

## TEKA-TEKI MELAYU MEMBINA SAHSIAH KANAK-KANAK

### *RIDDLING PRACTICE DEVELOPS CHILDREN'S PERSONALITY.*

Fadzilah Binti Abdul Rahim  
[azdila16@gmail.com](mailto:azdila16@gmail.com)

Prof. Madya Dr. Shaiful Bahri Bin Md. Radzi  
[\(shaifulradzi@gmail.com\)](mailto:shaifulradzi@gmail.com)

Pusat Pengajian Kajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu (BITARA)  
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan  
UKM, Bangi.

### **ABSTRACT**

*Riddles tests the mind. Riddles differs from another form of poetry tradition. Riddles incorporates questions to be guessed. In the contexts of riddles, playing with it educates the mind of the guesser and the riddler. The reason is simple, communities back in the day love to entertain themselves verbally. Educating while entertaining oneself sharpens the mind. This research uses descriptive qualitative method in order to explain, analyse and elaborate observations based on the recording of a riddle contests. The data from the contests is analysed and transcribed whilst focusing on the observation of the environment and contestants' behaviour in the study of performance that includes three stages of observations. These three stages consisting of riddling contexts, riddling situation, and the presence of both riddlers and guessers that proves, Malay riddles are able develop the personality of children. This research involves diverse contestants from SK Bandar Baru Putera, Ipoh. The contestants are representing in the classroom from each grade from preschool to year 6. Every grade are represented by 6 contestants consisting of males and females. Total count of contestants is 18 from 3 classroom. The riddles showcase creative combinations by the creator. Images in the riddles manifest elements riddles use in formal Malay language. Riddling practice develops children's personality.*

**Keywords:** *riddling context, situation, guessers and riddler, Malays riddles, children's personality.*

### **ABSTRAK**

Teka-teki menduga akal. Teeka-teki berbeza dengan tradisi puisi lisan yang lain. Dalam teka-teki terkandung soalan untuk diteka. Dalam konteks teka-teki, bermain mendidik jiwa penutur dan penekanya. Alasannya mudah sahaja, kerana masyarakat dahulu gemarkan berhibur menggunakan lisan. Mendidik sambil berhibur membina kehalusan akal. Teeka-teki Melayu didedahkan kepada kanak-kanak melalui bentuk pertandingan. Kajian in

menggunakan kaedah deskriptif kualitatif untuk menerangkan, menganalisis dan menjelaskan tinjauan berdasarkan rakaman pertandingan teka-teki. Data pertandingan dianalisis dan ditranskripsikan dengan memfokuskan pemerhatian terhadap suasana dan tingkah laku peserta dalam konteks persembahan yang melibatkan tiga peringkat pemerhatian iaitu konteks berteka-teki, situasi berteka-teki dan kehadiran penutur dan peneka dalam kalangan kanak-kanak yang dapat membuktikan teka-teki Melayu dapat membina sahsiah. Kajian melibatkan para peserta dari Sekolah Kebangsaan Bandar Baru Putera, Ipoh yang terdiri daripada peserta berbilang kaum. Peserta pertandingan melibatkan sebuah kelas daripada setiap tahun bermula dari tahun 4 hingga tahun 6. Setiap tahun diwakili 6 orang peserta yang terdiri daripada peserta lelaki dan perempuan. Keseluruhan peserta melibatkan 18 orang kanak-kanak daripada 3 buah kelas. Khazanah teka-teki Melayu memperlihatkan adunan yang sangat kreatif penciptanya. Imej-imej dalam teka-teki Melayu memancarkan elemen yang menarik penggunaan teka-teki dalam pengajaran bahasa Melayu sebagai amalan berteka-teki yang dapat membina sahsiah kanak-kanak.

**Kata Kunci:** konteks berteka-teki, situasi, penutur dan peneka, teka-teki Melayu, sahsiah kanak-kanak,

## Pengenalan

Teka-teki<sup>1</sup> puisi tradisi. Teka-teki Melayu menduga akal. Puisi lisan yang berbeza daripada puisi-puisi lisan yang lain<sup>2</sup>. Dalam teka-teki terkandung soalan untuk diteka yang menuntut jawapan. Teka-teki Melayu terbatas kepada jawapan eka-perkataan (*one word answer*) atau jawapan panjang bagi teka-teki masalah (*problem type riddles*), sebaliknya memerlukan jawapan yang berirama atau bersajak dengan pembayang teka-teki (Inon Shahrudin (1988:vii). Walau bagaimanapun, kandungan teka-teki tidak puitis ini melunak jiwa untuk menghibur dan mendidik. Teka-teki Melayu merupakan satu genre puisi tersendiri khususnya dari segi isi dan fungsinya. Bentuk dan struktur adalah bebas, yang mungkin tergolong dalam genre lain seperti syair, pantun, dan prosa yang terdiri daripada kalimat-kalimat yang sederhana dan panjang. Bentuk prosa yang mencuit hati dalam teka-teki Melayu ialah *Hikayat Musang Berjanggut* dan *Hikayat Nujum Pak Belalang* (Harun Mat Piah 1989:343).

Kanak-kanak suka bermain<sup>3</sup>. Sepenuh kehidupan kanak-kanak adalah dengan

---

<sup>1</sup> Teka-teki dalam bahasa Inggeris ialah *riddle* yang membawa maksud deskripsi sesuatu subjek dalam maksud bertujuan untuk mengelirukan dengan maksud yang berbeza (Taylor 1951:1).

<sup>2</sup> Pantun, genre yang seringkali digunakan untuk meluahkan perasaan hati, mantera mengandungi tujuan dan konotasi magis, pengubatan dan pembomohan, seloka berfungsi untuk menyindir, mengejek dan berjenaka, peribahasa memperkukuhkan hujah dalam karangan dan percakapan, teromba ialah menggariskan undang-undang sistem adat, dan talibun atau sesomba merupakan ungkapan pemerian tentang tokoh, alat dan peristiwa dalam cerita-cerita rakyat (Shaiful Bahri 2018:2).

<sup>3</sup> Bermain dibahagikan kepada dua iaitu secara teratur dan spontan. Permainan yang teratur adalah melalui pertandingan manakala spontan seperti bermain alat permainan (Tan Wee Hoe 2018:17). Bermain dapat meningkatkan peluang bercakap dan berinteraksi di antara seorang kanak-kanak dengan kanak-kanak yang lain. Ketika berinteraksi dalam permainan, kanak-kanak mempraktikkan pelbagai peranan yang akan dimainkan olehnya pada masa akan datang (Rahil Mahyuddin, Maria Chong Abdullah & Habibah

bermain. Namun, permainan kanak-kanak dalam penyampaian lisan ditemukan dalam teka-teki (Sutton-Smith 1999:161). Teka-teki Melayu bermula dengan permainan interaksi bersama-sama keluarga dan rakan-rakan secara spontan, hiburan dan mengisi masa lapang. Namun, suasana milleniun dengan pelbagai permainan gajet memberi kesan penggunaan teka-teki dalam kalangan kanak-kanak. Kepentingan penyampaian lisan atau berkomunikasi sambil bermain melalui teka-teki dan bersoal jawab sangat sesuai untuk menyampaikan pelajaran kepada anak-anak tentang adab sopan dan tindak lalu yang baik (Harun Mat Piah 1989:360). Di sebalik mainan kata ini, tidak terbatas kepada kepada hiburan tetapi memimpin kanak-kanak membina sahsiah. Kajian ini memaparkan genre lisan teka-teki berada di gelanggang warisan yang pastinya mendorong teka-teki Melayu bertakhta kembali dalam kalangan masyarakat Melayu di Semenanjung khususnya kanak-kanak. Kebanyakan teka-teki dalam kalangan masyarakat Melayu di Semenanjung tertumpu kepada penerbitan koleksi buku kanak-kanak berbanding teka-teki di Sabah dan Sarawak yang digunakan dalam pelbagai upacara ritual yang kekal sehingga kini kerana disampaikan dari generasi ke generasi.

### **Kajian Lepas**

Penelitian kajian tentang teka-teki tidak banyak dilakukan. Kebanyakannya hanya mengumpul teka-teki. Ketiadaan huraian mungkin disebabkan oleh minat penerbit yang tertumpu hanya kepada teks teka-teki dan tidak pada konteksnya dalam masyarakat, ataupun kerana sememangnya tidak ada fungsi lain teka-teki itu dalam masyarakat Melayu selain daripada hiburan pada masa-masa lapang, kecuali masyarakat Sabah dan Sarawak yang menggunakan teka-teki itu dalam berbagai-bagai upacara sosial/ritual termasuk juga upacara kematian. Penciptaan dan pengumpulan teka-teki Melayu yang terawal ialah Munsyi Sulaiman Muhammad Nur (1906), dan O.T Dussek (1918). Himpunan teka-teki turut dilakukan oleh Abdul Karim (1963) dan Zaaba (1964) yang hanya mengumpul teka-teki pilihan dari sastera puisi Melayu cara lama. Walau bagaimanapun, tradisi teka-teki terakam oleh Winstedt (1949), Ismail Hamid (1987), Harun Mat Piah pada (1989:359), Zalila Sharif dan Jamilah Haji Ahmad (1993), Shaiful Bahri (2005) dan Abdul Halim Ali (2006), sekadar menghuraikan teka-teki Melayu yang bergantung pada penyelesaiannya pada bait puisi dan pengulangan asonansi teka-teki untuk menguji kecerdasan.

Teka-teki Melayu kanak-kanak pernah diperkatakan oleh Matlob (1964) dalam bukunya menjelaskan tentang amalan berteka-teki amat rapat hubungannya dengan berfikir. Kajian seterusnya, dilakukan oleh Inon Shahrudin (1988) yang menghimpunkan 356 buah teka-teki Melayu yang dikutip daripada teka-teki lisan. Kajian yang dilakukan oleh Siti Zubaidah (2015) mengimbu ke zaman penjajahan British di Tanah Melayu meneliti isian koleksi teka-teki *Kitab Gemala Hikmat* (1906) yang mengandungi 153 gubahan teka-teki yang memperlihatkan ketokohan dan pemikiran Munsyi Sulaiman dalam membela bangsa Melayu menerusi mata pena. Penulisan kajian teka-teki yang dikenali sebagai *Sundait* dilakukan oleh Low Kok On dan Janathan Kandok (2016) adalah hasil

---

Elias I (2005:73).

kerja lapangan mengumpul dan mendokumentasikan teka-teki etnik Kadazandusun di Sabah. *Entelah* atau teka-teki masyarakat Iban di Sarawak dikaji oleh Patricia Ganing, Asmiaty Amat dan Lokman Abdu Samat (2020).

## Metodologi Kajian

Pengkajian terhadap teka-teki Melayu kanak-kanak menggunakan kaedah kajian perpustakaan dan lapangan. Genre penyelidikan adalah dengan menerapkan penyelidikan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, pemerhatian, bahan audio dan visual serta temu bual. Pembacaan dan pengumpulan data koleksi teka-teki kanak-kanak dirujuk dari beberapa buah perpustakaan iaitu di Perpustakaan Negara Kuala Lumpur, Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Perak, Perpustakaan Tun Razak (Ipoh), Perpustakaan Tun Seri Lanang, Institut Tamadun dan Alam Melayu (ATMA) Perpustakaan Sultan Abdul Samad (Universiti Putra Malaysia), dan Pusat Dokumentasi Melayu (Dewan Bahasa dan Pustaka). Data teka-teki ini adalah melalui kumpulan teka-teki kanak-kanak yang telah diterbitkan di Malaysia. Pemilihan pantun teka-teki adalah berdasarkan teka-teki Melayu kanak-kanak iaitu setiap teka-teki mengikut tema standard kemahiran berbahasa Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah Bahasa Melayu (Tahun 1-6) terkini. Manakala makalah, jurnal yang berkaitan teka-teki Melayu dan sahsiah kanak-kanak turut diperolehi menerusi internet dalam media sosial seperti *facebook* dan *telegram* serta melalui laman sesawang rasmi Kementerian Pelajaran Malaysia. Temubual yang dilaksanakan semasa kajian ini merupakan temubual tidak berstruktur dan terbuka bagi tujuan mendapatkan pandangan dan pendapat responden kajian (Mohd Awang Idris 2018:79).

Kajian lapangan dilakukan melalui pemerhatian serta kaedah turut serta bersama guru-guru dan kanak-kanak bertanding semasa pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu di bilik darjah. Lokasi kajian di Sekolah Kebangsaan Bandar Baru Putra, Ipoh, Perak. Teka-teki Melayu yang dipertandingkan berbentuk pantun teka-teki. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kaedah deskriptif digunakan untuk menerangkan, menganalisis dan mengelaskan tinjauan, temu bual dan penelitian. Semua rakaman pertandingan dirakam dan ditranskripsikan. Melalui analisis dan penelitian teks, rakaman pertandingan teka-teki dapat dihuraikan dengan bebas dan terbuka memperlihatkan cara berteka-teki, kelancaran, dan kecekapan kanak-kanak yang dipersembahkan semasa pertandingan berteka-teki di bilik darjah. Kanak-kanak berinteraksi meneka, menjawab sambil bermain teka-teki. Data rakaman pertandingan teka-teki Melayu melibatkan 18 orang peserta lelaki dan perempuan pelbagai kaum dari tahun 4 hingga tahun 6 yang terdiri daripada 3 buah kelas sahaja dalam tempoh 1jam semasa pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Pengekodan merupakan satu kaedah mencatatkan pemerhatian dengan mudah dan menjimatkan masa, serta membolehkan data yang dicatat sistematik dan bermakna. Ia membolehkan data lebih berfokus kepada bagaimana teka-teki itu membina sahsiah kanak-kanak (Chua Yan Piaw 2006: 149).

## Teka-Teki Melayu Membina Sahsiah Kanak-Kanak

Bahasa dan sastera sebagai alat pembinaan sebuah negara bangsa. Fokus utama dalam pembinaan itu sendiri ialah generasi muda. Pembentukan generasi muda dalam memenuhi cita-cita sesuatu negara adalah melalui pendidikan yang terancang dan bersistematik. Dengan kata lain, yang dititikberatkan di sini ialah pembinaan sahsiah kanak-kanak. Perkataan akhlak<sup>4</sup> berasal daripada bahasa Arab iaitu *khuluq*. Kekuatan, kejayaan dan kegemilangan kebudayaan sesuatu bangsa terjamin apabila kehidupan akhlak pada bangsa itu kukuh. Akhlak manusia bukanlah sesuatu yang bersifat tetap, tanpa ada perubahan, tetapi boleh diasuh, dididik dan dilatih (Mohd Fauzi Mamat dan Mohd Hasrul Shuhari (2011:55). Sahsiah merujuk kepada akhlak petikan ayat dari surah Al-Luqman (31:15).<sup>5</sup>

Maksudnya: Dan jika keduanya memaksamu untuk menyekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu, maka janganlah engkau mentaati keduanya, tetapi layanlah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku. Hanya kepada Ku tempat kembalimu, maka akan Aku khabarkan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan.<sup>6</sup>

Firman Allah S.W.T meriwayatkan tentang kepentingan akhlak yang perlu berbuat kebaikan seperti jujur, baik antara muslim dan bukan muslim, toleransi, menepati janji, kerjasama dan pemurah (H.Moh.Rifai 1986:68). Al-Ghazali mendefinisikan sahsiah sebagai satu keadaan jiwa yang stabil bagi memudahkan seseorang melakukan perbuatan baik secara berterusan. Pembinaan sahsiah pandangan Al-Ghazali adalah satu konsep yang mempunyai matlamat yang jelas untuk mencapai kemuliaan sahsiah mengikut ajaran Islam dan memandang tinggi kepada kebersihan jiwa dalam proses memperoleh kesempurnaan dan kecantikan sahsiah.

Dalam sistem pendidikan di Malaysia, Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Dasar Pendidikan Kebangsaan 2017:17) dengan jelas menyatakan bahawa pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha yang berterusan ke arah mengembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmoni dari segi intelek, rohani, emosi, jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan Tuhan. Pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas realitinya hendaklah terkandung nilai-nilai

---

<sup>4</sup> Para pakar akhlak Ibn Miskawayh, al-Ghazali, al-Tusi (m.672H) dan al-Dawwani (m.907H) mengakui bahawa akhlak boleh menerima perubahan sama ada secara cepat atau lambat. Jadi, definisi akhlak dapat diringkaskan kepada tiga aspek iaitu: Sifat semula jadi yang dimiliki oleh seseorang secara fitrah. Sifat yang dimiliki oleh seseorang melalui latihan atau sebagainya yang akhirnya diterima sebagai adat atau tabiat. Akhlak meliputi dua dimensi iaitu batin yang merujuk kepada kejiwaan dan zahir yang merujuk kepada kelakuan.

<sup>5</sup> Al- Quran, Al -Luqman'at 31:15

<sup>6</sup> Semua terjemahan ayat Al-Quran dalam tulisan ini berdasarkan *Al-Quran Al-Karim (Amazing) Tafsir Mengikut Tema Ayat-ayat Pilihan, Terjemahan perkata dan Tajwid Berwarna kepada Pengertian Al-Quran*, cetakan ke-7, (Shah Alam: Karya Bestari Sdn Bhd). [Semua terjemahan ayat Al-Quran dalam tulisan ini dibuat oleh penulis kecuali kalau dinyatakan sebaliknya.]

pembinaan sahsiah dari peringkat awal kanak-kanak sebagai asas memperkuat dan membina personaliti unggul (Fauziah Hanim Jalal dan Rahmatullah Khan 2014:77). Lingkaran pembinaan sahsiah dalam teka-teki Melayu diperlihatkan seperti di bawah:



**Rajah 1.1 Pembinaan Sahsiah dalam TeKa-teki Melayu Kanak-kanak <sup>7</sup>**

Penyampaian <sup>8</sup> dan permainan <sup>9</sup> teka-teki dalam kalangan kanak-kanak ketika bersoal jawab adalah cara menyampaikan pelajaran kepada anak-anak tentang adab sopan dan tindak laku yang baik (Harun Mat Piah 1989: 361). Peraturan-peraturan dalam teka-teki akan menyerlahkan adab-adab ketika bermain. Keperluan meninggikan adab dan susila terhadap kemuliaan dan keperibadian insan amat dituntut dalam Islam (Syed Muhammad Naguib Al-Attas 1972:20). Simulasi <sup>10</sup> teka-teki Melayu yang diadakan dalam bentuk pertandingan mampu mencorakkan modal insan berdasarkan lima elemen pembinaan

<sup>7</sup> Diubahsuai daripada peta minda pendekatan Al-Ghazali dan pembinaan sahsiah manusia oleh Fauziah Hanim Jalal dan Rahmatullah Khan (2014:78).

<sup>8</sup> Penyampaian cerita-cerita lisan, berkait rapat dengan pancaindera yang menerima iaitu telinga, dan bukan mata seperti kita membaca. Unsur-unsur keindahan bahasa dari segi bunyi, rentak dan tekanan turun naik pengucapan (Mohd Taib Osman 1981:15).

<sup>9</sup> Seseorang guru ingin menggunakan ingin menggunakan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran, guru perlu memastikan bahawa permainan tersebut menggunakan konsep, kemahiran dan pengetahuan tentang sesuatu mata pelajaran yang akan diajar (Wan Hasmah Wan Mamat & Nur Munirah Teoh Abdullah 2015:3).

<sup>10</sup> Simulasi ialah elemen-elemen dunia sebenar dan dapat dibentuk serta dipersembahkan di dalam bilik darjah. Percubaan untuk menyamakan keadaan sebenar dapat dilaksanakan supaya pelajar dapat menguasai konsep yang diajar serta berupaya untuk memindahkannya ke situasi sebenar. Kebanyakan simulasi direka bentuk seakan-akan keadaan sebenar walaupun dimodifikasikan untuk tujuan mengajar. Noriati A. Rashid, Boon Pang Ying & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. 2009:125).

sahsiah kanak-kanak. Dapatan kajian berdasarkan 7 elemen persembahan berdasarkan rajah 1.2. Unsur-unsur persembahan teka-teki Melayu kanak-kanak dalam pertandingan teka-teki dapat membuktikan berlakunya lima elemen pembinaan sahsiah yang dapat mengetahui atau mempelajari teka-teki Melayu secara langsung iaitu berdisiplin, keberanian, hormat-menghormati, toleransi dan kerjasama.



Rajah 1.2: Persembahan Teka-teki Melayu Kanak-kanak <sup>11</sup>

Justeru nilai berdisiplin, keberanian, menghormati, toleransi, dan bekerjasama semasa meneka jawapan menyerlah suasana persembahan dalam permainan teka-teki. Ciri-ciri ini menzahirkan pembinaan sahsiah kanak-kanak. Suasana persembahan melibatkan plot pertandingan, penglibatan peserta dan penonton, pergerakan, gerak isyarat, peniruan, mimik dan suasana sepanjang pertandingan teka-teki Melayu kanak-kanak sebagai aktiviti pembelajaran dalam kelas. Secara langsung pertandingan teka-teki Melayu sebagai penggabungan pengajaran sastera dan penyerapan elemen pembinaan sahsiah melalui aktiviti pertandingan teka-teki. Dalam erti kata lain kajian ini merangkumi pemerhatian persembahan tindak balas daripada para peserta dan penonton semasa pertandingan teka-teki Melayu yang dapat membina sahsiah kanak-kanak. Kelas yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada 7 buah bilik darjah. Setiap tahun hanya sebuah kelas sahaja yang melibatkan 42 orang murid dan 6 orang guru bahasa Melayu. Jumlah teka-teki yang dipertandingkan ialah 54 buah rangkap. Perbincangan ini terbatas kepada kanak-kanak tahap 2 yang berumur 10 hingga 12 tahun sahaja.

**Nilai berdisiplin**<sup>12</sup> memperlihatkan kebolehan kanak-kanak mengikuti peraturan-peraturan bermain<sup>13</sup> dalam teka-teki yang menyerlahkan adab-adab ketika bermain. Suasana meneka dan menjawab teka-teki memerlukan kanak-kanak bersaing antara dua pasukan:

<sup>11</sup> Konsep persembahan *The Performance of Malay Humorous Tale-Telling* (Shaiful Bahri 2001:45-80)

<sup>12</sup> Berdisiplin bermaksud patuh kepada peraturan-peraturan dan undang-undang (Institut Tadbiran Awam Negara Malaysia 1994:64).

<sup>13</sup> Perkembangan fizikal kanak-kanak pada usia 12 tahun sangat menyukai permainan yang mencabar yang memerlukan kemahiran serta boleh memahami peraturan permainan (Rahil Mahyuddin, Maria Chong Abdullah & Habibah Elias 2005:74).

**Jadual 1.1: Situasi Berdisiplin**

Peserta Tahun 4 Beta	Persembahan
Aqeesya Qycera	Badan saya bulat ramai orang sukakan saya dia tendang saya mereka kejar saya mereka rebut saya ada yang tangkap saya siapakah saya? <b>Jawapan:</b> Bola ( <i>Puisi Kanak-Kanak Sekolah Rendah Edisi Kedua-Abdul Kadir Ahmad 2006</i> ) <b>Pembukaan:</b> Penyoal membaca kuat dan jelas.
Fattah Mirza	<b>Skala sesi:</b> Meriah Peserta berjaya menjawab bola.  <b>Penutup:</b> Fattah Mirza terhalang untuk menjawab. Apabila rakan sepasukannya Farhan dan Naziem yang mengangkat tangan untuk menjawab.  <b>Suasana:</b> Fattah Mirza berasa keliru dengan keadaan tersebut. Pada masa itu memang gilirannya untuk menjawab teka-teki. Guru mengaturkan semula. Farhan dan Naziem diminta untuk bersabar menanti giliran, tidak menjawab soalan teka-teki. Soalan mudah menyebabkan kedua-dua peserta secara spontan mengangkat tangan. Akhirnya, Fattah Mirza menjawab bola. Para peserta dan penonton bertepuk tangan kerana jawapan betul.

Situasi persembahan pembukaan kelihatan tenang. Jadual 1 adalah gambaran berteka-teki yang membawa pelbagai emosi kanak-kanak. Ketegangan, kegembiraan dan kebimbangan (Kaivola-Bregenhøj 2001:10). Teeka-teki aktiviti yang menyeronokkan. Bentuk pantun teka-teki merujuk kepada benda yang jelas [**badan saya bulat, ramai orang sukakan saya**] menyebabkan peserta daripada kumpulan yang sama Farhan dan Naziem berebut-rebut untuk menjawab teka-teki. Sedangkan bukan lagi giliran mereka untuk menjawab teka-teki. [**Ha ha ha, tahu tahu tahu. (terus mengangkat tangan)**]. Keterujaan para peserta sangat melucukan. Guru terpaksa campur tangan untuk menjelaskan semula peraturan pertandingan. **Farhan dan Naziem [mengangguk tanda faham]**. Lalu **Fattah Mirza** bangun dan menjawab [**bola**]. Para peserta dan penonton dalam [**tepuk tangan**] kerana jawapan betul. Wajah **Farhan dan Naziem** lega kerana kesalahan mereka itu tidak melibatkan pemotongan markah.

Selari dengan perbincangan kajian seterusnya ialah **nilai keberanian**. Nilai keberanian telah awal diperkatakan dalam kesusasteraan Melayu tradisional melalui Sejarah Melayu. Contoh golongan masyarakat Melayu lama yang menggambarkan keberanian di dalam Sejarah Melayu yang dianggap nilai yang ideal ialah cerita keberanian kanak-kanak menyelamatkan Singapura dari ancaman todak (Sulalatus al-Salatin 2015:55-56). Teeka-teki memerlukan kemahiran meneka dan mendengar jelas teka-teki daripada penyoal.



Pertandingan teka-teki Melayu sebagai satu usaha membentuk kanak-kanak lebih berani. Penglibatan kanak-kanak berteka-teki berdasarkan Jadual 1.2 sebagai aktiviti untuk memberi peluang mereka memahami pembayang, menyusun idea dan berani berkomunikasi di hadapan khalayak iaitu rakan-rakan mereka (Omar Mamat 1999:12):

**Jadual 1.2: Situasi Keberanian**

Peserta Tahun 4 Beta	Persembahan
Fattah Mirza	Titi kayu mati dibuat kayu mati dililit akar mati dicampak ia hidup ditangkap ia mati. <b>Jawapan:</b> Gasing <i>(Puisi Kanak-Kanak Sekolah Rendah Edisi Kedua-Abdul Kadir Ahmad 2006)</i> <b>Pembukaan:</b> Penyoal membaca kuat dan jelas.
Aqeesya Qyeera	<b>Skala sesi:</b> Kurang Meriah Peserta gagal menjawab gasing  <b>Penutup:</b> Amani daripada kalangan penonton berjaya meneka gasing.  <b>Suasana:</b> Aqeesha Qyeera menjawab ikan. Wajah kesal kerana gagal menjawab teka-teki kerana soalan ini susah. Keliru dengan soalan tersebut. Soalan dibuka kepada dua peserta daripada kumpulan 2. Namun, mereka gagal menjawab dengan memberi jawapan mata kail. Amani mengangkat tangan dengan berani tidak kisah akan riuh-rendah rakan-rakan yang cuba menjawab tetapi terus sahaja bangun suara kuat lalu meneka gasing.

Peserta **Aqeesya Qyeera** gagal menjawab. Dia memberi jawapan ikan. [**Aqeesha menggenggam tangan mengetuk meja (Ala...salah) sambil menggeleng kepala wajah kesal**]. Peluang terbuka kepada dua peserta Kumpulan 2 iaitu **Alfa** dan **Rahadatul**. Suasana pertandingan yang kurang meriah ini dalam jadual 1.2 merakamkan kegelisahan peserta kumpulan 1, **Aqeesya Qyeera** dan keberanian **Amani** dalam kalangan penonton. Kemudian guru memberi peluang kepada para penonton menjawab, selepas **Alfa** dan **Rahadatul** memberi jawapan **mata kail**. [**Baiklah, sepuluh saat dari sekarang soalan terbuka kepada para penonton**]. [**Cikgu! Cikgu! Saya! Saya!**] Suasana riuh rendah kerana masing-masing berebut-rebut untuk menjawab. Guru menenangkan para penonton. Tiba-tiba, dalam dengan nada suara yang kuat jelas **Amani** bangun dari tempat duduk, terus meluru ke hadapan guru. [**Gasing, gasing cikgu!**]. Amani tidak menghiraukan perebutan antara rakan-rakan yang lain. [**Cikgu nak hadiah (sambil menghulurkan tangan kepada guru, sambil wajah senyum)**]. Guru menguji **Amani**. [**Mengapa gasing?**]. **Amani** berani menjawab [**Bila campak berhenti**]. Keberanian **Amani** dihadiahkan dengan tepukan gemuruh rakan-rakannya. Kedengaran [**Wow!**]. **Amani** menerima sebatang pensel kerana berjaya menjawab. Memenangi hadiah menambah kegembiraan kepada para peneka yang menganggap sebagai sebuah ganjaran yang amat berharga.

Keseronokan bermain teka-teki Melayu diterokai lagi dengan **nilai hormat-menghormati**. Pendidikan, baik yang berbentuk formal atau tidak formal adalah penting dalam menyalurkan nilai, sikap dan pelakuan kepada seseorang kanak-kanak. Jadual 1.3, menjelaskan hormat-menghormati dilahirkan dalam pelbagai cara seperti bertegur sapa serta tutur kata yang manis dapat mewujudkan suasana mesra yang dapat membantu suasana pembelajaran di dalam kelas yang kondusif pada setiap hari (Noriati A. Rashid, Boon Pang Ying & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. 2009:124). Simulasi berteka-teki ini mendidik anak-anak berinteraksi antara para peserta dalam kumpulan dan bersama-sama guru. Kanak-kanak belajar mengawal diri berbudi bahasa dan tata kelakuan yang beradab sepanjang pertandingan:

**Jadual 1.3: Situasi Menghormati**

Peserta Tahun 5 Alpha	Persembahan
Nur Alyaa Syahirah	<p>Ada sejenis binatang                      ia tinggal di dalam hutan                      badannya berbelang-belang                      dia sangat garang                      misai dan giginya panjang                      dia memakan daging binatang atau orang  <b>Jawapan:</b>Harimau  <i>(Puisi Kanak-Kanak Sekolah Rendah Edisi Kedua-Abdul Kadir Ahmad 2006)</i></p> <p><b>Pembukaan:</b>                      Penyoal membaca kuat, jelas dan tenang</p> <p><b>Skala sesi:</b> Meriah</p>
Muhammad Ikhmal Daniel	<p>Peserta berjaya menjawab harimau</p> <p><b>Penutup:</b>                      Muhammad Ikhmal Daniel berjaya meneka harimau.</p> <p><b>Suasana:</b>                      Selesai sahaja Nur Alyaa Shahirah menyoal teka-teki berlaku perebutan antara ahli kumpulan 2, Zulhazim Shah dan Logeish. Rangsangan soalan teka-teki daripada Nur Alyaa Syahirah itu melupakan seketika peraturan sebenar semasa berteka-teki. Apabila Muhammad Ikhmal Daniel menghalang rakannya daripada bangun untuk menjawab. Kedua-duanya hanya tertawa dan sedar akan kesilapan apabila bertindak secara tidak sengaja. Keadaan ini menggambarkan ketertiban yang mendasari dalam sesi teka-teki mereka.</p>

Ketertiban<sup>14</sup> yang mendasari dalam teka-teki dihasilkan apabila kanak-kanak seronok menjawab berteka-teki antara pihak lawan. Peserta **Nur Alyaa Syahirah** bersungguh-sungguh bangun dengan membaca suara yang kuat membaca soalan teka-teki. Ada juga ruang ketika itu diusik oleh beberapa rakan penonton [ **ada sejenis binatang**

<sup>14</sup> *Although they are not self-consciously aware of the procedures employed, children nevertheless manage to accomplish an underlying sense of order in their riddle sessions* (Sutton-Smith Brian, Mechling J, W.Johnson Thomas & R. McMahon Felicia 1999:166).

(rakan penonton bersuara: Oh...binatang)] Nur Alyaa Syahirah terhenti tiba-tiba. [diamlah, aku nak baca]. Apabila guru memberi isyarat supaya diam, penonton menunduk dan menyebut [Ok.]. Muhammad Ikhmal Daniel memegang dada lega seakan berpuas hati dengan tindakan guru supaya menenangkan suasana berteka-teki pada waktu ini. Nur Alyaa Syahira berjaya menghabiskan bacaan teka-teki. Pantas pula Zulhazim

Shah dan Logeish mengangkat tangan untuk menjawab. Tiba-tiba Muhammad Ikhmal

Daniel mendepakan tangan menghalang kedua-dua rakannya dari menjawab teka-teki, seraya berkata [Woit, giliran aku la. Duduklah.] Zulhazim Shah dan Logeish tergelak [Ha, aku lupa la] Logeish pula hanya tersenyum dan mengambil tempat duduk semula. [Cikgu, jawapannya Singa]. Zulhazim dan Logeish tiba-tiba bangun [Salah weh, salah]. Pantas pula Muhammad Ikhmal Daniel menukarkan jawapannya [Eh, eh harimau! Harimau cikgu]. Penutupan persembahan ialah satu kelas 5 Alpha tergelak sambil [bertepuk tangan] memperlihatkan suasana tegang tadi kembali tenang apabila Muhammad Ikhmal Daniel menjawab teka-teki harimau dengan betul.

Toleransi<sup>15</sup> bermaksud sifat (sikap) toleran (sedia menghormati atau menerima pendapat atau pendirian) orang lain yang berbeza pendiriannya daripada kita (Hasnan, Najib & Mohammad Akil 2005:91). Laporan Razak (1956) telah menekankan aspek toleransi dalam masyarakat yang berbilang kaum dengan mengetengahkan mata pelajaran Sivik wajib diambil oleh semua pelajar. Laporan tersebut adalah “Tujuan dasar pelajaran di dalam negeri ini ialah bermaksud hendak menyatukan budak-budak daripada semua bangsa di dalam negeri ini” (Adnan Haji Nawang 1985:89). Maka di sini, dapat ditunjukkan bahawa semangat toleransi, persefahaman dan perpaduan yang dinyatakan oleh Allahyaryam Tun Abdul Razak bahawa toleransi adalah kepekaan yang mendidik kanak-kanak untuk bersikap lebih terbuka dalam menjalinkan sesuatu hubungan dengan rakan-rakan yang terdiri daripada pelbagai kaum, agama dan budaya. Nilai toleransi ini menjelmakan semangat kekitaan dan kebersamaan dengan masyarakat. Setiap peserta memberi impak suasana yang sihat semasa bersaing dalam pertandingan teka-teki Melayu. Berikut jadual 1.4 ialah enrolmen 74 orang kanak-kanak yang terdiri daripada masyarakat berbilang kaum:

Jadual 1.4: Enrolmen Tahun 4 Hingga Tahun 6 Yang Terdiri Daripada Pelbagai Kaum

Kelas	Murid Lelaki					Murid Perempuan					Jumlah Murid
	Melayu	Cina	India	OA	Lain	Melayu	Cina	India	OA	Lain	
Tahun 4 B	17					12		1			13
Tahun 5 A	14		1			14	1	1			31
Tahun 6 A	14					14	1	1			30
Jumlah	45		1	1	1	40	2	3			74

<sup>15</sup> Hasrat Falsafah Pendidikan Negara yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pusat Kurikulum pada 14 Disember 1988, menjelaskan maksud rakyat Malaysia yang dapat memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran masyarakat negara menjelaskan salah satu ciri rakyat Malaysia adalah sentiasa berusaha ke arah memupuk perpaduan rakyat melalui semangat bekerjasama, berbakti, toleransi, kekitaan dan hormat-menghormati (Pusat Perkembangan Kurikulum 1990:16).

Penerapan nilai toleransi dalam kalangan kanak-kanak sebagai proses awal penglibatan kanak-kanak berinteraksi secara lisan antara rakan-rakan guru-guru. Berikut ialah Jadual 1.5 menggambarkan nilai toleransi telah dilaksanakan dalam pertandingan teka-teki Melayu:

**Jadual 1.5: Situasi Toleransi**

Peserta Tahun 5 Alpha	Persembahan
Trissha A/P Sundram	<p>Kalau tuan pergi ke kedai kirim saya gula sekati kalau awak murid pandai apa binatang keris di kaki? <b>Jawapan:</b> Ayam Jantan (<i>Puisi Kanak-Kanak Sekolah Rendah Edisi Kedua-Abdul Kadir Ahmad 2006</i>)</p> <p><b>Pembukaan:</b> Penyoal membaca kuat, jelas dan fasih berbahasa Melayu</p> <p><b>Skala sesi:</b> Meriah</p>
Logeish Sadishrvaran	<p>A/L Peserta berjaya menjawab ayam jantan</p> <p><b>Penutup:</b> Logeish berjaya meneka ayam jantan.</p> <p><b>Suasana:</b> Trissha bangun sebagai penyampai teka-teki dengan bersemangat. Penuh yakin Trissha memberitahu kepada Logeish bahawa soalan ini mudah sahaja. Ikhmal Daniel dan Zulhazim memberi sokongan kepada Logeish untuk meneka teka-teki sambil menepuk bahu Logeish. Rakan-rakan peserta lawan dan penonton ketawa melihat reaksi spontan kedua-dua peserta. Pasukan kumpulan 2 ini kelihatan bersedia dan seronok untuk membuat tekaan tekaan teki-teki daripada Trissha.</p>

**Trissha** berdiri sebagai posisi penyampai soalan dengan bersemangat. [**Ala...senang saja (sambil menggeleng kepala dan tersenyum)**]. **Ikhmal Daniel** dan **Zulhazim** memberi sokongan kepada Logeish untuk meneka teka-teki **sambil menepuk bahu Logeish**. Rakan-rakan peserta lawan dan penonton ketawa melihat reaksi spontan kedua-dua peserta. Pasukan kumpulan 2 ini kelihatan bersedia dan seronok untuk membuat tekaan teki-teki daripada Trissha. Trissha membaca teka-teki. Pada baris terakhir teka-teki Logeish bersedia bangun untuk menjawab teka-teki. [**Ha... ha...**]. Namun, **Trissha** sempat memintas [**Nanti dulu belum habis**]. Ketika interaksi berlangsung wajah **Logeish** yakin

untuk menjawab. Selesai sahaja ulangan daripada **Trissha**, [**Apa binatang keris di kaki?**], **Logeish** terus menjawab [**Ayam**]. Pada saat-saat juga penonton memberi reaksi kepada teka-teki **Trissha** dan menyebut serentak [**Ayam**]. **Trissha** dan **Logeish**, mempunyai pengetahuan sedia ada<sup>16</sup> tentang soalan teka-teki ini. Teka-teki ini mudah. Harun Mat Piah (1989:355) menyatakan teka-teki Melayu terdiri daripada subjek yang popular ialah benda yang paling hampir dengan kehidupan manusia sehari-hari seperti peralatan dapur, anatomi manusia, haiwan dan alam tumbuh-tumbuhan. Berdasarkan nilai toleransi yang berlaku antara **Trissha** dan **Logeish**, teka-teki Melayu tidak membataskan dirinya dengan satu kumpulan bangsa atau ras atau etnik, satu bentuk budaya dan satu bentuk kerangka pemikiran semata-mata. Oleh yang demikian hubungan nilai toleransi yang terdiri daripada masyarakat berbilang kaum menyatukan perpaduan semasa berteka-teki. Tekanan-tekanan soalan yang sukar sebelum ini meringankan kanak-kanak untuk menjawab serta memperlihatkan secara jelas fungsi teka-teki Melayu sebagai didik hibur<sup>17</sup> yang kreatif dan puitis.

Nilai **bekerjasama**<sup>18</sup> ini dapat melahirkan suasana berpasukan yang harmoni, aman, gembira dan mengeratkan hubungan silaturahim. Pertandingan teka-teki, melibatkan peserta dan penonton. Para peserta telah dibahagikan kepada dua kumpulan. Kumpulan 1 ialah peserta perempuan dan kumpulan 2 ialah peserta lelaki. Penonton pula ialah sebuah kumpulan besar yang turut berpeluang meneka teka-teki. Penglibatan aktif kanak-kanak ini membentuk sebuah kumpulan yang besar yang tidak mengecualikan penyertaan kanak-kanak di dalam kelas. Suasana ini sudah tentu memberi banyak peluang kepada kanak-kanak mengembangkan potensi<sup>19</sup> yang ada dalam diri. Kanak-kanak ini membentuk sebuah kumpulan yang besar yang tidak mengecualikan penyertaan kanak-kanak di dalam kelas. Aktiviti pertandingan teka-teki menggalakkan kanak-kanak untuk berkongsi dan

---

<sup>16</sup> *It will remain for future research to decide whether the answers in the cultures favouring competition really were guessed, or whether they were already known* (Kaivola-Bregenhøj, A. 2001:107).

<sup>17</sup> Pendekatan didik hibur merupakan satu pendekatan dalam PdP yang menekankan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan secara terancang. Unsur keseronokan akan wujud melalui pembelajaran yang santai, menarik, menghibur, bermakna dan memikat yang dapat membantu memperkukuh pemahaman dan mendorong murid untuk belajar. Didik hibur dilaksanakan mengikut konteks isi kandungan mata pelajaran serta menggunakan kepelbagaian strategi serta bahan PdP yang dapat menimbulkan cabaran, rasa ingin tahu, fantasi, kerjasama, persaingan sihat dan pengiktirafan. Pendekatan ini dilaksanakan merentas kemahiran bahasa iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca, menulis, aspek seni bahasa dan aspek tatabahasa (Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran. Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan Tahun 4 2019:10)  
<http://bpk.moe.gov.my/>

<sup>18</sup> Menurut Slavin (1996), terdapat tiga komponen utama kaedah koperatif merujuk sesi pengajaran dan pembelajaran, iaitu matlamat kumpulan, tanggungjawab ahli dan peluang yang sama untuk berjaya. Matlamat kumpulan menerapkan semangat berkumpulan dan menggalakkan kanak-kanak bekerjasama antara satu sama lain (Suppiah Nachiappan 2018:153).

<sup>19</sup> Bahasa kreatif dalam *Handbook for teachers in Elementary Schools* menjelaskan drama ialah kaedah yang berkesan untuk memperbaiki kejelasan dan kelancaran percakapan kanak-kanak. Patut disedari bahawa drama memberikan sesuatu yang lebih baik daripada perkara ini. Di sekolah, ia mungkin dapat didefinisikan sebagai satu latihan, satu kajian dan satu seni. Ia merupakan disiplin yang paling baik untuk percakapan dan untuk keyakinan diri. Ia memberikan peluang yang menakjubkan untuk mempelajari sastera secara aktif dan ia satu gaya semula jadi dan efektif untuk pernyataan artistik seseorang kanak-kanak (Richard Courtney 1991:61).

berbincang dengan peserta pertandingan. Sikap bekerjasama, kedua-dua pasukan dalam pertandingan teka-teki Melayu untuk memastikan kemenangan. Kanak-kanak bermain-main teka dengan meneka jawapan dan memberi maklumat pembayang teka-teki kepada rakan peserta dalam kumpulan. Ini bersesuaian dalam pembinaan sahsiah elemen bekerjasama aktiviti berteka-teki dalam kalangan kanak-kanak menjadikan pembelajaran bahasa Melayu itu sangat menarik dan kanak-kanak akan berasa terhibur serta saling bekerjasama untuk memberikan jawapan yang betul. Satu bentuk kerjasama dilakukan secara beramai-ramai merujuk kepada hakikat bawa setiap manusia adalah hidup dalam kelompok bersaudara dan bermasyarakat (Rozita Che Rodi 2010:53). Berikut ialah jadual 1.6 menggambarkan nilai bekerjasama dalam pertandingan teka-teki Melayu:

**Jadual 1.6: Situasi Menghormati**

Peserta Tahun 6 Alpha	Persembahan
Ahmad Amjad	<p>Ada satu barang makanan selalu digunakan orang perempuan waktu kecil dipanggil besar waktu besar dipanggil besar dapat dibeli di kedai di pasar.</p> <p><b>Jawapan:</b> Bawang besar  <i>(Puisi Kanak-Kanak Sekolah Rendah Edisi Kedua-Abdul Kadir Ahmad 2006)</i></p> <p><b>Pembukaan:</b>                      Penyoal membaca kuat sambil berkerut dahi. Membaca terlalu laju. Ulang sekali lagi mengemukakan teka-teki.</p> <p><b>Skala sesi:</b> Meriah                      Peserta gagal menjawab bawang besar</p> <p><b>Penutup:</b>                      Penonton secara berkumpulan menjawab teka-teki bersama-sama bawang besar.</p> <p><b>Suasana:</b>                      Amjad memegang kad teka-teki terus berkerut dahi. Semasa membaca teka-teki para peserta dan penonton berasa lucu dengan teka-teki yang dibaca oleh Amjad. Beberapa kali mengulang teka-teki kerana Safrina tidak faham dengan soalan teka-teki daripada Ahmad Amjad. Safrina menjawab angin. Dua peserta antara kumpulan 1 berbincang akhirnya berjaya menjawab bawang besar.</p>
Safrina	

**Amjad** memulakan pembacaan teka-teki [**waktu kecil dipanggil besar, waktu besar dipanggil besar**] serentak dalam 6 Alpha ketawa. Dalam kalangan penonton menyuarakan [**Apa ni? Kecil besar, kecil besar (Ha, ha, ha!)**] **Safrina** pula kelihatan berasa tidak puas hati kerana tidak dapat mendengar jelas soalan teka-teki daripada **Amjad**. **Safrina** meminta soalan dibaca sekali lagi. Selepas suasana riuh-rendah tadi kembali tenang, **Amjad** mengulangi teka-teki perlahan dan lebih jelas. **Safrina** menjawab [**Ermmm, angin?**]

**Amjad** menggeleng kepala kerana jawapan salah. Wajah **Safrina** berubah menjadi kecewa. Rakan sepasukan menenangkan **Safrina**. **Dhia** menenangkan [**Ok, ok tak apa**]. Dalam tempoh 30 saat peluang kepada ahli **kumpulan 1**, **Dhia dan Putri** berpeluang untuk berbincang jawapan dan meneka.

Penolakan tekaan semakin panas dan menyeronokkan **Kumpulan 2** sengaja mengira masa 10 saat terakhir untuk mengelakkan **Kumpulan 2** boleh meneka dengan tepat. [**Kejap! Kejap!**]. **Dhia** bangun dan terus jawab menyelesaikan teka-teki [**Bawang besar ya?**]. Pantas pula **Amjad** menjawab [**Oh, memang!**] Ayat *Oh, memang* sebagai petanda yang membawa maksud jawapan itu adalah betul. [**Tepuk tangan**]. **Safrina** berasa lega kerana rakan sepasukan berjaya meneka dengan betul. Pembelajaran secara berkumpulan semasa berteka-teki membolehkan kanak-kanak memberi pandangan, memberi respond dan berpandangan jauh untuk memilih jawapan yang betul dengan pembayang teka-teki. Aktiviti perbincangan memupuk sifat bekerjasama. Lihat sahaja suasana **Safrina** berjaya ditenangkan oleh rakan-rakannya dan kembali bersemangat untuk meneruskan pertandingan. Berteka-teki aktiviti yang sesuai dijalankan kepada murid yang mempunyai kecerdasan berbeza iaitu murid pandai dikehendaki membantu untuk membimbing murid yang lemah. (Khairuddin Mohamad 2011:206).

## Kesimpulan

Bermain teka-teki menzahirkan wadah puisi lisan dan tertua tetapi masih relevan sehingga hari ini. Hakikat betapa pemikiran dan falsafah orang Melayu sangat menyirat seribu rahsia tentang semangat juang yang berdisiplin, berani, toleransi, menghormati dan bekerjasama dalam menuntut jawapan teka-teki yang betul. Proses persembahan teka-teki menggalakkan kematangan kanak-kanak mengenal awal cara dan bentuk berteka-teki dengan betul. Kemampuan kanak-kanak semasa bersoal memerlukan kemahiran berbahasa dan komunikasi semasa berinteraksi dalam menyampaikan soalan dan meneka jawapan. Antara kemahiran yang diperlukan bijak mengelah dan teknik bela diri terhadap lawan. Apabila berbicara tentang teka-teki Melayu untuk kanak-kanak dengan pengetahuan dan pengalaman tentang perkembangan puisi kanak-kanak membantu menampilkan dunia sastera kanak-kanak yang tinggi mutunya. Karya memainkan peranan dukungan yang penting dan bermakna sebagai medium pembinaan sahsiah kanak-kanak sebagai model insan yang dididik menerusi karya sastera yang dibaca. Sistem nilai seseorang kanak-kanak perlu dibina dengan kukuhnya bagi tujuan membina peribadi. Jadi penelitian dibuat untuk mengetahui unsur-unsur pembinaan sahsiah yang digarapkan sebaik-baiknya dalam elemen persembahan. Sewajarnya, pada era milenium berteka-teki boleh dijadikan sebagai pertandingan yang menduga akal. Kementerian Pendidikan Malaysia harus mengembalikannya tradisi teka-teki dan tidak tertumpu dengan hanya mengadakan pertandingan berbalas pantun. Alangkah hebatnya teka-teki sebagai penyatuan pelbagai bangsa sebagai puisi tradisi yang unggul dalam arus peredaran masa.

## Rujukan

### *Jurnal*

- Asmarita, Chritanto Syam, Ahmad Rabi'ul Muzammil. (2014). Teka-teki masyarakat Melayu kecamatan Sungai Laur Kabupaten Ketapang (Analisis struktur, makna, dan fungsi). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, ms 1-17. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/7717/7825> [10 Mei 2019]
- Bascom, William Russell. (1949). Literary Style in Yoruba Riddles. *Journal of American Folklore*, ms 2–15. <https://www.jstor.org/stable/536851> [10 Januari 2019]
- Bascom, William Russel. (1954). Four functions of folklore. *E Journal of American Folklore*. Vol. 266, ms 333-349. <https://www.jstor.org/stable/536411> [9 Mei 2019]
- Georges, Robert A. and Dundes, Alan (1963): Toward a Structural Definition of the Riddle, *Journal of American Folklore*, ms 111-118. <https://www.jstor.org/stable/538610> [27 November 2018].

### *Buku*

- Abdul Kadir Ahmad. (2006). *Puisi kanak-kanak sekolah rendah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Al-Quran Al-Karim (Amazing). (2018). Tafsir Mengikut Tema Ayat-ayat Pilihan, Terjemahan perkata dan Tajwid Berwarna kepada Pengertian Al-Quran, cetakan ke-7, (Shah Alam: Karya Bestari Sdn Bhd).
- Chua Yen Piaw. (2006). *Kaedah dan statistik penyelidikan. Kaedah penyelidikan*. Kuala Lumpur :McGraw-Hill Education.
- Danandjaja, James. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Hart, Donn V. (1964). *Riddles in Filipino Folklore: An Anthropological Analysis*. New York: Syracuse University Press.
- Harun Mat Piah. (1989). *Puisi Melayu tradisional. Satu pembinaan genre dan fungsi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ismail Hamid. (1987). *Perkembangan kesuasteraan Melayu lama*. Longman: Petaling Jaya.
- Hassan Ahmad. (2000). *Imbasan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.



- Inon Shahrudin Abdul Rahman. (1988). *Teka-teki Warisan*. Kuala Lumpur: Teks Publishing Sdn. Bhd.
- Khairuddin Mohamad (2011). *Literasi bahasa Melayu*. Shah Alam:Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Low Kok On & Jananthan Kandok. 2016. *Sundait warisan Kadazandusun*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Low Kok On, Janathan Kandok, Rosliah Kitting, Sim Chee Cheang & Saidatul Nornis Hj Mahali. (2013). *Teka-teki warisan peribumi Sabah terpilih. Konteks, fungsi dan pengkategorian*. Sabah: Universiti Malaysia Sabah.
- Mohd Awang Idris, Haslina Muhamad & R Zirwatul Aida R Ibrahim. (2018). *Metodologi penyelidikan sains sosial*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Mohrifai'i. H. (1986). *Akhlak seorang muslim*. Kuala Lumpur: Pustaka Al-Azhar.
- Muhammad Haji Salleh. (2015). *Bingkisan bijaksana Sulalat al-Salatin (Sejarah Melayu*. Kuala Lumpur:Dewan Bahasa dan Pusaka.
- Noriati A. Rashid, Boon Pang Ying & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. (2009). *Murid dan alam belajar*. Shah Alam:Oxford Fajar.
- Richard, Courtney. (1991). *Lakon, drama dan pemikiran*. Terj. Rahmah Bujang. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Shaiful Bahri Md. Radzi. (2018). Prosiding persidangan bahasa dan persuratan Melayu merentas zaman. Pulara Mendunia, Ipoh. *Bahasa dan persuratan Melayu merentas zaman* hlm (1-17) Ipoh: Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh.
- Shaiful Bahri Md. Radzi. (2001). The performance of Malay humourous tale-telling. *Journal of Southeast Asean Literature (Tenggara)* 43: 45-80.
- Sutton-Smith Brian, Mechling J, W.Johnson Thomas & R. McMahon Felicia (1999). *Children's Folklore, A source book*. Logan: Utah State Universiti Press.

### ***Bab dalam Buku***

- Fauziah Hanim Jalal. (2014). Pendekatan Al-Ghazali dalam Pembangunan Sahsiah. Dlm. Mohammad Aziz Shah Mohamed Arip, Aslina Ahmad dan Hazalizah Hamzah. *Pengenalan Pembangunan Sahsiah*, hlm. 67-79. Tanjung Malim: Emeritus Publications.

### ***Tesis***

Abdul Halim bin Ahmad dan Megat Md. Salleh Bin Md Arshad. (1997). Folklor Sebagai Bahan Kesenggangan Tradisi Satu Tinjauan Terhadap Genre Teka-teki Berunsur Lucuh. UPM.

Roshani Binti Abdullah. (2007). Kajian unsur-unsur pembentukan sahsiah dalam novel kanak-kanak. UKM.

Siti Zubaidah Raja Mohamaed. (2015). Ketokohan dan pemikiran Munsyi Sulaiman berdasarkan Kitab Gemala Hikmat. UKM.

### ***Carian Internet***

Kaivola-Bregenhøj, A. (2001). Riddles. Perspectives on the use, function and change in a folklore genre, <https://oa.finlit.fi/site/books/10.21435/sff.10/> [27 November 2018].

Dokumen Standard 8 Kurikulum dan Pentaksiran. Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan Tahun 4. (2018). <http://bpk.moe.gov.my/> [14 Julai 2020].

### ***Prosiding***

Ishak Hamzah. (2010). Pelestarian akal budi Melayu melalui puisi kanak-kanak. Dlm. Seminar Sehari Kesusasteraan Kanak-kanak dan Femaja. Anjuran Bahagian Pengembangan Kesusasteraan Kanak-kanak dan Remaja Dewan Bahasa dan Pustaka, dan Jabatan Bahasa Melayu Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi Universiti Putra Malaysia. Kuala Lumpur, 14 Oktober.