Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)

Volume 7, Issue 1, January 2022

e-ISSN : 2504-8562

Journal home page:
www.msocsciences.com

Tahap Kesediaan Guru Terhadap Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran

Norazizah Mohamed Norok¹, Khairul Farhah Khairuddin¹

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Malaysia

Correspondence: Norazizah Mohamed Norok (P105172@siswa.ukm.edu.my)

Abstrak

Pemilihan kaedah pengajaran dan pembelajaran amat penting dan perlu diambil perhatian oleh warga pendidik bagi memastikan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Ketepatan dan kesesuaian dalam pemilihan kaedah pengajaran dan pembelajaran memberi impak terhadap pencapaian murid terutamanya murid berkeperluan khas. Namun yang demikian, sejauh manakah tahap kesediaan dan tahap pengetahuan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Justeru, kajian ini dijalankan dengan objektif untuk mengenal pasti tahap kesediaan dan tahap pengetahuan guru serta mengkaji hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Metodologi kajian yang dijalankan adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan reka bentuk kajian tinjauan. Borang soal selidik yang telah diadaptasi dibina bagi tujuan pengumpulan data. Instrumen ini diedarkan kepada 63 orang responden yang terdiri daripada guru-guru pendidikan khas di daerah Tampin, Negeri Sembilan. Data dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0. Dapatan kajian mendapati tahap pengetahuan dan kesediaan guru berada pada skala sangat tinggi. Dapatan kajian juga menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara tahap pengetahuan dan tahap kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Ini menunjukkan bahawa apabila pengetahuan guru tinggi, maka kesediaan guru dalam melaksanakan kaedah bermain sambil belajar juga adalah tinggi.

Kata kunci: kaedah bermain sambil belajar, cabaran kaedah bermain sambil belajar, murid berkeperluan khas pembelajaran, tahap kesediaan guru, tahap pengetahuan guru, latihan guru

Level of Preparedness of Teachers for The Use of Play Methods While Learning for Students with Special Learning Needs

Abstract

The selection of teaching and learning methods is very important and should be taken into account by educators to ensure the effectiveness of teaching and learning. Accuracy and appropriateness in the selection of teaching and learning methods have an impact on the achievement of students, especially students with special needs. However, to what extent is the level of readiness and level of knowledge of teachers on the use of play while learning for students with special learning needs. Therefore, this study was conducted with the objective to identify the level of readiness and level of knowledge of teachers and examine the relationship between the level of knowledge and level of readiness of teachers on the use of play while learning for students with special learning needs. The methodology of the study is to use a quantitative approach and survey study design. An adapted questionnaire was

constructed for the purpose of data collection. This instrument was distributed to 63 respondents consisting of special education teachers in the district of Tampin, Negeri Sembilan. Data were analyzed using SPSS version 23.0. The findings of the study found that the level of knowledge and readiness of teachers is on a very high scale. The findings also show that there is a significant relationship between the level of knowledge and the level of readiness of teachers to use the method of play while learning for students with special learning needs. This shows that when the knowledge of teachers is high, then the readiness of teachers in implementing the method of playing while learning is also high.

Keywords: play-based learning methods, challenges play-based learning methods, students with special learning needs, teacher readiness level, teacher knowledge level, teacher training

Pengenalan

Kesediaan difafsirkan sebagai keyakinan diri dan kerelaan individu dalam menunjukkan sikap dan niat yang positif apabila berada dalam sesebuah organisasi (Holt, Armenakis, Feild & Harris, 2013). Isu yang sering timbul adalah kesediaan guru dalam mengaplikasikan kemahiran dalam pengajaran dan pembelajaran mereka (Badrul & Mohd Nasaruddin, 2016). Kesediaan guru mampu merubah kualiti seorang guru. Kualiti guru amat dititikberatkan dan menjadi penentu keberhasilan murid di sesebuah sekolah sebagaimana yang termaktub dalam anjakan empat yang merupakan salah satu anjakan transformasi sistem (PPPM, 2012). 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.

Kaedah bermain sambil belajar bermaksud kanak-kanak belajar sambil menjalankan aktiviti bermain (Erica et al., 2018). Kaedah ini merupakan satu kaedah pengajaran yang dijalankan terhadap kanak-kanak dengan menjalankan aktiviti bermain dan pada masa yang sama mereka memproses maklumat dan kemahiran baharu serta mengasah kemampuan dan keterampilan diri mereka (Darmadi, 2018). Pemilihan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang tepat dengan menggunakan teknik-teknik yang menarik minat murid mampu memberi impak positif dan meningkatkan tahap pencapaian mereka terutama bagi murid-murid berkeperluan khas pembelajaran. Kaedah ini mengandungi pelbagai aktiviti bermain dan memberi kesan yang baik kepada murid berkeperluan khas bukan sahaja dari sudut kognitif, malah ia juga memberi impak yang besar terhadap afektif dan psikomotor (Siti Nur Aishah & Suziyani, 2021). Bertepatan dengan jiwa kanak-kanak yang gemar bermain (Darmadi, 2018), aktiviti ini adalah rasional diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran dalam memberikan keseronokan, kepuasan dan dalam masa yang sama mereka memperoleh ilmu pengetahuan yang baharu (UNICEF, 2018).

Kajian ini diharapkan dapat memberi kesedaran kepada guru tentang kepentingan pengetahuan dan kesediaan mereka dalam melaksanakan kaedah bermain dalam belajar agar mencapai matlamat yang ditetapkan. Berikutan itu, sebagai guru ianya menjadi kepentingan untuk menunjukkan kesungguhan dalam mengintegrasikan konsep pengajaran yang berkesan. Terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam kajian ini. Antaranya ialah kurangnya artikel berkaitan kaedah bermain sambil belajar terhadap murid berkeperluan khas di dalam Malaysia. Kebanyakan artikel bermain sambil belajar hanya berfokuskan kepada murid prasekolah. Begitu juga dari aspek kaedah kajian dijalankan. Kebanyakan kajian berkaitan kaedah bermain sambil belajar yang berfokuskan murid berkeperluan khas hanya berfokus kepada kaedah eksperimen dan ianya amat terhad. Berdasarkan huraian yang dinyatakan, ini menunjukkan bahawa kaedah bermain sambil belajar relevan diaplikasikan dalam mengajar murid berkeperluan khas pembelajaran. Namun, persoalannya adalah apakah tahap kesediaan dan pengetahuan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar dan apakah terdapat hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah ini. Justeru, objektif kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti tahap pengetahuan dan kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Kajian ini juga dijalankan bagi mengkaji hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap kesediaan guru dalam mengaplikasikan kaedah ini. Konteks kajian adalah berkisar tentang kaedah bermain sambil belajar yang merupakan satu kaedah yang disarankan dalam pengajaran dan pembelajaran

murid berkeperluan khas pembelajaran. Unit analisis kajian ini berfokus kepada guru-guru pendidikan khas yang mengajar murid berkeperluan khas pembelajaran di daerah Tampin sahaja.

Sorotan Literatur

Bermain didefinisikan sebagai suatu perkara simbolik yang dilakukan oleh kanak-kanak dengan kerelaan hatinya serta memberi manfaat kepada mereka dengan menjadikan mereka kanak-kanak yang aktif dan menghasilkan perasaan yang seronok walaupun permainan itu agak sukar dijalankan (Fromberg & Bergen, 2015). Bermain juga didefinisikan sebagai kegiatan berulang kali yang dilakukan oleh kanak-kanak sehingga menghasilkan rasa gembira, seronok dan berpuas hati (Mohd. Fadlilla, 2017). Bermain merupakan kegiatan rutin kanak-kanak yang membenarkan mereka menguasai kemahiran secara holistik tanpa mereka sedari (Zaleha, 2017). Ini kerana melalui aktiviti bermain, kanak-kanak belajar sesuatu perkara menerusi pengalaman dan pengembaraan merentasi aspek fizikal, sosial dan kognitif tanpa pengetahuan mereka dan tanpa perlu diajar oleh orang dewasa (Nurulhuda, 2017).

Kelebihan Kaedah Bermain Sambil Belajar

Kaedah bermain sambil belajar dikatakan memberi banyak manfaat kepada murid-murid khasnya murid berkeperluan khas pembelajaran dari aspek kognitif, bahasa dan sosial. Merujuk kepada aspek kognitif, kaedah ini membantu kanak dapat mengenal huruf dengan lebih banyak berbanding kaedah konvensional seperti permainan dadu huruf (Putri, 2017). Penggunaan permainan plastelin berjaya mempercepatkan proses kanak-kanak mengeja dan seterusnya meningkatkan tahap keyakinan diri mereka (Carson et al., 2016). Melalui permainan origami pula, ia membantu kanak-kanak berimajinasi dengan lebih kreatif, spatial dan logik (Manisah Ali & Norizza Sahal, 2016). Bukan itu sahaja, Manisah et al. (2016) mendapati bahawa tumpuan kanak-kanak dapat ditingkatkan dalam jangkamasa yang lebih lama. Berdasarkan aspek bahasa, kaedah ini dikatakan mampu meningkatkan bahasa kanak-kanak (Siti Nur, Suziyani 2021; Zainiah et al., 2021). Ini kerana ketika kanak-kanak bermain, aktiviti bertukar pendapat, berbahas, bercerita, melakonkan watak berlangsung dan tanpa sedar mereka mempelajari perkataan-perkataan baharu (Manchado, 2016) dan belajar cara berkomunikasi dengan bimbingan guru (Zainiah et al., 2021). Aktiviti-aktiviti bermain yang boleh menggalakkan kanak-kanak berkomunikasi ialah sukaneka, main peranan, permainan di luar bilik darjah (Zainiah et al., 2021) dan pelbagai lagi. Merujuk kepada aspek sosial, penggunaan kaedah bermain yang kreatif dan inovatif, guru-guru mampu untuk mengubah kanak-kanak yang anti sosial kepada kanak-kanak yang boleh bersosial (Manisah & Norizza 2016; Fahime & Abbas, 2019) seperti aktiviti bercerita, kad gambar, bermain patung *puppet* dalam pengajaran dan pembelajaran (Fahime & Abbas, 2019). Bagi kanak-kanak autisme, aktiviti bermain kad gambar bukan sahaja membantu mereka mempelajari bahasa isyarat malah ia membantu kanak-kanak memahami mimik muka, mengenal emosi diri sendiri serta rakan dan seterusnya membantu mereka bersosial dengan individu di sekelilingnya (Fahime & Abbas, 2019).

Cabaran dan Halangan dalam Pelaksanaan Kaedah Bermain Sambil Belajar

Bebanan Kerja Sampingan

Dalam usaha mengaplikasikan kaedah ini, pelbagai cabaran dan halangan akan dilalui oleh guru khasnya bagi mereka yang tidak bersedia dan mempunyai tahap pengetahuan yang minima tentang kaedah ini. Pemilihan bahan bantu mengajar yang sesuai dengan sukatan dan tahap murid amat penting bagi memastikan keberkesanan sesuatu pengajaran dan pembelajaran. Pemilihan bahan bantu mengajar yang menarik juga penting untuk mengekalkan tumpuan kanak-kanak terhadap pengajaran guru. Namun demikian, bagi menghasilkan bahan bantu belajar yang menarik, guru perlu memperuntukkan sedikit waktu untuk menyediakan permainan tersebut. Hal ini yang dirasakan amat sukar untuk dilakukan oleh guru-guru. Ini kerana guru-guru dibebani dengan tugas yang tidak berkait dengan pengajaran dan pembelajaran (Arzizul & Dg Norizah, 2018) serta memberi tekanan melampau kepada guru-guru sehingga menjejaskan hubungan kekeluargaan (Rathika & Sahlan, 2019).

Pihak kerajaan telah mengambil inisiatif bagi mengurangkan tekanan guru-guru namun demikian hal ini masih lagi berlaku. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Amalina dan Azita (2016) terhadap guru pendidikan khas, bebanan kerja merupakan faktor utama berlakunya stress di kalangan guru pendidikan khas. Sekiranya perkara ini berterusan, maka guru-guru tidak mempunyai masa untuk menghasilkan inovasi-inovasi baharu termasuklah menyediakan bahan-bahan bagi menjalankan aktiviti bermain dan seterusnya memberi kesan negatif terhadap perancangan pengajaran dan pembelajaran.

Ruang Bermain

Ruang bermain merupakan salah satu elemen yang perlu dititikberatkan sebelum menjalankan kaedah bermain sambil belajar. Aktiviti bermain sukar dijalankan di dalam kelas-kelas yang sempit atas faktor keselamatan murid. Hal ini disokong oleh kajian Aliza, Sharifah dan Zamri (2018) yang mendapati sebanyak 83% guru tidak menjalankan kaedah ini kerana tiada ruang yang sesuai. Menurutnya lagi, guru-guru menyatakan kebimbangan mereka sekiranya berlaku sebarang kecederaan terhadap murid atas faktor kelas yang sempit. Memandangkan terdapat kelas pendidikan khas yang memiliki beberapa buah bilik darjah, hal ini akan menimbulkan ketidakselesaan kepada guru di bilik darjah lain semasa aktiviti bermain dijalankan dan membuatkan murid-murid di bilik darjah lain terganggu.

Pengendalian Aktiviti

Murid berkeperluan khas terdiri daripada pelbagai kategori. Tahap keupayaan mereka juga berbeza antara satu sama lain. Keperluan dan tahap perkembangan mereka juga berbeza antara satu sama lain sehingga memerlukan kemahiran guru untuk mengadaptasi kurikulum bersesuaian dengan tahap keupayaan murid (Jamila, 2005). Atas faktor perbezaan ini, guru-guru yang kurang berkemahiran akan menghadapi kesukaran dalam perancangan aktiviti. Tahap pemahaman murid-murid berkeperluan khas pembelajaran juga berbeza antara satu sama lain terutama dari aspek memahami arahan. Begitu juga dari segi kepantasan bertindak dan pergerakan mereka. Hal ini mengakibatkan kanak-kanak mengambil masa yang lama untuk bersedia menjalankan aktiviti dan seterusnya memendekkan masa pengajaran dan pembelajaran. Hal ini disokong oleh kajian yang dijalankan oleh Aliza, Sharifah dan Zamri (2018) yang mendapati salah satu faktor yang menghalang kaedah ini dijalankan adalah faktor kekangan masa oleh guru-guru.

Guru Kurang Berkemahiran

Salah satu faktor penghalang dalam pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar ialah guru yang kurang berkemahiran dalam mengaplikasikan kaedah ini. Guru-guru ini tidak mahir dengan pelaksanaan kaedah ini dan kurang kreatif untuk mencari idea apatah lagi mencipta permainan baharu yang bersesuaian dengan silibus dan keupayaan murid. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Aliza, Sharifah dan Zamri (2018), antara faktor yang membuatkan guru menolak kaedah ini adalah kerana mereka merupakan guru novis dan tidak mempunyai kepakaran dan pengetahuan dalam melaksanakan kaedah ini. Temu ramah yang dijalankan oleh pengkaji mendapati terdapat juga guru yang menolak penggunaan kaedah ini kerana pengalaman mengajar yang singkat. Sebelum menjalankan kaedah ini, guru-guru perlu memiliki pengetahuan terutama dari segi konsep kaedah ini dijalankan dan perlu dirancang dengan rapi. Sebahagian guru pula hanya memberikan permainan kepada murid dan memberi kebebasan kepada mereka untuk bermain tanpa dipandu. Hal ini membuatkan kaedah ini tidak memberi hasil yang memberangsangkan terhadap peningkatan diri murid.

Langkah Mengatasi Halangan dan Cabaran dalam Pelaksanaan Kaedah Bermain Sambil Belajar

Memperkasa Latihan Guru

Latihan guru amat penting bagi menghasilkan kualiti guru yang cemerlang. Hal ini amat penting sehingga kerajaan telah menggariskan dimana pemeraksanaan latihan kepada guru-guru di Malaysia

dijadikan satu agenda penting yang termaktub dalam Dasar Pendidikan Kebangsaan (KPM, 2012). Ia bukan sahaja melibatkan guru-guru aliran perdana malah semua aliran termasuklah pendidikan khas. Kualiti seorang guru pendidikan dapat dilihat dari kebijaksanaan dan kesungguhan mereka menguruskan kelas pendidikan khas (Agnes & Zachary, 2018). Pemerksaan guru melalui aktiviti-aktiviti atau program seperti bengkel, latihan dalam kumpulan, PLC dan kursus, guru-guru dapat mengembangkan dan memperkukuhkan lagi ilmu sedia ada dan seterusnya mereka kreatif dalam merancang, mempelbagaikan kaedah, teknik dan bahan bantu mengajar berdasarkan keperluan murid (Norlia et al., 2016). Menurut penulis lagi, bagi meningkatkan tahap pemahaman murid dalam sesuatu pengajaran, guru perlu menggunakan bahan bantu mengajar. Kementerian Pendidikan Malaysia juga memberi penekanan terhadap program pemerksaan guru bagi menghasilkan kualiti guru yang berdaya saing, berketerampilan, menguasai penggunaan teknologi terkini, bersikap profesional dan memiliki pemikiran yang kreatif dan kritis (KPM, 2012).

Meminimumkan Bebanan Tugas Guru

Dewasa kini, tugas guru semakin mencabar dimana bukan pengajaran dan pembelajaran sahaja yang menjadi fokus utama malah pelbagai tugas lain seperti tugas-tugas perkeranian yang perlu diselesaikan dan mengakibatkan guru-guru tidak sempat untuk menyediakan bahan bantu mengajar. NUTP telah mengambil maklum berkaitan hal ini dan telah membuat kenyataan dimana pentadbir perlu cakna dengan intervensi dan inisiatif yang telah dinyatakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia sebagai langkah mengurangkan beban tugas guru (Bernama, 2019). Selain itu, guru juga boleh menggunakan sumber manusia yang ada dengan meminta bantuan dari pembantu pengurusan murid untuk menyediakan bahan bantu mengajar. Ini kerana membantu guru menyediakan bahan bantu belajar dan memastikan kelengkapan murid mencukupi merupakan salah satu tugas pembantu pengurusan murid (BPK, 2015). Maka guru-guru pendidikan khas hendaklah sentiasa bekerjasama dengan pembantu pengurusan murid bagi menyediakan segala kelengkapan kelas, kelengkapan murid, bahan bantu mengajar dan pelbagai lagi agar kaedah ini dapat diaplikasikan dengan berkesan.

Pengurusan Aktiviti Secara Sistematis

Perancangan sebelum pengajaran dan pembelajaran bermula amat penting bagi memastikan proses pembelajaran berlaku dengan lancar dan berkesan. Perancangan bukan sahaja melibatkan aktiviti pengajaran malah kawasan bagi menjalankan aktiviti juga merupakan satu aspek yang perlu diambil perhatian terutama apabila hendak menjalankan kaedah bermain sambil belajar. Sekiranya berlaku kekangan untuk menjalankan kaedah ini di dalam kelas atas faktor ruang, guru-guru boleh menjalankan aktiviti di luar kelas mengikut kesesuaian murid dan aktiviti yang akan dijalankan. Sesetengah aktiviti yang menggunakan kaedah ini tidak memerlukan ruang yang besar. Ruang bilik darjah sedia ada boleh dimanfaatkan. Hal ini disokong oleh kajian Aliza, Sharifah dan Zamri (2018) yang mendapati bahawa ruang amat penting dalam menjayakan kaedah bermain sambil belajar namun dari segi saiz, tidak menjadi kemestian untuk guru mencari ruang yang luas bagi menjalankan kaedah tersebut. Menurut penulis lagi, tidak wajar guru-guru menolak penggunaan kaedah ini atas alasan ruang yang sempit. Guru merupakan fasilitator di dalam kelas. Justeru sebagai fasilitator, guru harus memberi bimbingan, mendorong dan memantau aktiviti murid-murid sepanjang pengajaran dan pembelajaran berlangsung tanpa membiarkan mereka bermain mengikut rentak mereka sendiri. Perancangan yang teratur dan sistematik diikuti dengan pelaksanaan yang lancar dengan penggunaan bahan bantu belajar dan sumber manusia, keberkesanan kaedah ini akan memberi impak positif kepada murid-murid.

Kreativiti Guru

Guru pendidikan khas perlu kreatif kerana mereka sering berhadapan dengan pelbagai situasi murid yang mempunyai kepelbagaian kefungsi, kategori dan tahap pembelajaran. Hal ini dapat mengurangkan risiko berlakunya perebutan bahan dan peralatan mainan dalam menjalankan kaedah bermain sambil belajar, guru perlu kreatif dalam mencipta permainan baharu, memodifikasi permainan lama untuk diaplikasikan dengan topik yang akan diajar. Kreativiti guru dalam menghasilkan aktiviti bermain yang boleh menggabungkan kesemua tahap murid amat membantu dalam menjayakan kaedah

ini dalam pengajaran dan pembelajaran. Salah satu cara bagi meningkatkan kreativiti guru adalah dengan perkongsian amalan baik dari sekolah-sekolah yang kerap menjalankan kaedah bermain sambil belajar tidak kira pendidikan khas malah kelas pra sekolah dan pemulihan boleh juga dijadikan contoh amalan baik. Pencarian maklumat atau pembacaan daripada artikel-artikel dan internet juga mampu meningkatkan kreativiti guru agar berfikir di luar kotak.

Kaedah Kajian

Kajian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Reka bentuk yang akan digunakan adalah reka bentuk kajian tinjauan. Pemilihan pendekatan ini adalah atas faktor tujuan kajian ini dijalankan. Merujuk kepada tujuan kajian iaitu mengenal pasti tahap kesediaan guru pendidikan khas dan tahap pengetahuan guru dalam kaedah bermain sambil belajar, jelas menunjukkan pengukuran secara sistematik yang melibatkan angka, data-data numerikal dan statistik perlu dijalankan bagi mendapatkan jawapan kepada persoalan kajian. Reka bentuk yang digunakan dalam kajian ini adalah reka bentuk tinjauan. Ini kerana melalui reka bentuk ini, pengkaji dapat mengumpulkan maklumat melalui penyediaan set soalan yang akan dihantar kepada sampel yang dipilih dari satu populasi. Populasi bagi kajian ini ialah guru-guru pendidikan khas daerah Tampin. Sampel yang diambil ialah wakil guru-guru pendidikan khas dari setiap sekolah yang mempunyai program pendidikan khas integrasi. Jumlah keseluruhan guru pendidikan khas daerah Tampin ialah 75 orang. Justeru, dengan menggunakan jadual penentuan saiz sampel Krejcie dan Morgan (1970), maka sampel yang akan digunakan dalam kajian ini ialah seramai 63 orang guru.

Kajian ini menggunakan kaedah skala pemeringkatan bagi mendapatkan maklumat. Skala pemeringkatan ini akan dibina menggunakan *google form* dan akan dihantar kepada 63 responden yang melibatkan guru-guru pendidikan khas daerah Tampin. Pengkaji menggunakan skala pemeringkatan kerana maklumat yang diperolehi mudah dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0. Terdapat lima pemeringkatan skala yang digunakan iaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sebanyak 63 set soalan diedarkan kepada responden dipilih. Borang tersebut mengandungi 5 bahagian utama seperti yang ditunjukkan dalam jadual 1. Responden diberi jaminan bahawa segala maklumat yang diberi tidak akan disebarluaskan dan dijaga kerahsiaannya. Makluman ini dinyatakan dengan jelas di dalam borang soal selidik bagi memastikan jawapan yang diberi bersifat telus. Jadual 1 menunjukkan pembahagian soalan mengikut item-item tertentu.

Jadual 1: Kandungan borang soal selidik

Bahagian	Aspek Penilaian	Jumlah Soalan	Skala Jawapan
A	Latarbelakang responden	5 soalan	Pelbagai pilihan
B	Pengetahuan guru tentang definisi bermain sambil belajar	5 soalan	Skala likert
C	Pengetahuan guru tentang faedah kaedah bermain sambil belajar	10 soalan	Skala likert
D	Pengetahuan guru terhadap kesan pelaksanaan	10 soalan	Skala likert
E	Kesediaan guru dalam melaksanakan kaedah bermain sambil belajar	10 soalan	Skala likert
Jumlah Soalan		40 soalan	

Bagi kesahan dan kebolehpercayaan, item soal selidik disemak terlebih dahulu oleh Guru Penolong Kanan Pendidikan Khas dan pegawai pendidikan khas PPD Tampin. Kajian rintis telah dijalankan terhadap 30 orang guru pendidikan khas yang mengajar di luar daerah Tampin. Analisis yang

digunakan dalam kajian ini adalah statistik deskriptif dan inferensi. Ia melibatkan pengiraan dari aspek statistik frekuensi, skor min dan peratus. Perisian yang digunakan bagi menganalisis data adalah aplikasi SPSS iaitu *Statistical Package for Social Science* versi 23.0. Perisian ini merupakan perisian yang popular digunakan dalam menganalisis data.

Dapatan Kajian

Sebanyak 63 responden yang kesemuanya merupakan guru-guru pendidikan khas daerah Tampin terlibat dalam kajian ini. Jadual 2 merupakan jadual interpretasi skor Tschannen-Moran dan Gareis (2004). Jadual ini digunakan bagi menginterpretasikan nilai skor min yang diperoleh dari analisis dapatan kajian.

Jadual 2: Interpretasi Skor Min Tschannen-Moran & Gareis (2004)

Skor Min	Interpretasi
1.00-1.80	Sangat rendah
1.81-2.60	Rendah
2.61-3.40	Sederhana
3.41-4.20	Tinggi
4.21-5.00	Sangat tinggi

Maklumat Demografi

Jadual 3 memaparkan rumusan demografi responden dalam bentuk kekerapan dan peratusan. Hasil dapatan menunjukkan bahawa seramai 11(17.5%) responden adalah guru lelaki manakala 52(82.5%) responden adalah guru perempuan. Ini bermakna jantina perempuan telah mendominasi sebanyak 41 orang. Majoriti umur responden bagi kajian ini antara 30 hingga 39 tahun dan minoriti responden memiliki umur antara 20 hingga 29 tahun. Taburan dalam aspek pendidikan pula menunjukkan majoriti responden memiliki Ijazah Sarjana Muda iaitu seramai 57(90.5%). Taburan pendidikan ikhtisas menunjukkan bahawa majoriti guru pendidikan khas memiliki bidang ikhtisas dalam Pendidikan Khas iaitu sebanyak 57(90.5%) responden. Manakala, bagi item pengalaman mengajar, majoriti responden iaitu seramai 31(49.2%) orang memiliki pengalaman mengajar selama 11 hingga 15 tahun.

Jadual 3: Maklumat demografi responden

Demografi		Kekerapan	Peratusan
Jantina	Lelaki	11	17.5
	Perempuan	52	82.5
Umur	20 tahun-29 tahun	7	11.1
	30 tahun-39 tahun	35	55.6
	40 tahun-49 tahun	21	33.3
Pendidikan	Diploma	3	4.8
	Ijazah Sarjana Muda	57	90.5
	Ijazah Sarjana	3	4.8
Pendidikan Ikhtisas	Pendidikan Khas	57	90.5
	Lain-lain	6	9.5
Pengalaman Mengajar	5 tahun ke bawah	9	14.3
	6 tahun hingga 10 tahun	20	31.7
	11 tahun hingga 15 tahun	31	49.2
	16 tahun hingga 20 tahun	3	4.8

Mengenal pasti Tahap Pengetahuan Guru Pendidikan Khas Terhadap Kaedah Bermain Sambil bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran

Jadual 4 menunjukkan dapatan deskriptif berkenaan definisi bermain sambil belajar. Dapatan ini dibahagikan kepada tiga konstruk utama iaitu definisi, faedah dan kesan kaedah bermain sambil belajar. Ketiga-tiga konstruk berada pada tahap skor min yang sangat tinggi dengan bacaan skor min bagi konstruk definisi ialah 4.771. Bagi konstruk faedah pula, skor min adalah 4.649 manakala skor min bagi konstruk kesan ialah 4.668. Ini menunjukkan bahawa tahap pengetahuan guru pendidikan khas terhadap ketiga-tiga konstruk ini adalah sangat tinggi.

Jadual 4: Skor min, sisihan piawai dan interpretasi tahap pengetahuan guru

Konstruk	Skor Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
Definisi	4.771	0.411	Sangat tinggi
Faedah	4.649	0.411	Sangat tinggi
Kesan	4.668	0.408	Sangat tinggi

Mengenal pasti Tahap Kesediaan Guru Pendidikan Khas Terhadap Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran

Jadual 5 menunjukkan nilai skor min, sisihan piawai dan interpretasi kesediaan guru dalam penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Kesemua item tahap kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran berada pada tahap skor min yang sangat tinggi dan membawa kepada skor min keseluruhan juga berada di tahap paling tinggi iaitu skor min 4.574 dan sisihan piawai adalah 0.368.

Jadual 5: Skor Min, Sisihan Piawai dan Interpretasi Kesediaan Guru

Konstruk	Skor Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
Kesediaan	4.574	0.411	Sangat tinggi

Mengenal pasti Hubungan Tahap Pengetahuan dan Tahap Kesiediaan Guru Pendidikan Khas Terhadap Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran

Jadual 6 menunjukkan nilai kolerasi antara pengetahuan guru pendidikan khas dengan tahap kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran.

Jadual 6 : Dapatan kolerasi tahap pengetahuan guru dan kesediaan guru

Correlations		Kesediaan Guru dalam Melaksanakan Kaedah Bermain Sambil Belajar	
	Pengetahuan		
Pengetahuan	Pearson Correlation 1	.700**	
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	63	63
Kesediaan Guru dalam Melaksanakan Kaedah Bermain Sambil Belajar	Pearson Correlation .700**	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	63	63

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil dapatan yang diperolehi nilai korelasi adalah bersamaan 0.700. Ini menunjukkan kekuatan korelasi adalah kuat dan positif. Memandangkan nilai p adalah 0.000 iaitu lebih kecil dari 0.05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan dan kesediaan guru dalam melaksanakan kaedah bermain sambil belajar. Justeru, ini menunjukkan bahawa tahap kesediaan guru dalam pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar adalah tinggi sekiranya tahap pengetahuan guru juga tinggi.

Perbincangan

Berdasarkan dapatan yang dilaporkan, majoriti responden menyatakan bahawa mereka sangat bersetuju di mana pelaksanaan aktiviti bermain sambil belajar merupakan satu keperluan bagi kanak-kanak dengan nilai 4.825. Ianya dapat dikaitkan dengan teori yang dibangunkan oleh Jean Piaget di mana aktiviti bermain dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan otak kanak-kanak di mana ianya membolehkan berlaku keseimbangan bagi otak kanan dan kiri. Tambahan lagi, kaedah ini dilihat begitu dekat dengan naluri kanak-kanak yang semula jadinya amat suka bermain (Darmadi, 2018). Dapat dilihat dengan jelas bahawa responden sangat bersetuju bahawa pendekatan bermain dapat meningkatkan penglibatan aktif kanak-kanak serta menggalakkan komunikasi. Hal ini disokong oleh Manisah dan Norizza (2016) serta Fahime dan Abbas (2019) yang menyatakan bahawa kaedah bermain yang kreatif dan inovatif dapat menggalakkan kanak-kanak bersosial dengan individu di sekitarnya. Aktiviti-aktiviti yang boleh meningkatkan kemahiran bersosial kanak-kanak adalah aktiviti bercerita, kad gambar, bermain patung puppet (Fahime & Abbas, 2019).

Pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar memberikan pelbagai kesan positif terhadap kanak-kanak. Seperti yang dinyatakan dalam dapatan kajian, ianya jelas menunjukkan bahawa pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar memberikan keseronokan belajar kepada kanak-kanak di mana mereka mampu memproses, menyebut dan meniru semula maklumat yang dilihat atau didengari seperti kad gambar, bunyi, perbuatan dan lain-lain. Tahap kebertujuan yang tinggi daripada majoriti responden menyumbang kepada nilai min yang tinggi iaitu 4.73. Dapatan yang sama turut dilaporkan oleh Erica et al. (2018) bahawa pendekatan bermain sambil belajar memberikan keseronokan dalam proses belajar. Sejumlah besar responden menunjukkan minat yang mendalam dalam menambah kemahiran membina bahan bantu mengajar. Ini kerana bahan bantu mengajar yang menarik dapat mewujudkan pembelajaran yang menyeronokkan. Ianya dapat dilihat dengan jelas berdasarkan nilai min yang tinggi iaitu 4.73. Dapatan yang sama turut dilaporkan oleh Norliah et al. (2016) di mana guru dapat mengembangkan dan memperkukuhkan lagi ilmu sedia ada dan seterusnya mereka kreatif dalam merancang, mempelbagaikan kaedah, teknik dan bahan bantu mengajar berdasarkan keperluan murid. Ianya dapat dikaitkan dengan kesedaran dalam kalangan responden tentang peranan mereka dalam memastikan pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar mencapai objektifnya. Berikutan itu, sebagai guru mereka perlu bijak dan kreatif dalam memilih teknik, kaedah dan aktiviti yang bersesuaian agar dapat menarik minat murid untuk kekal fokus dalam kelas (Noor Aini & Nur Liyana, 2015).

Bagi mengenal pasti hubungan antara pengetahuan guru serta kesediaan guru dalam melaksanakan kaedah bermain sambil belajar, analisis Pearson korelasi dilaksanakan. Berdasarkan dapatan kajian yang dilaporkan, ianya jelas menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan dan kesediaan guru dalam melaksanakan kaedah bermain sambil belajar. Dapatan kajian menunjukkan pengetahuan dan kesediaan guru adalah seiring. Semakin tinggi pengetahuan guru dalam mengaplikasikan kaedah bermain sambil belajar, semakin tinggi kesediaan guru dalam mengaplikasikan kaedah bermain sambil belajar. Dapatan yang sama turut dilaporkan oleh Rahim et al. (2020) di mana pengetahuan dan kesediaan guru menyumbang terhadap keberkesanan pengaplikasian kaedah bermain sambil belajar. Di sini jelas menunjukkan bahawa pengetahuan dan kesediaan guru adalah aspek yang penting dalam memastikan keberkesanan pengaplikasian kaedah bermain sambil belajar.

Implikasi Kajian

Implikasi kajian ini dapat dilihat dengan jelas terhadap golongan mahupun organisasi tertentu. Salah satu anjakan transformasi yang termaktub dalam PPPM 2013-2023 adalah keberhasilan guru. Guru memegang peranan penting dalam memastikan penglibatan aktif murid di dalam kelas (Zamri, 2012). Dalam konteks kajian ini, guru pendidikan khas menjadi nadi utama dalam memastikan murid berkeperluan khas pembelajaran dapat menguasai pembelajaran menerusi pendekatan yang efektif. Pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar memberi impak terhadap polisi di mana ianya berkait rapat dengan Kementerian Pendidikan Malaysia. Pemantauan pelaksanaan kurikulum perlu dijalankan secara berterusan bagi memastikan guru-guru sentiasa dibimbing dalam menghasilkan pengajaran dan pembelajaran berkesan. Semua guru pendidikan khas wajar mengikuti latihan perguruan yang dianjurkan oleh pihak KPM bagi mengenal pasti kelemahan dan kelebihan sepanjang pelaksanaan kurikulum di Malaysia.

Dapatan kajian relevan dijadikan rujukan oleh KPM dan seterusnya menilai sejauh mana keberkesanan pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran di seluruh Malaysia serta pihak KPM dapat membuat penambahbaikan dari masa ke semasa. Dalam konteks di Malaysia khususnya dalam Kementerian Pelajaran Malaysia, kajian ini menunjukkan betapa pentingnya pengetahuan dan kesediaan guru dalam memastikan keberkesanan pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar. Penemuan dalam kajian ini yang menyumbang kepada literatur di mana pentingnya peranan guru dalam memastikan keberkesanan kaedah bermain sambil belajar terhadap murid berkeperluan khas pembelajaran. Secara praktikalnya, hasil dari kajian ini menunjukkan bahawa peranan guru amat penting dalam melaksanakan kaedah ini bagi menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna. Secara tidak langsung, ianya memberi pendedahan kepada pihak pengurusan untuk membangunkan kaedah yang berkesan bagi meningkatkan kualiti pengajaran guru. Berdasarkan kajian ini, didapati tahap pengetahuan dan kesediaan guru dalam berada pada tahap sangat tinggi. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan pendekatan tersebut berupaya untuk meningkatkan tahap pemahaman dan penguasaan murid dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kajian tentang pengetahuan dan kesediaan guru dalam pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar, ianya memberi pendedahan tentang aspek yang diketengahkan dalam meningkatkan keberkesanan kaedah bermain sambil belajar.

Cadangan Kajian Lanjutan

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah kajian kuantitatif dengan reka bentuk kajian tinjauan. Sampel kajian hanya terbatas kepada guru-guru pendidikan khas di sekolah rendah dan sekolah menengah daerah Tampin sahaja. Maka, kajian lanjutan yang dicadangkan adalah dengan menjalankan kajian terhadap guru-guru yang mengajar di seluruh Negeri Sembilan bagi mengenal pasti tahap pengetahuan dan kesediaan mereka dalam melaksanakan pengajaran berpandukan kaedah bermain sambil belajar. Dengan itu, perbandingan dapat dilakukan bagi menentukan pendekatan yang lebih praktis digunakan di daerah mana yang menyumbang kepada penguasaan yang optimum di kalangan murid dan penandaarasan dapat dijalankan. Selain itu, kajian ini hanya melibatkan kajian mengenai tahap pengetahuan dan kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Maka, kajian lanjutan yang dicadangkan adalah meneliti faktor yang menyumbang kepada pengetahuan dan kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar. Dengan itu, kajian yang dijalankan dapat mengkaji dengan terperinci mengenai kaedah bermain sambil belajar yang dipraktikkan oleh guru. Kajian akan datang dicadangkan untuk dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan secara kualitatif dengan melaksanakan temu bual bagi mendapatkan pandangan guru tentang pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar bagi murid berkeperluan khas pembelajaran. Pendekatan tersebut membolehkan responden memberikan respons secara terbuka dengan tidak tertakluk kepada item yang terdapat dalam borang soal selidik.

Kesimpulan

Kesimpulannya, tahap pengetahuan dan kesediaan guru terhadap pelaksanaan kaedah bermain sambil belajar 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 berkeperluan khas 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 kaedah belajar sambil bermain. Pendedahan yang diberikan berupaya mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. 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 kaedah bermain dalam belajar 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. Adalah lebih berkesan sekiranya kajian ini dijalankan secara campuran iaitu kuantitatif dan kualitatif agar maklumat yang diperoleh lebih mendalam. Kajian berbentuk kualitatif tidak dapat dijalankan atas faktor kekangan masa.

Rujukan

- Aliza Ali, Sharifah Nor Puteh & Zamri Mahamod. (2018). Isu dan kekangan melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran bahasa bagi kanak-kanak prasekolah. *Seminar Internasional Pendidikan Serantau ke-6*. Riau: Penerbitan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication>
- Amalina Razali & Azita Ali. (2016). Faktor –faktor yang mempengaruhi tahap stres guru pendidikan khas. *Online Journal for TVET Practitioners*, 1(1). Retrieved from <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php>
- Arizul Antin & Dg Norizah Dzulkifli. (2018). Pengaruh beban tugas dan motivasi terhadap keefisienan kerja guru sekolah menengah di Sabah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2): 77-84. Retrieved from <https://msocialsciences.com/index.php>
- Badrul Hisham Alang Osman & Mohd Nasruddin Basar. (2016). Amalan pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 dalam kalangan pensyarah Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 10: 1-25. Retrieved from <https://sme6044.files.wordpress.com/2017/03/abad-21-ipg-ipoh.pdf>
- Cresswell, J. W. (2012). *Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Edisi Keempat. Boston: Pearson Sdn Bhd.
- Ayoe Sutomo. (2018). *Sekolah untuk Anakku*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo. Retrieved from <https://books.google.com.my/books>
- Azizi Yahaya, Peter Voo, Ismail Maakip & Mohd Dahlan A. Malek. (2018). *Kaedah Penyelidikan dalam Pendidikan*. Cetakan Ketiga. Perak : Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Bahagian Pendidikan Khas. (2015). *Buku Pengoperasian Program Pendidikan Khas Integrasi*. Putrajaya : Bahagian Pendidikan Khas, KPM.

- Carson, P. & Sorin, R. (2016). Not just playing with clay: Symbol mastery for spelling and word comprehension. *International Journal of Learner Diversities and Identities*, 24(1):17-27. Retrieved from <https://researchonline.jcu.edu.au>
- Erica, D. & Angela, P. (2018). Defining Play-based Learning. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, 1-5. Retrieved from <https://www.child-encyclopedia.com/sites/default/files/textes-experts/en/4978/defining-play-based-learning.pdf>
- Erah Ali, Kaitlyn M. C, Azhar Hussain & Zaiba Akhtar. (2018). The effects of play-based learning on early childhood education and development. *J. Evolution Med. Dent. Sci*, 7(43): 6808-6811. Retrieved from <https://www.researchgate.net/profile/Azhar-Hussain-6/publication/328350125>
- Fromberg, D. P. & Berge, D. (2015). Play From Birth to Twelve: Context, Perspectives and Meanings. Edisi Ke-3. USA: Routledge. Retrieved from <https://books.google.com.my/books>
- Holt, D. T., Armenakis, A. A., Field, H. S. & Harris, S. G. (2013). Readiness for organizational change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 43(2):232-255. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/211381460_Creating_Readiness_for_Organizational_Change
- Jamila K. A. Mohamed. (2005). Pendidikan Khas untuk Kanak-Kanak Istimewa. Pahang: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd. Retrieved from <https://books.google.com.my/books>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (1996). Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013, Akta Pendidikan 1996.
- Mahfuzah Zainol. (2017). Strategi Pengurusan Tingkah Laku Murid Berkeperluan Khas. Putajaya: Mahfuzah Zainol.
- Machado, J. M. (2016). Early Childhood Experiences in Language Arts. Cengage Learning.
- Manisah Mohd Ali & Norizza Sahal. (2016). Intervensi meningkatkan tumpuan dalam pembelajaran murid bermasalah pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 41(1):1-6. Retrieved from <http://ejournal.ukm.my/jpend>
- Mohd Hasril Amiruddin, Nurhayati Shahril & Noorazman Abd Samad. (2017). Kebolegunaan IQ *Stick Game* terhadap pelajar masalah pembelajaran dalam mata pelajaran Kemahiran Hidup. *Online Journal for TVET Practitioners*, 2(2):1-15. Retrieved from <https://publisher.uthm.edu.my/ojs>
- Mohd Hanafi Mohd Yasin, Hasnah Toran, Mohd Mokhtar Tahar, Safani Bari, Siti Nur Nadirah Ibrahim & Rozniza Zaharudin. (2013). Bilik darjah pendidikan khas pada masa kini dan kekungannya terhadap proses pengajaran. *The Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 28(1):1-9. Retrieved from http://apjee.usm.my/APJEE_28_2013
- M. Fadlillah. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenadamedia Group. Retrieved from <https://books.google.com.my/books>
- Noor Aini Ahmad & Nur Liyana Abd Latiff. (2015). Belajar kemahiran mengenal huruf menggunakan aktiviti membentuk doh. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5(1):71-80. Retrieved from <http://journalarticle.ukm.my>
- Norliah Mohd. Amina & Mohd Hanafi Mohd Yasin. (2016). Pelaksanaan program pendidikan inklusif murid berkeperluan khas dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 – 2015. *Seminar Antarabangsa Pendidikan Khas Rantau Asia Tenggara Siri Ke-6*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/299447306>
- Permainan Mengikut Tahap Perkembangan Kanak-Kanak. (2017). Retrieved from <http://www.myhealth.gov.my>
- Pendaftaran Orang Kurang Upaya. (2020). Retrieved from <http://www.jkm.gov.my>
- Rathika S. Velaytham & Sahlan Surat. (2019). Hubungan stres dengan konflik kerja-keluarga di kalangan guru di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil Convent, Seremban. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(1):1-8. Retrieved from <http://103.8.145.246/index.php/jdpc/article/view/5921/2266>
- Roshan Thiran & Sandy Clarke. (2018). Belajar dengan bermain. *Utusan Borneo Online*. 29 Oktober 2018. Retrieved from <https://www.utusanborneo.com.my>
- 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
- Sang, M, S. (2008). Pedagogi untuk Pengajaran dan Pembelajaran. Puchong, Malaysia: Penerbitan Multimedia.

- Siti Nur Aishah Ab Rashid & Suziyani Mohamed. (2021). Pelaksanaan aktiviti terapi bermain di prasekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1): 213-221. Retrieved from <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdprd>
- Suppiah Nachiappan, Rachel Mildred Edward Munovah, Norazilawati Abdullah & Sandra Suffian. (2017). Perkembangan kognisi dalam kanak-kanak prasekolah melalui teknik bermain. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6 (1): 34 - 44. Retrieved from <http://ojs.upsi.edu.my>
- UNICEF. (2018). Learning Through Play. New York: United Nations Children's Fund
- Yudesta Erfayliana. (2016). Aktivitas bermain dan perkembangan jasmani anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(1):145-158. Retrieved from <http://www.ejournal.radenintan.ac.id>
- Zachary & Agnes. (2018). Teachers' perceptions of inclusion in a pilot inclusive education program: implications for instructional leadership. *Hindawi Education Research International*, 2018 : 1-13. Retrieved from <https://downloads.hindawi.com/journals/edri/2018/3524879.pdf>
- Zainiah Mohamed Isa, Mazlina Che Mustapha, Iylia Dayana Shamsudin, Juppri Bacotang & Grace Annammal Gnana Piragasam. (2021). Aktiviti sokongan bagi perkembangan bahasa dan komunikasi kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 10(2):27-34. Retrieved from <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/4095>
- Zaleha Damanhuri. (2017). Perkembangan main dalam kalangan kanak-kanak awal. *Jurnal Sosial Sains*, 2: 144-155. Retrieved from <http://www.kuim.edu.my/journal>