



PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN

SIDANG AKADEMIK 21/22

SEMESTER II

PGT 303- PENGANTAR PENYELIDIKAN DAN KAJIAN TINDAKAN SLOT

TUTORIAL: SELASA (12PM-1PM)

**TAJUK : MASALAH MEMBACA DAN MENGEJA DALAM KALANGAN
PELAJAR DISLEKSIA**

DISEDIAKAN OLEH :

NAMA AHLI KUMPULAN	NO MATRIK
1)ANDI ARNAISAH BINTI ANDI ARNIS	148634
2)SITI AISYAH FAIQAH BINTI AMIZAN	145911
3)NUR EFFA SHAFIZA BINTI SHAMSUDIN	145566
4)CHRISALYN BULAN CHRISTOPHER	145719

DISEDIAKAN UNTUK: PM DR. ASWATI HAMZAH

TARIKH PENGHANTARAN: 19 JULAI 2022

ISI KANDUNGAN			MUKA SURAT
1.0	BAB 1	PENGENALAN	
	1.1	Pengenalan	3
	1.2	Latar Belakang Kajian	4-5
	1.3	Pernyataan Masalah Kajian Dan Persoalan Kajian	5
	1.4	Tujuan Dan Objektif Kajian	6
2.0	BAB 2	SOROTAN KAJIAN	
	2.1	Pengenalan	7-9
	2.2	Sorotan Kajian 1: Teaching Vocabulary By Using Crossword Puzzle	10
	2.3	Sorotan Kajian 2: The Effect Of Crossword Puzzle Games In Reading And Writing Ability Toward Dyslexia And Dysgraphia Students In Elementary School	11
	2.4	Kerangka Teori	
		2.4.1 Teori Perkembangan Kognitif	12-14
		2.4.2 Teori Pembelajaran Konstruktivisme Vygotsky	14-16
3.0	BAB 3	METADOLOGI KAJIAN	
	3.1	Intervensi	16-20
	3.2	Pengenalan	20-21
	3.3	Persampelan/ Kumpulan Sasaran	22
	3.4	Kaedah Mengumpul Data	22-25
	3.5	Instrumen Yang Akan Digunakan Dalam Kajian	
		3.5.1 Borang Soal Selidik	25
		3.5.2 Pemerhatian	26
		3.5.3 Senarai Semak	26-27
	3.6	Kaedah Analisis Data	27-28

	3.7	Kesignifikan (Kepentingan) Kajian	29-30
	3.8	Jadual Pelaksanaan Kajian	30-37
4.0		RUMUSAN	38
5.0		BIBLIOGRAFI	39-40
6.0		APPENDIX/ LAMPIRAN	41-75

1.0 BAB 1

1.1 PENGENALAN

Dalam laporan ini, beberapa perkara akan dibincangkan dalam kajian yang dibuat oleh para pengkaji. Antara perkara yang akan diperincikan ialah latar belakang kajian, masalah kajian, sorotan kajian, metodologi yang digunakan dalam kajian ini serta rujukan untuk membuktikan kesahihan kajian ini dilakukan. Dalam pengenalan ini, pengkaji akan menerangkan tentang masalah sosial yang dihadapi oleh kanak-kanak disleksia dengan menggunakan kaedah pengajaran berpusatkan bahan dan murid iaitu menggunakan permainan papan dengan huruf (crossword). Objektif kajian ini adalah untuk mengkaji keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (pdp) dengan menggunakan pendekatan berasaskan murid dan aktiviti. Objektif kedua adalah untuk meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja dalam kalangan murid disleksia dengan menggunakan permainan papan dengan huruf serta untuk mengkaji keberhasilan penggunaan papan dengan huruf (crossword) terhadap pelajar disleksia. Daripada objektif kajian ini, wujud pula persoalan kajian yang akan dibina dan harus dicapai oleh para pengkaji. Di akhir kajian ini pengkaji akan memperincikan segala perkara yang dibincangkan dan kesan kajian ini. Pengkaji mendapati bahawa masalah sosial murid disleksia ini dapat dibantu dengan menggunakan intervensi permainan papan dengan huruf.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Disleksia merupakan masalah dalam pembelajaran. Disleksia adalah masalah kurang kemampuan dari segi pembelajaran menyebabkan mereka bermasalah untuk membaca, mengeja dan memahami. Ia bukan masalah intelektual kerana dari segi IQ mereka bijak tetapi ketidakupayaan membezakan huruf, nombor, menterjemahkan bunyi dan visual dalam penulisan menyebabkan mereka gagal untuk belajar. Disleksia sebenarnya berpunca daripada perbezaan otak memproses bahasa penulisan dengan bahasa pertuturan. Dipercayai sistem neurologi yang tidak berfungsi dengan betul menyebabkan gangguan pada struktur otak. Kanak-kanak disleksia mempunyai masalah menguasai tugas sekolah walaupun mereka telah berusaha bersungguh-sungguh. Mereka juga mempunyai keupayaan intelek yang normal dan telah mendapat ransangan dan pembelajaran yang mencukupi. Masalah asasnya adalah perbezaan cara otak berfungsi dalam menghubungkan simbol visual dengan bunyi. Mereka mungkin mengalami kesukaran membaca, menulis, memahami, mengeja dan mengira.

Menurut Mercer 1997 & Smith 1999 disleksia ialah kesukaran atau ketidakupayaan menguasai kemahiran membaca oleh seseorang individu walaupun telah menerima pendidikan yang mencukupi. Kanak-kanak disleksia sering ditemui mempunyai masalah dalam bacaan dan akibatnya akan ditempatkan bagi mengikuti pendidikan di Kelas Pemulihan Khas atau Pendidikan Khas Bermasalah Pembelajaran. Kanak-kanak disleksia yang menghadapi kesukaran memahami, mengingat dan mengikuti arahan yang diberikan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan kesilapan semasa membaca huruf, perkataan atau nombor (bacaan terbalik), tidak dapat membezakan nombor 15 dengan 51, perkataan 'was' menjadi 'saw', huruf 'b' menjadi 'd'.

Intervensi perlu dijalankan sejak awal bagi membantu menggalakkan dan meningkatkan perkembangan murid. Menggunakan strategi berpusatkan murid dan berpusatkan aktiviti dalam mengajar murid disleksia membaca dan mengeja. Contohnya, permainan papan dengan huruf iaitu permainan sahiba (scrabble), silang kata (crossword), dan magnet huruf (magnetic letter) yang dapat menjadikan murid disleksia bekerja dengan pasangan, boleh membuat pilihan bahan aktiviti dan aktiviti bersifat interaktif.

1.3 PERNYATAAN MASALAH KAJIAN DAN PERSOALAN KAJIAN

Masalah dalam kajian ini adalah pelajar tidak dapat membezakan antara huruf, menyebabkan mereka mengalami kesukaran dalam membaca perkataan terutamanya dalam ayat yang panjang. Kelemahan dalam membaca memberikan kesan yang sangat mendalam kepada murid disleksia. Kelemahan dalam membaca menyebabkan mereka ketinggalan dan tidak dapat mengolah sesuatu maklumat melalui pembacaan. Hal ini menyebabkan mereka kurang dalam penggunaan sistem kognitif pada tahap maksimum. Kemahiran membaca adalah sangat penting untuk masa depan murid serta untuk menjadi masyarakat yang berfungsi. Jadi dengan menjalankan intervensi, ia dapat membantu murid disleksia untuk lebih fokus dan menguasai kemahiran membaca.

Oleh itu, pengkaji ingin menggunakan pendekatan pengajaran berasaskan murid dan aktiviti dalam mengajar pelajar disleksia membaca dan mengeja. Jadi, pengkaji memilih penggunaan permainan papan dengan huruf (crossword) dalam membantu pelajar disleksia yang tidak dapat membezakan huruf dengan betul. Penekanan akan diberikan dari aspek fonologi iaitu sistem bunyi bahasa dan perbendaharaan kata.

1.4 TUJUAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dilakukan adalah untuk mengenalpasti masalah kemahiran membaca dan mengeja dalam kalangan murid disleksia dan membuat intervensi bagi permasalahan tersebut. Intervensi merupakan usaha dalam meningkatkan perkembangan murid. Intervensi yang pengkaji pilih ialah permainan papan dengan huruf atau lebih dikenali sebagai crossword. Penggunaan intervensi yang pengkaji pilih ini boleh diselarikan dengan objektif kajian. Objektif kajian ini adalah untuk mengkaji keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (pdp) dengan menggunakan pendekatan berpusatkan murid dan pendekatan berpusatkan aktiviti, Hal ini kerana kajian lepas telah menggunakan pendekatan berpusatkan guru. Namun, pendekatan tersebut kurang berhasil kerana guru tidak dapat mengetahui tahap penguasaan murid dan tidak dapat mengenalpasti murid yang mempunyai masalah membaca dan mengeja.

Selain itu, objektif kajian yang dilakukan oleh pengkaji adalah untuk meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja dalam kalangan murid disleksia dengan menggunakan permainan papan dengan huruf. Terdapat satu kajian iaitu “Teaching Vocabulary by using Crossword Puzzle” yang menyatakan bahawa penggunaan papan dengan huruf mampu menambahkan perbendaharaan kata. Jadi, pengkaji memilih papan dengan huruf ini untuk membantu murid bermasalah membaca dan mengeja.

Di samping itu, objektif kajian yang berikutnya adalah untuk mengkaji keberhasilan penggunaan permainan papan dengan huruf (crossword) terhadap murid disleksia. Hal ini demikian kerana murid boleh belajar mengeja dan kesilapan seperti tertinggal huruf dalam sesuatu perkataan tidak berlaku kerana mereka boleh belajar sambil bermain permainan papan dengan huruf ini.

2.0 BAB 2 (SOROTAN KAJIAN)

2.1 PENGENALAN

Menurut Persatuan Disleksia Antarabangsa (International Dyslexia Association) (2012), disleksia merujuk kepada aspek kesukaran membaca. Namun tanpa kita sedar, golongan disleksia ini sebenarnya mempunyai pelbagai keistimewaan termasuklah kepintaran dan kecerdasan dalam perkara lain. Ini disebabkan otak setiap individu dalam usaha pemrosesan maklumat berbeza terutamanya berkenaan bunyi, simbol dan makna. (Nurul Farhanah & Mohd Jasmy, 2018). Ini disokong daripada kajian Zaliza, Mahfuzah & Ahmad (2014), yang mana kira-kira 3-5% daripada kanak-kanak yang bersekolah menghadapi masalah disleksia dikategorikan mempunyai kepintaran yang normal iaitu mereka hanya mempunyai kesukaran sama ada dari segi membaca, menulis atau mempelajari bahasa-bahasa lain, membuat kira-kira atau mengingati sesuatu secara keseluruhan dan hanya mengingati sebahagian sahaja.

Seterusnya mengikut Zaliza, Mahfuzah dan Ahmad (2014), kesedaran masyarakat mengenai sindrom disleksia tidak begitu tinggi berikutan kurangnya pengetahuan mengenai sindrom ini. Terdapat banyak ciri kanak-kanak bermasalah pembelajaran disleksia. Benton dan Pearls (1996) mencirikan masalah pembelajaran disleksia kepada enam ciri yang dapat membantu masyarakat mengenalpasti kanak-kanak disleksia. Antaranya adalah 1) kesukaran belajar bahasa di mana kanak-kanak ini sering kurangkan atau menambah huruf konsonan atau vokal ketika membaca. 2) Mereka tidak menulis dengan lancar dan tepat di mana sukar untuk menyalin semula tulisan daripada bahan bercetak Contohnya huruf b dan d, s dan 5 serta menulis perkataan seperti masam menjadi ma5am. 3) Kanak-kanak disleksia juga tidak lancar ketika membaca bahan

bercetak kerana sering keliru pada huruf dan angka yang mempunyai rupa yang hampir sama. Mereka mempunyai ketidakseimbangan kebolehan intelektual dan sering keliru dalam menyampaikan sesuatu seperti bawah disebut atas, kanan disebut kiri. Malah, mereka juga sering keliru dengan bahasa Melayu dan Inggeris seperti *jem-jam*. 5) Mata juga menjadi penat apabila tertumpu kepada tulisan. 6) Daya tumpuan kanak-kaank terhad dan singkat dalam melaksanakan sesuatu tugas.

Terdapat tiga jenis disleksia yang utama iaitu disleksia visual, auditori dan visual. Disleksia visual ialah seorang murid dapat mengenal huruf tetapi membunyikannya secara terbalik dan bermasalah dalam membatangkan suku kata menjadi satu perkataan. Manakala, disleksia jenis auditori pula, murid tidak dapat mengeja perkataan secara betul, menggantikan dengan huruf lain dan menambah bunyi lain pada sesuatu sebutan. Bahkan, disleksia jenis visual dan auditori pula ialah murid yang mengalami kedua-dua masalah tersebut. Kebiasaannya, murid disleksia akan mengalami kesalahan dan kekeliruan dalam menyembunyikan huruf yang bentuknya hampir sama, kesukaran dalam memahami dan menyebut susunan kata, ayat dan intonasi secara betul.

Disleksia ini terdiri dalam golongan Pendidikan Khas di bawah masalah pembelajaran kerana gangguan otak yang bercelaru yang memberi masalah kepada kanak tersebut dalam aktiviti pembelajaran di sekolah. Pendidikan Khas ini satu program yang dibentuk untuk memenuhi keperluan pendidikan murid berkeperluan khas. Program pendidikan khas bermasalah pembelajaran adalah untuk murid-murid yang mempunyai masalah dalam pembelajarannya. Contoh masalah yang dihadapi oleh murid disleksia adalah Membaca. Kemahiran membaca merupakan keupayaan dalam mengecam bentuk visual dan menghubungkan antara bentuk dengan bunyi berdasarkan pengalaman dan berupaya untuk mentafsirkan maksudnya. Malah, kemahiran menulis pula menjadi suatu budaya intelek yang saling melengkapi antara membaca dan menulis.

Keupayaan kedua-dua kemahiran ini menjadi asas kepada proses pengajaran dan pembelajaran yang efektif dalam kepelbagaian ilmu dan bidang di sekolah.

Oleh itu, seseorang murid disleksia yang mengalami masalah dalam menguasai kemahiran membaca dan menulis ini akan merasa lemah dan tidak berminat dalam mata pelajaran. Antara permasalahannya ialah kekeliruan dalam mengenal pasti huruf, tidak membunyikan perkataan dengan betul dan tepat, tidak dapat menyebut perkataan sebagaimana yang dieja atau gagal membunyikannya. Masalah ini boleh menimbulkan pola bacaan yang merangkak-rangkak sehingga menjadikan mereka sukar untuk memahami maklumat dan makna bahan bacaan tersebut (Abdul Rasid Jamian, 2011). Tambahan pula, seorang murid yang tidak boleh menguasai kemahiran membaca akan mengalami masalah dalam kemahiran lisan seperti keliru untuk membunyikan huruf yang seakan sama bentuknya dari segi ejaan atau nama. Hal ini boleh diekspresi melalui tulisan mereka.

2.2 SOROTAN KAJIAN 1 : Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle

Berdasarkan kajian “Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle”, pengkaji menyatakan bahawa adalah penting untuk memahami maksud bagi setiap perbendaharaan kata dan memahami penggunaannya dalam konteks yang sesuai supaya dapat berkomunikasi dengan mudah. Hal ini kerana kita telah mempunyai banyak kosa kata dan dapat menggunakannya mengikut konteks yang sesuai. Oleh itu, pengkaji menyatakan bahawa adalah penting untuk membantu pelajar menguasai perbendaharaan kata dengan mudah iaitu melalui cara mengaplikasikan permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Pengkaji telah memilih teka silang kata untuk mengajar kosa kata. Menurut Webster dalam Tino (2011) teka silang kata ialah susunan petak bernombor untuk diisi dengan perkataan, di mana satu huruf adalah untuk setiap petak supaya huruf yang terdapat dalam perkataan diletakkan secara mendatar biasanya juga sebahagian daripada perkataan yang diletakkan secara menegak, dan sinonim dan takrifan bernombor adalah diberikan sebagai petunjuk untuk perkataan. Selain itu, Njoroge, Ndung’u dan Ganthigia (2013: 313-321) mentakrifkan bahawa teka silang kata ialah permainan yang menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik dan lucu, dan juga memberi banyak peluang untuk murid membuat latihan dan mengulang pola ayat dan kosa kata. Pengkaji dalam artikel ini juga menyatakan bahawa teka silang kata ialah alat pengajaran terminologi, definisi, ejaan yang berkesan dan menggandingkan konsep utama dengan nama yang berkaitan, menghasilkan pengejalan yang lebih besar dan hafalan fakta (Hadfield, 2004: 89).

Oleh itu, pengkaji menggunakan artikel ini sebagai rujukan untuk kajian yang bakal dilakukan. Hal ini kerana pengajaran perbendaharaan kata Bahasa Inggeris adalah lebih kurang sama dengan pengajaran perbendaharaan kata bagi Bahasa Melayu. Pengkaji ingin menggunakan papan dengan huruf dalam mengajar membaca dan mengeja bagi pelajar disleksia.

2.3 SOROTAN KAJIAN 2 : The Effect of Crossword Puzzle Games in Reading and Writing Ability Toward Dyslexia and Dysgraphia Students in Elementary School

Berdasarkan kajian “The effect of crossword puzzle games in reading and writing ability toward dyslexia and dysgraphia students in elementary school”, pengkaji menyatakan bahawa psikologi juga memainkan peranan penting dalam meningkatkan perbendaharaan kata individu. Hal ini kerana murid mungkin mengalami dyslexia dan disgrafia kerana mereka tidak mampu menggabung dan menghuraikan perbendaharaan kata di dalam minda mereka. Jadi perkara ini mendorong mereka untuk sukar memahami bahasa dan menterjemah dalam bentuk tulisan mahupun perkataan. Oleh itu, pengkaji menyatakan bahawa adalah penting untuk membantu pelajar menguasai perbendaharaan kata dengan mudah iaitu melalui cara mengaplikasikan permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Pengkaji telah memilih teka silang kata dimana teka silang kata adalah penambahbaikan dari kajian Varia dan Nurul (2013) yang berfokus pada *scrabble* untuk meningkatkan kemahiran membaca. Kajian yang dibuat juga terbahagi kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan eksperimen (EG) dan kumpulan kontrol (CG). Pengkaji ini juga menambah pengajaran dan pembelajaran di dalam permainan teka silang kata ini.

Oleh itu, pengkaji menggunakan artikel ini sebagai rujukan untuk kajian yang bakal dilakukan. Hal ini kerana artikel ini menyatakan kesan penggunaan teka silang kata bagi kumpulan sasaran pengkaji iaitu disleksia. Jadi melalui artikel ini, pengkaji akan dapat membuat penambahbaikan.

2.4 KERANGKA TEORI

2.4.1 TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF

Jean Piaget telah mengemukakan satu teori iaitu Teori Perkembangan Kognitif. Beliau mengatakan bahawa tiap-tiap kanak-kanak mempunyai corak perkembangan mereka yang tersendiri. Oleh hal yang demikian, setiap peringkat umur kanak-kanak itu bukan sahaja berlainan peringkat kebolehan mereka tetapi juga berlainan kecepatan perkembangan kognitif mereka. Piaget berpendapat bahawa perkembangan kognitif itu berlaku dengan berperingkat-peringkat dan peringkat yang lebih awal adalah penting bagi perkembangan peringkat yang berikutnya kerana peringkat yang lebih awal itu menjadi asas bagi memperkembangkan peringkat yang berikutnya.

Terdapat empat tahap bagi perkembangan mental. Tahap yang pertama ialah tahap sensori motor atau deria motor. Ia adalah fasa pertama dalam pembangunan kognitif, iaitu berlaku sejak bayi lahir hingga umurnya dua tahun. Pada tahap ini, kanak-kanak akan memperoleh pengetahuan dari interaksi fizikal dengan persekitaran yang segera. Kebolehan deria motornya berkembang dari semasa ke semasa. Bayi tersebut mempelajari tentang dirinya dengan menggunakan sensori motornya dengan melihat, menyentuh, dan mendengar di sekelilingnya kemudian meniru. Kebolehan untuk meniru tingkah laku dikenali sebagai pembelajaran melalui pemerhatian (observational learning).

Tahap yang kedua adalah tahap Pra Operasi. Ia adalah fasa kedua dalam pembangunan kognitif, iaitu berlaku sejak kanak-kanak berumur dua tahun hingga tujuh tahun. Menurut Piaget, perkara penting dalam perkembangan pada tahap ini adalah penggunaan bahasa. Kanak-kanak yang berada pada tahap ini mula menggunakan simbol di dalam permainan. Sebagai contoh,

kanak-kanak mengandaikan buku sebagai kereta mainan apabila ditolak di atas lantai, ianya bergerak seperti kereta mainan. Akan tetapi, pemikiran kanak-kanak masih berada dalam kualiti yang rendah berbanding orang dewasa. Hal ini kerana kanak-kanak pada tahap ini masih mempunyai pemikiran yang belum matang. Pada tahap ini, kanak-kanak berfikir secara egosentrik iaitu mereka melihat secara keseluruhannya itu hanya mengikut perspektif mereka sahaja.

Tahap yang ketiga adalah tahap Operasi Konkrit. Ia adalah fasa ketiga dalam pembangunan kognitif, iaitu berlaku sejak kanak-kanak berumur tujuh tahun hingga sebelas tahun. Pada tahap ini, kanak-kanak tidak lagi berfikir secara egosentrik seperti yang berlaku pada tahap kedua iaitu tahap praoperasi. Perasaan ingin tahu menjadikan kanak-kanak pada tahap ini akan gemar bertanyakan sesuatu yang menarik minat mereka kepada orang yang lebih dewasa seperti ibu bapa, abang dan kakak. Apabila mereka mengajukan soalan kepada orang lain, ini bermaksud bahawa kanak-kanak mula menerima pendapat orang lain kerana semangat inkuirinya berkembang. Mereka juga akan mula bermain dan bergaul dengan rakan-rakannya yang lain kerana pada tahap ini, kebiasaannya ibu bapa sudah mula menghantar mereka ke sekolah. Jadi, mereka mudahlah untuk bergaul dan memperoleh perkara yang baharu.

Tahap yang keempat adalah tahap Operasi Formal. Ia adalah fasa keempat dalam pembangunan kognitif, iaitu berlaku sejak kanak-kanak berumur sebelas tahun hingga lima belas tahun. Pada peringkat ini, kanak-kanak berkebolehan untuk memikirkan pertimbangan bagi sesuatu masalah. Mereka berupaya untuk berfikir secara abstrak. Justeru itu, mereka boleh menyelesaikan masalah kompleks dan berbentuk hipotetikal yang melibatkan operasi abstrak. Sebagai contoh, baju yang mereka pakai itu terkoyak, mereka boleh mempertimbangkan cara

penyelesaiannya sama ada dengan menjahit bahagian yang koyak, atau mengganti baju yang lain untuk dipakai olehnya.

Secara keseluruhannya, teori perkembangan kognitif ini boleh diaplikasikan dalam membuat intervensi murid disleksia dengan menggunakan permainan papan dengan huruf. Hal ini demikian kerana murid menggunakan kemahiran berfikir semasa bermain permainan tersebut. Piaget menyatakan bahawa proses perkembangan kognitif kanak-kanak disleksia menjadi lebih sempurna menerusi tiga kebolehan asas yang berlaku iaitu (1) perkembangan kebolehan mental kanak-kanak untuk melakukan tingkah laku yang ketara seperti mengeja, (2) melalui latihan yang diulang-ulang seperti bermain permainan papan dengan huruf berulang kali sehingga boleh memahami perkara yang perlu mereka lakukan dari satu langkah ke langkah yang lain serta (3) hal-hal umum yang betul-betul difahami oleh murid bagi mewujudkan sesuatu pengukuhan tingkah laku.

2.4.2 TEORI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME VYGOTSKY

Konstruktivisme ialah satu teori pembelajaran yang melihat murid sebagai pembina maklumat atau pengetahuan dan bukannya sebagai penerima pengetahuan. Menurut Lev Vygotsky, teori pembelajaran sosial konstruktivisme adalah satu teori yang berkisar mengenai perkembangan konsep di mana pada peringkat kanak-kanak sesuatu perkara itu berkembang secara sistematik, logik serta rasional dengan bantuan dan bimbingan verbal orang lain. Vygotsky juga turut memperkenalkan satu lagi idea penting iaitu “The Zone of Proximal Development atau dalam bahasa melayunya adalah zon perkembangan terdekat (ZPD). ZPD ialah merujuk kepada tugas pembelajaran yang sukar dilakukan sendiri oleh murid. Sekiranya murid boleh melakukan sendiri tugas pembelajaran itu maka isi pelajaran tersebut dikatakan berada pada zon bawah. Sebaliknya

jika murid dapat menguasai tugas dengan bimbingan orang lain maka tugas tersebut berada pada tahap ZPD. Oleh itu, isi pelajaran yang berada di luar daripada zon aras bawah bermakna tidak akan berlaku pembelajaran kerana murid sudah menguasai isi pelajaran. Tetapi sekiranya isi pelajaran berada di luar zon aras atas iaitu melebihi zon atas, murid tidak akan dapat menguasai isi pelajaran walaupun dengan bimbingan orang lain.

Dengan itu, teknik scaffolding diperkenalkan bagi membantu isi pelajaran yang berada dalam ZPD iaitu mengikuti proses bimbingan dan bantuan. Daripada teknik ini, peringkat bimbingan dan sokongan yang dilakukan akan menguasai keperluan murid. Namun begitu, bimbingan akan dikurangkan apabila murid telah menguasai peringkat demi peringkat dan akhirnya bimbingan dilepaskan setelah murid dapat melakukan sendiri. Teknik yang boleh dilakukan untuk scaffolding adalah seperti cara penjelasan verbal (penjelasan lisan), soal jawab, prompting (dorongan), cueing (isyarat) dan tanda isyarat lain. Teori ini juga merangkumi kemahiran saintifik dan kemahiran berfikir dalam kalangan murid di samping menggalakkan murid berfikir dan merenung kembali proses pembelajaran yang dilaluinya.

Secara keseluruhannya, teori konstruktivisme ini boleh diaplikasikan dan bersesuaian dalam membuat intervensi untuk murid disleksia dengan menggunakan permainan papan dengan huruf (crossword) jenis silang kata. Sebagai contoh, pada permulaannya pada peringkat zon bawah, guru akan menunjukkan cara mencari perkataan dalam huruf-huruf yang bersepah di dalam crossword itu. Kemudian, guru mengajar cara-cara mencari perkataan tersebut dengan dimulainya mencari huruf pertama bagi perkataan itu. Contohnya perkataan “harimau”, jadi guru mengajar murid mencari abjad h dahulu kemudian menyemak sama ada wujud atau tidak abjad a disekeliling abjad h itu. Jika tiada, guru boleh meminta murid untuk memangkah huruf tersebut kerana ianya hanyalah cara untuk mengelirukan murid dalam permainan itu. Murid akan mencarinya sehingga

jumpa perkataan “harimau” itu. Jadi, pengulangan perlakuan berlaku apabila murid mencari perkataan lain. Apabila sudah biasa, murid boleh mencari perkataan-perkataan di dalam permainan itu tanpa bimbingan guru. Oleh hal yang demikian, murid akan berada pada zon atas di dalam ZPD kerana murid telah berada di peringkat yang lebih tinggi berbanding di peringkat bawah iaitu zon bawah.

3.0 BAB 3 (METODOLOGI KAJIAN)

3.1 INTERVENSI

Intervensi awal didefinisikan sebagai usaha tersusun untuk meningkatkan perkembangan bayi dan kanak-kanak yang mengalami tumbesaran lambat. Intervensi merupakan perkhidmatan awal seperti rawatan, pemulihan, bimbingan, khidmat nasihat, gabungan pendidikan, penjagaan diri, interaksi sosial, perkembangan kemahiran motor dan sebagainya kepada kanak-kanak. Intervensi perlu dijalankan sejak awal bagi membantu menggalakkan dan meningkatkan perkembangan murid. Menggunakan strategi berpusatkan murid dan berpusatkan aktiviti dalam mengajar murid disleksia membaca dan mengeja. Contohnya, permainan papan dengan huruf iaitu permainan sahiba (scrabble), silang kata (crossword), dan magnet huruf (magnetic letter) yang dapat menjadikan murid disleksia bekerja dengan pasangan, boleh membuat pilihan bahan aktiviti dan aktiviti bersifat interaktif.

Kami memilih permainan papan dan huruf kerana dapat membantu murid yang mengalami disleksia untuk belajar mengeja sambil bermain. Permainan yang telah kami pilih adalah permainan yang melibatkan huruf, oleh itu murid dapat mengenal huruf daripada permainan yang mereka main. Daripada permainan ini, guru dapat menarik perhatian murid supaya seronok dalam

belajar dan mereka dapat membaca perkataan yang dibina daripada permainan tersebut. Murid disleksia yang tidak tahu untuk membaca kerana mereka mengalami kesukaran dalam mengenalpasti huruf. Mereka juga keliru terhadap huruf-huruf tersebut, oleh itu berdasarkan permainan ini mereka dapat mengenal huruf dengan lebih jelas untuk membina perkataan dan guru boleh mengajar kan murid huruf satu persatu. Terdapat banyak permainan papan dan huruf yang mampu untuk membantu guru dalam mengajarkan aktiviti mengeja kepada murid-murid disleksia.

Salah satu intervensi daripada permainan papan dan huruf untuk mengajar kanak-kanak disleksia membaca yang telah kami pilih ialah permainan teka silang kata. Permainan Teka Silang kata merupakan salah satu permainan mengasah minda yang sangat diminati. Dalam permainan ini, murid akan diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan jawapan yang betul. Permainan akan dianggap berjaya jika murid mampu mengisi kesemua kotak-kotak kosong dengan jawapan yang tepat. Soalan terdiri daripada kotak-kotak dua warna biasanya berwarna hitam dan putih. Kotak-kotak ini akan membentuk deretan kotak tempat suatu kata yang merupakan jawapan dari soalan akan diisi. Setiap deretan kotak dapat berhubung dengan deretan kotak lain baik secara mendatar mahupun menurun. Setiap deretan kotak yang berhubung dengan deretan kotak lain akan memiliki persamaan isi pada tempat terhubungnya kotak-kotak tersebut. Untuk itu, dengan adanya algoritma acktracking ini diharapkan mampu memberikan hasil yang tepat dan maksima, apakah deretan-deretan kotak jawapan yang telah dibuat sudah sesuai dengan deretan jawapan kata yang telah disediakan dan mampu menangani ketidaksinambungan yang dapat terjadi jika memasukkan kata-kata yang salah. Teka teki silang kata merupakan sebuah permainan untuk mengasah minda. Oleh itu, dalam permainan ini murid disleksia dapat meletakkan huruf-huruf yang mereka pilih untuk membina perkataan. Hal ini secara tidak langsung mampu menghasilkan murid disleksia

untuk mengenal huruf dan sekaligus membantu mereka untuk membaca perkataan yang telah dibina.

Selain itu, kami juga telah memilih intervensi permainan papan dan huruf iaitu sahibba (scrabble). Sahibba ialah permainan membina perkataan daripada huruf. Permainan ini merupakan jenis permainan dalaman. Permainan Sahibba ini boleh dimainkan oleh murid di dalam kelas. Permainan ini boleh dimainkan seramai dua hingga empat orang pemain dalam satu masa. Murid perlu menggunakan kemahiran berfikir untuk membina perkataan yang sesuai. Seterusnya, permainan Sahibba ini boleh dimainkan di mana sahaja kawasan yang sesuai seperti di dalam rumah dan sekolah. Permainan ini juga amat digemari oleh murid kerana permainan ini menyeronokkan. Hal ini kerana, permainan Sahibba tidak memerlukan kekuatan tenaga fizikal. Tambahan lagi, permainan ini juga boleh mewujudkan amalan pergaulan yang sihat dalam kalangan murid. Murid juga dapat membina dan memahirkan kemahiran pergerakan jari dengan cara menyusun dan mengatur perkataan di atas papan permainan. Permainan Sahibba ini amat berfaedah kepada murid-murid untuk meningkatkan pengetahuan di samping membantu menjadikan kiran murid-murid lebih cerdas. Dengan bermain permainan Sahibba ini murid dapat membina perkataan melalui huruf yang mereka dapat dan sekaligus mampu membaca perkataan yang telah mereka bina.

Akhir sekali, permainan papan dan huruf yang telah kami gunakan untuk membantu murid disleksia adalah huruf magnet iaitu "*magnetic letter*". Huruf magnet menyediakan peluang untuk pembelajaran secara langsung yang lebih sesuai untuk cara kanak-kanak belajar daripada buku kerja. Huruf magnet mampu mengajar kanak-kanak disleksia mengenal huruf dengan lebih cepat. Hal ini kerana, dalam permainan papan dan huruf ini, warna huruf magnet tersebut berwarna warni yang mampu menarik minat murid. Dalam permainan ini murid juga berupaya untuk membezakan

objek berbentuk serupa, dan merupakan kemahiran membaca awal yang penting. Sebagai contoh, murid mesti dapat melihat perbezaan antara E dan F atau C dan G sebelum memulakan proses pembelajaran nama dan bunyi huruf. Cara bermain permainan ini juga mudah dengan meminta anak anda menyusun huruf magnetik kepada tiga kumpulan mengikut cara ia dibentuk, garis lurus, garis melengkung atau kedua-dua garis melengkung dan lurus untuk membantu dia menumpukan perhatian pada persamaan dan perbezaan dalam huruf.

Objektif yang sama boleh dicapai dengan membeli dua set surat dan meminta anak anda memadankan pasangan surat yang sama. Kita juga boleh membantu murid untuk mengenali huruf dan menamakan setiap huruf abjad. Hal ini memerlukan latihan berulang untuk dikuasai. Kita boleh mengajar murid dengan mulakan dengan huruf besar dahulu kerana ia lebih mudah untuk dibezakan. Sebagai contoh, adalah lebih mudah untuk melihat perbezaan antara B, D, P dan Q daripada b,d, p dan q. Memandangkan murid dapat mengenali huruf besar, anda mungkin ingin memperkenalkan beberapa huruf kecil pada satu masa. Memadankan hanya beberapa pasang huruf besar dan kecil akan memberikan keyakinan kepada murid dan kita boleh menambahkan lebih banyak lagi ke dalam campuran secara beransur-ansur. Idea permainan ini akan membantu murid menggunakan huruf magnet dengan baik dengan membina asas kejayaan literasi. Kemahiran ini tidak datang secara semula jadi kepada murid, tetapi pendedahan berulang dan latihan bermain akan menghasilkan faedah jangka panjang apabila murid mula membaca. Permainan ini dapat membuktikan bahawa murid akan menjadi aktif dan dapat belajar membaca.

Secara kesimpulannya, Intervensi yang telah kami gunakan iaitu menggunakan papan dan huruf banyak membawa manfaat kepada murid disleksia yang bermasalah dalam membaca. Dalam intervensi ini tiga permainan yang telah kami pilih, iaitu permainan teka silang kata, permainan Sahiba, dan juga permainan magnet huruf. ketiga-tiga permainan yang telah kami pilih bertujuan

untuk mengajar murid mengenali huruf dengan lebih baik dan seterusnya mereka dapat Membina perkataan daripada huruf yang mereka pilih. Mereka akan mula membaca perkataan yang telah mereka bina. sekiranya permainan ini dapat berterusan dilakukan oleh murid, maka masalah membaca dalam kalangan murid disleksia akan dapat diselesaikan. Kami menggunakan intervensi ini kerana ingin membawa suasana pembelajaran yang menarik dan seronok agar murid berminat untuk mengikuti sesi pembelajaran. Daripada intervensi yang telah kami jalankan, kami dapat menilai murid berdasarkan daripada permainan yang mereka mainkan. sekiranya mereka berjaya untuk menyelesaikan permainan tersebut maka sudah pasti murid dapat mencapai objektif daripada intervensi yang dilakukan

3.2 PENGENALAN

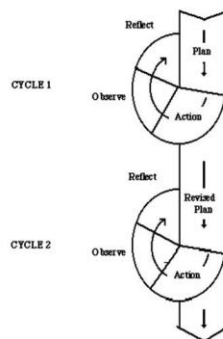
Metodologi kajian adalah meliputi cara, kaedah dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai objektif dan matlamat kajian. Metodologi kajian menjadikan kajian yang dijalankan lebih bersistematik dan perjalanan kajian lebih terarah dalam mencapai objektif. Bab ini akan menjelaskan metodologi kajian yang digunakan dalam kajian yang dijalankan. Pengkaji telah merancang dengan teratur metodologi kajian dan strategi-strategi yang digunakan untuk mendapatkan maklumat dan data melalui kaedah-kaedah tertentu iaitu kaedah persampelan, kaedah mengumpul data dan instrumen yang akan digunakan dalam kajian.

Dalam kajian ini, pengkaji memilih kajian tindakan sebagai reka bentuk kajian dan model kajian tindakan Stephen Kemmis dan Mc Taggart (1988) telah dipilih sebagai metodologi kajian tindakan. Berdasarkan model ini, terdapat empat langkah dalam melaksanakan kajian iaitu tinjauan awal, merancang tindakan, melaksanakan tindakan dan memerhati, dan membuat refleksi dan

kitaran ini akan berterusan mengikut kesesuaian masalah. Jika didapati masalah belum dapat diselesaikan dan terdapat penambahbaikan dalam perancangan, kitaran ini akan diteruskan.



Rajah 1: Model Tindakan Kemmis & Mc Taggart (1988)



Rajah 2: Gelung Kajian Tindakan (Kemmis & McTaggart, 1988)

3.3 PERSAMPELAN/ KUMPULAN SASARAN

Kumpulan sasaran terdiri daripada 7 orang murid di Sekolah Menengah Kebangsaan PPKI. Ini melibatkan Murid Berkeperluan Khas dalam kategori murid bermasalah pembelajaran Disleksia yang berumur 13 tahun atau tingkatan 1 Mawar. Murid yang kami sasarkan adalah murid disleksia yang mempunyai masalah dalam kemahiran membaca dan mengeja dimana mereka menghadapi kesukaran dalam mengabungkan suku kata yang disebabkan oleh kelemahan fonologi yang dihadapi oleh mereka. Pemilihan kumpulan sasaran ini adalah berdasarkan pemerhatian, soal selidik, senarai semak yang pihak kami jalankan dan beberapa hasil lembaran kerja mata pelajaran Bahasa Melayu yang diberikan oleh guru kelas mata pelajaran Bahasa Melayu. Hasil daripada pemerhatian, soal selidik, senarai semak dan hasil lembaran kerja yang diberikan, kami mendapati murid-murid ini mempunyai masalah dalam mengabungkan atau mengagihkan suku kata dalam sesuatu perkataan.

3.4 KAEDAH MENGUMPUL DATA

Pengumpulan data ialah proses mengumpul dan mengukur maklumat berdasarkan pembolehubah disasarkan dalam sebuah sistem yang sedia ada bagi membolehkan menjawab soalan relevan serta menilai keputusan yang berkemungkinan. Pengumpulan data melibatkan proses iaitu di mana dan bagaimana data hendak di kumpul, membuat pemerhatian terhadap sesuatu yang sedang berlangsung, merekod, mengumpul, memilih, mengasing data dan memahami bila ia akan digunakan. Disebabkan proses ini adalah bertindih-tindih, pengkaji perlu sentiasa merujuk kepada persoalan dan objektif kajian iaitu untuk meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja dalam kalangan pelajar disleksia dengan menggunakan papan dan huruf. Hal ini kerana pemantauan tindakan yang dilakukan oleh pengkaji adalah suatu yang penting

daripada hanya mengambil data dalam proses mengumpul data. Mengumpul data tindakan adalah penting bagi menyatakan apa yang sebenarnya berlaku, membolehkan pengkaji memperihalkan jangkaan penjelasan mengenai apa yang berlaku dan untuk membuat perancangan bagi tindakan selanjutnya. Menurut Mohd Majid Konting, kaedah yang berkesan bagi pengumpulan data bergantung kepada objektif sesuatu penyelidikan. Menurut beliau penyelidik perlu terlebih dahulu mengenal pasti objektif dan jenis penyelidikan yang ingin dijalankan. Kegagalan menggunakan kaedah pengumpulan data yang berkesan boleh menghasilkan maklumat yang tidak tepat, kabur dan boleh menyebabkan beban maklumat serta boleh meningkatkan perbelanjaan penyelidikan. Oleh itu, terdapat dua kaedah pengumpulan data iaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Pendekatan kualitatif adalah prosedur penyelidikan yang menghasilkan data gambaran yang boleh diamati (Lexy, 2007), tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung kepada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berkait dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan peristilahannya (Kirk & Miller, 1986). Data kualitatif juga berbentuk deskriptif, berupa kata-kata lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia yang dapat diamati (Taylor dan Bogdan, 1984). Pendekatan kualitatif dalam penyelidikan ini adalah kajian kes, iaitu suatu penyelidikan yang dilakukan terhadap suatu kesatuan sistem, sama ada yang berbentuk program mahupun kejadian yang terikat oleh tempat, waktu atau ikatan tertentu (Nana, 2005). Kajian kes dilaksanakan untuk menghimpun data, memperoleh makna, dan memperoleh pemahaman daripada suatu kes. Proses pengumpulan data berdasarkan Creswell (1998) iaitu mengenalpasti tapak atau individu, mendapatkan akses dan membina rekod, persampelan bertujuan, mengumpul data, merekod maklumat, menyelesaikan isu-isu lapangan dan menyimpan data. Data kualitatif terhasil daripada tiga jenis data iaitu (Patton, 1990): (1) Hasil pemerhatian: uraian terperinci tentang situasi, kejadian, interaksi, dan tingkah laku yang diamati

di lapangan. (2) Hasil pembicaraan: kutipan langsung dari pernyataan orang-orang tentang pengalaman, sikap, keyakinan, dan pemikiran mereka dalam kesempatan temubual mendalam (3) Bahan tertulis: petikan atau keseluruhan dokumen, surat-menyurat, rakaman, dan kes sejarah.

Pendekatan kuantitatif ialah penyelidikan yang menekankan kepada fenomena-fenomena objektif dan dikawal melalui pengumpulan dan analisis data (Nana, 2005; Chua, 2006; Fraenkel, 2007). Suatu penyelidikan yang melibatkan pengukuran pemboleh ubah kajian dengan menggunakan alatan saintifik dan eksperimen. Penggunaan ujian statistik terhadap sesuatu kajian adalah sebagai usaha untuk menerangkan, menjelaskan atau mencari perhubungan antara pemboleh ubah-pemboleh ubah dalam suatu penyelidikan. Jenis data ini dikaitkan dengan beberapa jenis pengukuran skala. Skala yang paling biasa digunakan untuk data ini ialah skala nisbah. Satu lagi pengukuran skala am ialah skala interval.

Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa pendekatan kuantitatif mengutamakan 'kuantiti'. Penyelidikan kuantitatif melibatkan angka-angka, data-data numerik atau statistik. Statistik melibatkan pengiraan-pengiraan seperti min, median, mod, peratusan, sisihan piawai, skor-Z, skor-T, varian, dan sebagainya. Pendekatan kuantitatif dikatakan lebih berstruktur, mempunyai darjah kekaburan yang minima, makna yang jelas, bercorak linear, mempunyai penjadualan yang jelas, dan menumpukan kepada hasil. Dari segi skop kajian ia boleh melibatkan responden yang besar. Manakala pendekatan kualitatif pula berasaskan 'kualiti'. Ianya bersifat deskriptif yang lebih kepada penghuraian 'makna' perkara-perkara yang dikaji. Ia tidak mengutamakan data-data berbentuk numerikal. Ia kurang berstruktur, terbuka dan lebih menumpukan kepada proses. Skop kajiannya pula meliputi bilangan responden yang lebih kecil.

Dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan data kualitatif iaitu borang soal selidik, senarai semak, kaedah pemerhatian dan rujukan jurnal bagi mengumpul data berkaitan dengan masalah membaca dan mengeja dalam kalangan pelajar disleksia. Pengkaji juga telah mengumpul maklumat berkaitan intervensi yang sesuai dilakukan bagi mengatasi masalah ini. Pengkaji telah memilih intervensi permainan papan dan huruf bagi membantu pelajar disleksia menguasai kemahiran membaca dan mengeja.

3.5 INSTRUMEN YANG AKAN DIGUNAKAN DALAM KAJIAN

Instrumen merupakan alat yang digunakan oleh pengkaji untuk memperolehi dan mengumpul data kajian. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah pemerhatian, borang soal selidik, dan borang senarai semak.

3.5.1 Borang Soal Selidik

Borang soal selidik digunakan sebelum intervensi dijalankan. Borang soal selidik ini akan diberikan kepada ibu bapa bagi kanak-kanak disleksia. Kandungan borang soal selidik ini adalah berkaitan dengan latar belakang responden seperti nama anak, kelas, nama penjaga dan bangsa. Perkembangan bahasa kanak-kanak disleksia di rumah dan maklumat yang ibu bapa tahu tentang kanak-kanak disleksia juga terkandung di dalam borang soal selidik. Hal ini demikian kerana pengkaji mahu mengumpul maklumat mengenai kanak-kanak disleksia sebelum memulakan intervensi. Ianya adalah kerana pengkaji mahu memastikan sama ada kanak-kanak disleksia tersebut sesuai atau tidak dengan intervensi yang disediakan oleh pengkaji.

3.5.2 Pemerhatian

Bagi instrumen yang kedua iaitu pemerhatian, pengkaji meletakkan beberapa tempoh masa dalam menjalankan intervensi kepada kanak-kanak disleksia. Pemerhatian dibuat sebanyak tiga kali untuk mengenalpasti tahap pencapaian kanak-kanak disleksia dengan menggunakan intervensi permainan papan dengan huruf. Tambahan lagi, kaedah pemerhatian ini juga digunakan untuk melihat keberkesanan intervensi terhadap murid disleksia yang mengalami masalah membaca dan mengeja. Kaedah ini berkait rapat dengan teori pembelajaran kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Beliau menjelaskan bahawa proses kognitif yang menghasilkan perubahan kepada tingkah laku berdasarkan pengalaman yang diperoleh daripada tahap-tahap perkembangan kognitif iaitu tahap sensori motor, tahap pra operasi, tahap operasi konkrit dan tahap operasi formal. Jadi, proses kognitif dan perubahan tingkah laku yang berlaku hasil daripada intervensi yang pengkaji lakukan itu yang perlu diperhatikan dalam menggunakan kaedah pemerhatian ini. Perubahan tersebut yang perlu pengkaji catatkan di dalam hasil kajian kelak.

3.5.3 Senarai Semak

Bagi instrumen yang ketiga iaitu kaedah senarai semak, ianya akan diberikan kepada guru yang mengajar mereka. Borang senarai semak mengandungi soalan-soalan berkaitan murid disleksia di dalam bilik darjah dan kemampuan mereka terhadap kemahiran membaca dan mengeja. Senarai semak ini lebih berfokuskan kepada pengumpulan informasi berkaitan tahap perkembangan kemahiran membaca dan mengeja murid disleksia. Instrumen ini penting untuk mengetahui perkembangan murid disleksia dengan penggunaan intervensi yang dipilih oleh pengkaji. Hasil data yang diperoleh melalui senarai semak ini, pengkaji boleh menganalisis faktor masalah membaca dan mengeja bagi kanak-kanak disleksia, teknik pengajaran yang sesuai dan

boleh mencuba untuk menggunakan intervensi permainan papan dengan huruf bagi meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja.

3.6 KAEDAH ANALISIS DATA

Kaedah analisis data adalah berdasarkan kaedah penyelidikan yang digunakan. Berdasarkan, Doro Edi dan Stevalin Betshan (2009), analisis data adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengetahui bagaimana menggambarkan data, hubungan data, semantik dan batasan data yang ada dalam satu sistem maklumat yang akan dianalisis.

Antara kaedah yang digunakan untuk menilai keberkesanan kajian adalah dengan menggunakan ujian lisan dan penilaian atas kertas. Ujian lisan dan penilaian atas kertas dapat membantu pengkaji bagi mengenal pasti kelemahan murid di bahagian suku kata, kelemahan murid dalam mengenalpasti huruf dalam suku kata serta kelemahan murid dalam membunyikan suku kata.

Ujian lisan merupakan kaedah yang digunakan untuk membuat penilaian secara lisan yang bertumpukan kepada kemahiran berkomunikasi dan berbahasa kanak-kanak disleksia dalam menyatakan pemahaman dan penguasaan terhadap intervensi yang dijalankan. Penilaian atas kertas pula merupakan kaedah untuk mengukur kemahiran dan pengetahuan melalui latihan yang diberikan dan mempunyai skor ujian pencapaian berdasarkan jawapan yang diberikan oleh responden.

Ujian lisan dijalankan secara berperingkat dimana peringkat pertama, pengkaji akan menunjukkan satu suku kata dan responden akan menyebut suku kata yang ditunjukkan oleh pengkaji. Peringkat kedua pula responden mengulang membaca dan mengeja setiap suku kata yang ditunjukkan secara rawak dengan bantuan pengkaji dan peringkat ke tiga, responden perlu

menyebut dan mengeja setiap suku kata yang ditunjukkan oleh pengkaji secara rawak tanpa bantuan pengkaji.

Berikut merupakan rujukan pelaksanaan ujian lisan yang telah dikategorikan berdasarkan intervensi yang dijalankan:

UJIAN LISAN

KATEGORI	SOALAN	ULASAN PENKAJI
Teka silang kata	Bola Buku Beca Bakul Sayur	
Magnetic word	Batu Biji Baju Bubu Bahu	
SAHIBA	Cawan Kereta Meja Sudu Botol	

Penilaian atas kertas dijalankan untuk mengkaji tahap kemahiran murid untuk menguasai kemahiran mengeja dan membaca murid. Penilaian ini dijalankan dengan cara, murid dikehendaki menyelesaikan setiap tugas kategori bersama guru secara individu dan ianya dijalankan mengikut tahap iaitu daripada tahap mudah kepada tahap sukar. Kemudian, murid akan diajar dengan menggunakan intervensi teka silang kata, seterusnya magnetic word dan sahiba.

Berikut merupakan rujukan pelaksanaan penilaian atas kertas dan lisan:

<https://drive.google.com/drive/folders/13UP7Z9ON5bgygnRp6XIodKuMJ6plkrLa>

3.7 KESIGNIFIKANAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan adalah untuk mencapai objektif dan tujuan yang dinyatakan dalam kajian tindakan yang dilakukan dan membantu murid-murid disleksia menguasai kemahiran membaca. Kajian ini juga adalah untuk memberi manfaat dan faedah kepada pengkaji dan juga kepada golongan sasaran iaitu murid disleksia yang terlibat untuk membantu mereka mengatasi masalah kemahiran membaca dan mengeja. Melalui Intervensi yang dijalankan dapat membantu murid belajar sambil bermain. Daripada aktiviti Crossword yang dijalankan ini diharap dapat membantu mereka meningkatkan keupayaan untuk menggabungkan suku kata dan mengagihkan suku kata dalam sesuatu perkataan serta dapat menumpukan sepenuhnya perhatian terhadap pengajaran guru ketika sesi pengajaran dan pembelajaran (PdPc) berlangsung.

Kajian ini juga penting untuk membantu guru untuk mempelbagaikan bahan bantu mengajar dalam mengajarkan kanak-kanak disleksia untuk membaca dan mengeja. Melalui intervensi permainan papan dan huruf, dapat membantu murid untuk membina perkataan. Kajian ini juga mampu memudahkan guru untuk mengajarkan murid cara membaca dengan betul dengan bermain permainan tersebut. Permainan ini juga dapat membantu murid mengeja perkataan yang telah mereka bina. Daripada permainan yang dijalankan murid akan lebih gemar untuk belajar berbanding menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran seperti biasa. hal ini kerana permainan papan dan huruf merupakan satu permainan yang tidak membosankan dan dijalankan secara berkumpulan. hal ini sekaligus dapat meningkatkan daya saing di antara pelajar agar mereka saling berfikir untuk membina perkataan dan mempunyai sikap ingin belajar dalam permainan yang dijalankan. Sekiranya guru dapat menjalankan permainan papan dan guru seperti

sahibba, teka silang kata dan lain-lain secara berterusan, tidak mustahil murid disleksia akan dapat mengatasi masalah mengeja dan membaca dalam diri mereka.

3.8 JADUAL PELAKSANAAN KAJIAN

Jadual Pelaksanaan

MASA/ TEMPOH (14 MINGGU)	KAEDAH/ INSTRUMEN	OBJEKTIF	KEKERAPAN
FASA 1 (2 MINGGU) Mengenalpasti masalah	Pemerhatian (Senarai semak)	-Untuk mengenalpasti murid disleksia yang menghadapi masalah dalam menguasai kemahiran membaca dan mengeja -Untuk mengenal pasti kelemahan fonologi yang dihadapi oleh murid disleksia	3 kali -Semasa P&P dijalankan
	Temu bual berstruktur	-Mendapatkan maklumat tentang	1 kali -bersama ibubapa

	(Soal selidik)	<p>latar belakang murid</p> <p>-Mendapatkan maklumat tentang minat murid</p> <p>-Mengetahui tahap perkembangan membaca murid disleksia ketika di rumah mahu pun sekolah</p>	dan guru
	Ujian atas kertas	<p>-Untuk mengetahui dimana kesukaran atau kesalahan yang sering murid lakukan dalam membaca suku kata.</p> <p>-Untuk menilai</p>	<p>1 kali</p> <p>-semasa kelas pdpc Bahasa Melayu</p>

		<p>tahap</p> <p>penguasaan</p> <p>murid dalam</p> <p>mengeja dan</p> <p>membaca.</p>	
	Ujian Lisan	<p>-Untuk</p> <p>mengetahui</p> <p>sama ada murid</p> <p>boleh membaca</p> <p>atau tidak suku</p> <p>kata yang diuji.</p> <p>-Untuk</p> <p>mengenal pasti</p> <p>sama ada murid</p> <p>dapat</p> <p>mengecam atau</p> <p>tidak huruf</p> <p>vokal dan</p> <p>konsonan.</p>	<p>1 kali</p> <p>– semasa kelas</p> <p>pdpc Bahasa</p> <p>Melayu</p>
FASA 2	Mengumpul jurnal dan	-Untuk memilih	2 kali

<p>(2 minggu)</p> <p>Merancang</p> <p>Intervensi</p>	<p>artikel yang berkaitan</p>	<p>intervensi yang sesuai dengan minat murid dan masalah yang mereka hadapi.</p> <p>-Untuk mendapatkan data dan teori yang akan digunakan dalam intervensi yang akan dijalankan.</p>	
<p>FASA 3</p> <p>(7 minggu)</p> <p>Pelaksanaan</p> <p>Intervensi</p>	<p>Pemerhatian berstruktur (senarai semak)</p>	<p>● Aktiviti 1</p> <p>(Teka Silang Kata) -</p> <p>Objektif: Murid dapat menyusun mengeja perkataan berdasarkan petunjuk yang diberikan.</p>	<p>3 kali</p>

		<p>-Hasil pembelajaran:</p> <p>Murid dapat membina dan membaca perkataan dengan betul.</p>	
		<p>● Aktiviti 2 (magnetic word)</p> <p>-Objektif : Murid dapat mengecam dan memadankan suku kata yang ditunjukkan oleh guru.</p> <p>-Hasil pembelajaran:</p> <p>Murid dapat</p>	3 kali

		<p>mengecam dan memadankan suku kata dengan pasangan yang betul</p>	
		<p>• Aktiviti 3</p> <p>(SAHIBA)</p> <p>-Objektif: Murid dapat mengecam dan mengeja perkataan berdasarkan huruf-huruf yang diperoleh</p> <p>-Hasil pembelajaran:</p> <p>Murid dapat menguasai ejaan dengan betul.</p>	3 kali
	Ujian atas kertas	-Untuk memastikan	2 kali

	<p>dan ujian lisan (setelah intervensi dijalankan)</p>	<p>keberkesanan aktiviti yang dijalankan terhadap kumpulan sasaran</p> <p>-Untuk melihat sejauh mana tahap penguasaan murid dalam mengeja dan membaca</p>	
<p>FASA 4 (3 Minggu) Mereflek dan Penambahbaikan</p>	<p>Pemerhatian terhadap hasil ujian (ujian atas kertas dan ujian lisan) yang dijalankan ke atas kumpulan sasaran</p>	<p>-Untuk melihat keberkesanan pengajaran menggunakan aktiviti yang telah dipilih</p> <p>-Untuk mengenal pasti kelemahan pengajaran menggunakan</p>	<p>1 kali</p>

		aktiviti yang telah dipilih.	
	Penambahbaikan intervensi	-Guru akan mengulangi pengajaran menggunakan langkah yang telah ditambahbaik -Mengulangi kaedah Ujian (bertulis dan lisan)	2-3 kali

4.0 RUMUSAN

Secara keseluruhannya, kajian ini adalah bertujuan untuk mengkaji sejauh mana intervensi yang pengkaji pilih iaitu permainan papan dengan huruf (magnet huruf, silang kata, sahibba) dapat membantu murid disleksia dalam meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja. Intervensi ini diharapkan dapat membantu murid meningkatkan daya tumpuan mereka dan dapat menangani masalah mengeja seperti menyebut suku kata, tertinggal huruf dalam sesuatu perkataan dan sebagainya.

Kami juga berharap intervensi permainan papan dengan huruf yang mengandungi pelbagai jenis seperti permainan teka silang kata, permainan Sahiba, dan permainan magnet huruf diharapkan dapat digunakan oleh semua guru dalam mempelbagaikan kaedah mengajar mereka. Hal ini dapat menjadikan pengajaran menjadi lebih menarik dan murid akan memberikan tumpuan terhadap pengajaran yang menarik. Malahan, ianya dapat membantu murid lebih faham dan menguasai isi pembelajaran dengan lebih cepat. Kami juga mencadangkan intervensi ini perlulah dijalankan secara berterusan kerana ianya bertepatan dengan teori perkembangan kognitif dan teori konstruktivisme yang menekankan kanak-kanak berupaya meningkatkan kemahiran berfikir melalui pengalaman yang diperoleh dari guru, ibu bapa mahu pun diri sendiri.

5.0 BIBLIOGRAFI

Orawiwatnakul, W. (2013). Crossword puzzles as a learning tool for vocabulary development. *Electronic Journal of Research in Education Psychology, 11*(30), 413-428.

Puspita, N., & Sabiqoh, N. (2017). Teaching vocabulary by using crossword puzzle. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris, 10*(2), 308-325.

Anwar, Y. T., & Efransyah, E. (2018). Teaching English vocabulary using crossword puzzle game at the seventh grade students. *PROJECT (Professional Journal of English Education), 1*(3), 235-240.

Nurteteng, N., & Nopitasari, D. (2019). The Use of Crossword Puzzle towards the Students Vocabulary. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa, 6*(1), 9-17.

Anggriawan, A. (2018). *The effect of crossword puzzle games in reading and Writing ability toward dyslexia and dysgraphia Students in elementary school* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)

Suratiningsih, S. (2021). Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan, 8*(1), 15-26.

Wah, L. L., Ali, M. M., & Salleh, N. (2008). PEMBINAAN DAN PENGESAHAN UJIAN MEMBACA PERKATAAN DAN UJIAN MENGEJA UNTUK TUJUAN MENGENAL PASTI

DISLEKSIA: SATU KAJIAN RINTIS. *Journal of Educators & Education/Jurnal Pendidik dan Pendidikan*, 23.

Nugroho, W. (2017, December). The Effectiveness of Picture Crossword Puzzle Game in Teaching Vocabulary. In *ELT Forum: Journal of English language teaching* (Vol. 6, No. 2, pp. 191-200).

Muhibin M., M. Arif H. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky pada Matapelajaran Pai di SMA Sains Qur'an Yokyakata. *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol 5, No1).

Jasmi, K. A. (2012). Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif in Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri 1 2012 at Puteri Resort Melaka on 28-29 Mac 2012.

6.0 APPENDIKS/LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: UJIAN BERTULIS PERINGKAT RENDAH

PERINGKAT MUDAH

Soalan: Baca dengan teliti, kemudian padankan perkataan dengan gambar

**Pada peringkat awal, guru boleh membantu murid*

BO LA



BE CA



BA KUL



SA YUR



BU KU



LAMPIRAN 2: UJIAN BERTULIS PERINGKAT SEDERHANA

PERINGKAT SEDERHANA

Soalan: Pecahkan setiap perkataan mengikut suku kata yang betul

CAWAN = +

KERETA = + +

MEJA = +

SUDU = +

BOTOL = +

BETIK = +

BOLA = +

MEJA = +

BELON = +

LAMPIRAN 3: UJIAN LISAN PERINGKAT

PERINGKAT SUKAR

Soalan: Baca petikan di bawah dengan teliti.

**Guru boleh memberi bantuan kepada murid. Peringkat ketiga, murid digalakkan membaca tanpa bantuan guru*

IBU



Ibu.

Ini ibu.

Ini ibu saya.

Ibu saya suri rumah.

Ibu saya suka memasak.

Setiap pagi, ibu ke pasar tani membeli bahan memasak.

Saya selalu menemani ibu.

Ibu membeli ayam, ikan, sayur dan buah-buahan.

Masakan ibu sangat sedap.

BORANG SOAL SELIDIK

NAMA MURID :

KELAS :

NAMA PENJAGA :

BANGSA :

Arahan : Tandakan (/) dalam ruangan yang disediakan bagi setiap item berpandukan carta nilai skor pada jadual di bawah.

SKALA	SKOR
SANGAT TIDAK SETUJU	1
TIDAK SETUJU	2
SETUJU	3
SANGAT SETUJU	4

NO	ITEM	1	2	3	4
1.	Anak anda boleh membaca dengan suku kata yang betul.				
2.	Anak anda menyiapkan semua tugas yang diberikan oleh guru.				
3.	Persekitaran kelas mempengaruhi proses pembelajaran anak anda.				
4.	Adakah anda bersetuju jika guru mengajar di dalam kelas sahaja?				
5.	Apakah anak anda memiliki potensi untuk mengenal suku kata dan mengingatnya dalam jangka masa panjang?				
6.	Adakah anda merasakan guru perlu melatih anak anda supaya mahir dalam membaca?				
7.	Adakah anda merasakan guru perlu mempelbagaikan cara mengajar untuk anak anda?				
8.	Adakah anda berpendapat bahawa guru itu gagal jika anak anda tidak menguasai kemahiran membaca dan mengeja?				

9.	Adakah anda berpuas hati dengan tahap pencapaian anak anda di sekolah?				
10.	Guru melaksanakan pengajaran melebihi waktu sekolah untuk membantu murid mahir dalam kemahiran membaca dan mengeja.				

BORANG SENARAI SEMAK

NAMA MURID :

KELAS :

BAHAGIAN A: SUKU KATA				
Arahan : Tandakan (/) pada ruang yang disediakan.				
BIL	ITEM	YA	TIDAK	CATATAN
1.	Murid boleh membunyikan suku kata berganding tanpa bantuan guru.			
2.	Murid boleh menggabungkan suku kata perkataan vokal berganding.			
3.	Murid boleh menggabungkan bunyi vokal berganding.			
4.	Murid boleh mengikut cara guru membunyikan vokal berganding.			

5.	Murid boleh membunyikan suku kata dengan betul dan tepat.			
6.	Murid boleh mengingat semula bunyi suku kata yang diajar.			
BAHAGIAN B: PERKATAAN				
7.	Murid boleh membaca tanpa bantuan guru.			
8.	Murid membaca dengan lancar dan tepat.			
9.	Murid boleh menggabungkan suku kata menjadi satu perkataan.			
10.	Murid boleh mengeja dengan baik.			
11.	Murid boleh mengikut apa yang guru baca.			
BAHAGIAN C: FAKTOR LAIN				

12.	Persekitaran bilik darjah mempengaruhi murid dalam meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja.			
13.	Rakan mempengaruhi murid untuk fokus belajar di dalam bilik darjah.			
14.	Guru mempelbagaikan teknik mengajar membaca kepada murid-murid.			
15.	Murid boleh mengikuti pembelajaran yang diajar oleh guru di dalam kelas.			
16.	Guru menggunakan pendekatan pengajaran berpusatkan murid.			
17.	Guru menggunakan pendekatan pengajaran berpusatkan bahan.			
18.	Guru menggunakan pendekatan pengajaran berpusatkan guru.			

19.	Guru menggunakan konsep belajar sambil bermain.			
20.	Ibu bapa bekerjasama dengan guru dalam membantu murid untuk meningkatkan kemahiran membaca dan mengeja.			
JUMLAH				

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN BAHASA MELAYU PENDIDIKAN KHAS
BERMASALAH PEMBELAJARAN
(MAGNET HURUF)

Kelas : 1 Mawar

Mata pelajaran : Bahasa Melayu

Tarikh : 18 Julai 2022 (Isnin)

Masa : 11- 11.45 pm (45 minit)

Bilangan murid : 7 orang

Tajuk : Tubuh Badan Manusia

Kemahiran : 2. Bertutur

2.3 Mengajuk bunyi perkataan yang didengar.

2.4 Bersoal jawab untuk mendapatkan maklumat.

: 4. Membaca

4.1 Membina dan membaca suku kata.

Objektif : Pada akhir pembelajaran dan pengajaran murid dapat:

- 1) Mengajuk semula bunyi perkataan anggota badan yang disebut oleh guru dengan betul.
- 2) Membina dan membaca suku kata KV+KV berdasarkan kepada beberapa jenis gambar anggota badan yang dipamerkan di papan putih.
- 3) Mengeja perkataan anggota badan (suku kata KV+VK) pada lembaran kerja yang terdapat pada papan putih.

Pengetahuan sedia ada : Murid mengenal huruf A hingga Z
ada

Pemerentasan : Sains
kurikulum

Penerapan nilai : Berpengetahuan, mendengar arahan, berkeyakinan.

Unsur terapi : Terapi pertuturan.

BBM : Video Anggota badan - Didi and Friends, youtube, papan putih,
magnet huruf

LANGKAH/ MASA	AKTIVITI GURU	AKTIVITI MURID	CATATAN
SET INDUKSI (5 MINIT)	<p>1) Guru meminta murid duduk di tempat masing-masing dan mula menayangkan video “Anggota badan - Didi and Friends” daripada youtube.</p> <p>2) Guru meminta murid berdiri di tempat masing-masing.</p> <p>3) Kemudian, guru mengajak murid-murid berdansa mengikut gerakan yang ditunjukkan di</p>	<p>1) Murid duduk di tempat masing-masing dan mendengar arahan guru.</p> <p>2) Murid mengikut arahan guru untuk berdiri di tempat masing-masing.</p> <p>3) Murid-murid berdansa mengikut gerakan guru sambil bernyanyi.</p>	<p>Teknik: Tunjuk cara</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Mendengar arahan</p> <p>BBM: Youtube, video “Anggota badan - Didi and Friends”</p>

	dalam video itu		
--	-----------------	--	--

sambil

menyanyi.

<p>LANGKAH 1 (15 MINIT)</p>	<p>1) Setelah itu, guru meminta semua murid untuk duduk dan guru melukis lukisan badan manusia di papan putih.</p> <p>2) Kemudian, guru memberi penerangan tentang anggota badan manusia.</p> <p>3) Guru memperkenalkan anggota badan yang mengandungi suku kata KV+KV seperti mata, gigi, siku, jari, kuku, bahu, dahi, pipi dengan berpandukan</p>	<p>1) Murid duduk di tempat masing-masing.</p> <p>2) Murid-murid memberikan tumpuan kepada penerangan yang disampaikan oleh guru tentang anggota badan manusia.</p> <p>3) Murid menumpukan perhatian kepada penerangan guru tentang anggota badan yang ditunjukkan oleh guru di hadapan.</p> <p>4) Murid mengikuti perlakuan guru dengan memegang bahagian anggota</p>	<p>Teknik: - Inkuiri</p> <p>Terapi: - Pertuturan</p> <p>Nilai: - Mendengar arahan</p> <p>BBM: - Papan putih</p>
---------------------------------	--	--	---

lukisan badan manusia yang dilukis di papan putih itu.

4) Kemudian, guru menunjukkan kedudukan setiap bagian anggota badan dan meminta murid memegang bagian anggota badan sambil menyebut nama bagian tersebut.

“Sebagai contoh, guru memegang dahi, murid mengikut memegang

badan sambil menyebut nama bagian tersebut.

dahi. Guru menyebut
dahi, murid
mengikuti guru
menyebut dahi.”

<p>LANGKAH 2</p> <p>(20 MINIT)</p>	<p>1) Guru menyediakan magnet huruf untuk aktiviti seterusnya.</p> <p>2) Guru meminta setiap murid melabel dan mengeja bahagian-bahagian anggota badan manusia yang mempunyai suku kata KV+KV dengan menggunakan magnet huruf dan melekatkannya di papan putih.</p> <p>3) Guru menyemak ejaan yang dieja</p>	<p>1) Murid menumpukan perhatian dan dengan arahan guru.</p> <p>2) Murid melabel dan mengeja bahagian-bahagian anggota badan manusia yang mempunyai suku kata KV+KV dengan menggunakan magnet huruf dan melekatkannya di papan putih.</p> <p>3) Murid kembali duduk di tempat masing-masing setelah menyiapkan tugas tersebut dan menunggu</p>	<p>Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Main sambil belajar <p>Terapi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertuturan - Menulis <p>Nilai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama <p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan putih - Magnet huruf
------------------------------------	--	--	---

	<p>murid di papan putih.</p> <p>4) Guru memperbetulkan perkataan yang mempunyai kesilapan ejaan.</p> <p>5) Kemudian, guru mengeja dan menyebut perkataan yang disusun oleh murid dan meminta murid mengikutinya.</p>	<p>guru menyemak ejaan mereka.</p> <p>4) Murid mengambil perhatian terhadap ejaan yang salah untuk diperbetulkannya.</p> <p>5) Murid mengikuti guru menyebut bahagian-bahagian anggota badan.</p>	
--	--	---	--

<p>PENUTUP (5 MINIT)</p>	<p>1) Guru bertanya kepada murid perkara yang mereka fahami tentang topik pembelajaran pada hari tersebut.</p> <p>2) Guru membuat kesimpulan tentang topik pembelajaran pada hari tersebut.</p>	<p>1) Murid menjawab pertanyaan guru.</p> <p>2) Murid memberi tumpuan kepada penerangan yang diberikan oleh guru tentang topik pembelajaran pada hari tersebut.</p>	<p>Teknik:</p> <p>- Perbincangan</p> <p>Terapi:</p> <p>- Pertuturan</p> <p>Nilai:</p> <p>- Berani mencuba</p> <p>- Mendengar arahan</p> <p>BBM: -</p>
------------------------------	---	---	---

**RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN BAHASA MELAYU PENDIDIKAN KHAS
BERMASALAH PEMBELAJARAN**

(SILANG KATA)

Kelas	: 1 Mawar
Mata pelajaran	: Bahasa Melayu
Tarikh	: 1 Ogos 2022 (Isnin)
Masa	: 11- 11.45 pm (45 minit)
Bilangan murid	: 7 orang
Tajuk	: Rangkai kata
Kemahiran	: Bacaan : 2.1 Membaca dan memahami makna perkataan, rangkai kata dan istilah serta maksud ungkapan dan ayat : 2.1.1 Membaca dan memahami makna perkataan dengan betul
Pengabungjalinan isi kandungan	: 3.1 Menulis untuk melengkapkan maklumat (huruf)

Objektif	: Pada akhir pembelajaran dan pengajaran murid dapat:
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyebut sekurang-kurangnya tiga daripada lima rangkai kata yang diajar. 2) Mengecam sekurang-kurangnya tiga daripada lima makna rangkai kata yang diajarkan. 3) Melengkapkan perkataan dalam permainan teka silang kata dengan betul.
Pengetahuan ada	sedia : Murid mengenal suku kata
Pemerentasan kurikulum	: Pendidikan Moral
Penerapan nilai	: Kerajinan, mendengar arahan, keyakinan diri
Unsur terapi	: main, pertuturan
BBM	: Video, papan putih, sampul berwarna, silang kata

LANGKAH/ MASA	AKTIVITI GURU	AKTIVITI MURID	CATATAN
SET INDUKSI (5 MINIT)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menayangkan video “Lagu tiga kupang” pada permulaan kelas. 2) Guru menyenaraikan contoh rangkai kata yang terdapat dalam video tersebut. 3) Guru menerangkan maksud rangkai kata. 4) Guru meminta murid memberikan rangkai kata lain yang terdapat di sekitar bilik darjah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid menonton video yang ditayangkan oleh guru. 2) Murid mendengar apa yang diterangkan oleh guru. 3) Murid menyenaraikan rangkai kata yang terdapat di sekitar kelas. 	<p>Teknik: Tunjuk cara</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Mendengar arahan</p> <p>BBM: Video Lagu Tiga Kupang</p>

<p>LANGKAH 1 (15 MINIT)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta murid mengeja rangkai kata yang disebutkan. 2) Jika murid dapat mengeja dengan betul, guru memberikan ganjaran. 3) Jika salah, guru akan membantu murid tersebut mengeja dengan memberikan beberapa huruf dan murid perlu melengkapkan perkataan dengan huruf yang diberikan. 4) Kemudian, guru menerangkan makna bagi setiap rangkai kata yang disenaraikan oleh murid. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid mengeja rangkai kata yang disebutkan. 2) Murid akan mendapat ganjaran jika mengeja dengan betul. 3) Murid akan diberi bantuan beberapa huruf bagi melengkapkan perkataan tersebut jika murid salah mengeja. 4) Murid mendengar guru menerangkan makna bagi setiap rangkai kata tersebut. 	<p>Teknik: Mengecam</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Mendengar arahan</p> <p>BBM: Papan putih</p>
---------------------------------	---	--	--

<p>LANGKAH 2 (20 MINIT)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta murid membentuk 2 kumpulan iaitu satu kumpulan mempunyai 3 ahli manakala satu lagi kumpulan mempunyai 4 ahli. 2) Guru meminta setiap kumpulan mencabut satu sampul berwarna. 3) Guru meminta setiap kumpulan untuk melengkapkan satu set silang kata yang terdapat dalam sampul tersebut berdasarkan tajuk yang dipilih. 4) Guru memberikan klu bagi setiap silang kata tersebut. 5) Namun begitu, jika murid ingin mendapatkan klu tersebut, murid perlu membuat pertukaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid membentuk 2 kumpulan seperti yang diberitahu oleh guru. 2) Setiap kumpulan mencabut satu sampul berwarna yang mengandungi satu set susun silang kata. 3) Setiap kumpulan perlu melengkapkan silang kata tersebut. 4) Jika murid tidak dapat menjawab teka silang kata tersebut, murid boleh meminta klu daripada guru. 5) Namun begitu, setiap klu yang diberikan akan ditolak satu mata. 6) Kumpulan yang mempunyai banyak mata akan diberikan ganjaran. 7) Murid perlu membentangkan 	<p>Teknik: Tunjuk cara</p> <p>Terapi: Pertuturan dan menulis</p> <p>Nilai: Kerjasama</p> <p>BBM: Sampul berwarna, silang kata</p>
---------------------------------	---	---	---

- | | |
|--|---|
| <p>6) Guru akan menukarkan satu klu dengan satu mata yang berjaya dijawab oleh murid. Contohnya, setiap kotak silang kata mempunyai satu mata. Jika murid ingin mendapatkan klu, satu mata tersebut akan ditolak. Kumpulan yang berjaya mengumpul mata terbanyak akan diberikan ganjaran.</p> <p>7) Guru meminta murid membentangkan set silang kata tersebut di hadapan kelas supaya kumpulan lain dapat mengenal rangkai kata tersebut.</p> <p>8) Guru menerangkan makna bagi setiap rangkai kata.</p> | <p>silang kata yang telah dilakukan.</p> <p>8) Murid mendengar penerangan guru berkaitan makna bagi setiap rangkai kata tersebut.</p> |
|--|---|

<p>PENUTUP (5 MINIT)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta kumpulan bertentangan mengeja dan menulis kembali rangkai kata yang disebut oleh kumpulan bertentangan di papan tulis. 2) Guru memberikan ganjaran kepada murid yang dapat mengeja kembali dengan betul. 3) Guru meminta seorang murid untuk membuat refleksi berkaitan apa yang telah dipelajari pada hari tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid menulis kembali rangkai kata bagi kumpulan bertentangan. 2) Murid akan mendapat ganjaran jika mengeja dan menulis dengan betul. 3) Seorang murid memberi refleksi berkaitan pembelajaran pada hari itu. 	<p>Teknik: Tunjuk cara</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Mendengar arahan</p> <p>BBM: Papan putih</p>
------------------------------	---	--	---

**RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN BAHASA MELAYU PENDIDIKAN KHAS
BERMASALAH PEMBELAJARAN**

(SAHIBA)

Kelas	: 1 Mawar
Mata pelajaran	: Bahasa Melayu
Tarikh	: 22 Ogos 2022 (Isnin)
Masa	: 11- 11.45 pm (45 minit)
Bilangan murid	: 7 orang
Tajuk	: Kata nama
Kemahiran	: Bacaan : 2.1 Membaca dan memahami makna perkataan, rangkai kata dan istilah serta maksud ungkapan dan ayat : 2.1.1 Membaca dan memahami makna perkataan dengan betul
Pengabungjalinan isi kandungan	: 3.1 Menulis untuk melengkapkan maklumat (huruf)

- Objektif : Pada akhir pembelajaran dan pengajaran murid dapat:
- 1) Menyebut sekurang-kurangnya tiga daripada lima kata nama yang diajar
 - 2) Mengeja sekurang-kurangnya tiga daripada lima kata nama yang diajarkan.
 - 3) Membentuk kata nama menggunakan permainan sahiba.
- Pengetahuan sedia ada : Murid mengenal suku kata kvkv
- Penerapan nilai : Kerajinan, mendengar arahan, keyakinan diri, kreatif
- Unsur terapi : pertuturan
- BBM : Video lagu Rasa sayang versi kata nama, papan putih, beg berwarna, kad huruf dan sahiba

LANGKAH/ MASA	AKTIVITI GURU	AKTIVITI MURID	CATATAN
SET INDUKSI (5 MINIT)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menulis huruf dan nombor di papan putih. 2) Guru meminta murid untuk “break the code” untuk mengetahui tajuk pelajaran pada hari itu. 3) Guru menerangkan apa yang akan diajarkan pada hari itu dan kaitan set induksi dengan tajuk tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid perlu mengisi kotak-kotak mengikut nombor yang diberikan oleh guru iaitu murid perlu “ break the code” untuk mengetahui tajuk pelajaran. 2) Murid mendengar penerangan dari guru berkaitan tajuk yang bakal dipelajari. 	<p>Teknik: Tunjuk cara</p> <p>Terapi: Cara kerja</p> <p>Nilai: Mendengar arahan</p> <p>BBM: Papan putih</p>

<p>LANGKAH 1 (15 MINIT)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menerangkan kepada murid berkaitan kata nama. 2) Guru memfokuskan kepada kata nama am. 3) Guru membentuk dua kumpulan yang terdiri daripada 3 dan 4 orang ahli. 4) Guru meminta setiap kumpulan mengambil satu beg berwarna di hadapan. 5) Dalam beg tersebut terdapat pecahan huruf mengikut kategori seperti kategori haiwan, benda, sayuran dan lain-lain. 6) Guru meminta murid untuk membentuk perkataan sebanyak yang boleh menggunakan huruf yang terdapat dalam beg tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid mendengar penerangan guru berkaitan kata nama. 2) Murid membentuk kumpulan seperti yang diminta oleh guru. 3) Setiap kumpulan mengambil satu beg berwarna. 4) Murid membentuk perkataan menggunakan huruf yang terdapat dalam beg tersebut. 5) Murid membentangkan perkataan yang dapat dibentuk di hadapan kelas. 6) Murid mengeja perkataan tersebut bagi membolehkan murid lain mengikuti apa yang diejakan. 7) Kumpulan yang dapat membentuk huruf yang banyak akan mendapat ganjaran. 	<p>Teknik: Mengecam</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Mendengar arahan dan berkerjasama</p> <p>BBM: Beg berwarna, kad huruf, papan putih</p>
---------------------------------	--	---	--

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>7) Guru meminta murid membentangkan perkataan yang dapat dibentuk di hadapan kelas.</p> <p>8) Guru memberi ganjaran kepada kumpulan yang berjaya membentuk perkataan dengan banyak.</p> | | |
|--|--|--|--|

<p>LANGKAH 2 (20 MINIT)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memecahkan murid dalam kumpulan yang kecil iaitu kumpulan yang terdiri daripada dua dan tiga orang murid sahaja. 2) Guru memberikan satu set sahiba kepada murid. 3) Guru meminta setiap murid mengambil 10 huruf yang terdapat dalam kotak yang disediakan oleh guru. 4) Guru meminta murid membentuk perkataan yang terdiri daripada kata nama di atas papan sahiba. 5) Guru juga meminta murid untuk menyebut dan mengeja perkataan yang akan dibentuk. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid dipecahkan mengikut kumpulan kecil. 2) Setiap kumpulan mendapat satu set sahiba. 3) Setiap murid perlu mengambil 10 huruf pada permulaan permainan. 4) Murid membentuk perkataan yang terdiri daripada kata nama di atas papan sahiba. 5) Murid perlu menyebut dan mengeja perkataan tersebut. 6) Murid perlu mengambil satu huruf pada setiap pusingan. 7) Permainan tamat apabila tiada perkataan yang boleh dibentuk dan tiada huruf yang tinggal. 	<p>Teknik: Permainan</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Berfikiran kritis</p> <p>BBM: Sahiba</p>
---------------------------------	--	--	---

6) Setiap huruf mempunyai mata (point).

7) Guru memberikan ganjaran kepada murid yang berjaya membentuk perkataan yang mempunyai banyak mata.

8) Permainan akan berlangsung sehingga tiada kata yang dapat dibentuk.

8) Murid yang dapat membentuk perkataan yang mempunyai mata tertinggi akan mendapat ganjaran.

<p>PENUTUP (5 MINIT)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta seorang murid membuat refleksi berkaitan tajuk yang telah dipelajari. 2) Guru membuat kesimpulan dan merumuskan pengajaran. 3) Guru menamatkan pengajaran dengan meminta murid bersama-sama menyanyikan lagu kata nama bermelodikan rasa sayang. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Murid membuat refleksi berkaitan tajuk yang telah dipelajari. 2) Murid mendengar guru merumuskan pengajaran. 3) Murid dan guru bersama-sama menyanyikan lagu kata nama yang bermelodikan rasa sayang. 	<p>Teknik: Tunjuk cara</p> <p>Terapi: Pertuturan</p> <p>Nilai: Mendengar arahan</p> <p>BBM: Lagu Rasa Sayang versi Kata nama.</p>
------------------------------	--	--	---