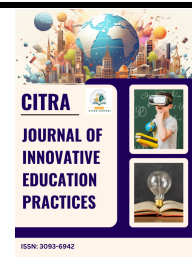




Citra Journal of Innovation Education Practice

Journal homepage:
<https://citralestari.my/index.php/cjiep/index>
ISSN: 3093-6942



Amalan dan Faedah Guru Pelatih Pendidikan Khas terhadap Pendekatan Belajar melalui Bermain untuk Murid Masalah Pembelajaran

Practice and Benefits of Special Education Trainee Teachers in the Learning through Play Approach for Students with Learning Disabilities

Simon Kuo Zi Ming¹, Ting Sing Leong¹, Estella Kong Xin Tze¹, Vestly Kong Liang Soon^{1,*}

¹ Jabatan Pendidikan Khas, Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 39500 Tanjung Malim, Perak, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 15 June 2025

Received in revised form 17 July 2025

Accepted 20 August 2025

Available online 12 September 2025

ABSTRACT

Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) menggalakkan murid masalah pembelajaran melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman dalam suasana yang gembira dan menyeronokkan. Kajian ini meneliti amalan guru pelatih pendidikan khas menggunakan pendekatan BMB dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) murid masalah pembelajaran di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI) dan faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan BMB. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif jenis kaedah tinjauan untuk mengumpul data. Seramai 68 orang responden dalam kalangan guru pelatih pendidikan khas di salah sebuah universiti awam dipilih. Instrumen kajian ini ialah borang soal selidik yang diadaptasi daripada kajian lepas. Data dianalisis dengan perisian *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 29.0 dengan statistik deskriptif. Dapatan kajian ini menunjukkan tahap amalan guru pelatih pendidikan khas berada pada tahap yang tinggi ($M=3.52$, $SP=0.472$). Manakala tahap faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui menggunakan pendekatan BMB berada pada tahap tinggi ($M=3.69$, $SP=0.406$). Kajian ini membuktikan bahawa pendekatan BMB berjaya meningkatkan kebolehan murid masalah pembelajaran dan pengaplikasian pendekatan BMB boleh diperlukan semasa proses PdP.

The Learning Through Play (BMB) approach encourages students with learning disabilities to engage in exploration, discovery, and the construction of understanding through joyful and enjoyable experiential learning. This study evaluates the practices of special education trainee teachers in implementing the BMB approach during teaching and learning (T&L) for students with learning disabilities in the Integrated Special Education Program (PPKI) as well as the benefits gained by these students through BMB-based learning. This study uses a quantitative research design through survey method to collect data. A total of 68 special education trainee teachers from a public university were selected as respondents. The research instrument was a questionnaire adapted from previous studies. Data were analyzed using the Statistical

* Corresponding author.

E-mail address: vestlyl@fpm.upsi.edu.my

<https://doi.org/10.37934/cjiep.2.1.2333>

Keywords:

Amalan; faedah; guru pelatih pendidikan khas; pendekatan belajar melalui bermain; murid masalah pembelajaran

Practices; benefits; special education trainee teachers; learning through play approach; students with learning disabilities

Package for the Social Sciences (SPSS) version 29.0, employing descriptive statistics. The findings indicate that the level of practice among special education trainee teachers is high ($M=3.52$, $SD=0.472$). Meanwhile, the level of benefits gained by students with learning disabilities through the BMB approach is also high ($M=3.69$, $SD=0.406$). This study shows that the BMB approach successfully enhances the abilities of students with learning disabilities, and its application can be prioritized during the T&L process.

1. Pengenalan

Murid berkeperluan pendidikan khas (MBPK) mempunyai hak untuk mendapat pendidikan walaupun mengalami masalah perkembangan dari segi kognitif, emosi, tingkah laku, dan sosial [8]. Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berpusatkan murid dan berasaskan aktiviti amat diperlukan agar murid boleh dilibatkan secara aktif dalam proses PdP. Bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar, salah satu strategi pengajaran yang ditekankan ialah pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB).

Pendekatan BMB menggalakkan MBPK melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor serta kemahiran mengendalikan emosi. Antara ciri-ciri pendekatan BMB yang ditekankan ialah aktiviti yang menyeronokkan, penerokaan dan interaksi dengan persekitaran, permainan bebas dan terancang, keanjalan masa, percubaan idea sendiri dan peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian.

Sebagai seorang pendidik Pendidikan Khas haruslah memainkan peranan dalam menentukan kaedah pengajaran yang terbaik dan bersesuaian bagi memastikan murid bermasalah pembelajaran boleh memahami apakah yang ingin disampaikan [3]. Dengan ini, pendekatan BMB adalah sesuai untuk diaplikasikan kerana memberi impak yang besar kepada MBPK dari sudut kognitif, afektif dan psikomotor [16].

1.1 Pernyataan Masalah

Ramai guru mengakui permainan dan simulasi mempunyai banyak kelebihan dan dapat membantu mereka mengatasi pelbagai masalah yang berkaitan dengan minat dan pembelajaran murid. Namun begitu, guru yang menggunakan kedua-dua kaedah ini adalah kurang kerana guru sentiasa beranggapan bahawa kedua-dua kaedah ini mengambil masa yang lama, memerlukan persediaan yang lebih awal, memerlukan pendekatan yang kompleks serta menyebabkan murid tidak dapat dikawal dan murid bising semasa menjalankan kaedah ini. Oleh itu, guru lebih selesa dengan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lain. Justeru itu, kajian ini dilakukan untuk meninjau tahap amalan guru pelatih menggunakan pendekatan BMB dalam PdP murid masalah pembelajaran.

Kajian Nor Puteh dan Aliza Ali [11] menyatakan bahawa pemahaman tentang konsep bermain dalam konteks pendidikan masih kabur dalam kalangan pendidik. Berdasarkan kajian beliau mendapati bahawa pemahaman guru tentang pendekatan pengajaran dan pembelajaran melalui bermain masih pada tahap sederhana meskipun ramai antara mereka bersetuju bahawa bermain banyak mendatangkan faedah dalam diri kanak-kanak. Kajian Said dan Muallimah Arshad [15] pula mendapati bahawa peratus keseluruhan guru pendidikan khas Program Integrasi menghadapi masalah dalam pengajaran dan pembelajaran berkaitan teori pengajaran dan kemahiran amali adalah tinggi. Justeru, kajian ini bertujuan untuk melihat tahap amalan guru pelatih pendidikan khas

menggunakan pendekatan BMB dalam PdP murid masalah pembelajaran dan faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan ini.

Berdasarkan pembacaan pengkaji, terdapat banyak kajian berkaitan pendekatan BMB yang dilaksanakan dalam kalangan murid prasekolah dan sekolah rendah, termasuk murid arus perdana. Namun, kajian mengenai pendekatan ini dalam kalangan Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) masih sangat terhad, terutamanya dalam konteks murid bermasalah pembelajaran di peringkat sekolah menengah di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI). Oleh itu, kajian yang lebih terperinci dan khusus amat diperlukan untuk meneroka penggunaan pendekatan BMB dalam kalangan murid bermasalah pembelajaran di PPKI.

1.2 Objektif Kajian

- i. Mengetahui tahap amalan guru pelatih pendidikan khas menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) murid masalah pembelajaran di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI).
- ii. Mengetahui faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB).

1.3 Persoalan Kajian

- i. Apakah tahap amalan guru pelatih pendidikan khas menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) murid masalah pembelajaran Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI)?
- ii. Apakah faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB)?

1.4 Kajian-Kajian Lepas Berkaitan BMB

Kajian Muhamed [9] menunjukkan pendekatan belajar melalui bermain berkesan membantu kemahiran berkomunikasi kanak-kanak autistik melalui permainan doh dan bongkah kayu khususnya dalam aspek kemahiran mengekalkan tumpuan dan perhatian, menjawab soalan secara bukan lisan, melibatkan diri dalam perbualan, melaksanakan tugas dengan betul dan menunjukkan minat dan keinginan meneruskan pembelajaran. Kajian Noor Azlinna Yasir dan Jamaludin Badusah [12] menunjukkan pencapaian kemahiran membatang suku kata dalam asas literasi membaca Bahasa Melayu mengalami peningkatan dengan pengaplikasian pendekatan bermain. Dapatan kajian menunjukkan guru memainkan peranan penting dalam mempelbagaikan kaedah dan pendekatan dalam pengajaran mereka bagi mengatasi masalah ini dengan lebih berkesan.

Kajian Sabri [14] pula menyatakan pendekatan belajar melalui bermain merupakan satu pendekatan pengajaran yang berstruktur berpusatkan murid yang wajar digunakan dalam pengajaran awal matematik untuk meningkatkan pencapaian dan menggalakkan murid prasekolah menunjukkan tingkah laku prososial seperti bekerjasama dan menolong rakan. Dapatan kajian Kamaruddin dan Suziyani [4] mendapati kaedah belajar melalui bermain amat berkesan dalam mempertingkatkan kemahiran mengenal huruf terhadap murid-murid prasekolah serta mengesan kekerapan penggunaan pendekatan bermain sebagai strategi PdP kanak-kanak prasekolah amatlah penting untuk dititikberatkan.

Kajian Lim [5] menunjukkan bahawa penggunaan kaedah bermain sambil belajar didapati berjaya meningkatkan minat serta penglibatan peserta kajian dalam pembelajaran Sains, sekaligus

meningkatkan pencapaian mereka dalam mata pelajaran Sains. Dapatan kajian juga mengesan minat murid meningkat bergantung kepada aktiviti permainan berbentuk kumpulan dan juga aktiviti 'hands-on' seperti pembuatan model. Kajian Sharifah Nor dan Aliza Ali [13] mendapati terdapat hubungan bermain dengan kemahiran literasi yang melibatkan simbol, struktur, bunyi dan bahan bercetak. Kemahiran bahasa dan literasi dapat dipupuk melalui permainan bunyi bahasa, simbol-simbol dan konsep bahan bercetak. Kajian turut mengesan kebanyakan kanak-kanak mampu mengenal pasti perkataan bertulis semasa mereka bermain. Persekitaran yang dimanipulasikan, permainan bertema, permainan fantasi dan aktiviti bebas adalah antara permainan bahasa yang berupaya meningkatkan perkembangan bahasa kanak-kanak.

Kajian Summase [18] mendapati aktiviti permainan yang dijalankan dapat menarik minat murid untuk mengingat proses PdP dan murid menunjukkan semangat yang tinggi untuk belajar. Teknik bermain yang dirancang menampakkan hasil yang sangat ketara dengan perkembangannya dalam membaca, menulis dan mengeja serta perkembangan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek, fizikal koordinasi dan ketangkasan seorang murid. Kajian Ureng, Nordin Mamat dan Fatimah Daud [19] mendapati kaedah pengajaran yang terbaik bagi membantu kanak-kanak empat tahun dalam mengecam nombor satu hingga lima adalah dengan menggunakan pendekatan belajar melalui bermain iaitu melalui aktiviti Lempar dan Cari & Padankan. Dapatan kajian menunjukkan pendekatan bermain boleh meningkatkan prestasi murid di tahap memuaskan. Kajian Siti Saleha Samsuri, Manisah Mohd Ali Rosadah dan Abdul Majid [17] mendapati guru prasekolah PPKI merancang PdP menggunakan pendekatan bermain dengan meneliti latar belakang murid, tahap keupayaan, minat, pengetahuan sedia murid, keperluan khas dan kebolehan mereka. Dapatan kajian juga mengesan guru mestilah membuat persediaan yang maksimum dalam merancang PdP menggunakan pendekatan bermain supaya objektif pembelajaran tercapai. Kajian Chew dan Mohd Fikri Ismail [2] mendapati terdapat hubungan positif yang signifikan antara sikap dan motivasi guru prasekolah dengan pelaksanaan pendekatan bermain dalam PdP Bahasa Melayu, iaitu tidak mudah berputus asa dan bersungguh dalam merancang aktiviti bermain. Ini menunjukkan bahawa apabila guru mempunyai sikap yang positif terhadap pelaksanaan pendekatan bermain, maka ia akan memberi kesan terhadap tahap amalan guru menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajaran murid.

Kajian Mardziah Abdullah, Mariani Md Noor dan Fonny Dameatu Hutagalung [6] mendapati terdapat pelbagai jenis pendekatan yang boleh diamalkan di prasekolah seperti pendekatan berpusatkan guru, pendekatan berpusatkan murid, pendekatan belajar melalui bermain dan pendekatan bertema tetapi pendekatan belajar melalui bermain jarang diamalkan oleh guru manakala dapatan kajian Norok dan Khairul Farhah Khairuddin [10] menunjukkan apabila guru yang berpengetahuan tinggi, maka kesediaan guru dalam melaksanakan kaedah bermain sambil belajar juga adalah tinggi.

1.5 Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Konstruktivis Sosial Vygotsky

Menurut Sabri [14], teori perkembangan kognitif Piaget adalah satu teori konstruktivis yang melihat perkembangan pemikiran manusia berlaku melalui pembinaan pengetahuan yang diperoleh melalui pelbagai pengalaman. Teori Jean Piaget mengemukakan bahawa kanak-kanak memperoleh pengetahuan melalui interaksi sosial dengan persekitaran, yang dikenali kepada proses penyerapan, penyesuaian dan keseimbangan. Penyerapan (assimilation) ialah proses menyerap pengetahuan baharu kepada pengetahuan dan kemahiran sedia ada. penyesuaian (accomodation), berlaku apabila kanak-kanak sedar bahawa sesuatu yang sedia ada perlu diubah supaya dapat disesuaikan dengan pengetahuan baharu manakala perseimbangan (equilibrium) berlaku apabila kanak-kanak

cuba menyeimbangkan sesuatu yang sedia ada dengan situasi baharu. Bermain adalah satu proses asimilasi pengalaman dan kanak-kanak berupaya mencapai tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi. Semasa bermain, kanak-kanak melalui ketiga-tiga proses ini dengan menyerap pengetahuan baru, menggunakan pengetahuan sedia ada untuk memahami perkara baharu dalam situasi baharu dan akhirnya dapat memahami sesuatu yang lebih kompleks [11,14].

Teori Jean Piaget juga mengatakan pembelajaran peringkat awal kanak-kanak perlu mempertimbangkan kemampuan, keupayaan dan kesediaan kanak-kanak mengikut peringkat tertentu. Beliau berpendapat bahawa pemikiran kanak-kanak berbeza dari satu peringkat ke satu peringkat dan telah membahagikan perkembangan kognitif kanak-kanak kepada empat peringkat iaitu peringkat motor deria, peringkat pra-operasi, peringkat operasi konkrit dan peringkat operasi formal [11].

Peringkat motor deria bermula dari masa lahir hingga ke umur dua tahun. Kanak-kanak mengetahui alam sekitarnya melalui kesan deria dan gerak balasnya serta mula mengetahui adanya perhubungan antara benda-benda. Pada peringkat pra-operasi bermula dari umur dua tahun hingga ke enam tahun, kanak-kanak membina pengetahuan melalui objek sekeliling, iaitu menggunakan perkataan, simbol, objek ataupun apa sahaja di sekeliling untuk menggambarkan suatu peristiwa secara simbolik. Seterusnya pada peringkat konkrit, bermula daripada umur enam tahun hingga dua belas tahun, pada peringkat ini kanak-kanak mula berfikir secara abstrak dan belajar memahami sesuatu peristiwa secara logik. Peringkat yang terakhir iaitu operasi formal, bermula daripada umur 12 tahun, kanak-kanak memasuki peringkat pemikiran abstrak.

Namun begitu, kanak-kanak bermasalah pembelajaran sukar memahami sesuatu perkara secara abstrak. Jadi, mereka belajar melalui pengalaman sendiri dengan melakukan aktiviti yang melibatkan penggunaan deria seperti menyentuh dan memegang. Mereka juga memerlukan objek-objek konkrit dan pengalaman secara langsung dalam memahami pembelajaran. Aktiviti belajar melalui bermain seperti main berfungsi, main konstruktif, main dramatik dan main dengan peraturan dapat membantu mereka.

Teori Konstruktivis Sosial Vygotsky yang dikemukakan oleh Lev Semanovich Vygotsky (1896-1934) mengatakan kanak-kanak membina pengetahuan melalui interaksi sosial dengan individu lain. Vygotsky mengatakan kemahiran dan pengetahuan kanak-kanak berkembang apabila mereka terlibat dengan permainan yang disokong oleh orang dewasa. Pembelajaran melalui permainan dalam kumpulan ataupun berpasangan membina interaksi sosial, membantu pembinaan sahsiah dan nilai-nilai murni. Pembelajaran seperti ini menjadikan kanak-kanak lebih matang untuk menghadapi cabaran yang lebih kompleks [11].

Terdapat beberapa konsep penting dalam teori konstruktivis sosial Vygotsky iaitu perkembangan kognitif murid dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial dan zon perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development). Zone of Proximal Development (ZPD) adalah kawasan antara kemampuan murid melakukan tugas dengan bantuan medium lain dalam menyelesaikan tugas yang tidak mampu dilakukan oleh murid secara bersendirian dan peranan medium lain yang berkemampuan meningkatkan pembelajaran murid. Medium yang membantu murid dikenali sebagai perancahan (scaffolding) yang berperanan membimbing murid keluar dari ZPD [14].

Menurut Vygotsky, pembelajaran kanak-kanak menjadi sangat efektif apabila kanak-kanak sudah mencapai ZPD. Pembelajaran melalui bermain sangat sesuai dalam membantu kanak-kanak mencapai ZPD. Kemahiran dan pengetahuan kanak-kanak berkembang apabila mereka terlibat dengan permainan yang dikongsi dengan rakan sebaya dan disokong orang dewasa. Pembelajaran melalui permainan dalam kumpulan atau berpasangan menggalakkan interaksi sosial serta membantu pembinaan sahsiah dan nilai-nilai murni. Guru membimbing dan menyokong kanak-

kanak untuk mendapat pengalaman yang mencabar supaya mereka berupaya melakukan tugas dan berfikir lebih daripada kemampuan tanpa bantuan [11].

Selain itu, menurut Ashari [1], permainan secara koperatif dapat menggalakkan teknik scaffolding yang memberi manfaat kepada kanak-kanak yang lemah dalam mata pelajaran. Bantuan yang diberikan kepada kanak-kanak yang lemah perlu diteruskan sehingga mereka dapat menguasai kemahiran dan berjaya menyiapkan tugas. Apabila sesuatu tugas berjaya dilakukan, tindakan ini telah memberi impak positif kepada pembelajaran dan perkembangan kognitif individu kanak-kanak. Teknik scaffolding yang diaplikasikan di dalam bilik darjah telah dapat memotivasikan kanak-kanak untuk belajar di peringkat seterusnya. Kesimpulannya, konstruktivisme yang mendasari perkembangan kanak-kanak dengan jelas mengatakan bermain penting untuk proses kompleks perkembangan kanak-kanak.

2. Metodologi

Kajian ini dijalankan bertujuan mengenal pasti tahap amalan guru pelatih pendidikan khas menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) murid bermasalah pembelajaran. Di samping itu, kajian yang dijalankan ini juga bertujuan mengenal pasti faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB).

2.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kaedah tinjauan. Pengkaji telah memilih kaedah tinjauan dalam menjalankan kajian ini. Kajian ini menggunakan borang soal selidik yang diedarkan kepada guru-guru pelatih dari Program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas) dengan Kepujian di sebuah universiti terkemuka iaitu Universiti Pendidikan Sultan Idris di Tanjung Malim, Perak. Menurut Mat Rabi [7], penyelidikan tinjauan adalah untuk mengumpul maklumat dengan bertanya satu set soalan kepada satu sampel individu yang dipilih dari satu populasi yang hendak dikaji. Sehubungan dengan itu, kaedah tinjauan adalah satu cara spesifik bagi mengumpul maklumat berkaitan populasi dan menghuraikan sifat atau ciri pada responden. Kaedah tinjauan biasanya melibatkan pengumpulan maklumat daripada responden yang ramai.

2.2 Persampelan

Kajian ini melibatkan guru pelatih dari program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas) dengan Kepujian di sebuah universiti terkemuka iaitu Universiti Pendidikan Sultan Idris di Tanjung Malim, Perak. Guru pelatih yang dipilih terdiri daripada semester 6, 7 dan 8 yang berpengalaman menjalani Latihan Mengajar 1 atau 2 di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI). Terdapat 108 orang guru pelatih melibatkan dalam kajian ini, manakala hanya 68 orang guru pelatih memberi respon dalam soal selidik yang disediakan.

Oleh kerana kekangan yang dihadapi oleh pengkaji dari sudut kos, masa dan jarak lokasi maka memadai dengan pemilihan sampel di sebuah universiti sahaja iaitu Universiti Pendidikan Sultan Idris di Tanjung Malim, Perak. Jika data terlalu kompleks atau memerlukan pengesahan semula, masa analisis mungkin bertambah.

2.3 Prosedur Pengumpulan Data

Pada peringkat permulaan, pengkaji telah membuat pembacaan bagi mendapatkan permasalahan kajian, objektif dan seterusnya membin konsep kajian. Ia juga melibatkan pemilihan sampel kajian dan pengubahsuaian instrumen kajian. Seterusnya, sebelum mendapatkan data daripada responden, pengkaji telah memohon kebenaran daripada UPSI untuk menjalankan kajian ini.

Setelah instrumen soal selidik telah disahkan oleh pakar, kajian rintis telah dilaksanakan untuk memastikan kesahan muka dan juga untuk menentukan pekali kebolehpercayaan instrumen tersebut. Sekumpulan 30 guru pelatih pendidikan khas yang terlibat dalam kajian rintis ini. Kajian rintis dijalankan juga untuk mengenal pasti tahap kebolehpercayaan item-item dan membuat penambahbaikan terhadap instrumen. Pekali kebolehpercayaan instrumen ditentukan menggunakan Alpha Cronbach untuk memastikan soalan-soalan yang terdapat dalam soal selidik.

Pada peringkat akhir bagi prosedur pengumpulan data, pengkaji menjalankan kajian sebenar bagi mendapatkan data yang diperlukan. Pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik kepada guru pelatih pendidikan khas yang berada pada semester 6, 7 dan 8 yang menjalani Latihan 1 ataupun 2. Responden telah diberitahu bahawa maklumat yang diberikan akan dirahsiakan dan hanya untuk tujuan kajian semata-mata. Rajah 1 menunjukkan carta alir bagi proses pengumpulan data bagi kajian ini.



Rajah 1. Carta alir proses pengumpulan data

3. Dapatan Kajian

3.1 Analisis Deskriptif Demografi Responden

Berdasarkan Jadual 1, responden kajian terdiri daripada 68 orang guru pelatih pendidikan khas dengan majoriti merupakan guru pelatih perempuan (82.4%) berbanding guru pelatih lelaki (17.6%). Daripada jumlah tersebut, sebanyak 85.3% responden kajian adalah daripada bangsa Melayu manakala selebihnya terdiri daripada bangsa Cina (1.5%), India (4.4%) dan lain-lain (8.8%).

Dari aspek umur, peratusan tertinggi responden berada dalam kumpulan umur 24-26 tahun (63.2%) dan diikuti oleh kumpulan umur 21-23 tahun (36.8%). Majoriti responden kajian merupakan

guru pelatih Semester 7 (77.9%) dan diikuti oleh guru pelatih Semester 6 (17.6%) serta Semester 8 (4.4%). Berdasarkan Jadual 1, sebanyak 95.6% responden kajian telah menjalani Latihan Mengajar 1 manakala sebanyak 4.4% responden kajian telah menjalani kedua-dua Latihan Mengajar 1 dan Latihan Mengajar 2.

Jadual 1

Taburan maklumat demografi responden

Item Demografi	Butiran	Kekerapan (f)	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	12	17.6
	Perempuan	56	82.4
Bangsa	Melayu	58	85.3
	Cina	1	1.5
	India	3	4.4
	Lain-lain	6	8.8
Umur	18-20 tahun	0	0
	21-23 tahun	25	36.8
	24-26 tahun	43	63.2
	27 tahun ke atas	0	0
Semester	Semester 6	12	17.6
	Semester 7	53	77.9
	Semester 8	3	4.4
Peringkat Latihan Mengajar	Latihan Mengajar 1	65	95.6
	Latihan Mengajar 2	3	4.4

3.2 Tahap Amalan Guru Pelatih Pendidikan Khas Menggunakan Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) Murid Masalah Pembelajaran

Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap amalan guru pelatih dalam menggunakan pendekatan BMB berada pada tahap yang tinggi ($\min = 3.52$, $sp = 0.472$). Berdasarkan Jadual 2, item B2 (keyakinan mengaplikasikan pendekatan BMB) dan B3 (optimisme peningkatan pembelajaran murid) mencatatkan nilai min yang tertinggi ($\min = 3.62$). Hasil dapatan ini menunjukkan bahawa guru pelatih mempunyai kepercayaan yang tinggi terhadap keberkesanan pendekatan BMB dalam kalangan murid. Namun begitu, item B6 yang berkaitan dengan penyediaan bahan bantu mengajar adalah pada tahap yang sederhana ($\min = 3.31$, $sp = 0.580$) dan mencatatkan nilai min yang paling rendah berbanding item-item yang lain.

Jadual 2

Nilai min dan sisihan piawai untuk tahap amalan guru pelatih pendidikan khas menggunakan pendekatan belajar melalui bermain (bmb) dalam pengajaran dan pembelajaran (pdp) murid masalah pembelajaran

Bil	Item	Nilai Min	Sisihan Piawai
B1	Saya tidak mudah berputus asa membimbing murid dengan menggunakan pendekatan BMB dalam PdP.	3.47	0.722
B2	Saya berasa yakin untuk mengaplikasikan pendekatan BMB dalam pengajaran murid masalah pembelajaran.	3.62	0.547
B3	Saya optimis bahawa murid saya dapat meningkatkan pembelajaran melalui pendekatan BMB.	3.62	0.490
B4	Saya bersungguh-sungguh dalam membuat persediaan sebelum memulakan proses pengajaran yang menggunakan pendekatan BMB.	3.53	0.585
B5	Saya selalui memberi peluang kepada murid untuk berkreativiti semasa aktiviti pengajaran berasaskan main dijalankan.	3.59	0.579
B6	Saya rajin menyediakan bahan bantu mengajar untuk pengajaran murid di dalam kelas.	3.31	0.580
B7	Saya berasa selesa mengaplikasikan pendekatan BMB dalam pengajaran murid masalah pembelajaran.	3.59	0.553

B8	Saya gemar menggunakan pendekatan BMB dalam pengajaran murid masalah pembelajaran.	3.51	0.611
B9	Saya gemar berkongsi cara pelaksanaan strategi pengajaran dengan menggunakan pendekatan BMB dengan rakan-rakan.	3.47	0.657
	Keseluruhan	3.52	0.472

3.3 Faedah Yang Diperoleh Oleh Murid Masalah Pembelajaran Melalui Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB)

Berdasarkan Jadual 3, dapatan kajian mendapati bahawa faedah yang diperoleh murid masalah pembelajaran melalui pendekatan belajar melalui bermain adalah pada tahap yang tinggi (min= 3.69, sp= 0.406). Item C2 (menarik minat murid) mencatatkan nilai min yang tertinggi (min= 3.79, sp= 0.407) mencerminkan bahawa pendekatan BMB berkesan untuk meningkatkan penglibatan murid dalam proses PdP. Item C7 (mengawal tingkah laku murid) mencatatkan nilai min yang terendah (min= 3.59, sp= 0.632) menunjukkan bahawa pendekatan BMB kurang berkesan dalam pengawalan tingkah laku murid dalam proses PdP.

Jadual 3

Nilai min dan sisihan piawai untuk faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan belajar melalui bermain (bmb)

Bil	Item	Nilai Min	Sisihan Piawai
C1	Pembelajaran menggunakan pendekatan BMB dapat menambah pengetahuan murid masalah pembelajaran semasa belajar.	3.72	0.452
C2	Aktiviti pengajaran menggunakan pendekatan BMB dapat menarik minat murid dalam proses PdP.	3.79	0.407
C3	Penggunaan pendekatan BMB membantu meningkatkan keyakinan murid dalam proses PdP.	3.74	0.444
C4	Murid dapat mengasah bakat dan menunjukkan kebolehan dalam aktiviti pengajaran berasaskan main yang dijalankan.	3.66	0.507
C5	Penggunaan pendekatan BMB mampu menggalakkan penglibatan aktif murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP).	3.75	0.500
C6	Perkembangan kognitif murid dapat ditingkatkan melalui penggunaan pendekatan BMB dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).	3.69	0.526
C7	Pembelajaran menggunakan pendekatan BMB dapat mengawal tingkah laku murid di dalam kelas.	3.59	0.632
C8	Pembelajaran menggunakan pendekatan BMB dapat meningkatkan kemahiran psikomotor (motor kasar dan motor halus).	3.69	0.496
C9	Pembelajaran menggunakan pendekatan BMB dapat meningkatkan kemahiran komunikasi dan bahasa murid masalah pembelajaran.	3.71	0.520
C10	Pembelajaran menggunakan pendekatan BMB dapat menarik murid untuk mencipta dan mencuba sesuatu di luar kebiasaan.	3.60	0.626
	Keseluruhan	3.69	0.406

4. Perbincangan Dan Kesimpulan

Kajian ini mengkaji bahawa tahap amalan guru pelatih pendidikan khas menggunakan pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) murid masalah pembelajaran dan faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan belajar melalui bermain. Secara keseluruhannya, kajian ini berjaya mencapai objektif kajian yang ditetapkan dan berupaya menjawab persoalan kajian yang telah dikemukakan.

Hasil dapatan kajian mendapati tahap amalan guru menggunakan pendekatan BMB untuk murid masalah pembelajaran berada pada tahap tinggi. Ini menunjukkan guru-guru pelatih pendidikan khas

menggunakan pendekatan BMB dalam PdP murid masalah pembelajaran. Seterusnya, berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dijalankan terhadap faedah yang diperoleh oleh murid masalah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan pendekatan BMB, memang tidak dapat disangkal bahawa penggunaan pendekatan BMB memberi manfaat dan faedah kepada murid masalah pembelajaran.

Berdasarkan kajian yang dikaji oleh Chew dan Mohd Fikri Ismail [2], terdapat hubungan positif yang signifikan antara sikap dan motivasi guru prasekolah dengan pelaksanaan pendekatan BMB dalam PdP Bahasa Melayu. Hal ini menunjukkan bahawa apabila guru mempunyai sikap yang positif terhadap pelaksanaan pendekatan BMB, maka ia akan memberi kesan terhadap tahap amalan guru menggunakan pendekatan BMB dalam pembelajaran murid.

Berdasarkan kajian ini yang telah dijalankan, terdapat beberapa cadangan penambahbaikan untuk kajian lanjut ialah pengkaji perlu memperluaskan saiz sampel yang melibatkan guru pelatih pendidikan khas dari pelbagai instituti pengajian awam atau swasta untuk membuat generalisasi terhadap guru pelatih pendidikan khas di seluruh negara. Selain itu, pengkaji turut mencadangkan reka bentuk mixed-methods, iaitu kuantitatif dan kualitatif untuk mengkaji amalan dan faedah guru pelatih pendidikan khas terhadap pendekatan BMB secara lebih mendalam.

Akhir sekali, kajian ini hanya mengkaji dua konstruk, iaitu amalan dan faedah guru pelatih terhadap pendekatan BMB untuk murid masalah pembelajaran. Oleh itu, kajian lanjutan boleh mengenal pasti cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih menggunakan pendekatan BMB sebagai strategi pengajaran untuk murid masalah pembelajaran di Program Pendidikan Khas Integrasi. Dapatan kajian lanjutan ini dapat menjadi penyumbang kepada penambahbaikan pendekatan BMB secara praktikal.

Pengakuan

Penyelidikan ini tidak dibiayai oleh sebarang geran.

Rujukan

- [1] Ashari, Zakiah Mohamad. "Aplikasi Modul Belajar Melalui Bermain Dalam Kefahaman Awal Matematik Dan Motivasi Kana-kanak Prasekolah." PhD diss., Universiti Teknologi Malaysia, 2014.
- [2] Chew, Fong Peng, and Mohd Fikri Ismail. "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, no. 1 (2020): 14-25. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol9.1.2.2020>
- [3] Hussin, Che Saifull Irwan Che, and Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad. "Pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu bagi murid sindrom down." *Jurnal Dunia Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 436-451.
- [4] Kamaruddin, Zaharah, and Suziyani Mohamed. "Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa." *E-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan* (2019): 108-118.
- [5] Lim, Lau Ging. "Kesan penggunaan kaedah bermain sambil belajar dalam proses pembelajaran sains tahun empat." In *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun*, vol. 209. 2012.
- [6] Abdullah, Mardziah, Mariani Md Nor, and Fonny Dameaty Hutagalung. "Pendekatan pengajaran bermain di bilik darjah dalam kalangan guru prasekolah." *Journal of Educational Research* 39 (2021): 64-74.
- [7] Mat Rabi, Norfishah. Penulisan Proposal Penyelidikan Ilmiah. Perak: Pejabat Karang Mengarang (PENERBIT UPSI), 2022.
- [8] Mat Rabi, Norfishah. Transformasi Pendidikan Murid Kurang Upaya. Perak: Pejabat Karang Mengarang (PENERBIT UPSI), 2017.
- [9] Muhamed, Hasmah. "Pendekatan Belajar Melalui Bermain Untuk Membantu Kemahiran Komunikasi Kanak-Kanak Autistik Di Pra Sekolah Pendidikan Khas." PhD diss., Universiti Pendidikan Sultan Idris, 2017.
- [10] Norok, Norazizah Binti Mohamed, dan Khairul Farhah Khairuddin. "Tahap Kesiediaan Guru Terhadap Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 7, no. 1 (2022): 132-144. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i1.1246>

- [11] Nor Puteh, Sharifah, dan Aliza Ali. *Belajar Melalui Bermain*. Kuala Lumpur: Utusan Publications Sdn Bhd, 2013.
- [12] Noor Azlinna Yasir dan Jamaludin Badusah. "Keberkesanan Pendekatan Belajar Melalui Bermain Dalam Kemahiran Membatang Suku Kata." 2018.
- [13] Puteh, Sharifah Nor, dan Aliza Ali. "Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah." *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 1, no. 2 (2016): 1–16.
- [14] Sabri, Nur Amira. "Keberkesanan Pendekatan Belajar Melalui Bermain Terhadap Pencapaian Konsep Nombor Dan Tingkah Laku Prososial Murid Prasekolah." PhD diss., Universiti Pendidikan Sultan Idris, 2018.
- [15] Said, Mohd Rizal Mohd, dan Muallimah Arshad. "Masalah Guru Pendidikan Khas Program Integrasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Hidup Di Sekolah Menengah, Daerah Kota Tinggi, Johor." (2010): 1–8.
- [16] Siti Nur Aishah, dan Suziyani Mohamed. "Pelaksanaan Aktiviti Terapi Bermain Di Prasekolah." *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 213–221.
- [17] Siti Saleha Samsuri, Manisah Mohd Ali Rosadah, dan Abdul Majid. "Amalan Fleksibiliti Dan Kreativiti Guru Dalam Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Prasekolah Murid Masalah Pembelajaran." 2019.
- [18] Summase, Linah. "Belajar Sambil Bermain." *Jurnal Penyelidikan Tindakan IPG KBL* (2009): 92–100.
- [19] Ureng, Grace Uyang, Nordin Mamat, dan Fatimah Daud. "The Approach To Learning Through Play Helps 4-Year-Old Children Master The Number Concept: Pendekatan Belajar Melalui Bermain Membantu Penguasaan Konsep Nombor Kanak-Kanak 4 Tahun." *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 15 (2022): 134–146.
<https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.sp.13.2022>