

PERSEPSI GURU TERHADAP PEMBANGUNAN *INTERACTIVE SENSORY TRAVEL KIT* DALAM MEMBANTU KEMAHIRAN MENGENAL HURUF KANAK-KANAK 5 TAHUN

Teachers' Perceptions Towards the Development of an Interactive Sensory Travel Kit to Help 5-Year-Old Children's Letter Recognition Skills

Norhanisah Othman¹, Anis Norma Mohamad Jaafar^{2*}

Jabatan Pendidikan Awal Kanak-Kanak, Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak Malaysia^{1,2}.

m20222002391@siswa.upsi.edu.my¹

Corresponding Author: anisnorma@fpm.upsi.edu.my²

*Corresponding Author

Received: 16 October 2024; **Revised:** 14 February 2025 **Accepted:** 17 February 2025; **Published:** 18 February 2025

To cite this article (APA): Othman, N., & Mohamad Jaafar, A. N. (2025). Persepsi guru terhadap Pembangunan Interactive Sensory Travel Kit dalam membantu kemahiran mengenal huruf kanak-kanak 5 tahun: Teachers' Perceptions Towards the Development of an Interactive Sensory Travel Kit to Help 5-Year-Old Children's Letter Recognition Skills. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 14(1), 92-103. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol14.1.7.2025>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol14.1.7.2025>

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk mengkaji persepsi guru dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak terhadap keperluan pembangunan *Interactive Sensory Travel Kit* bagi membantu kemahiran mengenal huruf dalam kalangan kanak-kanak berumur 5 tahun. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kajian tinjauan telah digunakan dalam kajian ini. Sampel kajian dipilih melalui persampelan bertujuan, melibatkan seramai 80 orang guru dari sektor kerajaan dan swasta yang berada dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak. Kajian ini menggunakan instrumen borang soal selidik. Data telah dianalisis secara deskriptif menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 29.0. Dapatan kajian menunjukkan bahawa min tahap kemahiran mengenal huruf dalam kalangan kanak-kanak 5 tahun adalah 3.6635 iaitu berada pada tahap sederhana. Ini menunjukkan bahawa kanak-kanak sedang menguasai kemahiran mengenal huruf. Manakala, min bagi keperluan pembangunan Bahan Bantu Mengajar (BBM) interaktif adalah 4.3803 yang berada pada tahap tinggi. Berdasarkan kedua-dua dapatan tersebut, kajian ini menunjukkan bahawa pembangunan BBM interaktif berpotensi untuk membantu meningkatkan kemahiran mengenal huruf dalam kalangan kanak-kanak berumur 5 tahun. Hal ini kerana guru menyedari kesan positif penggunaan kit interaktif yang melibatkan elemen sensori dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan. Implikasi kajian ini diharapkan dapat meningkatkan tahap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak melalui penggunaan *Interactive Sensory Travel Kit*. Justeru itu, penggunaan BBM interaktif ini dijangka memberikan impak positif dalam mengatasi masalah kemahiran mengenal huruf yang dihadapi oleh kanak-kanak berusia 5 tahun.

Kata kunci: BBM interaktif, mengenal huruf, *Interactive Sensory Travel Kit*, kanak-kanak 5 tahun

ABSTRACT

This study was conducted to examine the perceptions of teachers in the field of Early Childhood Education regarding the need to develop the Interactive Sensory Travel Kit to support letter recognition skills among 5-year-old children. A quantitative approach with a survey research design was employed in this study. The study sample was selected through purposive sampling, involving a total of 80 teachers from both the government and private sectors specializing in Early Childhood Education. This study utilized a questionnaire as the research instrument. The data were analysed

descriptively using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) software, version 29.0. The findings indicate that the mean score for letter recognition skills among 5-year-old children is 3.6635, which falls within the moderate level. This suggests that children are in the process of mastering letter recognition skills. Meanwhile, the mean score for the need to develop interactive teaching aids is 4.3803, which is categorized as high. Based on these findings, the study suggests that the development of interactive teaching aids has the potential to enhance letter recognition skills among 5-year-old children. This is because teachers recognize the positive effects of using interactive kits that incorporate sensory elements in the teaching and facilitation process. The implications of this study are expected to contribute to the improvement of children's letter recognition skills through the use of the Interactive Sensory Travel Kit. Therefore, the use of these interactive teaching aids is anticipated to have a positive impact on addressing letter recognition challenges faced by 5-year-old children.

Keywords: *interactive teaching aids, recognizing letters, Interactive Sensory Travel Kit, children 5 years old*

PENGENALAN

Kemahiran marginal huruf merupakan salah satu kemahiran asas yang penting untuk perkembangan kanak-kanak seawal usia 5 tahun. Hal ini kerana tahap celik huruf yang tinggi boleh mengatasi masalah pembelajaran kanak-kanak yang tercicir (Hawati Abdul Hamid, 2021) serta mencerminkan keberkesanan sistem pendidikan dalam sesebuah negara. Menurut kajian oleh Abdul Rasid (2021), terdapat kanak-kanak yang masih salah dalam membunyikan huruf yang seakan-akan sama bentuk, tidak mengenal huruf serta masih keliru dengan bentuk huruf yang hampir sama. Sebagai contoh enam huruf yang hampir sama bentuk dan bunyi iaitu b, d, m, n, p dan q. Sekiranya, kanak-kanak masih tidak menguasai kemahiran mengenal huruf, ia akan menyebabkan mereka ketinggalan dalam proses Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPC) serta menghadapi kesukaran untuk membaca dan membunyikan perkataan dengan betul (Rosyati dan Kamariah, 2022). Tambahan pula, guru yang mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap kemahiran mengenal huruf juga akan mengakibatkan kesukaran kepada kanak-kanak untuk belajar (Nur Shahirah dan Zamri, 2021).

Selaras dengan itu, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) telah menjadi panduan utama kepada para guru dalam mendukung hasrat negara bagi menyediakan pendidikan prasekolah bertaraf dunia kepada kanak-kanak sekaligus bagi memenuhi falsafah negara untuk memperkembangkan potensi kanak-kanak secara menyeluruh dari aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial. Tambahan pula, KSPK dapat membantu para guru untuk merancang dan melaksanakan PdPC secara berkesan. Malah, pihak KPM juga menggalakkan para guru untuk bersifat kreatif dalam memilih, menyusun, mengolah atau mempelbagaikan aktiviti mengikut tahap perkembangan kanak-kanak. Antara elemen yang membolehkan guru bersifat kreatif adalah dengan menggunakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam proses PdPC.

Penggunaan BBM adalah elemen yang penting dalam proses PdPC seiring dengan perkembangan pendidikan di Malaysia (Charles dan Ying-Leh, 2020). Hal ini kerana guru bukan sahaja perlu berjaya dalam bidang akademik malah guru juga perlu menguasai pelbagai teknik pengajaran bagi mencapai usaha KPM iaitu Program Transformasi Sekolah 2025 (TS25). Oleh itu, guru juga perlu merancang proses PdPC dengan tersusun serta memastikan objektif pembelajaran tercapai melalui strategi pengajaran yang cemerlang. Secara amnya, strategi pengajaran mempunyai kaitan rapat dengan BBM yang digunakan di dalam kelas. BBM merupakan alat pembelajaran yang digunakan oleh guru bagi mencapai tujuan pembelajaran (Rabaah Abdullah, Wan Noorlizawati Wan Mat Ali dan Adnan Jusoh, 2021). Secara lazimnya, guru harus mempunyai pengetahuan yang tinggi serta mempunyai kemahiran yang kreatif dan inovatif.

Oleh itu, pernyataan masalah utama yang berlaku dalam pendidikan awal berkaitan kemahiran mengenal huruf amat membimbangkan dan pengkaji telah membahagikan masalah

yang berlaku kepada tiga bahagian iaitu dari aspek kanak-kanak, sumber dan guru. Pertama, di dapati kanak-kanak masih keliru untuk menyebut huruf dan tidak tahu membunyikan perkataan dengan betul sehingga menyebabkan mereka sukar untuk membaca (Rosyati dan Kamariah, 2022). Dapatan kajian oleh Rosyati dan Kamariah (2022) juga mendapati bahawa mereka menghadapi kesukaran dalam menguasai kemahiran membaca dan membentuk perkataan dengan baik.

Kedua, dari aspek sumber pula di dapati bahawa pihak sekolah kekurangan sumber dalam mempelbagaikan BBM dalam proses PdPC (Charles dan Ying, 2020). Hal ini menyebabkan kanak-kanak tidak dapat memahami atau keliru dengan topik pengajaran yang hendak disampaikan oleh guru. Ketiga, dari aspek guru pula di dapati bahawa kaedah bermain sambil belajar tidak diaplikasikan sepenuhnya semasa guru melaksanakan proses PdP bersama kanak-kanak (Prishilya dan Rakimahwai, 2022). Walhal, dapatan kajian oleh Fong Peng Chew dan Mohd Fikri (2020) telah menunjukkan kepentingan dan kesan positif sekiranya guru mengaplikasikan kaedah bermain sambil belajar.

Maka, objektif kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti keperluan pembangunan *Interactive Sensory Travel Kit* untuk membantu kemahiran mengenal huruf bagi kanak-kanak 5 tahun. Objektif kajian ini juga bertujuan untuk mengetahui keperluan pembangunan BBM daripada guru-guru dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak (PAKK) dalam membantu kemahiran mengenal huruf kanak-kanak 5 tahun. Secara keseluruhannya, guru-guru dalam bidang PAKK perlulah mengambil cakna terhadap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak 5 tahun serta keperluan penggunaan BBM dalam proses PdPC.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan kuantitatif iaitu pengkaji menjalankan kajian tinjauan. Dalam kajian kuantitatif ini, pengkaji boleh mengukur pemboleh ubah kajian secara kuantitatif serta menganalisis data untuk menyelesaikan sesuatu masalah (Mohd Zuhairil, 2019). Pengkaji juga telah menggunakan instrumen kaedah soal selidik bagi memperoleh data dengan lebih tepat dan jelas terhadap tajuk kajian yang telah dipilih. Tambahan pula, kaedah soal selidik yang digunakan bagi mengenal pasti keperluan pembangunan dan pengujian *Interactive Sensory Travel Kit* untuk membantu kemahiran mengenal huruf bagi kanak-kanak 5 tahun.

Di samping itu, pemilihan sampel kajian ini adalah berdasarkan beberapa kriteria tertentu (Merriam, 2009). Maka, pengkaji telah menetapkan satu kriteria pemilihan sampel kajian bagi fasa ini iaitu guru yang terlibat berada di daerah Hulu Langat iaitu kawasan Bangi sahaja. Berdasarkan kriteria tersebut, pengkaji telah menggunakan teknik persampelan bertujuan. Persampelan bertujuan adalah sampel kajian yang mempunyai ciri-ciri tertentu sahaja yang dipilih oleh pengkaji dan mempunyai tujuan khusus dalam kajian. Oleh itu, pengkaji memilih sampel kajian bagi fasa ini mengikut jadual persampelan Krejcie dan Morgan (1970) berdasarkan populasi guru tadika yang terlibat dalam soal selidik ini iaitu 100 orang dan sampel seramai 80 orang guru.

Pengkaji telah membina soalan tertutup dalam borang soal selidik dan borang soal selidik ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu bahagian A mengenai latar belakang sampel kajian manakala bahagian B mengenai tahap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak. Manakala, bahagian C pula berkaitan dengan keperluan pembangunan BBM interaktif. Borang soal selidik yang dibina oleh pengkaji telah menggunakan skala likert lima mata seperti dalam Jadual 1 di bawah untuk mengukur dan menganalisis jawapan daripada sampel kajian.

Jadual 1

Skala Likert Lima Mata (Sumber: Mohd Najib, 2004)

Skala	Penerangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan Jadual 1 di atas, pengkaji menggunakan skala likert lima mata kerana nilai kebolehpercayaannya yang tinggi dan memberi ruang pilihan yang banyak kepada sampel untuk membuat pilihan yang tepat (Mohd Majid, 2004). Seterusnya, terdapat beberapa prosedur pengumpulan data yang perlu pengkaji jalankan bagi menyempurnakan pengumpulan data kajian ini. Langkah awal yang dilaksanakan adalah pengkaji mendapatkan kesahan pakar daripada tiga orang pakar yang berada dalam bidang PAKK terhadap instrumen yang digunakan seperti Jadual 2 di bawah.

Jadual 2

Senarai Panel Pakar Kajian

Bil	Panel Pakar	Bidang Kepakaran	Pengalaman
1.	Pakar 1	Pedagogi Pendidikan Awal Kanak-kanak	16-20 Tahun
2.	Pakar 2	Pendidikan Matematik, Pembangunan Modul	16-20 Tahun
3.	Pakar 3	Pendidikan Awal Kanak-Kanak	11-15 Tahun

Pengkaji memberi penerangan kepada sampel kajian mengenai kajian yang dilaksanakan. Setelah itu, data yang diperolehi melalui borang soal selidik tersebut akan diproses menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 29.0 untuk mendapatkan hasil data kajian. Perisian SPSS yang digunakan untuk mengelakkan kemungkinan terdapat kesilapan memasukkan data (Nur Hazirah dan Masayu, 2020) serta memudahkan pengkaji menganalisis data yang diperolehi dengan tepat dan menjimatkan masa. Kemudian, pengkaji telah melaksanakan kajian secara atas talian dengan mengedarkan borang soal selidik dalam bentuk *google form* kepada sampel kajian. Seterusnya, semua data akan dimasukkan dalam perisian SPSS sebelum proses analisis dilaksanakan. Setiap data item ditentukan mengikut tahap pengukuran kajian sama ada berada di paras skala, nominal mahupun ordinal. Dapatan kajian yang dianalisis secara deskriptif ini di lampirkan dalam bentuk statistik iaitu min, kekerapan, peratusan dan sisihan piawai (Maisarah dan Syaza, 2021).

DAPATAN KAJIAN

Maklum balas daripada sampel kajian terhadap soal selidik telah dijalankan sebagai ukuran mengenai persepsi guru yang berada dalam bidang PAKK terhadap kemahiran mengenal huruf 5 tahun dan keperluan pembangunan BBM interaktif. Data-data yang diperolehi dalam kajian ini akan dianalisis dan dikemukakan dalam bentuk jadual.

Demografi Sampel

Kajian ini hanya berfokus kepada guru yang berada dalam bidang PAKK dan melibatkan 80 orang sampel kajian. Setiap sampel kajian yang telah terlibat adalah berlainan latar belakang. Justeru itu, pengkaji akan membincangkan serba sedikit tentang perihal sampel dengan lebih jelas dalam kajian ini.

Jadual 3

Taburan Sampel Mengikut Jantina

Bil	Jantina	Kekerapan (f)	Peratus (%)
1.	Lelaki	3	3.8
2.	Perempuan	77	96.3
	Jumlah	80	100

Berdasarkan Jadual 3 di atas, pengkaji mendapati bahawa majoriti daripada jumlah keseluruhan sampel kajian ini adalah jantina perempuan iaitu sebanyak 77 orang guru bersamaan 96.3%. Bilangan jantina lelaki pula hanya melibatkan tiga orang guru bersamaan 3.8% dalam kajian ini. Seterusnya, Jadual 4 di bawah merupakan taburan mengikut umur.

Jadual 4

Taburan Sampel Mengikut Umur

Bil	Umur	Kekerapan (f)	Peratus (%)
1.	18 – 21 tahun	6	7.5
2.	22 – 25 tahun	15	18.8
3.	26 – 29 tahun	7	8.8
4.	30 tahun ke atas	52	65
	Jumlah	80	100

Berdasarkan Jadual 4 di atas, umur sampel dalam kajian ini adalah dalam lingkungan 18 tahun hingga 30 tahun dan ke atas. Manakala, majoriti bagi sampel kajian ini adalah guru yang berumur 30 tahun ke atas iaitu terdiri daripada 52 orang sampel bersamaan 65%. Manakala, Jadual 5 di bawah pula, menunjukkan taburan sampel kajian yang terdiri daripada Melayu, Cina, India dan lain- lain.

Jadual 5

Taburan Sampel Mengikut Bangsa

Bil	Bangsa	Kekerapan (f)	Peratus (%)
1.	Melayu	67	83.8
2.	Cina	2	2.5
3.	India	11	13.8
4.	Lain-lain	-	-
	Jumlah	80	100

Majoriti sampel kajian berdasarkan Jadual 5 di atas adalah berbangsa Melayu iaitu sebanyak 67 orang guru bersamaan 83.8%. Selanjutnya, Jadual 6 di bawah menunjukkan taburan sampel mengikut kelulusan.

Jadual 6

Taburan Sampel Mengikut Kelulusan Akademik

Bil	Kelulusan Akademik	Kekerapan (f)	Peratus (%)
1.	Sijil	21	26.3
2.	Diploma	29	36.3
3.	Ijazah Sarjana Muda	22	25
4.	Ijazah Sarjana	8	10
5.	Lain-lain	-	-
Jumlah		80	100

Berdasarkan Jadual 6 di atas menunjukkan taburan sampel mengikut kelulusan akademik. Antara kelulusan akademik sampel adalah sijil, diploma, ijazah sarjana muda, ijazah sarjana dan lain-lain. Majoriti sampel kajian adalah terdiri daripada diploma iaitu sebanyak 29 orang guru bersamaan 36.3%.

Jadual 7

Taburan Sampel Mengikut Pengalaman Mengajar

Bil	Pengalaman Mengajar	Kekerapan (f)	Peratus (%)
1.	Kurang 1 tahun	9	11.3
2.	1 - 2 tahun	14	17.5
3.	3 – 4 tahun	9	11.3
4.	5 tahun ke atas	48	60
Jumlah		80	100

Seterusnya, Jadual 7 menunjukkan taburan sampel mengikut pengalaman mengajar iaitu kurang dari satu tahun, satu hingga dua tahun, tiga hingga empat tahun dan lima tahun ke atas. Majoritinya adalah lima tahun ke atas iaitu sebanyak 48 orang guru bersamaan 60%.

Jadual 8

Taburan Sampel Mengikut Agensi Tadika

Bil	Agensi Tadika	Kekerapan (f)	Peratus (%)
1.	Prasekolah KPM	7	8.8
2.	Tadika Kerajaan	-	-
3.	Tadika Swasta	73	91.3
Jumlah		80	100

Akhir sekali, agensi tadika sama ada sektor kerajaan atau sektor swasta juga dilihat terlibat dalam kajian ini seperti jadual 8 di atas. Majoritinya adalah terdiri daripada sektor swasta iaitu seramai 73 orang guru bersamaan 91.3%.

Tahap Kemahiran Mengenal Huruf

Borang soal selidik ini dibina adalah untuk mengetahui tahap kemahiran mengenal huruf dalam kalangan kanak-kanak 5 tahun. Jadual 9 di bawah menunjukkan tahap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak 5 tahun.

Jadual 9

Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Tahap Kemahiran Mengenal Huruf

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Interprestasi
1.	Kanak-kanak dapat menyebut huruf tanpa iringan lagu	3.89	0.762	Tinggi
2.	Kanak-kanak dapat menyebut huruf tanpa bimbingan guru	3.59	1.063	Sederhana
3.	Kanak-kanak dapat menulis huruf tanpa bimbingan guru	3.28	1.102	Sederhana
4.	Kanak-kanak dapat menyebut sebahagian sebahagian huruf tanpa bimbingan guru	3.75	0.849	Tinggi
5.	Kanak-kanak dapat menulis sebahagian huruf tanpa bimbingan guru	3.65	0.943	Sederhana
6.	Kanak-kanak dapat mengenal huruf tanpa bimbingan guru	3.64	0.945	Sederhana
7.	Kanak-kanak dapat mengenal huruf b, d, m, n, p dan q	3.64	0.846	Sederhana
8.	Kanak-kanak dapat menyebut huruf b, d, m, n, p dan q	3.71	0.783	Tinggi
9.	Kanak-kanak dapat menulis huruf b, d, m, n, p dan q	3.68	0.689	Tinggi
10.	Kanak-kanak dapat membezakan huruf b dan d dengan baik	3.43	0.792	Sederhana
11.	Kanak-kanak dapat membezakan huruf m dan n dengan baik	3.84	0.625	Tinggi
12.	Kanak-kanak dapat membezakan huruf p dan q dengan baik	3.63	0.682	Sederhana
13.	Kanak-kanak dapat mengenal huruf berdasarkan gambar	3.93	0.671	Tinggi
Jumlah		3.6635	0.57751	Sederhana

Berdasarkan Jadual 9 di atas, menunjukkan 13 soalan persepsi guru terhadap tahap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak 5 tahun. Justeru itu, dapatan menunjukkan maklum balas yang terendah iaitu nilai min 3.28 terhadap item “kanak-kanak dapat menulis huruf tanpa bimbingan guru”. Bagi item “kanak-kanak dapat membezakan huruf b dan d dengan baik” berada di tahap sederhana dengan nilai min sebanyak 3.43. Seterusnya, item “kanak-kanak dapat mengenal huruf b, d, m, n, p dan q” dapatan kajian menunjukkan nilai min sebanyak 3.64 juga berada di tahap sederhana. Manakala, nilai min yang berada di tahap tinggi adalah 3.93 terhadap item “kanak-kanak dapat mengenal huruf berdasarkan gambar”.

Jadual 10

Tahap Min Skor dan Interpretasi Tahap Kemahiran Mengenal Huruf

Skor Min	Tahap	Interprestasi
1.00 – 2.33	Rendah	Kanak-kanak belum menguasai mempunyai kemahiran mengenal huruf
2.34 – 3.67	Sederhana	Kanak-kanak sedang menguasai kemahiran mengenal huruf
3.68 – 5.00	Tinggi	Kanak-kanak telah menguasai kesemua kemahiran mengenal huruf

Min skor yang diperoleh berdasarkan Jadual 10 di atas, menunjukkan jumlah min bagi tahap kemahiran mengenal huruf adalah berada di tahap sederhana iaitu sebanyak 3.6635 (Pallant 2010). Perkara ini menunjukkan bahawa kanak-kanak 5 tahun masih berada di tahap sederhana terhadap kemahiran mengenal huruf.

Keperluan Pembangunan BBM Interaktif

Jadual 11 di bawah menunjukkan persepsi guru terhadap keperluan pembangunan BBM interaktif terhadap kemahiran mengenal huruf.

Jadual 11

Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Keperluan Pembangunan BBM Interaktif

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Interprestasi
1.	Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) interaktif dapat menarik minat kanak-kanak untuk belajar	4.66	0.502	Tinggi
2.	Penggunaan BBM interaktif dapat memberi kesan yang positif terhadap perkembangan kanak-kanak	4.23	1.019	Tinggi
3.	Kanak-kanak lebih mudah faham apabila guru menggunakan BBM interaktif	4.53	0.551	Tinggi
4.	Guru dapat menghidupkan suasana pembelajaran melalui penggunaan BBM interaktif	4.49	0.595	Tinggi
5.	BBM interaktif dapat membantu guru menyampaikan pengajaran dengan baik	4.59	0.520	Tinggi
6.	Kanak-kanak lebih cenderung untuk memegang BBM interaktif	4.35	0.618	Tinggi
7.	Kanak-kanak lebih cenderung untuk melihat BBM interaktif	4.33	0.632	Tinggi
8.	Penggunaan BBM interaktif yang melibatkan sensori berkesan untuk kanak-kanak	4.46	0.572	Tinggi
9.	BBM interaktif yang ringan memudahkan kanak-kanak untuk belajar	4.31	0.628	Tinggi
10.	BBM interaktif melibatkan penggunaan teknologi memudahkan kanak-kanak untuk belajar	4.19	0.658	Tinggi
11.	Bahan yang melibatkan sensori kanak-kanak seperti beras atau pasir kinestetik sesuai untuk kanak-kanak 5 tahun	4.19	0.658	Tinggi
12.	Penggunaan kad imbasan yang bersifat sensori dapat membantu kanak-kanak memahami topik pembelajaran	4.29	0.75	Tinggi
13.	Pelaksanaan sensori visual memberi ruang dapat memberi pengalaman sebenar kepada kanak-kanak	4.43	0.632	Tinggi
14.	Pelaksanaan sensori audio memberi ruang dapat memberi pengalaman sebenar kepada kanak-kanak	4.39	0.584	Tinggi

15.	Pelaksanaan sensori sentuhan memberi ruang dapat memberi pengalaman sebenar kepada kanak-kanak	4.48	0.551	Tinggi
16.	BBM interaktif yang melibatkan sensori dan teknologi dapat membantu kanak-kanak untuk mengenal huruf	4.31	0.628	Tinggi
17.	Kanak-kanak lebih seronok melakukan aktiviti yang melibatkan sensori	4.45	0.571	Tinggi
18.	Kanak-kanak cepat berasa bosan sekiranya BBM tidak menarik	4.13	0.786	Tinggi
19.	Guru sering menggunakan BBM interaktif semasa melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran	4.16	0.625	Tinggi
Jumlah		4.3803	0.45353	Tinggi

Jadual 11 di atas menunjukkan 19 soalan persepsi guru terhadap keperluan pembangunan BBM interaktif dalam proses PdP kemahiran mengenal huruf. Dapatan kajian menunjukkan maklum balas yang tertinggi iaitu 4.66 terhadap item “penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) interaktif dapat menarik minat kanak-kanak untuk belajar”. Manakala, bagi item “BBM interaktif dapat membantu guru menyampaikan pengajaran dengan baik” mencatatkan min sebanyak 4.59 yang menunjukkan tahap interpretasi berada di tahap tertinggi. Akhir sekali, nilai min yang terendah mencatatkan sebanyak 4.13 terhadap item “kanak-kanak cepat berasa bosan sekiranya BBM tidak menarik”.

Jadual 11

Tahap Min Skor dan Interpretasi Keperluan Pembangunan BBM Interaktif

Skor Min	Tahap	Interpretasi
1.00 – 2.33	Rendah	Tidak memerlukan pembangunan BBM
2.34 – 3.67	Sederhana	Memerlukan pembangunan BBM
3.68 – 5.00	Tinggi	Sangat memerlukan pembangunan BBM

Min skor yang diperoleh berdasarkan jadual 11 di atas, menunjukkan jumlah min bagi keperluan pembangunan BBM interaktif adalah berada di tahap tertinggi iaitu sebanyak 4.3803. Perkara ini menunjukkan bahawa sampel kajian sangat memerlukan pembangunan BBM.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Pengkaji telah membincangkan hasil dapatan berdasarkan persoalan kajian dan kajian lepas yang menjadi asas pembentukan kajian ini.

Apakah keperluan pembangunan *Interactive Sensory Travel Kit* diperlukan untuk membantu kanak-kanak 5 tahun mengenal huruf?

Hasil daripada dapatan kajian terhadap kaedah soal selidik yang dijalankan menunjukkan bahawa tahap kemahiran mengenal huruf berada di tahap sederhana berdasarkan jumlah min. Seterusnya, dapatan kajian juga menunjukkan keperluan pembangunan BBM interaktif berada di tahap sederhana berdasarkan jumlah min. Melalui kaedah soal selidik ini, dapat disimpulkan bahawa guru mengenal tahap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak 5 tahun yang diajar. Tambahan pula, guru juga mengetahui kepentingan pembangunan BBM interaktif dalam membantu kemahiran

mengenal huruf. Hal ini kerana guru sudah diberi pendedahan semasa mereka belajar di institusi masing-masing.

Berdasarkan dapatan kajian tahap interpretasi terhadap “kanak-kanak dapat menyebut huruf b, d, m, n, p dan q” masih berada di tahap sederhana. Tambahan pula, item “kanak-kanak lebih mudah faham apabila guru menggunakan BBM interaktif” pula berada di tahap interpretasi yang tinggi. Hal ini membuktikan bahawa guru yakin bahawa melalui penggunaan BBM interaktif dapat membantu kanak-kanak mengenal huruf terutama terhadap 6 huruf iaitu b, d, m, n, p dan q. Menurut Azlinda dan Mohd Shukry (2021), salah satu aspek penting dalam proses PdP bersama kanak-kanak adalah penggunaan BBM yang bersesuaian dan terkini kerana ia akan dapat membantu menjadikan proses PdP tersebut menarik dan berkesan.

Seterusnya, kajian ini dapat menunjukkan implikasi yang baik kepada ibu bapa terhadap kepentingan sesebuah BBM dalam membantu meningkatkan kemahiran mengenal huruf kanak-kanak. Tambahan pula, ibu bapa juga akan mendapat pendedahan mengenai kelebihan penggunaan sensori dalam sesebuah BBM. Penggunaan sensori semasa proses PDPC dilaksanakan dapat merangsang daya ingatan kanak-kanak terhadap topik pembelajaran. Manakala, penggunaan BBM yang tidak sesuai kepada kanak-kanak, akan menyebabkan mereka tidak memberikan tumpuan dan cepat berasa bosan sepanjang proses PdPC dijalankan (Rozila Muda, Eng Hock Kway & Abdul Rahim, 2023). Keadaan ini akan mengakibatkan kanak-kanak tidak dapat mengenal huruf, tidak dapat menyebut malah tidak dapat menulis huruf dengan betul.

Selain itu, impak kajian ini juga dapat dicadangkan kepada bakal pengkaji dan kepada pihak pentadbir untuk berkolaborasi dengan agensi kerajaan atau swasta seperti tadika KEMAS, JPNIN, PERPADUAN atau prasekolah dibawah KPM untuk mengadakan bengkel atau pameran BBM yang diinovasikan oleh pengkaji mahupun guru-guru PAKK sebagai salah satu usaha meningkatkan kualiti pengajaran bagi membantu mengatasi masalah yang dihadapi oleh kanak-kanak khususnya. Program sebegini diharapkan dapat menambahbaik pengetahuan dan kemahiran guru dalam melaksanakan proses PdPC. Dalam pada itu, kajian diharapkan dapat memberi sumbangan kepada guru PAKK daripada pelbagai agensi dengan memperkenalkan idea-idea dalam menghasilkan BBM yang baik. Walaupun kajian ini dijalankan terhadap kepada kanak-kanak dan guru disebuah tadika swasta di kawasan Bangi sahaja, namun hasil kajian masih relevan dan sesuai untuk digunakan oleh semua kanak-kanak di Malaysia.

Oleh itu, kemahiran mengenal huruf ini perlulah sentiasa dititikberatkan oleh guru semasa proses PdPC berlangsung kerana ia akan membawa kesan yang negatif sekiranya terdapat kanak-kanak yang masih tidak mengenal huruf. Tambahan pula, salah satu aspek penting dalam proses PdP bersama kanak-kanak adalah penggunaan BBM yang bersesuaian dan terkini kerana ia akan dapat membantu menjadikan proses PdPC tersebut menarik dan berkesan (Azlinda & Mohd Shukry, 2021).

KESIMPULAN

Penggunaan BBM secara interaktif sangat penting dalam proses PdPC kerana ia dapat merangsang tumpuan serta merupakan alat sokongan bagi meningkatkan tahap kefahaman di samping mengekalkan minat mereka untuk belajar. Keupayaan guru dalam mencipta inovasi melalui BBM akan memberi kesan yang baik terhadap tahap kemahiran mengenal huruf kanak-kanak. Malah, pelaksanaan sensori yang digabungkan dalam BBM interaktif yang dibangunkan ini berpotensi untuk meningkatkan pencapaian kanak-kanak di dalam mahupun di luar kelas.

Kajian ini juga mempersembahkan dapatan yang positif dan signifikan. Perkara ini menyumbang kepada pengetahuan baru dalam konteks guru PAKK di Malaysia. Selain itu, kajian ini juga menunjukkan bahawa penggunaan *Interactive Sensory Travel Kit* amat sesuai untuk diaplikasikan bersama kanak-kanak yang masih tidak mengenal huruf. Penggunaan *Interactive Sensory Travel Kit* bersama dengan langkah aktiviti yang tersusun dan sesuai dapat membantu kanak-kanak memahami isi kandungan PdPC dengan lebih baik. Di samping itu, penggunaan *Interactive Sensory Travel Kit* yang mengandungi sensori dan permainan secara atas talian bukan sahaja dapat merangsang pemikiran kanak-kanak malah menarik minat kanak-kanak untuk belajar.

Umumnya, guru PAKK perlu sentiasa cakna dengan masalah mengenal huruf dalam kalangan kanak-kanak berumur 5 tahun. Di samping itu, guru juga perlu meningkatkan tahap pengetahuan terhadap kepentingan kemahiran mengenal huruf dan mengetahui kaedah pengajaran yang sesuai untuk diaplikasikan semasa melaksanakan proses PdPC. Kajian ini dapat menjawab kesemua persoalan kajian berdasarkan dapatan dan analisis yang diperolehi sepanjang kajian ini dijalankan. Oleh itu, guru perlu memainkan peranan yang proaktif bagi meningkatkan kemahiran mengenal huruf kanak-kanak seawal usia 5 tahun melalui penggunaan BBM yang interaktif. Hal ini akan menjadi lebih baik sekiranya apabila guru sentiasa cakna dengan tahap perkembangan kanak-kanak, meningkatkan tahap pengetahuan serta mengetahui kaedah yang pengajaran yang sesuai dan efektif.

Secara keseluruhannya, jelas bahawa pentingnya proses PdPC serta BBM yang menarik mengikut tahap perkembangan kanak-kanak 5 tahun. Hal ini disebabkan oleh tahap penguasaan kemahiran mengenal huruf kanak-kanak adalah berbeza mengikut tahap perkembangan mereka. Oleh itu, perkara yang perlu dititikberatkan adalah proses PdPC yang menggunakan pelbagai strategi pembelajaran dan penggunaan BBM yang bersesuaian mampu membantu meningkatkan tahap kemahiran mengenal huruf dalam diri kanak-kanak.

Tahap perkembangan mengenal huruf yang rendah serta tahap bimbingan daripada guru dan ibu bapa yang kurang menjadi faktor yang utama mendorong masalah kelewatan membaca kanak-kanak. Tujuan utama kajian ini adalah bagi mengenal pasti keperluan pembangunan dan pengujian *Interactive Sensory Travel Kit* dalam meningkatkan kemahiran mengenal huruf kanak-kanak terutama terhadap enam huruf yang difokuskan dalam BBM interaktif ini iaitu huruf b, d, m, n, p dan q. Secara ringkasnya, hasil analisis kajian ini mendapati bahawa pengaplikasian *Interactive Sensory Travel Kit* dalam proses PdPC dapat membantu kanak-kanak meningkatkan tahap kemahiran mengenal huruf dengan lebih berkesan. Diharapkan kajian ini dapat memberi manfaat kepada guru terutamanya bagi meningkatkan kemahiran sedia ada serta memupuk kemahiran baru secara berterusan.

PENGHARGAAN

Penghargaan turut diberikan kepada ahli akademik yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam membimbing dan memberi panduan terhadap proses pengumpulan maklumat kajian.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian. (2021). Permasalahan kemahiran membaca dan menulis Bahasa Melayu murid-murid sekolah rendah di luar bandar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(1), 1-12.
- Azlinda Mohd Norudin & Mohd Shukry Omar. (2021). "Tebus 5.5. 7.9" Meningkatkan Kemahiran Menyebut Huruf Bagi Murid Prasekolah Menerusi Pendekatan Belajar Melalui Bermain. *PROSIDING*, 9.
- Charles & Ying-Leh. (2020, October). Peranan Bahan Bantu Mengajar Dan Persekitaran Maklum Balas dalam Meningkatkan Kualiti Pembelajaran Pelajar. Kertas kerja. National Research Innovation Conference (NRICon 2020) (pp. 20-21).
- Chew F. P. & Mohd Fikri. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Murid Prasekolah: The Implementation of Play Approach In Teaching And Learning of Malay Language for Preschool Students. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 9(1), 14-25.
- Hawati Abdul Hamid. (2021). Tangani risiko buta huruf dengan program intensif 3M. Kuala Lumpur: Khazanah Research Institute. License: Creative Commons Attribution CC BY, 3.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2015). Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi). Putrajaya, Malaysia: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2017. Malaysia: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2017. Malaysia: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Sample size determination table. *Educational and psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Maisarah Mohd Alim & Syaza Hazwani Zaini. (2021). Persepsi ibu bapa terhadap kaedah bermain dalam pembelajaran matematik awal kanak-kanak di rumah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 10(2), 1-15. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.1.2021>
- Merriam, S. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (Revised and expanded from 'Qualitative research).
- Mohd Zuhairil. (2019). Pendekatan Kuantitatif dalam Penggunaan R. Universiti Malaysia Sabah, Sabah.
- Mohd. Majid Konting (2004). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Nur Hazirah Hairia'an & Masayu Dzainudin. (2020). Pengajaran dan pemudahcaraan dalam talian semasa perintah kawalan pergerakan: Online teaching and learning for the period of movement control order. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 9, 18-28.
- Nur Shahirah Mat Isa & Zamri Mahamod. (2021). Tahap pengetahuan, sikap dan masalah guru bahasa Melayu terhadap penerapan kemahiran berfikir aras tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran komsas. *Asian People Journal (APJ)*, 4(1), 93-107.
- Pallant, J. (2010). *SPSS survival manual a step by step guide to data analysis using SPSS for windows (version 10)*. Buckingham Open University Press.
- Prishilya Anggini & Rakimahwati. (2022). Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Journal of Education Research*, 3(3), 131-137.
- Rabaah Abdullah, Wan Noorlizawati Wan Mat Ali & Adnan Jusoh. (2021). The Use of Teaching Aids (BBM) in the Subject Theme of "Colonization in Southeast Asia in the 19th Century": Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Subjek Tema "Penjajahan di Asia Tenggara pada Abad ke-19". *Perspektif Jurnal Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 13(1), 1-13.
- Rosyati Manaf & Kamariah Abu Bakar. (2022). The Use of Letter Cards in The Learning and Facilitation of Reading Skills for Preschool Children. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 15, 76-82. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.sp.8.2022>.
- Rozila Muda, Kway, E. H., & Abdul Rahim Razalli. (2023). Penggunaan aktiviti multisensori dalam pengajaran mengenal huruf murid masalah pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 16, 77-91.