

**PENGUNAAN “M DOH” DALAM MEMBANTU MURID MENGHASILKAN
CORAK PUALAMAN YANG JELAS DAN MENARIK
THE USE OF "M DOH" IN HELPING STUDENTS PRODUCE CLEAR AND
INTERESTING MARBLE PATTERNS**

**Yek Rong Ing^{1*}
Humin Jusilin²
Zaimie Sahibil³**

*^{1,2,3} Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah, Malaysia
yekronging@gmail.com**

Dihantar/Received: 26 Mac 2023 | Penambahbaikan/Revised: 15 Jun 2023

Diterima/Accepted: 25 Jun 2023 | Terbit/Published: 30 Jun 2023

DOI: <https://doi.org/10.51200/ga.v13i1.4406>

ABSTRAK

Penyelidikan tindakan yang dijalankan ini adalah untuk mengkaji sama ada penggunaan “M Doh” dalam membantu murid Tahun 4 menghasilkan corak pualaman yang jelas dan menarik yang serupa dengan batu marmar. Seramai 3 orang murid di sebuah sekolah jenis kebangsaan daerah Miri, Sarawak telah dijadikan sebagai responden penyelidikan tindakan ini. Konsep bermain sambil belajar turut diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran aktiviti pualaman dengan menggunakan “M Doh” supaya murid mudah mengenal unsur seni dan meningkatkan minat mereka. Kajian ini dijalankan berdasarkan kaedah kualitatif dengan menggunakan instrumen pemerhatian, senarai semak, rakaman video dan temu bual untuk mengumpul data yang berkaitan dan kemudian dianalisis untuk mengesahkan keberkesanan penggunaan “M Doh”. Instrumen ujian diagnostik dan analisis dokumen dipilih adalah untuk mendapatkan data dalam kajian ini manakala pemerhatian dan temu bual adalah untuk mengukuhkan lagi dapatan kajian yang didapati. Semua data dan maklumat telah dikumpul, dianalisis dan dipersembahkan dalam bentuk jadual. Hasil karya menunjukkan berbeza yang ketara sebelum dan selepas menjalani rawatan. Dapatkan kajian mendapati hasil pualaman adalah lebih cantik dan menarik selepas menjalani rawatan.

Kata kunci: corak pualaman, minat murid, pendekatan “M Doh”, pembelajaran seni

ABSTRACT

This action research was conducted to examine whether the use of M Doh in helping Year 4 students produces a clear and attractive marbling pattern similar to marble. A total of 3 students in a national type school in Miri district, Sarawak were made as respondents for this action research. The concept of playing while learning is also applied in teaching and learning activities using M Doh so that students can easily recognize the elements of art and increase their interest. This study was conducted based on qualitative methods by using observation instruments, checklists, video recordings and interviews to collect relevant data and then analyzed to confirm the effectiveness of the use of "M Doh". Diagnostic test instruments and document analysis were selected to obtain data in this study, while observation was to further strengthen the findings of the study. All data and information have been collected, analyzed and presented in tabular form. The results of the work show a significant difference before and after undergoing treatment. Get a study to find that the results of whitening are more beautiful and attractive after undergoing treatment.

Keywords: marbling pattern, student interest, “M Doh Approach”, art learning

PENGENALAN

Sebagai seorang guru Pendidikan Seni Visual, tanggungjawab untuk mendidik dan mewujudkan suasana pembelajaran dan pengajaran yang menyeronok. Dengan kata lain, menambah amalan baharu merupakan rutin pendidik untuk berfikir secara kreatif dan kritis untuk mencipta perkara yang baru. Dengan kata lain, guru harus mengubah amalan rutin pendidik kepada amalan baharu untuk mewujudkan pembelajaran dan pengajaran yang berkesan. Semasa sesi pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan dalam bidang Membuat Corak dan Rekaan, penyelidik telah menggunakan bahan susu, pencuci pinggan dan pewarna makanan untuk menjalankan aktiviti pualaman. Semasa sesi pengajaran dan pembelajaran, didapati terdapat sebahagian murid tidak dapat menghasilkan karya corak pualaman yang menarik dan jelas. Hal ini menyebabkan murid merasa kecewa dan tidak berminat untuk meneruskan aktiviti tersebut. Oleh itu, penyelidik turut menjalankan penyelidikan tindakan terhadap bahan alternatif iaitu "M Doh" dan mengaplikasikan konsep bermian sambil belajar dalam aktiviti pualaman.

Isu Penyelidikan

Semasa sesi pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan dalam bidang Membuat Corak dan Rekaan aktiviti pualaman. Penyelidik dapati murid tahun 4 agak sukar untuk menghasilkan corak pualaman yang jelas dan menarik dengan menggunakan bahan susu, pencuci pinggan dan pewarna makanan. Ini menyebabkan mereka seolah-olah tidak berminat dengan bahan pembelajaran yang penyelidik sediakan dan tidak dapat menghayati unsur-unsur seni yang sepatutnya ditonjolkan dalam hasil karya kerana aktiviti pualaman memerlukan kemahiran dan tindakan yang cepat dan cekap.

Objektif Penyelidikan

Penyelidikan tindakan ini dijalankan untuk mencapai objektif-objektif berikut:

1. Murid dapat menghasilkan corak pualaman yang jelas dan menarik dengan menggunakan "M Doh".
2. Hasilan pualaman murid dengan menggunakan "M Doh" dapat menonjolkan unsur-unsur seni.
3. Penggunaan "M Doh" dapat meningkatkan minat murid terhadap penghasilan corak pualaman.

TINJAUAN LITERATUR

Wolfe & Wolfe (1990) menyatakan seni pualaman adalah seni tradisional yang berasaskan hiasan kertas dengan penciptaan reka bentuk abstrak pada permukaan berasaskan air. Pualaman juga dipanggil Suminagashi di Jepun dan seni ini muncul pada abad ke-12. Selepas itu, pada abad ke-15, seni pualaman muncul di Asia Tengah sebelum merebak ke Eropah. Seni pualaman mempunyai sejarah di Eropah dan dunia Barat, namun tidak ramai pelukis berkenalan dengan ciptaan seni yang unik yang indah ini.

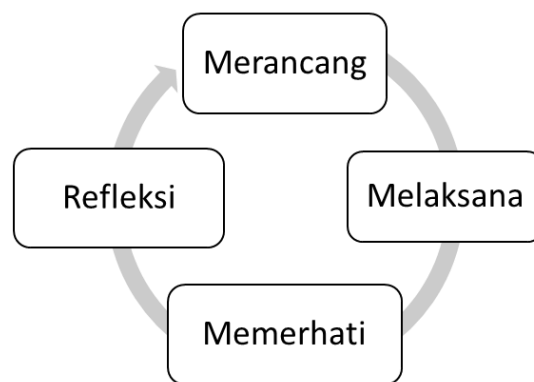
Menurut Eroglu et al., (2018) seni pualaman bermaksud "di atas air" digunakan untuk menghias kertas dalam seni Uthmaniyyah. Seni pualaman dikenali sebagai 'marbling art' dalam masyarakat Eropah. Dalam bahasa Parsi pualaman disebut sebagai "Ebri" bermaksud "awan" dan kemudiannya sebutan ditukar kepada "Ebru". Seni pualaman menggunakan warna yang berbeza dan dititis di atas permukaan untuk menghasilkan corak yang unik. Corak yang terhasil ini adalah bertujuan untuk perkembangan visual dan artistik.

Pualaman ialah kraf tangan yang diamalkan dengan menitis warna ke atas permukaan air untuk menghasilkan corak yang berbeza Tuzel (2022). Seni pualaman memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memilih mana-mana warna yang dikehendaki dan mencipta corak yang berbeza melalui penggunaan bahan yang berbeza. Proses ini membolehkan individu mengembangkan seni estetika dan ia memberi kesan secara positif terhadap perkembangan kanak-kanak. Rustam & Windarsih (2021)

bermain sambil belajar dapat meningkatkan daya kreatif kanak-kanak semasa bermain. Oleh itu penyelidik menukarkan bahan pualaman kepada “M Doh” dan mengaplikasikan kaedah bermain dalam P&P untuk meningkatkan lagi minat murid Penggunaan “M Doh” murid bukan sahaja memudahkan murid untuk memahami apa yang dipelajari bahkan juga dapat membina kemahiran baru berdasarkan pengalaman yang diperolehi. Justeru “M Doh” juga berperanan sebagai ABM yang sangat penting untuk meningkatkan dan mengukuhkan kefahaman terhadap kandungan pembelajaran.

METODOLOGI

Kajian ini dijalankan berpandukan model Kemmis & McTaggart (1988). Model ini mempunyai 4 elemen iaitu i. Merancang (*plan*) ii. Bertindak (*action*) iii. Memerhati (*observe*) dan iv. Mereflek (*reflect*) seperti yang ditunjukkan pada Rajah 1. Menurut V Koshy (2010), model ini adalah bersesuaian terutamanya dalam konteks pengendalian Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) kajian tindakan seperti yang dijalankan dalam bilik darjah.



Rajah 1 Model Kemmis & McTaggart (1988)

Rajah 1 menunjukkan kajian tindakan yang akan dijalankan berpandukan proses seperti berikut:

1. Penyelidik akan menjalankan refleksi ke atas isu yang telah dipilih dan hendak ditangani.
2. Penyelidik akan menyediakan satu rancangan yang sesuai untuk mengatasi masalah yang dihadapinya.
3. Penyelidik akan melaksanakan rancangan yang dihasilkan. Dalam proses pelaksanaannya pengkaji juga akan memerhati kemajuan tindakan yang dijalankan itu.

a. Merancang Tindakan

Berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi oleh murid dalam penghasilan corak pualaman, penyelidik mula merancang satu pelan tindakan bagi menyelesaikan masalah yang dialami oleh murid-murid. Penyelidik mula mencari maklumat dan juga bahan bacaan kajian yang lepas berkaitan dengan tajuk dan juga kaedah rawatan yang telah dipilih. Keadaan ini mencetuskan idea untuk menggunakan tepung kanji dengan sedikit campuran air iaitu untuk dijadikan Doh dan meletakkan doh di dalam bekas sehingga ia mecair. Seterusnya menitis pewarna makanan di permukaannya dan menggunakan lidi untuk mengacau sehingga menghasilkan corak yang dikehendaki. Tangkup kertas lukisan ke atas permukaan dan keluarkan dengan cepat.

Konsep bermain sambil belajar turut diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran aktiviti pualaman dengan menggunakan “M Doh”. Seterusnya, penyelidik telah menjalankan pengajaran pualaman menggunakan cat air dan minyak masak sebanyak dua kali kepada murid-murid. Setiap sesi

pengajaran mengambil masa selama 45 minit. Pemerhatian berstruktur mengikut senarai semak digunakan bagi melihat pencapaian hasil karya responden. Ujian Pos diberikan kepada responden selepas pengajaran tradisional dijalankan bagi menguji pencapaian murid dalam penghasilan corak pualaman.

b. Melaksanakan Tindakan

Langkah pertama dalam proses tersebut ialah penyelidik membuat refleksi dengan mengimbas kembali sesi pengajaran dan pembelajaran yang telah berlangsung. Sebelum menggunakan “M Doh”, ujian pra akan dijalankan untuk menilai hasil karya pualaman yang dihasilkan oleh responden. Rakaman dalam bentuk gambar untuk melihat adakah terdapat perbezaan dari segi hasil pualaman sebelum rawatan dan selepas rawatan yang menggunakan “M Doh”. Sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran, pengkaji akan membuat pemerhatian terhadap proses penghasilan karya responden bagi mengenal pasti permasalahan yang dihadapi responden ketika menghasilkan corak pualaman. Masalah yang dihadapi oleh responden menyebabkan pengkaji tercetus idea untuk membuat intervensi iaitu dengan menggunakan “M Doh” dengan konsep sambil bermain sambil belajar untuk menghasilkan corak pualaman. Ujian pos diadakan bagi menilai hasil karya yang dihasilkan dengan menggunakan “M Doh”.

c. Memerhati

Penyelidik akan mengenalpasti hasil atau keputusan dapatan kajian semasa fasa pemerhatian. Ini bermakna pengkaji perlu mengumpul dan menganalisis data yang diperoleh daripada borang senarai semak pemerhatian, ujian pra dan pos berdasarkan hasil karya pualaman serta bertemu bual dengan responden. Jawapan soalan temu bual dicatat, dirakam dan ditranskrip. Seterusnya, penyelidik akan menggunakan beberapa instrumen seperti ujian pra dan ujian pos bagi melihat hasil karya pualaman dan perubahan tingkah laku responden ketika membuat aktiviti tersebut. Maklumat yang diperolehi akan digunakan sebagai pengukur kejayaan atau kegagalan kajian.

d. Refleksi

Pada ketika ini, penyelidik akan mengemukakan sama ada kajian tersebut berjaya atau tidak. Kajian yang berjaya akan menunjukkan peningkatan dalam kemahiran pemahaman responden, serta peningkatan dalam hasil karya pualaman. Sekiranya kajian itu gagal atau gagal mencapai matlamatnya, pengkaji perlu menentukan sebab ia gagal dan menyemaknya dan memperbaikinya.

Kumpulan Sasaran

Penyelidikan ini dilaksanakan kepada murid Tahun 4 di sebuah sekolah jenis kebangsaan daerah Miri, Sarawak. Responden penyelidikan yang dipilih seramai 3 orang murid yang terdiri daripada 1 orang murid lelaki dan 2 orang murid perempuan. Faktor pemilihan responden adalah berdasarkan kriteria karya murid atas rasional hasilan pualaman yang tidak jelas dan kurang menarik, serta tidak mempunyai unsur-unsur seni dalam penghasilan karya pualaman. Selain itu, ujian diagnostik yang dijalankan juga menunjukkan responden yang terpilih telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh penyelidik.

Proses Kajian Tindakan

Jadual 1 Cara Pelaksanaan Penyelidikan

Bil	Fasa	Cara Pelaksanaan
1	Mengenal pasti masalah	-Kenal pasti masalah yang dihadapi murid dalam tajuk pualaman -Analisis Ujian Diagnostik.

2	Merancang tindakan	<ul style="list-style-type: none"> -Rancang satu pelan tindakan untuk menyelesaikan masalah yang dialami murid. -Membuat rujukan berkaitan penyelidikan lepas. -Membentuk objektif dan persoalan penyelidikan. -Merangka instrumen temu bual, senarai semak pemerhatian. -Mendapatkan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen daripada Ketua Panitia Pendidikan Seni Visual. -Melaksanakan pengajaran tradisional sebanyak 1 kali.
3	Melaksana tindakan	-Melaksanakan sesi rawatan dengan penggunaan “M Doh” dan aplikasi konsep bermain sambil belajar.
4	Mengumpul data dan menganalisis	-Data dikumpul daripada semua instrumen dan dianalisis.
5	Membuat refleksi terhadap tindakan	-Penyelidik menilai kesan tindakan dan membuat refleksi terhadap keberkesanan penggunaan M Doh dalam penghasilan karya pualaman dan minat murid.

Cara Mengumpul dan Menganalisis Data

Jadual 2 Cara Mengumpul dan Menganalisis Data

Bil	Instrumen	Pelaksanaan	Cara Mengumpul dan Menganalisis Data
1.	Senarai Semak (Kriteria Hasil Karya)	Digunakan sebelum dan selepas rawatan	<p>Cara Mengumpul: Hasil Karya murid dikumpul</p> <p>Menganalisis: Hasil karya dinilai berdasarkan senarai semak kriteria yang ditentukan.</p>
2.	Analisis Dokumen (Hasil Karya)	Digunakan sebelum dan selepas rawatan	<p>Cara Mengumpul: Hasil Karya murid dikumpul</p> <p>Menganalisis: Penyelidik mengulas hasil karya responden melalui pengetahuan unsur-unsur seni.</p>
3.	Temu Bual Separata Berstruktur	Digunakan sebelum dan selepas rawatan	<p>Cara Mengumpul: Jawapan soalan temu bual dicatat, dirakam dan ditranskrip.</p> <p>Menganalisis: Data dianalisis melalui penulisan deskriptif berdasarkan jawapan yang diberi.</p>
4.	Pemerhatian (Senarai Semak, dan Video)	Digunakan sebelum dan selepas rawatan	<p>Cara Mengumpul: Rakaman video dan gambar dibuat sewaktu aktiviti dijalankan.</p> <p>Menganalisis: Senarai semak digunakan berdasarkan video yang dirakam untuk mengesan kriteria-kriteria minat yang dikenal pasti</p>
5.	Gambar/ <i>photo</i>	Digunakan sebelum dan selepas rawatan	<p>Cara Mengumpul: Gambar diambil semasa aktiviti dijalankan.</p> <p>Menganalisis: Gambardianalisis melalui penulisan deskriptif.</p>

DAPATAN KAJIAN

Jadual 3 Senarai Semak Analisis Hasil Karya



SEBELUM RAWATAN						KRITERIA	SELEPAS RAWATAN					
R1		R2		R3			R1		R2		R3	
Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
	/		/		/	Corak yang jelas dan menarik	/		/		/	
	/		/		/	Mempunyai pelbagai warna	/		/		/	
	/		/		/	Warna corak yang jelas	/		/		/	





Daripada jadual tersebut, penyelidik menilai karya murid berdasarkan tiga kriteria yang ditetapkan. Sebelum rawatan dijalankan ketiga-tiga responden tidak dapat menghasilkan karya pualaman. Hasil karya mereka tidak mempunyai corak pualaman yang jelas dan menarik, tidak mempunyai pelbagai warna dan warna corak yang tidak jelas dan pudar.

Setelah penyelidik mengaplikasikan “M Doh” dalam pengajaran, ketiga-tiga responden berjaya menghasilkan hasil karya pualaman yang amat jelas dan menarik. Menurut Carels (2018) unsur corak yang ditonjolkan dalam sesuatu hasil karya amat penting kerana ini merupakan kreativiti, kemahiran, pengetahuan pada seseorang murid tersebut. Maka dengan mempunyai kemahiran-kemahiran tertentu, ini dapat memupuk minat para murid dalam bidang binaan dan kraf seni.

Analisi Dokumen (Hasil Karya)

Jadual 4 Analisis Hasil Karya Pualaman Responden

Sebelum Rawatan	Responden	Selepas Rawatan
	R1	
Corak tidak dapat ditekap dan hanya warna kuning pudar yang dapat dikesan.		Mempunyai corak, warna, jalinandan garisan yang jelas dan menarik.

	R2	
Warna corak terlalu pudar dan menyebabkan hasil karya kurang menarik.		Corak pualaman dapat ditekap dengan jelas dan menarik.
	R3	
Murid tersebut tidak mengikut langkah yang betul dan dia sendiri melukiskan garisan di atas karya		Corak yang jelas tetapi langkah pengadunan warna dan “M Doh” boleh ditambahkan lagi supaya mendapat pelbagai corak.

Temu Bual (Separa Berstruktur)

Penyelidik telah melaksanakan sesi temu bual separa berstruktur bagi menyokong analisis dokumen yang telah dilakukan bagi mengukur corak pualaman yang dihasilkan oleh murid serta menyokong pemerhatian dalam mengukur minat murid terhadap aktiviti pualaman. Penyelidik telah menyediakan sebanyak 5 soalan dalam menguji persoalan 2 manakala sebanyak 3 soalan untuk menguji persoalan ketiga.

Data daripada temu bual yang telah dijalankan oleh penyelidik telah ditranskrip, dianalisis dan diterjemah dalam bentuk jadual bagi memudahkan pemahaman dan pentafsiran data. Jadual 5 menunjukkan data yang telah dikumpul daripada sesi temu bual bagi menguji persoalan kedua manakala Jadual 6 adalah hasil dapatan untuk menguji persoalan ketiga.

Jadual 5 Dapatan Temu Bual Bagi Menguji Persoalan Kedua

Catatan (Sebelum Rawatan)	Items	Catatan (Selepas Rawatan)
R1: tak ada apa-apa cikgu	Apakah jalinan yang telah ditonjolkan pada	R1: Jalinan tampak

R2: jalinan tampak	hasil pualaman anda?	R2: Jalinan tampak
R3: jalinan tampak, cikgu		R3: Jalinan tampak juga
R1: karya saya kosong	Apakah garisan yang telah ditonjolkan pada hasil pualaman anda?	R1: Garisan pelbagai saiz
R2: garisan tak jelas		R2: Garisan beralun
R3: Ada garisan yang saya lukis saja		R3: Garisan tebal dan nipis
R1: tak ada apa-apa cikgu	Apakah warna yang telah ditonjolkan pada karya anda?	R1: biru, hijau, kuning
R2: erm... warna?		R2: ungu, biru, hijau
R3: tidak pasti, karya tak cantik		R3: biru, merah, hijau

Berdasarkan jadual di atas, sebelum rawatan dijalankan responden tidak dapat mengesan unsur-unsur seni yang terdapat pada hasil karya mereka. Justeru mereka juga keliru dengan unsur jalinan. Setelah rawatan dijalankan, para responden dapat menjawab soalan yang ditujukan oleh penyelidik. Menurut Riza (2018), seni pada zaman sekarang berkembang dengan pesat dan luas. Semua benda atau hasil ciptaan manusia memerlukan unsur seni dan prinsip rekaan yang matang supaya dapat memastikan hasil ciptaan mendapat sambutan pasaran yang meriah. Oleh itu, adalah pentingnya supaya responden mengenali dan memahami hasil karya mempunyai unsur-unsur seni yang sepatutnya ada.

Jadual 6 Dapatan Temu Bual Bagi Menguji Persoalan Ketiga

SEBELUM RAWATAN			KRITERIA	SELEPAS RAWATAN		
R1	R2	R3		R1	R2	R3
Tidak kerana hasil tidak menjadi	Suka tapi susah	Kurang suka kerana susah	Adakah kamu suka menjalankan aktiviti ini? Mengapa?	Suka, kerana seronok	Suka kerana dapat belajar aktiviti baharu	Suka dan tidak susah
Sedih	Kecewa sebab hasil tidak cantik	Kecewa juga	Apakah perasaan kamu semasa menjalankan aktiviti tersebut?	Seronok	Teruja dan seonok	Seronok
Tidak	Tidak, susah cikgu	Tidak	Adakah kamu akan menjalankan aktiviti tersebut di rumah?	Ya, ajak kakaklagi.	Ya, selagi ada bahan	Ya, cikgu

Berdasarkan jadual di atas, sebelum rawatan dijalankan Responden 1 tidak memberi kerjasama yang baik semasa aktiviti dijalankan begitu juga dengan Responden 3. Manakala responden 2 telah memberi perhatian yang singkat dan dia tidak begitu tertarik dengan aktiviti tersebut kerana hasilannya yang tidak terhasil mengecewakannya. Menurut Riza (2018) bermain sambil belajar dapat menanam minat murid untuk belajar dan menguasai kemahiran serta tekun melaksanakan sesuatu aktiviti. Maka

fakta ini terjawablah kenapa responden saya tidak atau kurang berminat dengan aktiviti yang telah saya jalankan sebelum rawatan.

Selepas rawatan dijalankan, penyelidik mendapati ketiga-tiga responden memberi kerjasama yang sangat baik dan mereka amat gembira serta berpuas hati dengan penggunaan “M Doh” dalam menjalankan aktiviti pualaman. Hal yang demikian kerana mereka dapat bermain sambil belajar dan mereka amat tertarik dengan “M Doh” yang begitu ajaib.

Pemerhatian

Penyelidik telah menggunakan insrtumen tersebut dalam menjawab persoalan ketiga iaitu membuat pemerhatian terhadap responden demi menguji minat mereka berpandukan senarai semak dan rakaman video. Pemerhatian tersebut dijalankan sebelum dan selepas rawatan. Penyelidik membahagikan kriteria minat kepada 3 tunjang iaitu keseronokan, perhatian dan keaktifan responden.

Jadual 7 Senarai Semak Pemerhatian bagi menguji Persoalan Ketiga

SEBELUM RAWATAN						KRITERIA	SELEPAS RAWATAN					
R1		R2		R3			R1		R2		R3	
Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
	/	/			/	Keseronokan -Senyum -Ketawa	/		/		/	
/		/		/		Perhatian -hilang fokus dalam kelas		/		/		/
	/		/		/	Keaktifan -Mengambil bahagian -Memberi bantuan	/		/		/	

Berdasarkan jadual tersebut, dalam kriteria keseronokan, tingkah laku yang positif menandakan responden berasa seronok dan bersemangat seperti bersenyum dan ketawa yang telah diperhatikan oleh penyelidik. Sebelum rawatan dijalankan, penyelidik mendapati Responden 1 dan Responden 3 asyik termurung dan senyap sepanjang aktiviti dijalankan. Selepas rawatan dijalankan, ketiga-tiga responden sangat aktif dalam memberi kerjasama dan maklum balas secara optimum.

Dalam kriteria Perhatian, tingkah laku ketiga-tiga responden adalah negatif kerana mereka tidak memberi tumpuan yang sepenuhnya kepada penyelidik sama ada semasa aktiviti sedang dijalankan atau semasa penjelasan guru terhadap pengajarannya.

Untuk kriteria Keaktifan, penyelidik mendapati ketiga-tiga responden menjadi lebih agresif dalam melakukan aktiviti pualaman. Mereka lebih berfokus dengan aktiviti pualaman dan juga sanggup membantu responden yang lain. Menurut Bilbi & Aulina, (2022), belajar sambil bermain dalam mengembangkan minat belajar dapat mengembang kesedaran terhadap objek, orang, masalah atau situasi yang berkaitan dengan diri sendiri. Maka ketiga-tiga responden telah meningkatkan minat

mereka dalam aktiviti pualaman melalui rawatan penyelidik dan mereka amat berfokus dengan pengajaran saya walaupun terdapat gangguan bunyi persekitaran sekolah.

Rajah 2 Perbandingan Pemerhatian hasil karya Sebelum dan Selepas Rawatan

Sebelum Rawatan	Selepas Rawatan
	
<p>Murid tersebut sering pandang ke kiri dan ke kanan serta tidak memberi fokus semasa aktiviti dijalankan.</p>	<p>Responden 1 menjadi lebih berfokus dan aktif semasa penyelidik menerangkan cara penghasilan pualaman</p>
	
<p>Semasa penyelidik sedang menerangkan bahan-bahan yang perlu digunakan, murid tersebut tidak berfokus kepada penyelidik, dia hanya berfokus pada kamera.</p>	<p>Responden 3 menjalankan aktiviti lebih berefisien dan berfokus dan dia merupakan responden yang paling cepat dalam menyiapkan hasil pualaman</p>
	
<p>Semasa sesi apresiasi Responden 1 sedang bergaduh dengan rakannya manakala Responden 2 tidak memberi perhatian terhadap penyelidik.</p>	<p>Responden 1 dan Responden 2 memberi maklum balas kepada penyelidik dan menerusi ekspresi muka, mereka amat gembira dengan sesi penyelidik.</p>

CADANGAN PENYELIDIKAN SETERUSNYA

Setelah memperoleh hasil dapatan penyelidikan yang memuaskan dari dapatan-dapatan yang telah dibincangkan, penyelidik berpendapat bahawa penyelidikan ini perlu diteruskan untuk kepentingan pendidikan pada masa yang akan datang serta bakal-bakal pemimpin negara. Antara cadangan yang berikut ialah: i) Penyelidik berhasrat “M Doh” ini dapat digunakan dalam mata pelajaran yang lain seperti Sains dan topik Seni Visual. Dengan bantuan “M Doh”, penyelidik yakin para murid akan lebih minat dalam proses pengajaran dan pembelajaran, ii) Penyelidik berhasrat aplikasi “M Doh” ini dapat diperkenalkan secara meluas dalam kalangan murid tidak mengira bangsa, latar belakang, agama dan jantina murid kerana sama-sama kita menuntut ilmu sama-sama kita dapat membangunkan negara dengan jayanya dan iii) Dalam penyelidikan ini, penyelidik hanya menggunakan sebanyak 3 orang responden. Penyelidik mencadangkan agar penyelidik seterusnya melaksanakan kajian ini menggunakan bilangan murid yang lebih banyak. Ini bertujuan untuk menguji sejauh manakan “M Doh” dapat diaplikasikan dalam aktiviti pualaman dan aktiviti seni visual yang lain.

RUMUSAN

Kajian ini dijalankan ke atas murid yang tidak dapat menghasilkan karya pualaman dengan jelas dan menarik serta murid yang pasif dalam pembelajaran. Dalam kajian ini, penyelidik memfokuskan kepada hasil pualaman yang dihasilkan oleh responden melalui “M Doh”. Justeru, penyelidik juga mengaplikasikan kaedah bermain sambil belajar semasa P&P dijalankan. Sepanjang menjalankan aktiviti P&P sama ada sebelum atau selepas rawata, penyelidik telah menggunakan instrumen pemerhatian, senarai semak, rakaman video dan temu bual untuk mengumpul data yang berkaitan dan kemudian dianalisis untuk mengesahkan keberkesanan penggunaan “M Doh”. Daripada penyelidikan tindakan yang telah dijalankan adalah dirumuskan bahawa penggunaan “M Doh” dapat membantu murid dengan menghasilkan corak pualaman yang jelas dan menarik. Justeru, melalui kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan lagi minat murid terhadap aktiviti seni visual.

Di samping itu, penyelidik memupuk responden untuk menghayati proses penghasilan karya dengan berinteraksi secara kreatif dengan alat dan bahan seni serta menggalakkan murid bereksplorasi dengan bahan-bahan yang lebih mesra pengguna dan mudah mendapati supaya responden dapat menjalankan aktiviti seni di mana-mana sahaja serta meluangkan masa lapang dengan aktiviti yang lebih faedah. Maka dapat disimpulkan bahawa semua persoalan yang telah disediakan telah terjawab dengan jayanya. Walau bagaimanapun tetap mempunyai kelemahan yang boleh diubahsuai lagi. Dengan “M Doh” ia akan memeriahkan suasana kelas kerana murid-murid mesti tidak pernah melihat dan bermain dengan “M Doh”. Oleh itu, guru perlu bijaksana memilih tempat dan masa yang sesuai semasa menggunakan “M Doh”. Justeru, guru juga perlu meluangkan masa yang berlebihan untuk menyediaakan “M Doh” dan selepas menggunakannya, persekitaran akan menjadi kotor tetapi guru dan murid-murid tidak memerlukan masa yang banyak untuk membersihkannya.

RUJUKAN

- Bilbi, S., & Aulina, M. (2022). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak-Anak Gang Perwira Medan. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 183–189.
- Carels, C. (2018). *Pattern Research Project: An Investigation of The Pattern And Printing Process-Marble*.
- Eroglu, S., Weyers, B., & Kuhlen, T. (2018). Fluid sketching: Bringing ebru art into vr. *Mensch Und Computer 2018-Workshopband*.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2019). Critical participatory action research. In *Action learning and action research: Genres and approaches*. Emerald Publishing Limited.

- Koshy, V., & Oaks, T. (2010). *ACTION RESEARCH FOR IMPROVING EDUCATIONAL PRACTICE: A Step-by-Step Guide*.
- Riza, R. (2018). Pendidikan Seni di Masa Depan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 4(4), 69–71.
- Rustam, D. S., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Bermain Sambil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 86–94.
- Tuzel, B. (2022). A Netnographic Analysis of the Ebru (The Art of Marbling) Tradition: Safeguarding and Transmission Through YouTube. *MILLI FOLKLOR*, 133, 207–221.
- Wolfe, R. J., & Wolfe, R. J. (1990). *Marbled paper: its history, techniques, and patterns: with special reference to the relationship of marbling to bookbinding in Europe and the western world*. University of Pennsylvania Press.