

## **PENDEKATAN PENGAJARAN BELAJAR MELALUI BERMAIN DALAM KALANGAN PENDIDIK TADIKA SWASTA DI DAERAH SEPANG, SELANGOR**

*Teaching Approach of Learning Through Play Among Educators in Private  
Kindergartens in Sepang, Selangor*

**Nur ‘Ain bt Hj Husin Suhaimi\* & R. Jayavani A/P Rajamanickam**

*Universiti Selangor, Jalan Timur Tambahan, 45600 Batang Berjuntai, Selangor, Malaysia*

*\*Corresponding email: ainhusin@unisel.edu.my*

**Published:** 11 November 2024

**To cite this article (APA):** Husin Suhaimi, N. ‘Ain, & Rajamanickam, R. J. (2024). Pendekatan pengajaran belajar melalui bermain dalam Kalangan Pendidik Tadika Swasta di Daerah Sepang, Selangor. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 17, 138–147. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.sp2.14.2024>

**To link to this article:** <https://doi.org/10.37134/bitara.vol17.sp2.14.2024>

### **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk meneroka pengajaran pendekatan “Belajar Melalui Bermain” dalam kalangan pendidik tadika swasta di daerah Sepang, Selangor. Kajian jenis kuantitatif ini menggunakan kaedah tinjauan yang melibatkan instrumen soal selidik pendekatan belajar melalui bermain. Perbincangan kajian ini menggunakan soal selidik yang dibahagikan kepada Bahagian A maklumat demografi responden dan bahagian B yang mengandungi 15 item berkenaan persepsi pengajaran pendekatan belajar melalui bermain berdasarkan objektif dan persoalan kajian. Satu kajian rintis telah dijalankan dengan menggunakan seramai 50 sampel responden untuk menentukan kebolehpercayaan dan kesesuaian soal selidik di mana nilai alpha cronbach yang didapati adalah 0.87 secara keseluruhan bagi setiap item-item dalam soal selidik juga nilai alpha cronbach yang didapati adalah 0.86. Data yang diperolehi dianalisis melalui analisis deskriptif dengan menggunakan perisian IBM SPSS Versi 29 (Statistical Package for the Social Sciences). Kajian sebenar melibatkan 265 orang pendidik sebagai sampel daripada jumlah populasi sebanyak 835 guru-guru Tadika Swasta di daerah Sepang. Hasil dapatan menunjukkan guru-guru tadika swasta mempunyai pengetahuan yang tinggi berkenaan pendekatan belajar melalui bermain dan kebanyakan pendidik menyedari kepentingan pendekatan ini dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran dan pengajaran dalam pendidikan awal kanak-kanak. Kajian ini mencadangkan agar sokongan dan latihan tambahan diberikan kepada pendidik untuk mengaplikasikan pendekatan ini secara berterusan. Implikasi kajian menunjukkan bahawa pendekatan pengajaran bermain berpotensi meningkatkan kualiti pendidikan awal kanak-kanak jika guru-guru menjadi perekabentuk instruksional bagi sistem pembelajaran dan pengajaran melalui bermain.

**Kata kunci:** Pengajaran, pendekatan, belajar melalui bermain, Tadika Swasta

### **PENGENALAN**

Pendekatan membawa maksud kaedah iaitu cara atau langkah- langkah yang diambil bagi memulakan serta melaksanakan tugas bagi mengatasi masalah. Dalam pelbagai konteks, pendekatan boleh digunakan untuk menggambarkan cara yang diambil untuk menyelesaikan masalah, menjalankan penyelidikan, atau mengendalikan sesuatu situasi. Seorang guru perlu mempunyai tahap kesediaan yang tinggi bagi mengaplikasikan pelbagai kaedah dalam pengajaran dan pembelajaran. Pendekatan belajar melalui bermain dapat memupuk minat dan motivasi kanak-kanak terhadap pembelajaran serta membantu mereka untuk berkembang secara holistik, dan mempersiapkan mereka untuk langkah seterusnya dalam pendidikan.

Kajian ini, mempunyai kepentingan yang besar dalam memperkukuhkan kualiti pendidikan Justeru, guru perlu mempunyai tahap kesediaan yang tinggi bagi mengaplikasikan pelbagai kaedah dalam pengajaran dan pembelajaran (Rowen et al., 2021) termasuklah kaedah bermain sambil belajar. Pendekatan belajar melalui bermain bertepatan dengan fitrah kanak-kanak dan boleh membantu perkembangan mereka (Suppiah Nachiappan et al., (2017). Selain itu, melalui bermain, kanak-kanak dapat menguji konsep, membangunkan kemahiran sosial, dan memperoleh pengetahuan yang mendalam. Pendekatan bermain dalam pendidikan prasekolah di tadika swasta dapat membantu kanak-kanak mengembangkan kemahiran kognitif, emosi, dan sosial, kanak-kanak secara holistik.

Pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan menggunakan belajar melalui bermain mempunyai hubungan yang kuat dengan kemahiran sendiri dan sosial serta pencapaian akademik yang kanak-kanak. Menurut Ismail, N. (2015), Kaedah belajar melalui bermain merupakan aktiviti yang dapat menggalakan proses perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak. Menurut (Mastura, 2008) Pendekatan belajar melalui main dianggap sebagai pedagogi berkesan yang sejajar dengan ciri-ciri semula jadi kanak-kanak yang gemar bermain. Oleh itu, pendekatan belajar melalui bermain boleh dibangunkan menerusi latihan dan bimbingan kepada guru dalam merancang aktiviti bermain berkualiti yang selaras dengan objektif pembelajaran, memastikan persekitaran pembelajaran yang kondusif yang menyokong permainan, serta melibatkan ibu bapa untuk menyokong pendekatan ini di rumah, adalah antara langkah-langkah yang boleh diambil untuk meningkatkan pendekatan pembelajaran melalui bermain. Penambahbaikan kurikulum dan penyesuaian dengan matlamat pendidikan juga penting untuk meningkatkan keberkesanan pembelajaran melalui bermain dengan melaksanakan usaha-usaha ini, kita dapat memastikan impak positif. Selain itu, pendekatan belajar melalui ini menekankan proses pemikiran aras tinggi dengan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menggunakan kemahiran kognitif yang kompleks semasa terlibat dalam aktiviti bermain. Dengan menyokong perkembangan kemahiran berfikir kritis, analitikal, dan kreatif melalui permainan yang terarah, kanak-kanak dapat memperkukuhkan proses pemikiran aras tinggi mereka secara semulajadi sambil menikmati proses pembelajaran.

## **FOKUS KAJIAN**

Penyelidik mendapati bahawa terdapat beberapa masalah yang dihadapi iaitu kurangnya pemahaman dan kesedaran tentang kepentingan dan cara pelaksanaan pendekatan sambil bermain oleh pendidik. Sehubungan itu, pendidik mungkin akan menghadapi cabaran dalam merancang dan melaksanakan aktiviti yang sesuai kepada kanak-kanak, serta memahami bagaimana aktiviti bermain dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Selain itu, terdapat kekurangan sumber daya dan sokongan yang diperlukan untuk melaksanakan pendekatan ini dengan sepenuhnya. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti permasalahan ini dan memberikan panduan kepada pendidik dalam melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain dengan berkesan. Konsep “Belajar Melalui Bermain” yang diamalkan di tadika swasta memudahkan kanak-kanak untuk mempelajari sesuatu dan menerima ilmu yang disampaikan oleh pendidik. Melalui pernyataan masalah kajian ini, maka penyelidik akan membantu dalam mencari solusi dan langkah-langkah yang dapat membantu pendidik di tadika swasta dalam mengatasi permasalahan kajian belajar melalui bermain tersebut.

Penyelidik memfokuskan satu objektif kajian yang ingin dikaji iaitu mengenal pasti persepsi pengajaran pendekatan belajar melalui bermain dalam kalangan pendidik tadika swasta. Selain itu, persoalan kajian mempersoalkan sejauh manakah persepsi pendidik tadika swasta terhadap pengajaran belajar melalui bermain. Diharapkan, hasil kajian ini akan memberikan impak yang besar kepada pendidik di tadika swasta dan mengenal pasti persepsi yang dihadapi oleh pendidik tadika swasta dalam melaksanakan pengajaran berasaskan kaedah belajar melalui bermain.

## KEPENTINGAN KAJIAN

Amalan pengajaran pendekatan belajar melalui bermain dalam kalangan pendidik tadika swasta sangat penting kerana ia boleh meningkatkan pembelajaran kanak-kanak secara aktif dan berkesan dari segi holistic kanak-kanak. Kajian ini adalah untuk memberi kesan dan memahami manfaat dan kesan positif penggunaan pendekatan ini dalam meningkatkan pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak prasekolah tadika swasta. Sehubungan itu, dengan memahami kepentingan kajian ini, pendidik dapat mengambil langkah-langkah yang sesuai untuk memaksimumkan potensi pembelajaran kanak-kanak melalui pendekatan bermain. Kajian oleh Anderson, R. (2021) boleh memberi panduan yang berguna. Kajian ini mungkin memberikan wawasan tentang bagaimana pendidik tadika swasta mengaplikasikan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran kanak-kanak.

Sehubungan itu, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) akan membantu dalam mengaplikasikan belajar melalui bermain pada prasekolah. Skop kajian terdiri menurut kajian Anderson, R. (2021), mereka mengkaji amalan pengajaran pendekatan belajar melalui bermain dalam kalangan pendidik tadika swasta. Kajian beliau melibatkan beberapa aspek penting, antaranya adalah pertamanya, kajian ini melibatkan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh pendidik tadika swasta. Beliau meneroka bagaimana pendidik memperkenalkan konsep pembelajaran melalui bermain kepada kanak-kanak. Selain itu, kajian ini mengkaji penggunaan bahan dan aktiviti bermain yang sesuai. Tujuannya adalah untuk memperkukuhkan pembelajaran kanak-kanak dalam aspek kognitif, fizikal, sosial, dan emosi. Kajian juga melihat kesedaran pendidik terhadap pentingnya pendekatan yang belajar melalui bermain dalam pembangunan kanak-kanak. Beliau mungkin mengkaji sejauh mana pendidik sedar akan manfaat pendekatan ini. Tambahan pula, kajian ini melihat kesan penggunaan pendekatan belajar melalui bermain terhadap pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak dalam tadika swasta. Dengan menggalakkan pembelajaran melalui bermain, Kementerian Pendidikan Malaysia dapat mencapai matlamat pendidikan yang lebih menyeluruh dan menyeronokkan bagi pelajar dan juga ia membantu dalam mengaplikasikan belajar melalui bermain kepada prasekolah.

Selain itu, pendekatan belajar melalui main dapat mengembangkan kemahiran kognitif, fizikal, sosial, dan emosi secara semulajadi kepada kanak-kanak. Pembelajaran ini membolehkan kanak-kanak belajar dengan cara yang menyeronokkan dan bermakna. Mereka dapat mengasah kemahiran kreativiti, pemecahan masalah, kerjasama, dan komunikasi melalui permainan. Selain itu, bermain juga membantu meningkatkan daya ingatan dan pemahaman konsep kanak-kanak secara lebih mendalam.

## TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran berasaskan permainan boleh dibahagikan kepada dua jenis iaitu permainan bukan digital dan permainan digital. Permainan bukan digital merujuk kepada bentuk permainan yang tidak memerlukan penggunaan komputer atau sistem permainan. Permainan ini boleh merangkumi aktiviti permainan papan dan atau permainan di atas meja. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan kaedah yang menggalakkan sikap kolaboratif dalam kalangan murid yang menggabungkan permainan digital dengan aktiviti pembelajaran (Lu Chung et al. 2015). Kesannya, unsur permainan yang diterapkan dapat menjadikan proses PdP lebih menarik, mudah difahami dan mampu menyokong kemahiran abad ke-21 murid. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapatlah difahami bahawa pembelajaran berasaskan permainan menyokong pembelajaran yang berpusatkan murid dan membentuk daya saing yang inovatif serta kreatif.

Penggunaan peranti digital dalam kehidupan seharian telah mengubah menjadi suatu keperluan dalam bidang pendidikan. Azah Hazwa et al. (2019) menyokong permainan digital kerana dapat menghasilkan murid yang mempunyai kemahiran abad ke-21. Namun begitu, guru perlulah dilatih terlebih dahulu dengan menimba pengalaman bermain permainan digital agar mereka dapat mengenal pasti pedagogi dan kandungan yang bakal diperoleh, sekaligus dapat diamalkan melalui penggunaan medium tersebut (Siti Zaenab. (2019). Hal ini demikian kerana sesuatu permainan itu perlulah tepat untuk dijadikan sebahagian daripada kurikulum dan selari dengan hasrat KPM melalui Pelan

Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013/2025 dalam usaha ke arah membentuk pendidikan yang mampu melahirkan individu berilmu dan berkemahiran untuk berjaya dalam kehidupan. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan yang menggalakkan sikap kolaboratif dalam kalangan murid yang menggabungkan permainan digital dengan aktiviti pembelajaran. Kesannya, unsur permainan yang diterapkan dapat menjadikan proses PdP lebih menarik, mudah difahami dan mampu menyokong kemahiran abad ke-21 murid.

Menurut kajian lepas, pembelajaran berasaskan permainan dalam PdP Bahasa Melayu adalah berpotensi tinggi memandangkan kaedah ini mempunyai ciri jelas untuk menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang berharga dan mampu mewujudkan persaingan yang sihat di dalam bilik darjah. Kaedah PBP dapat menambahkan keseronokan seperti aktiviti permainan bahasa yang menarik minat murid dan terlibat aktif dalam sesi PdP. Walau bagaimanapun, guru perlulah mengetahui jenis dan bentuk permainan yang sesuai mengikut keupayaan murid. Kajian terhadap penggunaan kaedah PBP dalam pendidikan Bahasa Melayu terutamanya pada peringkat sekolah rendah masih perlu dipertingkatkan memandangkan kajian-kajian terkini berkaitan cabaran guru terhadap PBP lebih tertumpu pada peringkat prasekolah sahaja dan terhadap murid berkeperluan khas.

Melalui kajian daripada luar negara, Gordillo et al., (2021), mendapati bahawa permainan berpapan dapat mempraktikkan kemahiran abad ke-21 seperti pemikiran kritis, komunikasi dan kolaboratif dengan membenarkan pemain menggerakkan pembilang atau kepingan dengan cara tertentu di atas papan mengikut set peraturan yang ditetapkan. Permainan berpapan boleh dijadikan sebahagian daripada bahan permainan bahasa yang membantu penguasaan terhadap kosa kata, menarik dan lebih praktikal untuk digunakan di dalam bilik darjah. Selain itu, Pembelajaran berasaskan permainan merupakan platform yang menggalakkan imaginasi dan kemahiran berfikir secara divergen bagi penyelesaian masalah dan berkomunikasi tentang idea. Oleh yang demikian, tinjauan-tinjauan literatur merangkumi pelbagai kajian yang dibuat oleh pihak-pihak berkaitan terhadap pendekatan pengajaran belajar melalui bermain. Oleh yang demikian, dapatlah kita simpulkan bahawa belajar sambil bermain merupakan pembelajaran yang sangat penting kepada kanak-kanak dan memberikan kesan yang positif berdasarkan kajian yang telah dibuat oleh pengkaji lain.

## **REKA BENTUK KAJIAN**

Menurut Chua Yan Piaw (2014), reka bentuk kajian merupakan pelan atau strategi tindakan sesuatu kajian yang menggambarkan bagaimana kajian itu dilakukan. Pengkaji memilih untuk melakukan kaedah kuantitatif dengan menggunakan borang soal selidik. Set instrumen yang ada di dalam borang soal selidik membantu pengkaji untuk mengetahui persepsi pengajaran pendekatan belajar melalui bermain, masalah yang dihadapi dan cabaran dihadapi oleh pendidik dalam pelaksanaan pengajaran. Pengkaji telah memilih kaedah kuantitatif sebagai reka bentuk kajian, kerana ia lebih mudah bagi mendapatkan responden dengan kadar masa yang singkat serta mudah bagi mengedarkan pautan borang soal selidik kepada pendidik tadika swasta melalui pesanan ringkas atau *whatsapp*.

Borang soal selidik juga dipilih kerana pengkaji boleh mendapatkan maklumat serta data berkaitan dengan tajuk kajian. Soalan yang ditanya didalam borang soal selidik mestilah berpandukan konstruk dan objektif yang telah ditetapkan oleh pengkaji. Oleh itu, pengkaji telah merangka terlebih dahulu soalan yang ingin ditanya bagi mendapatkan maklumat tepat tanpa memerlukan huraian jawapan yang panjang maka dengan itu borang soal selidik merupakan salah satu cara yang efisien dan dapat menjimatkan masa pengkaji bagi mengumpul maklumat serta data. Borang soal selidik dibina oleh penyelidik berdasarkan objektif dan persoalan kajian yang terbahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A : demografi responden, bahagian B : Persepsi pengajaran pendekatan belajar melalui bermain di kalangan pendidik Tadika Swasta, bahagian C: Masalah yang dihadapi oleh pendidik Tadika Swasta semasa menjalankan aktiviti melalui pendekatan belajar melalui bermain serta bahagian D Cabaran dihadapi oleh pendidik dalam pelaksanaan pengajaran pendekatan belajar melalui bermain di Tadika Swasta. Menurut Chua Yan Piaw (2014), populasi merupakan sejumlah orang yang tinggal di suatu tempat (Merriam-Webster). Oleh itu, populasi yang menjadi target pengkaji adalah pendidik di

tadika Swasta di daerah Sepang Selangor. Menurut Pejabat Pendidikan Daerah Sepang, Jabatan Pendidikan Selangor jumlah populasi pendidik tadika swasta yang berada di Daerah Sepang adalah seramai 835 orang. Oleh yang demikian, pengkaji telah mengambil sampel kajian seramai 265 orang responden berdasarkan pemilihan sampel Krejcie dan Morgan's (1970). Menurut Chua Yan Piaw (2014), sampel merupakan sebahagian daripada jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel merupakan kumpulan yang lebih kecil yang diambil daripada populasi. Sampel dipilih oleh pengkaji untuk menguji tahap keberkesanan borang soal selidik secara keseluruhan. Satu kajian rintis telah dijalankan dengan menggunakan seramai 50 sampel responden untuk menentukan kebolehpercayaan dan kesesuaian soal selidik di mana nilai alpha cronbach yang didapati secara keseluruhannya adalah 0.87 dan bagi setiap item-item dalam soal selidik nilai alpha cronbach yang didapati adalah melebihi 0.80. Untuk menentukan sama ada komponen penting kajian tersebut dapat berfungsi secara koheran dan padu, maka sebuah kajian rintis perlu dilaksanakan terlebih dahulu. Kajian rintis ini merupakan kajian secara kecil-kecilan yang dilaksanakan sebelum kajian sebenar dilakukan. Hal ini kerana sesuatu kajian yang bakal dilakukan perlu dilihat berdasarkan kebolehlaksanaan atau kemunasabahan sebelum kajian sebenar yang akan dilakukan.

## DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian ini dibahagikan kepada empat bahagian iaitu Bahagian A akan memperincikan tentang latar belakang responden. Bahagian B pula menjelaskan tentang persepsi pengajaran pendekatan belajar melalui bermain di tadika swasta Selangor. Bahagian C pula memperincikan tentang masalah yang dihadapi dan bahagian D adalah mengenai cabaran yang dihadapi oleh pendidik tadika swasta semasa menjalankan aktiviti melalui pendekatan belajar melalui bermain.

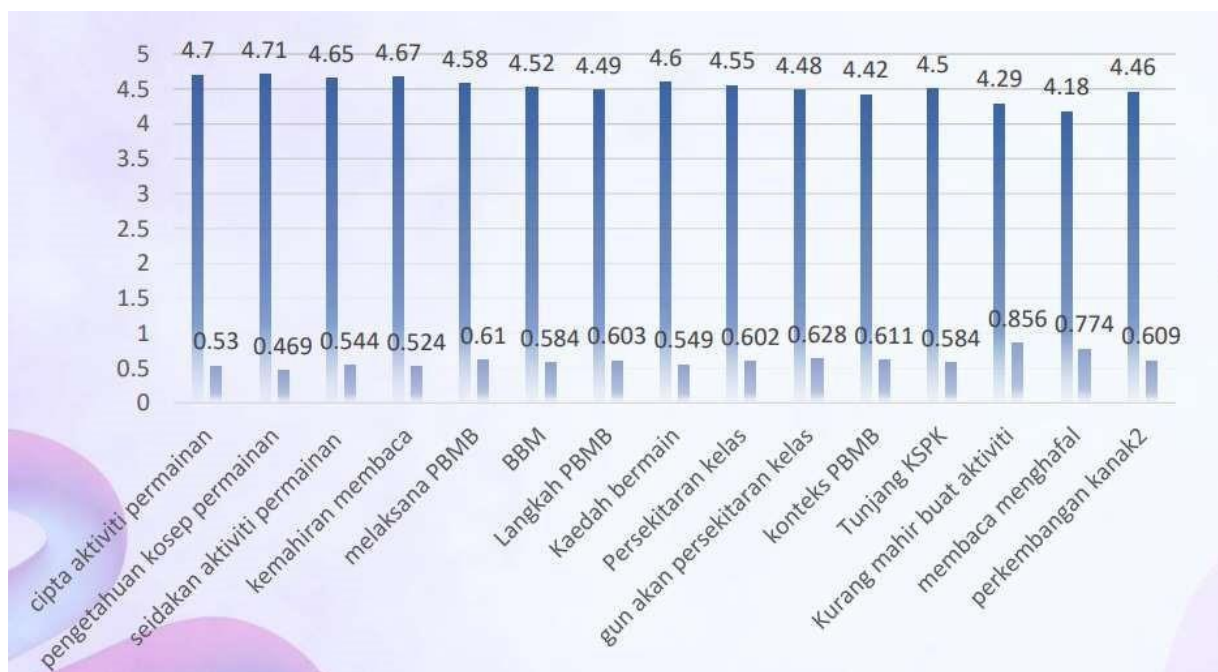


Rajah 1: Taburan Demographi Responden

Responden kajian terdiri daripada 265 orang pendidik Tadika Swasta di daerah Sepang. Latar belakang responden merangkumi aspek-aspek seperti jantina, umur, kelayakkan akademik tertinggi, pengalaman mengajar, petempatan dan saiz kelas. Berdasarkan rajah di atas, responden yang tertinggi adalah responden jantina perempuan iaitu sebanyak 85.3%, manakala responden terendah adalah responden lelaki iaitu sebanyak 14.7%. Ini menunjukkan bahawa bilangan responden perempuan lebih ramai berbanding bilangan responden lelaki kerana bidang prasekolah dimonopoli oleh golongan perempuan berbanding golongan lelaki. Seterusnya, responden yang tertinggi untuk kategori responden

umur 20 – 29 tahun iaitu sebanyak 40.7%, manakala responden terendah adalah responden umur 50 – 59 tahun iaitu sebanyak 1.0%. Ini menunjukkan bahawa bilangan responden umur 20 – 29 tahun lebih ramai berbanding bilangan responden umur 50 – 59 tahun kerana bidang prasekolah dimonopoli oleh umur 20 – 29 tahun berbanding umur 60 tahun ke atas. Selain itu, berdasarkan rajah di atas, responden yang tertinggi adalah responden kelulusan akademik Ijazah iaitu sebanyak 38%, manakala responden terendah adalah responden kelulusan akademik Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) iaitu sebanyak 1.9%. Ini menunjukkan bahawa bilangan responden kelulusan akademik ijazah lebih ramai berbanding bilangan responden SPM kerana bidang tadika dimonopoli oleh kelulusan akademik ijazah berbanding kelulusan akademik SPM. Berdasarkan responden yang tertinggi bagi kategori pengalaman mengajar 1 – 5 tahun iaitu sebanyak 41.7%, manakala responden terendah adalah responden pengalaman mengajar 15 tahun dan ke atas iaitu sebanyak 5.3%. Ini menunjukkan bahawa bilangan responden pengalaman mengajar 1-5 tahun lebih ramai berbanding bilangan responden 15 tahun dan ke atas kerana bidang tadika dimonopoli oleh pengalaman mengajar 1-5 tahun berbanding pengalaman mengajar 15 tahun dan ke atas. Berikutnya, responden tertinggi berdasarkan petempatan adalah responden bandar iaitu sebanyak 84.6%, manakala responden terendah adalah responden luar bandar iaitu 15.4%. Akhir sekali, responden yang tertinggi adalah responden saiz kelas 1:10 iaitu sebanyak 71.3%, manakala responden terendah adalah responden saiz kelas 1:5 iaitu sebanyak 1.9%.

### **Bahagian B: Persepsi Pendekatan Pengajaran Belajar Melalui Bermain**



**Rajah 2:** Dapatan Kajian bagi Bahagian B: Persepsi Pendekatan Pengajaran Belajar Melalui Bermain

Berdasarkan dapatan kajian dan analisis SPSS, susunan urutan item-item dalam bahagian B telah disenaraikan bermula dengan item yang telah mendapatkan min yang tertinggi ke yang terendah berkaitan dengan persepsi pendekatan pengajaran belajar melalui bermain.

- B2 - Guru mempunyai pengetahuan mengenai konsep permainan(m=4.71) dan sisihan piawai (469),
- B1 - Guru mempunyai kebolehan mencipta aktiviti permainan(m=4.70) dan sisihan piawai (530),
- B4 - Guru dapat menguasai kemahiran membaca dengan cepat melalui aktiviti permainan (m=4.67) dan sisihan piawai (524),
- B3 - Guru dapat menyediakan aktiviti permainan yang sesuai dengan kanak-kanak (m=4.65) dan sisihan piawai (544),

B8 - Guru sentiasa berusaha mencari maklumat dan pengetahuan yang berkaitan dengan kaedah bermain ( $m=4.60$ ) dan sisihan piawai (549),

B5 - Guru melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain di dalam setiap aktiviti kelas ( $m=4.58$ ) dan sisihan piawai (610),

B9- Guru dapat menyediakan persekitaran kelas yang sesuai dengan aktiviti bermain ( $m=4.55$ ) dan sisihan piawai (602),

B6 - Guru menggunakan bahan bantu mengajar untuk melaksanakan proses pendekatan belajar melalui bermain ( $m=4.52$ ) dan sisihan piawai (584),

B12 - Guru boleh mengintegrasikan enam tunjang dalam KSPK dalam kaedah belajar melalui bermain ( $m=4.50$ ) dan sisihan piawai (584),

B7 - Guru mengaplikasikan langkah-langkah dalam melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain ( $m=4.49$ ) dan sisihan piawai (603),

B10 - Guru selalu menggunakan persekitaran kelas yang sesuai dengan aktiviti bermain ( $m=4.48$ ) dan sisihan piawai (628),

Kesimpulannya, daripada menganalisis persepsi pengajaran pendekatan belajar melalui bermain di Tadika Swasta, Selangor, item yang mendapat min tertinggi adalah guru mempunyai pengetahuan mengenai konsep permainan. Manakala item yang mendapat nilai min yang paling rendah adalah guru lebih mementingkan penguasaan membaca dan menghafal di kalangan kanak-kanak menggunakan pendekatan belajar melalui bermain.

## PERBINCANGAN

Di bahagian perbincangan, penyelidik akan menjelaskan secara umum berdasarkan persoalan kajian mengikut dapatan min yang paling tinggi ke paling rendah. Untuk persoalan item B2 didapati bahawa guru mempunyai pengetahuan mengenai konsep permainan. Konsep permainan merangkumi elemenelemen seperti tujuan permainan, peraturan, strategi, dan interaksi antara pemain. Guru yang memahami dan mendalami konsep permainan dengan baik dapat merancang aktiviti permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, guru yang mahir menggunakan pendekatan ini memungkinkan kanak-kanak untuk belajar melalui eksplorasi, percubaan, dan pengalaman langsung. Bagi item B1, didapati bahawa guru mempunyai kebolehan mencipta aktiviti permainan. Guru yang mahir dalam mencipta aktiviti permainan dapat memperkukuhkan pembelajaran kanak-kanak melalui cara yang menyeronokkan dan berkesan. Sebagai seorang guru, kebolehan dalam mereka cipta dan menggunakan bahan permainan untuk pengajaran adalah sangat-sangat diperlukan untuk membentuk generasi pada masa kini.

Selain itu, item B4 mendapati bahawa guru dapat menyediakan aktiviti permainan yang sesuai dengan kanak-kanak untuk memberi kanak-kanak banyak masa untuk meneroka bahan dan meneruskan idea mereka. Ini termasuk masa untuk memikirkan cara merancang, mereka bentuk, membina, mencuba dan menyemak semula idea projek. Seterusnya, item untuk soalan B3 mendapati bahawa guru dapat menyediakan aktiviti permainan yang sesuai dengan kanak-kanak. Hal ini adalah penting kerana seorang guru perlu memahami tahap perkembangan kanak-kanak dan mampu mengendalikan permainan mengikut tahap peringkat umur kanak-kanak. Berikutnya, B8 mendapati guru sentiasa berusaha mencari maklumat dan pengetahuan yang berkaitan dengan kaedah bermain. Guru sentiasa berusaha mencari maklumat dan pengetahuan yang berkaitan dengan kaedah bermain kerana pendekatan belajar melalui bermain merupakan satu pendekatan yang sangat berkesan dalam pendidikan kanak-kanak. Dengan memahami dan mengaplikasikan kaedah bermain yang betul, guru dapat memastikan pembelajaran kanak-kanak berlaku secara menyeronokkan dan efektif.

Item yang berikutnya, B5 mendapati bahawa guru melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain di dalam setiap aktiviti di dalam kelas. Guru yang terbaik adalah guru yang melaksanakan aktiviti main dan memahami lumrah keperluan kanak-kanak dalam bermain. Oleh itu, seorang guru perlulah kreatif dalam melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain ini. Bagi soalan B9 didapati bahawa guru dapat menyediakan persekitaran kelas yang sesuai dengan aktiviti bermain. Aktiviti

bermain di luar kelas membolehkan kanak-kanak menerokai persekitaran dan membantu meningkatkan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Oleh itu, suasana pembelajaran di persekitaran luar memainkan peranan penting terhadap perkembangan kanak-kanak. Soalan B6 iaitu guru menggunakan bahan bantu mengajar untuk melaksanakan proses pendekatan belajar melalui bermain. Ini dapat dijelaskan bagaimana guru mengintegrasikan aktiviti bermain, seperti main peranan, agar pembelajaran kanak-kanak adalah secara aktif. Soalan B12 mendapati bahawa, guru boleh mengintegrasikan enam tunjang dalam KSPK dalam keadah belajar melalui bermain. Dengan cara ini, kanak-kanak dapat mengembangkan pelbagai kemahiran secara serentak sambil bermain dengan menyeronokkan. Enam tunjang tersebut merangkumi aspek kognitif, afektif, psikomotor, sosial, spiritual, dan estetika. Dengan menyelaraskan aktiviti bermain dengan aspek-aspek ini, guru dapat memastikan bahawa pembelajaran kanak-kanak melibatkan semua aspek perkembangan mereka. Berikutnya, item B7 mendapati bahawa guru mengaplikasikan langkah-langkah dalam melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain. Menurut teori pembelajaran, pendekatan belajar melalui bermain merupakan pendekatan yang diterima secara meluas dalam pendidikan kanak-kanak. Teori-teori pembelajaran seperti teori konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaktif dalam proses pembelajaran kanak-kanak. Dengan menggunakan pendekatan belajar melalui bermain, kanak-kanak dapat belajar dengan lebih efektif melalui pengalaman bermain yang menyeronokkan dan bermakna.

Selain itu, item B10 mendapati guru selalu menggunakan persekitaran kelas yang sesuai dengan aktiviti bermain. Hal ini adalah sangat penting kerana aktiviti bermain di persekitaran luar kelas menyediakan pengetahuan yang mendalam kepada kanak-kanak dengan bimbingan orang dewasa bagi tujuan pembelajaran. Oleh itu, guru akan menyusun atur aktiviti pembelajaran di luar kelas. Bagi memastikan keberkesanan pembelajaran berlaku, guru mestilah mempunyai kefahaman, kemahiran dan kepakaran sebelum melaksanakan aktiviti di luar kelas. Seterusnya, item B15 mendapati bahawa, guru yakin pendekatan ini dapat membantu perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh. Pendekatan belajar melalui bermain yang mengintegrasikan teori-teori pembelajaran yang relevan seperti konstruktivisme dan Pembelajaran Sosial dapat memberi impak positif kepada perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh. Dengan memberi penekanan kepada pengalaman bermain yang bermakna dan interaksi sosial, kanak-kanak dapat memperoleh pengetahuan dan kemahiran dengan cara yang lebih efektif dan menyeronokkan. Berikutnya, item B11 mendapati guru mengutamakan produk atau alat bantu mengajar tersebut dalam konteks pendekatan belajar melalui bermain adalah teori yang boleh digunakan adalah teori konstruktivisme. Teori ini menekankan penglibatan aktif kanak-kanak dalam pembelajaran mereka. Dengan mengutamakan produk atau alat bantu mengajar yang sesuai, guru dapat membantu kanak-kanak membina pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaktif. Dalam teori ini, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana individu membina pengetahuan dan pemahaman mereka melalui pengalaman dan refleksi.

Selain itu, item untuk B13 mendapati bahawa guru kurang mahir membuat bahan bantu mengajar yang sesuai dengan aktiviti. Hal ini terjadi adalah disebabkan guru tersebut kurang kreatif dalam penghasilan bahan bantu mengajar atau kurang merujuk kepada sumber-sumber yang ada di internet. Akhir sekali, item yang terkandung di B14 mendapati bahawa guru lebih mementingkan penguasaan membaca dan menghafal di kalangan kanak-kanak. Guru boleh mengintegrasikan elemen-elemen membaca dan menghafal ke dalam aktiviti bermain, kanak-kanak dapat belajar dengan lebih berkesan kerana mereka terlibat secara aktif dan terangsang untuk terus berinteraksi dengan bahan pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memperkukuhkan kemahiran membaca dan menghafal, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan dan berkesan.

## **CADANGAN KAJIAN LANJUTAN**

Penyelidik telah merumuskan kajian dan menyampaikan beberapa cadangan yang berkesan kepada pihak Kementerian, Tadika Swasta, dan guru berdasarkan hasil kajian ini. Pertamanya, dicadangkan lebih banyak kajian perlu dijalankan untuk membuka mata pelbagai pihak dalam menjalankan pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan belajar melalui bermain. Aktiviti belajar melalui bermain amat digalakkan sama ada di dalam maupun di luar bilik darjah. Oleh itu, guru perlu



menyediakan ruang bermain dengan meletakkan pelbagai bahan yang dapat merangsang kanak-kanak untuk bermain. Pihak atasan perlu mewajibkan setiap guru mendapatkan sijil atau kursus yang berkaitan dengan pendekatan belajar melalui bermain. Guru boleh meyakinkan pihak pengurus untuk mempercayai aktiviti belajar melalui bermain dalam pengajaran dan pembelajaran dengan menghantar gambar atau bukti kepada pengurus untuk menyatakan bahawa aktiviti bermain juga boleh dijadikan sebagai salah satu cara dalam pengajaran dan pembelajaran yang jauh lebih berkesan daripada pendekatan yang lain dan dalam masa yang sama kanak-kanak akan seronok untuk belajar topik-topik yang lain.

Kesimpulannya, tahap pengetahuan dan kesediaan guru terhadap pelaksanaan belajar melalui bermain dilihat berada pada tahap yang sangat tinggi. Berikutan itu, ianya membuktikan bahawa pendekatan tersebut adalah praktikal untuk dipraktikkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi murid pembelajaran. Namun begitu, adalah disarankan bahawa pengetahuan dan kesediaan guru sering ditingkatkan agar dapat memenuhi keperluan bidang pendidikan untuk melahirkan murid yang berkemahiran dan berkebolehan agar dapat menguasai pembelajaran secara menyeluruh. Sebagai contoh, menganjurkan kursus yang tertentu untuk menambahkan pengetahuan dan kesediaan guru dalam mengaplikasikan belajar melalui bermain. Pendedahan yang diberikan berupaya mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Cadangan boleh merangkumi aspek-aspek seperti impak jangka panjang pembelajaran melalui bermain terhadap perkembangan kanak-kanak, strategi terbaik dalam mengintegrasikan elemen bermain dalam kurikulum, dan cara meningkatkan penyertaan pelajar dalam aktiviti bermain yang terstruktur. Dengan kajian lanjutan ini, kami boleh memahami lebih mendalam manfaat pendekatan pendidikan holistik ini dan bagaimana ia dapat diterapkan secara lebih efektif dalam sistem pendidikan.

Bagi memastikan pelaksanaan yang dilakukan memberi impak yang memberangsangkan, kesedaran yang tinggi dalam kalangan guru diperlukan. Ini kerana, kesedaran yang tinggi di kalangan guru mampu meningkatkan kualiti guru dalam kemahiran pedagogi guru dengan menghadiri kursus-kursus profesionalisme yang berkaitan dengan kaedah ini yang seterusnya mewujudkan percambahan idea dan dapat diaplikasikan di dalam kelas bagi menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Berikutan itu, melalui kajian ini pelbagai pihak dapat membuka mata terutama Kementerian Pendidikan Malaysia agar memperkasakan guru-guru dengan menganjurkan kursus yang bersesuaian, memperkasakan kaedah pengajaran yang berkesan agar tahap pengetahuan guru dapat dimantapkan dan guru bersedia dalam melaksanakan kaedah ini. Dengan adanya kajian ini, ianya diharap dalam memberi kesedaran kepada guru tentang kepentingan pengetahuan dan kesediaan mereka dalam melaksanakan belajar melalui bermain agar mencapai matlamat yang ditetapkan. Berikutan itu, sebagai guru ianya menjadi kepentingan untuk menunjukkan kesungguhan dalam mengintegrasikan konsep pengajaran yang berkesan. Terdapat limitasi dalam kajian ini dimana ia dijalankan dalam bentuk kuantitatif sahaja.

## RUJUKAN

- Aimi Najlaa Muhammad Noor, & Faridah Yunus. (2017). Kualiti Aktiviti Di Prasekolah KPM Dari Perspektif Guru. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 71-82.
- Anderson, R. (2021). "Meneroka Amalan Pengajaran Pendekatan Belajar Melalui Bermain dalam Taska PAPN." *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak*, 30(2), 123-145.
- Azah Hazwa Mohamad Paris & Suziyani Mohamed. (2019). Pelaksanaan Pendekatan Belajar melalui Bermain Terhadap Pencapaian Kemahiran Asas Membaca Murid- murid Prasekolah. Prosiding PASAK 2019.
- Chua Yan Piaw. (2014). Kaedah dan Statistik Penyelidikan Asas Statistik Penyelidikan (Buku 2), Edisi Ketiga. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill Education.
- Gordillo, A., Barra, E., López-Pernas, S., & Quemada, J. (2021b). Development of teacher digital competence in the area of e-safety through educational video games. *Sustainability*, 13(15), 8485.
- Ismail, N. (2015). Pendidikan Prasekolah: Konsep dan Amalan Terbaik. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing. Lu Chung, C., & Effandi, Z. (2015). Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159- 165.
- Mastura Bazdis. (2008). Pendidikan anak-anak di peringkat awal umur berasaskan binaan kurikulum yang integratif.

*Pendekatan pengajaran belajar melalui bermain dalam Kalangan Pendidik Tadika Swasta di Daerah Sepang, Selangor*

- Jurnal Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-kanak Negara (NCDRC)*. Universiti Pendidikan Sultan Idris. Malaysia.
- Rowen Tingang Musa, Nor Suriya Abd Karim, Nur Hamiza Adenan, Rawdah Adawiyah Tarmizi, Noor Wahida Md Junus, Vicky Ezekiel Anak Kelong. (2021). Tahap kesediaan guru pelatih matematik upsi dalam melaksanakan PAK 21. *Jurnal Pendidikan Bitara Upsi*, 14(2021): 82-91.
- Siti Zaenab. (2019). Outbound learning in the development of emotional social aspect of another age in PAUD Dompu Regency. International Conference on Education and Technology (ICET 2018) (pp. 166-170). Atlantis Press.
- Suppiah Nachiappan, Edward Munovah, R. M., Abdullah, N., & Suffian, S. (2017). Perkembangan Kognisi Dalam Kanak- Kanak Prasekolah Melalui Teknik Bermain. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6(1), 34–44.