed (2019), bermain adalah fitrah semulajadi kanak-kanak yang memberi peluang kepada mereka untuk belajar dalam suasana yang bebas, selamat, menyeronokkan, dan bermakna (KSPK semakan 2017). Salah satu pendekatan yang efektif untuk menggabungkan elemen bermain dalam pembelajaran ialah melalui Permainan Padan Kad Abjad (PKA). Permainan ini melibatkan aktiviti mengenal, memadankan, dan mengingati huruf abjad menggunakan kad-kad bergambar dan berhuruf. Pendekatan interaktif ini bukan sahaja menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan, tetapi juga berpotensi meningkatkan kemahiran kognitif dan motorik halus kanak-kanak. Penggunaan PKA dalam sesi pembelajaran prasekolah dapat menyediakan platform yang berkesan untuk meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad di

kalangan kanak-kanak, sejajar dengan objektif kurikulum prasekolah yang menekankan pembelajaran yang menyeluruh. Sehubungan dengan itu, Kajian Tindakan ini dijalankan adalah untuk melihat penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam meningkatkan kemahiran mengenal pasti huruf abjad bagi kanak-kanak berumur 6 tahun di prasekolah.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemerhatian ke atas tingkah laku yang telah dilihat, penyelidik mendapati terdapat murid tidak memberi perhatian semasa kelas bacaan suku kata Bahasa Melayu. Mereka menunjukkan tingkah laku seperti melihat ke luar jendela, kacau kacau dan bercerita sesama mereka. Hal ini mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran yang berlangsung. Apabila kesemua murid diuji tentang kenal huruf konsonan dan vokal melalui ujian lisan, di dapati terdapat 5 orang daripada mereka tidak dapat menjawab dengan betul. Apabila mereka diuji secara bertulis iaitu memadan huruf dengan gambar yang mempunyai bunyi awal dengan bunyi huruf yang berkaitan, murid yang sama juga menunjukkan mereka tidak dapat memadan dengan betul. Apabila ditanya secara lisan tentang bunyi yang terhasil daripada gabungan huruf tersebut, mereka juga tidak dapat menjawab dengan betul. Ini menunjukkan bahawa mereka belum mengenal huruf abjad. Kelemahan menguasai huruf abjad ini pada peringkat prasekolah boleh menyebabkan kesukaran yang berterusan dalam membaca dan menulis pada peringkat seterusnya. Oleh itu, penyelidik membuat keputusan untuk menjalankan intervensi kepada murid berkenaan menggunakan kaedah bermain.

Isu utama yang dibincangkan dalam kajian ini adalah mengenai penguasaan kemahiran mengenal huruf abjad dalam Bahasa Melayu di kalangan murid prasekolah. Berdasarkan hasil pemerhatian melalui senarai semak yang diperolehi daripada 25 orang kanak-kanak prasekolah, didapati bahawa 5 masih daripadanya belum menguasai kemahiran mengenal pasti huruf abjad sepenuhnya. Kekurangan dalam penguasaan huruf abjad ini perlu diatasi segera, kerana kanak-kanak yang tidak menguasai huruf akan menghadapi kesukaran dalam membentuk suku kata dan perkataan. Hal ini boleh memberi kesan negatif kepada perkembangan literasi mereka pada peringkat awal (Abdullah, 2019; Nor, 2020), dan mengakibatkan mereka tidak mencapai kemahiran membaca dan menulis dengan berkesan (Yusof, 2021).

Untuk menangani masalah ini, intervensi menggunakan aktiviti Permainan Padan Kad Abjad (PKA) telah dijalankan. Pendekatan belajar melalui bermain dipilih kerana terbukti menarik minat dan motivasi murid untuk belajar di dalam kelas prasekolah (Fong Peng & Mohd Fikri Ismail, 2020). Namun begitu, guru sering menghadapi kebuntuan untuk mencari idea baru yang menepati silibus dan sesuai dengan keupayaan murid. Kajian oleh Aliza et al. (2018) mendapati bahawa kebanyakan guru baharu tiada kepakaran dan kekurangan pengetahuan, sementara pengalaman mengajar yang singkat, perancangan yang kurang rapi, serta kebebasan yang diberikan secara keterlaluan kepada murid menyukarkan pelaksanaan pengajaran yang berkesan (Norazizah & Khairul Farhah, 2022). Tambahan pula, pendekatan tradisional dalam pengajaran huruf abjad seringkali tidak cukup interaktif dan kurang menarik minat kanak-kanak, menyebabkan mereka kurang bermotivasi untuk belajar (Rahman, 2022). Dalam konteks ini, penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dilihat sebagai satu alternatif yang berpotensi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Permainan ini bukan sahaja menyediakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyeronokkan, tetapi juga boleh disesuaikan dengan tahap perkembangan dan keperluan individu kanak-kanak. Namun demikian, keberkesanan penggunaan PKA dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad masih memerlukan sokongan bukti empirikal, terutamanya dalam konteks pendidikan prasekolah di Malaysia. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk menyelidik keberkesanan penggunaan PKA dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad di kalangan kanak-kanak prasekolah. Kajian ini juga bertujuan untuk memberikan sumbangan yang bermakna kepada guru dalam menyediakan permainan yang sesuai, sekaligus sebagai satu pendekatan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan permainan dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.

Tinjauan masalah adalah berdasarkan kepada rekod kemenjadian murid bagi item mengenal pasti huruf abjad.

Rajah 1: Analisis kemenjadian kanak-kanak prasekolah mengenal pasti huruf abjad

Bilangan kanak-kanak /peratus mengenal pasti huruf abjad	Menguasai	Sedang menguasai	Tidak menguasai			
	20	80%	5	20%	0	0%

Daripada rekod yang ditunjukkan, di dapati terdapat 5 orang (20%) murid yang sedang menguasai kemahiran mengenal pasti huruf abjad. Manakala 20 orang lagi iaitu 100% telah menguasai kemahiran mengenal pasti huruf abjad. Setelah 5 orang didapati masih tidak dapat mengenal pasti huruf abjad sepenuhnya, penyelidik telah menggunakan hasil kerja murid, senarai semak kenal huruf dan temubual tidak berstruktur untuk mendapatkan maklumat yang lebih teliti berkaitan dengan masalah yang dikaji. Daripada data senarai semak kenal huruf abjad pula, murid yang terlibat tidak dapat menyebut huruf yang ditunjuk dengan betul Berdasarkan hasil kerja murid, mereka masih tidak dapat memadan huruf dan gambar dengan betul. Daripada temubual tidak berstruktur yang dijalankan pula, mereka menyatakan bahawa mereka tidak minat belajar huruf abjad kerana merasa bosan, tidak faham dan hanya ingin bermain di dalam kelas. Oleh yang demikian, penyelidik mencadangkan aktiviti Permainan Padan Kad Abjad (PKA) sebagai intervensi untuk mereka.

OBJEKTIF

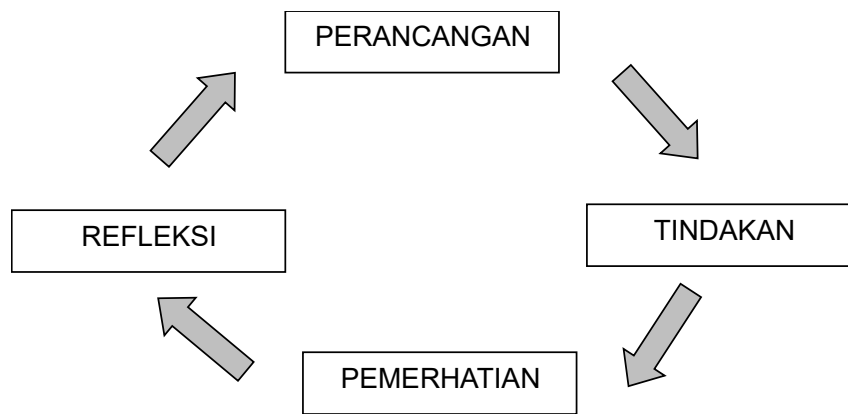
Kajian Tindakan ini adalah untuk melihat penggunaan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) iaitu secara khususnya:

- i. Mengetahui keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) bagi mengenal pasti huruf abjad dalam bacaan Bahasa Melayu di prasekolah.
- ii. Meneroka keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) bagi membunyikan huruf abjad dengan betul
- iii. Meneroka keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) bagi menarik minat kanak-kanak mempelajari huruf abjad.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tindakan yang bertujuan untuk mengatasi masalah kenal huruf abjad dengan menggunakan Permainan Padan Kad Abjad (PKA). Aktiviti yang dijalankan adalah aktiviti belajar melalui bermain. Melalui aktiviti ini, diharapkan dapat memperkukuhkan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang sesuai untuk murid prasekolah, khususnya dalam merancang dan melaksanakan strategi yang sesuai dengan tahap pencapaian mereka. Kajian ini melibatkan penggunaan ujian pra dan ujian pos untuk menilai penggunaan PKA dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad. Data yang diperoleh dari ujian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif, di mana jumlah huruf abjad yang dikenali dan peratusan huruf yang dikenali bagi setiap responden kajian diperhatikan untuk melihat perbandingan hasil ujian pra dan ujian pos.

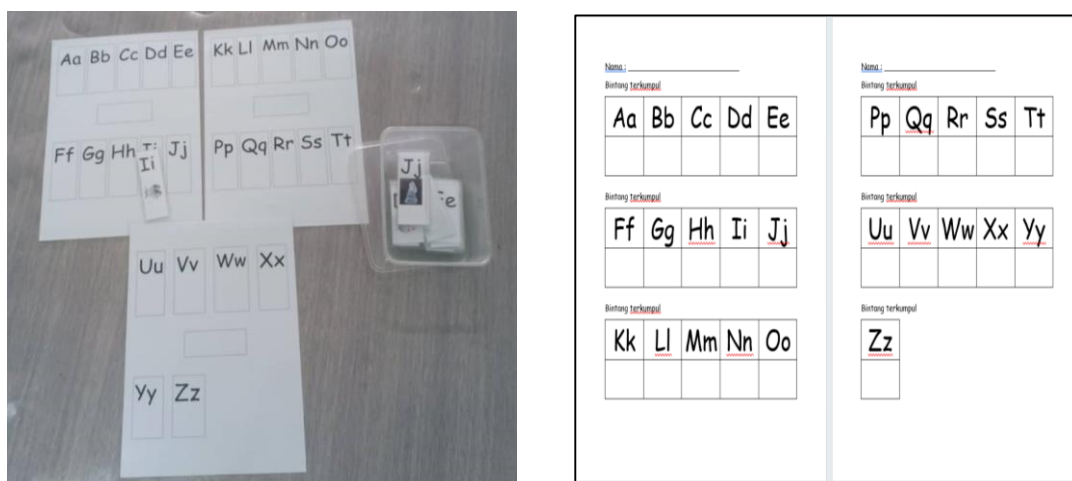
Metodologi kajian tindakan yang digunakan dalam kajian ini merujuk kepada model yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Model ini melibatkan empat fasa utama yang berulang dalam bentuk kitaran, iaitu perancangan, tindakan, pemerhatian, dan refleksi. Pendekatan ini membolehkan penilaian dan penambahbaikan berterusan terhadap intervensi yang dijalankan dalam usaha meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad di kalangan murid prasekolah.



Rajah 2: Model Kemmis dan McTaggart (1988)

Perancangan

Dalam fasa ini, penyelidik merancang intervensi yang dijalankan, iaitu penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Objektif, strategi, dan kaedah pelaksanaan PKA ditentukan. Selain itu, senarai semak untuk menilai kemahiran mengenal huruf abjad murid disediakan.



Rajah 3: Set Permainan Padan Kad Abjad (PKA) yang terdiri daripada tapak permainan, Kad huruf bergambar, kad ganjaran

Tindakan

Intervensi dilaksanakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Aktiviti intervensi dijalankan selama 3 minggu. Murid diperkenalkan dengan set permainan dan cara bermain Permainan Padan Kad Abjad (PKA). Guru memainkan peranan penting dalam memantau dan membimbing murid sepanjang aktiviti berlangsung. Aktiviti dijalankan dengan guru menunjuk cara bermain Permainan Padan Kad Abjad (PKA). Aktiviti juga dijalankan secara berpasangan yang terdiri daripada seorang murid yang perlukan intervensi dan seorang lagi yang terdiri daripada seorang kanak-kanak yang sudah mengenal huruf abjad dan bertindak sebagai rakan pembimbing. Rakan pembimbing memegang lima keping kad abjad. Kanak-kanak yang belum kenal huruf mengambil satu kad dan diminta menyebut nama dan bunyi huruf yang tertera pada kad tersebut. Jika betul, kad dimasukkan ke dalam bekas. Jika salah, kad diletakkan dalam petak yang terdapat dalam tapak huruf abjad. Proses berulang sehingga semua lima kad dikenali oleh kanak-kanak, iaitu boleh sebut nama dan bunyinya. Proses diulang untuk

kad huruf yang seterusnya. Setelah sesi permainan tamat, rekod anugerah bintang disertakan. Huruf yang berjaya disebut dengan betul akan diberikan bintang dalam rekod tersebut.

Pemerhatian

Pemerhatian sistematik dilakukan untuk mengumpul data mengenai pelaksanaan Permainan Kad Padanan Abjad (PKA) dan kemajuan kanak-kanak. Instrumen utama yang digunakan ialah senarai semak yang mengandungi item yang menilai kemahiran mengenal pasti huruf abjad murid, Lembaran hasil kerja kanak-kanak iaitu memadankan huruf dengan gambar kad yang betul dan soalan temubual tidak berstruktur bersama responden dan direkodkan.

Refleksi

Data yang dikumpul melalui dianalisis dan dibincangkan dengan guru prasekolah untuk menilai keberkesanan intervensi. Refleksi ini membantu mengenal pasti kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) serta memberikan input untuk perancangan tindakan seterusnya. Melalui pendekatan kajian tindakan ini, kajian ini bukan sahaja menilai keberkesanan penggunaan PKA dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad, tetapi juga menyediakan peluang untuk penambahbaikan berterusan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Sampel Kajian

Pemilihan sampel bagi kajian ini dilakukan melalui kaedah persampelan bertujuan, melibatkan lima orang kanak-kanak berumur 6 tahun yang bersekolah di sebuah prasekolah di Bandar Baru Bangi, Selangor. Lokasi prasekolah dipilih berdasarkan kesediaan pihak sekolah dan kepelbagaian latar belakang kanak-kanak. Kanak-kanak ini dipilih berdasarkan kriteria belum menguasai sepenuhnya kemahiran mengenalpasti huruf abjad yang dikenalpasti melalui rekod kemenangan yang disediakan oleh guru prasekolah. Rekod tersebut mengandungi maklumat terperinci tentang kemahiran akademik kanak-kanak. Guru prasekolah membantu mengenalpasti kanak-kanak yang masih lemah dalam kemahiran ini. Setelah kanak-kanak yang memenuhi kriteria dikenal pasti, persetujuan bertulis daripada ibu bapa atau penjaga mereka diperolehi. Proses ini dijalankan mengikut garis panduan etika penyelidikan yang ketat untuk memastikan kerahsiaan maklumat peribadi dan hanya digunakan untuk tujuan kajian ini sahaja. Dengan pendekatan ini, kajian dapat memastikan bahawa sampel yang dipilih adalah tepat dan sesuai untuk mencapai objektif kajian, iaitu meningkatkan kemahiran mengenalpasti huruf abjad melalui penggunaan permainan kad padanan abjad.

Instrumen Kajian

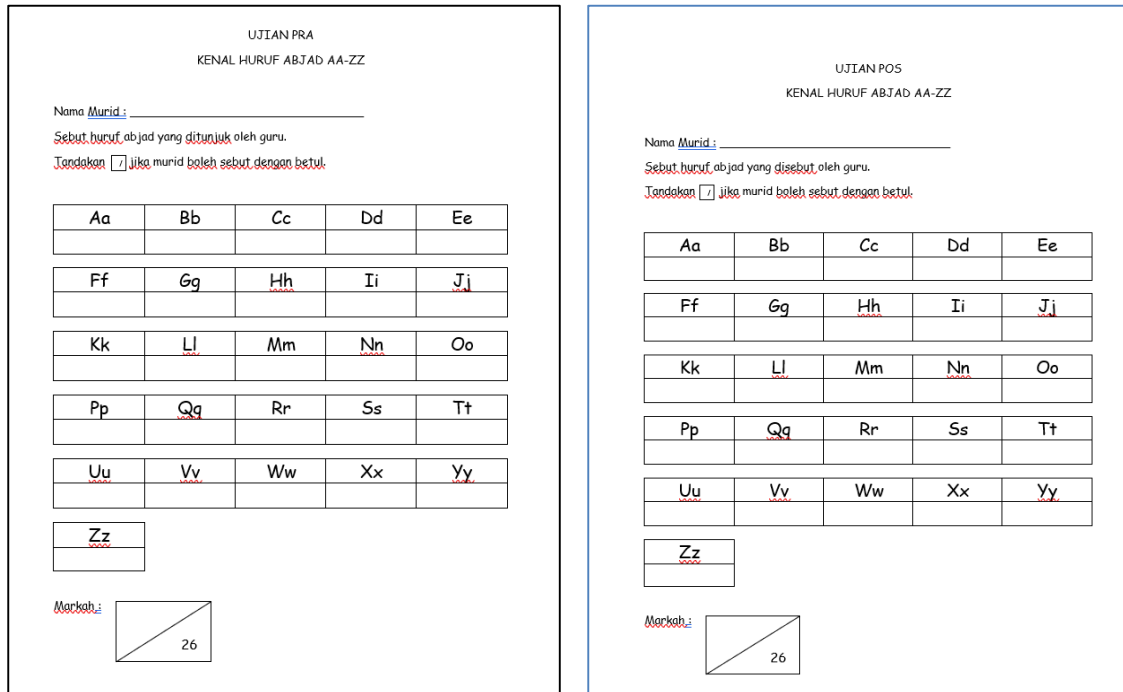
Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah senarai semak, hasil kerja murid, dan temubual yang digunakan untuk menilai kemahiran mengenal huruf abjad murid. Senarai semak ini dibangunkan berdasarkan objektif pembelajaran yang ditetapkan dan mengandungi item-item spesifik untuk menilai kemahiran mengenal huruf abjad. Data yang diperolehi melalui senarai semak ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kemajuan murid dan keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad. Item yang dinilai dalam senarai semak termasuk mengecam dan menyebut huruf abjad seperti yang terdapat dalam standard pembelajaran tunjang komunikasi bahasa Melayu, BM2.2 (KPM, 2017). Data diambil sebelum dan selepas intervensi dijalankan, dan perbandingan data ini menentukan keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA).

Senarai Semak kenal huruf abjad

Senarai semak yang digunakan dalam kajian ini mengandungi item untuk menilai kemahiran mengenal huruf abjad. Reka bentuk senarai semak ini merangkumi item-item yang menilai keupayaan murid dalam mengenal pasti dan menyebut nama dan bunyi huruf abjad. Data yang diperolehi melalui senarai

Penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam Meningkatkan Kemahiran Kenal Huruf Abjad di Prasekolah

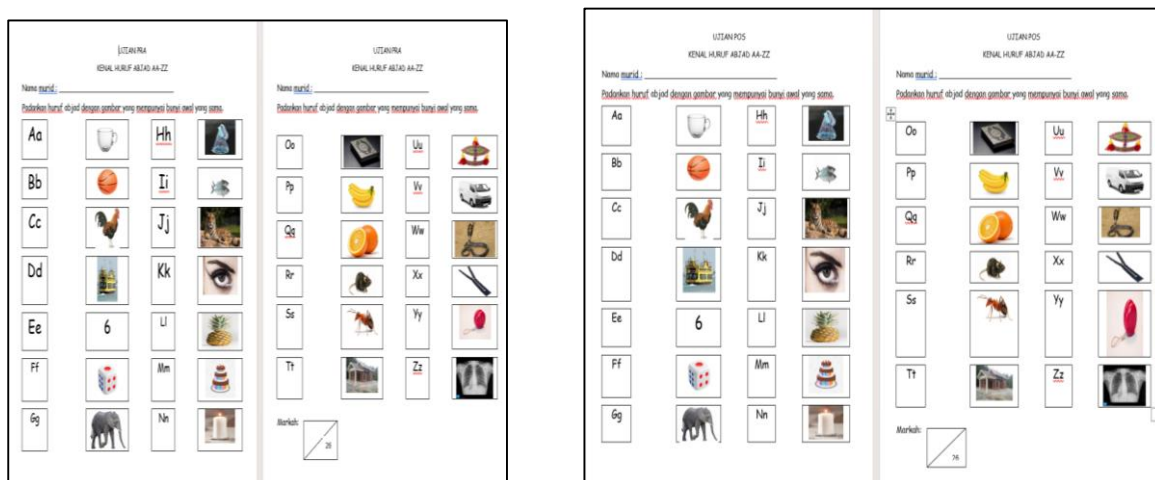
semak ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kemajuan kanak-kanak dan keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad. Senarai semak ini digunakan sebelum dan selepas intervensi untuk menentukan keberkesanan penggunaan PKA. Data yang diperolehi kemudian dianalisis secara deskriptif iaitu melihat bilangan huruf dan peratus.



Rajah 4: Senarai semak kenal huruf abjad

Hasil Kerja

Hasil kerja digunakan sebagai instrumen untuk menilai kemajuan dan keberkesanan intervensi. Hasil kerja yang digunakan berbentuk lembaran kerja yang memerlukan kanak-kanak memadankan huruf dengan gambar yang mempunyai bunyi awal yang sama dengan huruf yang ditunjukkan. Lembaran kerja ini digunakan sebelum dan selepas intervensi untuk mendapatkan data mengenai kemahiran mengenal huruf abjad mereka. Data yang diperolehi dianalisis secara deskriptif iaitu bilangan dan peratus padanan huruf dan gambar yang betul.



Rajah 5: Lembaran hasil kerja murid sebelum kajian (padankan huruf dengan gambar)

Temubual tidak berstruktur

Temubual yang tidak berstruktur dilakukan dengan responden untuk mengkaji keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) sebagai medium untuk menarik minat kanak-kanak dalam mempelajari huruf abjad. Temubual ini direkod dan dianalisis sebelum dan selepas intervensi menggunakan beberapa langkah. Sebelum permainan dilaksanakan, responden ditanya mengenai pengetahuan mereka tentang huruf, minat terhadap permainan, jenis permainan yang mereka sukai, dan faktor-faktor yang membuat mereka merasa seronok atau bosan ketika belajar huruf. Selepas permainan dilakukan, responden ditanya mengenai kegembiraan bermain, pembelajaran yang mereka dapat, kemampuan mereka dalam mengingat huruf selepas bermain, serta perasaan dan pengetahuan mereka tentang huruf setelah bermain.

Etika Penyelidikan

Sebelum menjalankan kajian di prasekolah, penyelidik menghantar surat kepada guru prasekolah untuk memohon kebenaran menjalankan kajian tersebut. Selain itu, kebenaran juga diminta daripada ibu bapa responden yang dipilih untuk menjalankan kajian tindakan ini. Mematuhi etika penyelidikan adalah tanggungjawab penyelidik, dan kegagalan mematuhi etika akan menggugat kesahan dan kebolehpercayaan kajian yang dijalankan.

Kesahan dan Kebolehpercayaan

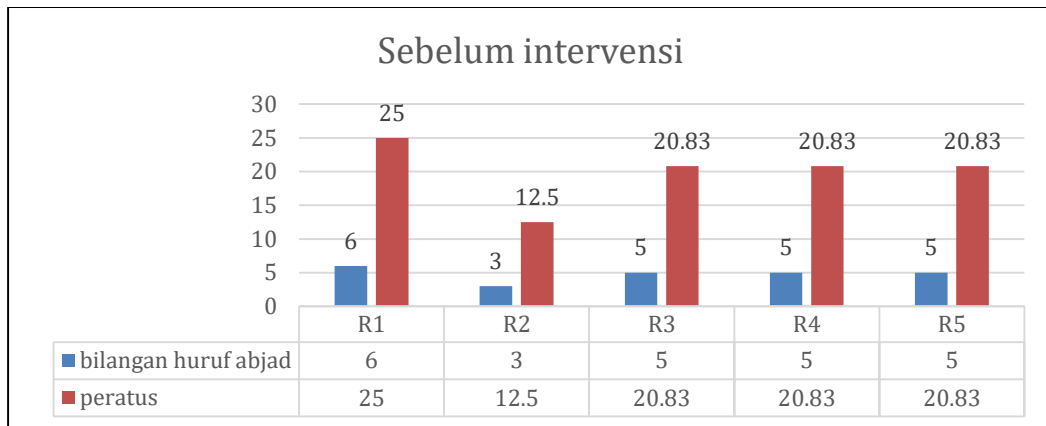
Untuk memastikan kesahihan dan kebolehpercayaan instrumen, beberapa langkah telah diambil, termasuk membangunkan instrumen berdasarkan kajian literatur yang komprehensif mengenai kemahiran mengenal huruf dan kaedah penilaian yang berkesan, serta mendapatkan semakan daripada pakar dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak untuk memastikan item-item yang relevan dan tepat. Data dikumpul sebelum dan selepas intervensi melalui ujian pra dan pasca bagi menilai ketepatan penilaian peningkatan kemahiran murid. Selain itu, instrumen telah diuji dalam satu kajian rintis untuk menguji kesahihan dan kebolehpercayaannya sebelum digunakan dalam kajian sebenar. Kajian ini menggunakan kaedah triangulasi, iaitu pengumpulan data dari lebih daripada satu sumber. Pengumpulan data dilakukan melalui hasil kerja kanak-kanak, senarai semak kenal huruf abjad dan temubual tidak berstruktur. Triangulasi data merupakan salah satu cara untuk memastikan kesahan dan kebolehpercayaan kajian.

DAPATAN KAJIAN

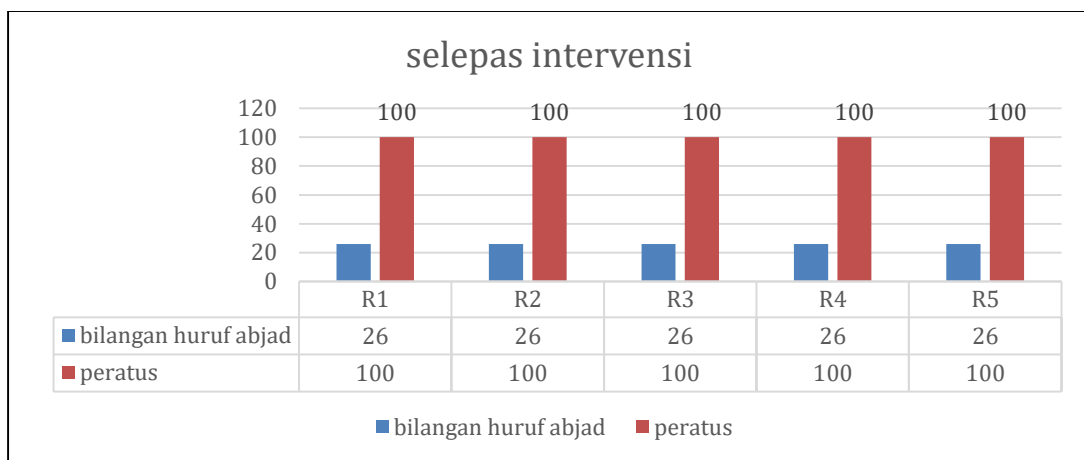
- i. Mengenal pasti keberkesanan penggunaan permainan padan kad abjad (PKA) bagi mengenal pasti huruf abjad dalam bacaan Bahasa Melayu di prasekolah.

Dapatan kajian mengenai keberkesanan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) menunjukkan peningkatan yang ketara dalam kemahiran mengenal huruf abjad di kalangan kanak-kanak prasekolah. Sebelum penggunaan permainan, peratusan huruf yang dikenalpasti oleh responden adalah rendah, dengan bilangan huruf yang dikenalpasti antara 12.5% hingga 25%. Walau bagaimanapun, selepas menggunakan Permainan Padan Kad Abjad (PKA), semua responden berjaya mengenalpasti keseluruhan 26 huruf abjad, mencapai 100% peratusan. Ini menunjukkan bahawa Permainan Padan Kad Abjad (PKA) adalah alat yang sangat berkesan dalam meningkatkan penguasaan huruf abjad. Keberkesanan ini disahkan melalui instrumen senarai semak yang digunakan untuk menilai kemahiran sebelum dan selepas penggunaan permainan. Kajian ini mencadangkan bahawa permainan padan kad abjad boleh digunakan secara meluas dalam pendidikan prasekolah untuk memperbaiki pengalaman pembelajaran kanak-kanak, dan kajian lanjut boleh dilakukan untuk menilai kesan jangka panjang serta faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi keberkesanannya.

Penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam Meningkatkan Kemahiran Kenal Huruf Abjad di Prasekolah



Rajah 6: Graf mengenal pasti huruf abjad sebelum intervensi



Rajah 7: Graf mengenal pasti huruf abjad selepas intervensi

UJIAN PRA
KENAL HURUF ABJAD AA-ZZ

Nama Murid: R1

Sebut huruf abjad yang ditunjuk oleh guru.
Tandakan jika murid boleh sebut dengan betul.

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee
/	/	/	/	/
Ff	Gg	Hh	Ii	Jj
/	/	/	/	/
Kk	Ll	Mm	Nn	Oo
/	/	/	/	/
Pp	Qq	Rr	Ss	Tt
/	/	/	/	/
Uu	Vv	Ww	Xx	Yy
/	/	/	/	/
Zz				
/				

Markah:

6	26
---	----

UJIAN POS
KENAL HURUF ABJAD AA-ZZ

Nama Murid: R1

Sebut huruf abjad yang disebut oleh guru.
Tandakan jika murid boleh sebut dengan betul.

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee
/	/	/	/	/
Ff	Gg	Hh	Ii	Jj
/	/	/	/	/
Kk	Ll	Mm	Nn	Oo
/	/	/	/	/
Pp	Qq	Rr	Ss	Tt
/	/	/	/	/
Uu	Vv	Ww	Xx	Yy
/	/	/	/	/
Zz				
/				

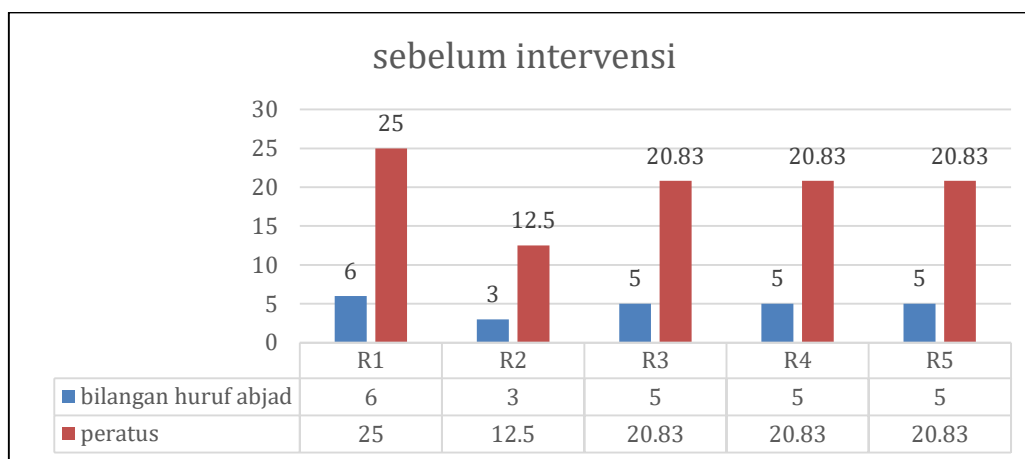
Markah:

26

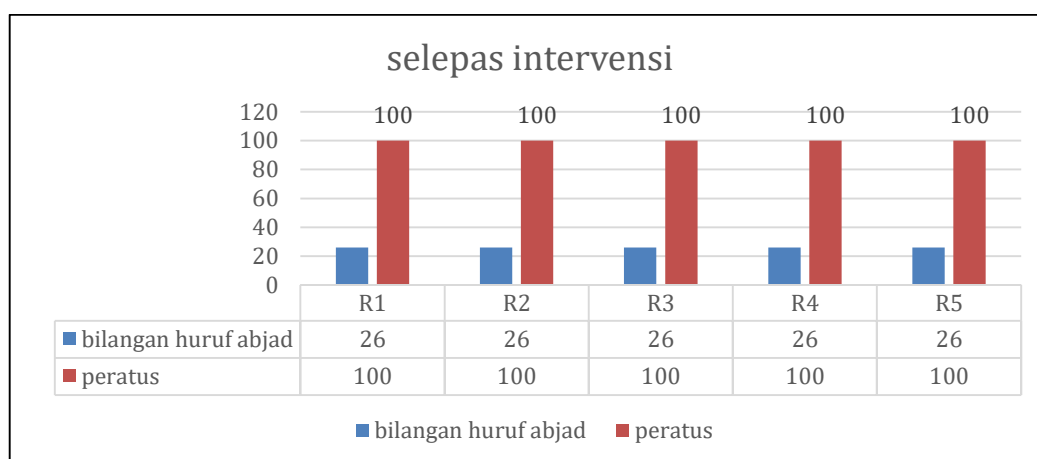
Rajah 8: Contoh rekod senarai semak bagi ujian pra dan ujian pos mengenal pasti huruf abjad

- ii. Meneroka keberkesanan penggunaan permainan padan kad abjad (PKA) bagi menyebut dan membunyikan huruf abjad dengan betul.

Dapatan kajian mengenai keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam membunyikan huruf abjad dengan betul menunjukkan hasil yang sangat positif. Dalam ujian pra, bilangan huruf yang dibunyikan dengan betul oleh responden adalah rendah, dengan peratusan antara 12.5% hingga 25%. Selepas penggunaan permainan PKA, semua responden berjaya membunyikan kesemua 26 huruf abjad dengan betul, mencapai 100% peratusan. Ini menunjukkan bahawa Permainan Padan Kad Abjad (PKA) berkesan dalam meningkatkan kemahiran kanak-kanak prasekolah dalam membunyikan huruf abjad dengan tepat. Instrumen lembaran kerja, yang melibatkan pepadanan huruf abjad dengan gambar, telah digunakan untuk menilai kemahiran ini sebelum dan selepas penggunaan permainan. Peningkatan yang ketara dalam bilangan huruf yang dibunyikan dengan betul mengesahkan keberkesanan permainan ini dalam memperbaiki kemahiran fonetik kanak-kanak. Kajian ini menunjukkan bahawa Permainan Padan Kad Abjad (PKA) bukan sahaja memudahkan pengenalan huruf tetapi juga meningkatkan kemampuan kanak-kanak untuk membunyikan huruf dengan betul, dan ia mencadangkan kajian lanjut untuk mengkaji impak jangka panjang serta aspek-aspek lain yang mungkin mempengaruhi hasil pembelajaran.



Rajah 9: Graf memadan huruf abjad dengan gambar sebelum intervensi



Rajah 10: Graf memadan huruf abjad dengan gambar selepas intervensi

Penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam Meningkatkan Kemahiran Kenal Huruf Abjad di Prasekolah



Rajah 11: Contoh hasil kerja responden bagi kemahiran memadan huruf dengan gambar

- iii. Meneroka keberkesanan penggunaan permainan padan kad abjad (PKA) bagi menarik minat kanak-kanak mempelajari huruf abjad.

Hasil analisis temubual sebelum intervensi mendapati responden kajian dapat menyebut dan mengenali huruf tertentu. Dalam aspek permainan, minat mereka adalah tinggi, dengan kesemua kanak-kanak menyukai pelbagai jenis permainan. Apabila ditanya mengenai faktor yang membuat mereka seronok atau bosan semasa belajar huruf, kanak-kanak menunjukkan bahawa mereka seronok apabila pembelajaran melibatkan aktiviti interaktif seperti bermain. Sebaliknya, mereka merasa bosan apabila pembelajaran terlalu berpusat pada aktiviti menulis dan mendengar tanpa elemen menarik. Analisis ini menunjukkan bahawa untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran huruf, penting untuk menyertakan elemen permainan dan aktiviti interaktif yang menyeronokkan, serta menggunakan pelbagai medium seperti lagu, video, gambar, dan permainan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Hasil analisis temubual selepas intervensi mendapati responden menunjukkan permainan yang dijalankan sangat menyeronokkan. Dari segi pembelajaran, kanak-kanak melaporkan bahawa permainan ini membantu mereka belajar dan mengingati huruf dengan mudah. Mereka merasakan bahawa pengalaman yang menyeronokkan dan berulang meningkatkan keyakinan mereka dalam mengenal huruf. Kebanyakan kanak-kanak mengakui permainan ini memudahkan mereka menguasai huruf dan berasa lebih puas dan gembira selepas bermain. Secara keseluruhannya, permainan interaktif memberi impak positif kepada kemahiran membaca awal kanak-kanak dan keyakinan dalam mengenal huruf.

PERBINCANGAN

Kemahiran mengenal huruf abjad adalah asas penting dalam perkembangan literasi awal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Kajian ini mengkaji tentang keberkesanan penggunaan Permainan Padan Kad Abjad (PKA) dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf abjad, membunyikan huruf abjad serta menarik minat kanak-kanak dalam pembelajaran huruf abjad di prasekolah. Data ujian pra dan ujian pos menunjukkan peningkatan yang sangat ketara dengan semua murid berjaya mengenal pasti 26 huruf abjad selepas intervensi. Permainan Padan Kad Abjad (PKA) juga terbukti berkesan dalam meningkatkan kemahiran membunyikan huruf dengan betul. Semua murid mencapai 100% ketepatan selepas penggunaan permainan ini. Data daripada hasil kajian ini menunjukkan bahawa Permainan Padan Kad Abjad (PKA) ini juga secara langsung membantu dalam pembelajaran fonetik.

Daripada analisis temubual yang dijalankan pula menunjukkan perubahan yang signifikan dalam minat dan sikap kanak-kanak terhadap pembelajaran huruf abjad berbanding sebelum intervensi iaitu kanak-kanak kurang minat dan bermotivasi dalam pembelajaran. Penemuan ini selari dengan kajian-kajian terdahulu yang menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan boleh meningkatkan minat dan motivasi kanak-kanak dalam pembelajaran. Menurut Azahari dan Rahimi (2022), pendekatan pembelajaran yang melibatkan elemen interaktif dan menyeronokkan dapat menarik minat pelajar dan meningkatkan pencapaian mereka dalam pembelajaran literasi awal. Dewi et al. (2022) juga mendapati bahawa aktiviti bermain dapat membantu kanak-kanak mengenal huruf dengan lebih berkesan

IMPLIKASI

Kajian yang dijalankan ini memberi implikasi terhadap pedagogi pendidikan awal kanak-kanak khususnya dalam pembelajaran mengenal huruf. Bukti keberkesanan penggunaan permainan padan kad abjad (PKA) bukan sahaja meningkatkan kemahiran kognitif tetapi juga menggalakkan minat belajar. Pendekatan bermain yang dijalankan sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil kajian ini turut memberikan implikasi terhadap reka bentuk kurikulum, strategi pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga membantu guru melibatkan kanak-kanak dalam pembelajaran secara aktif. Penerapan aktiviti permainan seperti PKA boleh dijadikan model untuk melaksanakan pendekatan lain dalam pengajaran literasi awal dan kemahiran lain di peringkat prasekolah.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, kajian ini mencadangkan bahawa Permainan Padan Kad Abjad (PKA) adalah alat yang berkesan dalam meningkatkan kemahiran kenal huruf abjad dalam kalangan kanak-kanak prasekolah dan diharapkan dapat digunakan secara meluas dalam pendidikan awal kanak-kanak. Kajian lanjut yang dicadangkan adalah meneroka kesan jangka panjang dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi keberkesananannya dalam konteks pendidikan awal.

RUJUKAN

- Azahari, N. S., & Rahimi, N. M. (2022). Blended-learning as a new norm approach of learning. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 186–196.
- Dewi, R., Musi, M. A., & Syahriah, A. (2022). Meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui kegiatan bermain plastisin. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 215. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.27183>
- Janius, N., Mohd Ishar, M. I., Yusof, Y., Bang, P., Sid, R., & Wong, G. (2023). Belajar sambil bermain di dalam kelas pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(4), e002248. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i4.2248>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge and Kegan Paul.
- Kamaruddin, Z., & Mohamed, S. (2019). Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. Dalam *e-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan 2019*. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)*. Semakan.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Norlela, A., & Shamsudin, O. (2020). Penggunaan kaedah didik hiburan dalam pengajaran kemahiran membaca guru Bahasa Melayu sekolah rendah. *International Journal of Education and Training (InjET)*, 6(2).
- Saputra, M. A., & Wijayanti, R. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vokal melalui media bola huruf pada anak usia 3-4 tahun. *EDUKIDS: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 145-153.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological process*. Harvard College.
- Zaharah Kamaruddin, & Suziyani Mohamed. (2019). Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. Dalam *e-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan 2019*. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.