

## **KESAN PLAY-BASED LEARNING TERHADAP AFEKTIF MURID PEMULIHAN JAWI J-QAF DI SEKOLAH RENDAH**

**Adly Bin Haji Md. Hafidzin  
Mardzelah Binti Makhsin**

---

**ABSTRAK:** Program j-QAF merupakan suatu program yang telah diilhamkan oleh mantan Perdana Menteri Malaysia kelima iaitu Tun Abdullah Badawi dengan niat untuk memperkasa Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Malaysia. Model ini turut menggunakan kaedah belajar melalui pengalaman bermain atau play-based learning. Oleh kerana program j-QAF ini masih dianggap baru, maka tidak banyak kajian yang dilakukan keatasnya terutamanya dari segi kaitan antara afektif murid pemulihan Jawi dengan play-based learning. Oleh itu penyelidik ingin mengenal pasti keberkesanan pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan (play-based learning) terhadap keseronokan murid pemulihan jawi di sekolah rendah dengan berlandaskan teori sosio-budaya oleh Vygotsky. Play-based learning ini mampu membantu murid-murid pemulihan dalam pdp Jawi dan seterusnya merasai pengalaman belajar dengan penerapan unsur KBAT. Kaedah yang digunakan ialah kaedah pemerhatian berstruktur keatas populasi pelajar dan guru SK Sidam Kiri, Padang Serai, Kedah. Manakala sampel yang terlibat ialah 18 murid Pemulihan Jawi tahun dua 2013, SK Sidam Kiri, 6 orang guru j-QAF sk sidam kiri, dan 7 orang guru pelbagai latarbelakang sk sidam kiri. Kajian ini bersifat kualitatif. Untuk itu kaedah temubual bersama guru serta murid telah dilaksanakan. Dapatan yang diperolehi hampir kesemuanya menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang tinggi antara afektif murid Pemulihan Jawi j-QAF dengan kaedah play-based learning.

**KATA KUNCI:** Play-based learning, murid pemulihan jawi J-QAF, sekolah rendah

---

### **PENGENALAN**

Pendidikan Islam merupakan mata pelajaran wajib bagi setiap pelajar yang beragama Islam setelah Malaysia mencapai kemerdekaan dan sistem persekolahan formal diperkenalkan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1991). Mutakhir ini dalam tahun 2005 kerajaan telah memperkenalkan satu lagi langkah baru untuk memperkasa pendidikan Islam di sekolah rendah iaitu program j-QAF. Sebelum terlaksananya j-QAF, didapati pelajar kurang berminat terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam berdasarkan laporan dan kajian. Namun setelah j-QAF dijalankan didapati murid lebih berminat untuk belajar Pendidikan Islam (Bhashah, 2011).

Adalah diharapkan model-model yang dicadangkan seperti Kelas Pemulihan Jawi, Model Tasmik dan Model 6 Bulan Khatam al-Quran, Peluasan Bahasa Arab Komunikasi dan Model Bestari Solat akan dapat dilaksanakan dengan jayanya di sekolah-sekolah rendah mulai tahun 2005 secara berperingkat-peringkat sehingga terlaksana sepenuhnya pada tahun 2010. Ini bagi memastikan matlamat program j-QAF dapat dicapai. Kini j-QAF sudah menghampiri tahun kesepuluh pelaksanaannya dan kebanyakan kajian yang dilakukan ke atasnya mendapati terdapat kebaikan dan manfaat yang begitu besar dalam pendidikan di Malaysia.

Walaupun berdasarkan kajian dan laporan yang dijalankan oleh Nik Rosila Nik Yaacob (2007), penguasaan pelajar dalam kemahiran menulis dan membaca Jawi adalah lemah. Kajian ini mendapati bahawa

95 peratus pelajar mempunyai sikap negatif terhadap tulisan Jawi seperti susah dipelajari, tidak penting dan tidak dinilai dalam peperiksaan.

Pendekatan bersepadu dan kolektif perlu dilakukan segera bagi menyemai rasa cinta anak-anak kepada tulisan jawi. Ini boleh dilaksanakan dengan melibatkan dari pihak peringkat tertinggi (kebangsaan) sehinggalah pada peringkat terendah (prasekolah).

### **PERNYATAAN MASALAH**

Jawi, Al-Quran, Bahasa Arab dan Fardhu Ain (j-QAF) adalah ilmu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan umat Islam seharian. Ini adalah sejajar dengan dpatan kajian yang dihasilkan oleh Zulkifli Haji Dahalan (2003) yang menyatakan bahawa pendedahan Pendidikan Islam kepada setiap individu Muslim bermula sejak kecil lagi. Amalan Fardhu Ain memerlukan pengetahuan tentang Al-Quran, memahaminya memerlukan penguasaan bahasa Arab, dan untuk mahir dalam Bahasa Arab penguasaan Jawi amat diperlukan. Dalam pendidikan pula, kepentingan j-QAF tidak dapat dinafikan kerana ia berkait rapat dengan pelajaran Pendidikan Islam di sekolah dan menjadi asas dalam memahami dan menghayati ajaran Islam yang sebenar.

Kemerosotan penguasaan jawi, Al-Quran, Bahasa Arab dan Fardhu Ain diperingkat remaja amat ketara sekali (Bhashah Abu Bakar, 2010). Masalah ini harus dikaji dengan lebih teliti melalui pencapaian pelajar program J-QAF yang telah diperkenalkan oleh KPM pada tahun 2005 dari tahun ke tahun.

### **OBJEKTIF KAJIAN**

Melihat kepada pernyataan masalah, kajian ini dilakukan bagi mencapai satu objektif penting iaitu; Mengenal pasti keberkesanan pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan (play-based learning) terhadap keseronokan murid pemulihan jawi di sekolah rendah.

### **SOROTAN LITERATUR**

Berdasarkan teori Sociocultural Vygotsky (1967) "Main membantu perkembangan bahasa dan pemikiran. Struktur otak akan membentuk melalui penggunaan simbol dan alat, ia juga membantu dalam pembentukan ini. Main juga memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk meluahkan tekanan dalam menghadapi dunia sebenar. Dalam cara ini kanak-kanak dapat mengawal 85 situasi dan menyesuaikan dalam dunia sebenar. Mereka dibenarkan untuk memperolehi proses pemikiran yang tinggi melalui bermain". Dengan melihat kajian-kajian lalu, Play-Based Learning dilihat mempunyai keupayaan untuk membantu meningkatkan pencapaian murid, Tsung Chuang, Mei Fan Chen (2009), Wern Huar Tarng (2010), Jui-Mei Yien, Chun-Ming HUNG, Gwo-Jen Hwang & Yueh-Chiao LIN (2011) Jennie M. Carr (2012), Luu Trong Tuan, (2012), Zhenlin Wang, Lai Ming Hung (2010), Geetha B.Ramani, Robert S.Siegler, Aline Hitti (2012), Geetha B.Ramani, Robert S.Siegler(2008), Jennie M. Carr (2012), Citra Dewi (2011), Nur Amirah Zulkifli, Norizwani Abd Rahim (2009), Normazla Ahmad Mahir, Haliza Harun, Arnida Abu Bakar (2012), Nasithah Abd Hamid, Zalina Ahmad, Zainuddin Latip Muhammad, Maimunah Muda, Ahmad Zaafar Ismail, Salmah Mohd Salleh, Nur Liyana Husna@Aloha Shaari (2011), Mohd Razimi Husin (2011), Habib (2011), Zaharah (2011), Mohd Razimi, Abd Aziz, Ahmad Jazimin (2011), Misnan, Ishak, Abu Zaid (2011), Ahmad (2004), Alireza (2009),

Namun begitu terdapat juga kajian lalu yang mendapati bahawa play-based learning tidak mampu meningkatkan motivasi serta afektif pelajar secara langsung atau tidak langsung. Dapatan-dapatan itu antara lain adalah seperti Zeynol Kablan (2010), Jacob and Watkins (2008), Miller dan Almon (2009), Cleave dan Brown (1989), Hall dan Abbott (1991), Nicopoulou (2010), Mariani (2009) dan Pusat Perkembangan Kurikulum (2007). Kesemuanya mendapat dapatan yang menggambarkan kegagalan play-based learning di sekolah rendah.

Dapatan-dapatan ini sedikit sebanyak menggambarkan ketidaktekalan dapatan kajian tentang play based learning. Ketidaktekalan ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor seperti budaya tempat kajian, jenis sekolah yang dikaji, pendekatan samada kuantitatif atau kualitatif, jenis alatukur kajian dan analisis yang digunakan dalam kajian yang dijalankan.

Percanggahan ini menimbulkan persoalan adakah play based learning yang terdapat dalam silibus pemulihan Jawi di Malaysia benar-benar meningkatkan pencapaian murid serta afektif mereka dalam mata pelajaran Jawi di sekolah rendah?

Untuk menyelesaikan persoalan ini satu kajian yang bertujuan untuk mengenalpasti kesan play based learning ke atas afektif murid pemulihan Jawi di sekolah rendah hendaklah dijalankan.

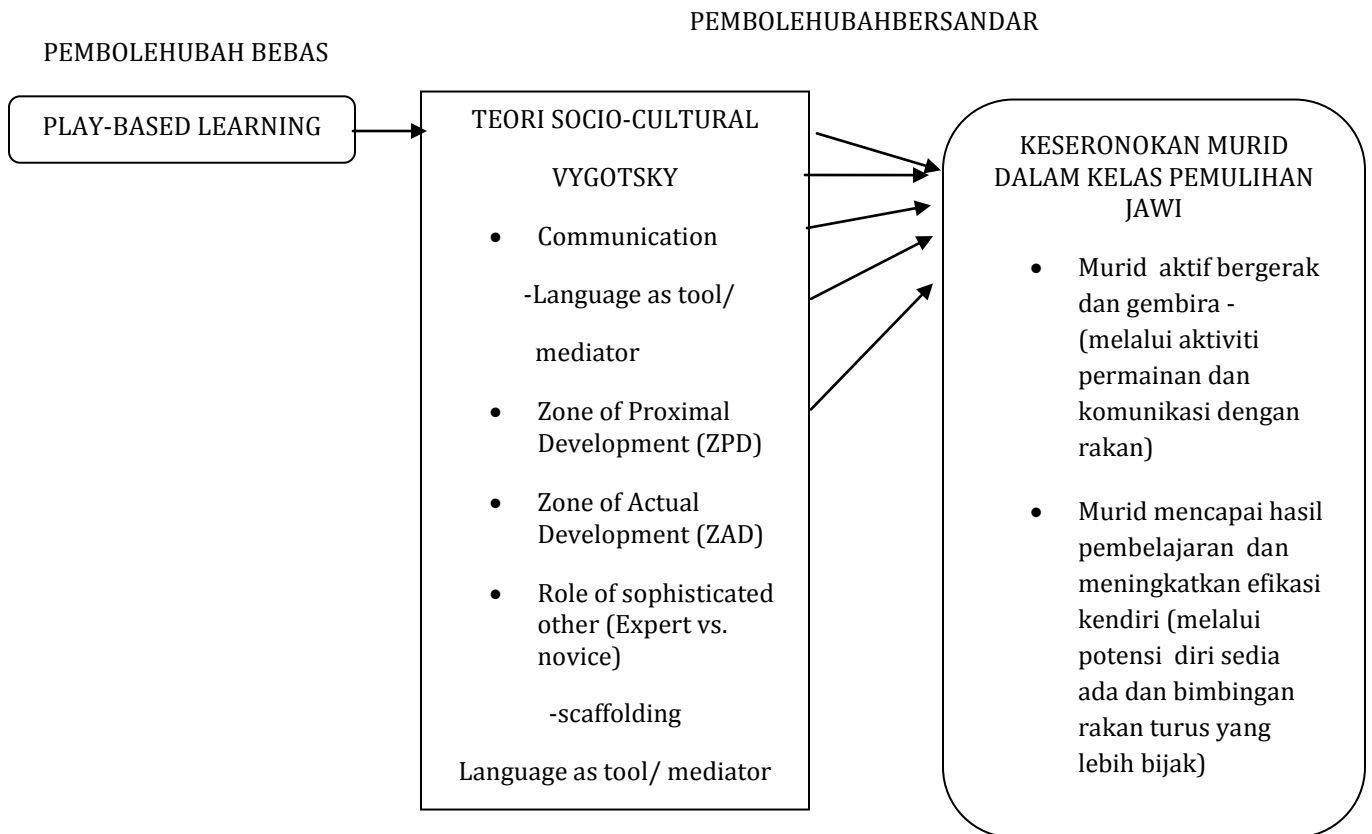
### SOALAN KAJIAN

Berdasarkan objektif kajian yang telah ditulis, satu soalan kajian telah dibentuk iaitu; Adakah terdapat keberkesanan pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan (play-based learning) ke atas tahap keseronokan pelajar kelas Pemulihan Jawi di sekolah rendah?

### HIPOTESIS KAJIAN

Tiada hipotesis disediakan kerana kajian ini bersifat kualitatif.

### KERANGKA KAJIAN



Secara dasarnya kajian ini menjadikan teori Vygotsky iaitu Teori Sosio-Budaya (Socio-Cultural Theory) sebagai panduan. Kajian ini mencadangkan bahawa play-based learning baik untuk dilaksanakan di sekolah rendah terutamanya di kalangan pelajar pemulihan Jawi kerana kaedah P&P yang dijalankan akan melibatkan interaksi sosial di mana murid berkomunikasi sesama sendiri dengan gembira dan berinteraksi dengan bahan rangsangan P&P dengan aktif dalam memahami sesuatu isi kandungan pembelajaran. Interaksi dan komunikasi antara mereka akan berkembang semasa mereka bermain dan akhirnya akan dapat menyelesaikan permainan tersebut selari dengan perkembangan psikomotor, kognitif dan afektif murid. Pendekatan ini mengambil kira soal interaksi dan komunikasi antara rakan sebaya dan juga isi kandungan pembelajaran yang diajar di dalam kelas. Keadaan yang kondusif ini bukan sahaja meningkatkan motivasi serta pencapaian murid, perkembangan psikomotor dan perkembangan kognitif pelajar, malah akan meningkatkan kadar interaksi di kalangan mereka dalam suasana yang gembira.

Teori Socio-Cultural ini lebih cenderung kepada teknik belajar secara sosial yang melibatkan interaksi dan komunikasi. Ia mengambil kira kumpulan murid turus dan kumpulan murid pemulihan, (expert vs novice). Kumpulan pemulihan akan dipimpin oleh kumpulan turus. Atau dalam erti kata lain murid lemah akan dipimpin oleh murid yang lebih bijak. Keadaan ini akan meningkatkan kadar interaksi sosial di dalam kelas samada antara murid, ataupun murid dengan guru. Bimbingan (scaffold) memainkan peranan penting dalam teori ini. Bimbingan adalah salah satu bentuk komunikasi dan interaksi sosial di dalam kelas dan inilah yang ditekankan oleh teori ini. Setiap murid mempunyai potensi masing-masing dan ini dinamakan sebagai Zone of Proximal Development (ZPD). Guru dan rakan sebaya di dalam kelas akan membantu pelajar yang bermasalah untuk memahami sesuatu topik dengan bimbingan yang sewajarnya. Setelah pe;ajar itu berjaya menguasai intipati pnp tersebut, maka dia sebenarnya telah sampai ke tahap ZAD iaitu Zone of Actual Development. Setelah murid itu sampai ke tahap ZAD, maka sebenarnya murid itu sudah masuk semula ke ZPD kerana dia sudah bersedia untuk menerima ilmu dan input yang baru. ZPD dan ZAD bergerak seperti sebuah roda. Ia akan sentiasa berpusing. Di dalam teori ini bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk seseorang mendapat ilmu. Memandangkan permainan memerlukan bahasa, tambahan pula permainan ialah sesuatu yang menyeronokkan bagi kanak-kanak, maka penyelidik memilih playbased learning untuk menyampaikan ilmu kepada anak-anak didik di sekolah.

### **KEPENTINGAN KAJIAN**

Setiap kajian yang dilaksanakan oleh individu tertentu sudah pasti untuk menyelesaikan sesuatu permasalahan yang timbul. Justeru kajian adalah sangat penting untuk menyemarakkan sesuatu disiplin ilmu dan dengan itu setiap masalah akan dapat diselesaikan dan diperincikan. Kepada pihak pengamal pula ia akan menjadi sumber rujukan dan panduan untuk menambah usaha dan menggembeleng tenaga bagi memastikan pendidikan kanak-kanak khususnya bidang pemulihan akan terus terbela. Memandangkan sekarang ini kerajaan telah menggariskan bahawa Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) perlu dititikberatkan di alam persekolahan, maka penyelidik turut berharap dengan menjalankan kaedah play-based learning ini murid-murid dapat mengasah minda mereka untuk menyelesaikan soalan-soalan dalam permainan yang mereka main di dalam kelas. Kajian ini juga amat penting kepada pihak pembuat dasar pendidikan negara kerana ia akan menjadi rujukan bagi urusan latihan tenaga kerja baru dan proses pemilihan guru yang berkarisma dan berwibawa. Seterusnya kajian ini turut boleh digunapakai oleh pihak pusat latihan bagi memperkemas modul-modul pengajaran dan pembelajaran sedia ada. Selain itu dengan adanya kajian seperti ini maka akan dapat memantapkan pelaksanaan teori play-based learning di Malaysia. Dapatan kajian yang pelbagai dari pelbagai tempat di seluruh pelosok dunia melambangkan ketidaktekalan dapatan dan kajian ini dapat merungkai percanggahan yang berlaku khususnya di Malaysia ini. Akhir sekali kajian ini adalah amat penting bagi diri pengkaji kerana dengan kajian ini akan menambahluaskan lagi ilmu di dada, insyallah.

## **ANDAIAN DAN BATASAN KAJIAN**

Kaedah pemerhatian berstruktur dijalankan bagi membuat perbandingan terhadap keadaan murid pemulihan sebelum dan selepas kajian dijalankan berbanding kaedah tradisional. Selain itu penyelidik turut menggunakan kaedah temubual ke atas kedua-dua pihak iaitu murid dan guru.

Populasi yang dipilih ialah pelajar dan guru SK Sidam Kiri, Padang Serai, Kedah. Manakala sampel yang terlibat ialah 18 murid Pemulihan Jawi tahun dua 2013, SK Sidam Kiri, 6 orang guru j-QAF sk sidam kiri, dan 7 orang guru pelbagai latarbelakang sk sidam kiri.

Kajian ini bersifat kualitatif. Untuk itu kaedah temubual bersama guru serta murid telah dijalankan. Selain itu kaedah pemerhatian ke atas reaksi murid telah dilaksanakan. Penyelidik telah menggunakan satu senarai semak bagi melihat dan mengumpul dapatan tentang keterujaan serta keseronokan pelajar semasa proses pdp berlangsung. Selain itu soal selidik ke atas guru dan murid turut diedarkan. Ini adalah sebagai data sokongan ke atas kajian ini. Rakaman video turut dilaksanakan bagi menguatkan dapatan serta sebagai rujukan peribadi.

Untuk penyelidikan ini, penyelidik mahu menumpukan ke atas aspek afektif. Untuk itu analisis perlu dijalankan ke atas temubual bersama guru serta murid. Selain itu penyelidik juga perlu menganalisis senarai semak pemerhatian yang dijalankan ke atas proses pdp murid di dalam kelas. Ini bagi meninjau tahap keseronokan pelajar semasa pdp sedang berlangsung. Soal selidik juga telah dilaksanakan bagi menyokong dapatan penyelidik.

## **TEORI PEMBOLEHUBAH YANG DIKAJI**

Kajian ini meletakkan teori Vygotsky iaitu Teori Sosio-Budaya (Socio-Cultural Theory) sebagai panduan. Ia mencadangkan bahawa play-based learning baik untuk dilaksanakan di sekolah rendah terutamanya di kalangan pelajar pemulihan Jawi kerana kaedah P&P yang dijalankan akan melibatkan interaksi sosial di mana murid berkomunikasi sesama sendiri dan berinteraksi dengan bahan rangsangan P&P dalam memahami sesuatu isi kandungan pembelajaran melalui permainan. Interaksi dan komunikasi antara mereka ini akan terus berkembang semasa mereka bermain dan akhirnya akan dapat menyelesaikan permainan tersebut selari dengan perkembangan psikomotor, kognitif dan afektif murid, tidak ketinggalan juga objektif pembelajaran turut tercapai. Pendekatan ini mementingkan aspek interaksi dan komunikasi antara rakan sebaya dan juga isi kandungan pembelajaran yang diajar di dalam kelas. Keadaan ini bukan sahaja meningkatkan motivasi serta pencapaian murid, perkembangan psikomotor dan perkembangan kognitif pelajar, malah akan meningkatkan kadar interaksi di kalangan mereka dalam suasana yang gembira.

Teori Socio-Cultural ini lebih cenderung kepada teknik belajar secara sosial yang melibatkan interaksi dan komunikasi. Ia mengambil kira kumpulan murid turus dan kumpulan murid pemulihan, (expert vs novice). Kumpulan pemulihan akan dipimpin oleh kumpulan turus. Atau dalam erti kata lain murid lemah akan dipimpin oleh murid yang lebih bijak. Keadaan ini akan meningkatkan kadar interaksi sosial di dalam kelas samada antara murid, ataupun murid dengan guru. Bimbingan (scaffold) memainkan peranan penting dalam teori ini. Bimbingan adalah salah satu bentuk komunikasi dan interaksi sosial di dalam kelas dan inilah yang ditekankan oleh teori ini. Setiap murid mempunyai potensi masing-masing dan ini dinamakan sebagai Zone of Proximal Development (ZPD). Guru dan rakan sebaya di dalam kelas akan membantu pelajar yang bermasalah untuk memahami sesuatu topik dengan bimbingan yang sewajarnya. Setelah pe;ajar itu berjaya menguasai intipati pnp tersebut, maka dia sebenarnya telah sampai ke tahap ZAD iaitu Zone of Actual Development. Setelah murid itu sampai ke tahap ZAD, maka sebenarnya murid itu sudah masuk semula ke ZPD kerana dia sudah bersedia untuk menerima ilmu dan input yang baru. ZPD dan ZAD bergerak seperti

sebuah roda. Ia akan sentiasa berpusing. Di dalam teori ini bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk seseorang mendapat ilmu. Memandangkan permainan memerlukan bahasa, tambahan pula permainan ialah sesuatu yang menyeronokkan bagi kanak-kanak, maka kami pilih playbased learning untuk menyampaikan ilmu kepada anak-anak didik kami.

Antara andaian yang boleh dibuat tentang pelaksanaan play based learning terhadap pelajar pemulihan jawi j-QAF ini ialah teknik ini mungkin sangat berkesan memandangkan ianya akan melibatkan bermain dengan isi pembelajaran itu sendiri. Teknik hands on akan digunapakai dan ia mungkin akan menimbulkan minat para pelajar tadi untuk belajar dalam suasana yang menyeronokkan. Murid-murid lebih tertumpu kepada permainan walhal sebenarnya mereka secara tidak sedar dapat menguasai isi pembelajaran dengan baik sekali. Ini adalah kerana kanak-kanak suka bermain.

### **REKABENTUK KAJIAN**

Kaedah pemerhatian berstruktur dijalankan bagi membuat perbandingan terhadap keadaan murid pemulihan sebelum dan selepas kajian dijalankan. Selain itu penyelidik turut menggunakan kaedah temubual ke atas kedua-dua pihak iaitu murid dan guru.

Reka bentuk kajian ini berbentuk kualitatif. Ini kerana penyelidik menggunakan kaedah temubual dan pemerhatian. Penyelidik turut menjalankan soal selidik ke atas pihak guru serta murid.

Bagi menyelesaikan isu ini, kaedah temubual dan pemerhatian ke atas sampel telah dipilih kerana kajian bertujuan mengenalpasti kesan play based learning terhadap keseronokan pembelajaran di kalangan murid Pemulihan Jawi.

Pemboleh ubah bebas dalam kajian ini ialah pendekatan pengajaran play based learning yang akan digunakan ke atas kumpulan murid pemulihan jawi. Ini bagi meningkatkan tahaap afektif murid bagi mendorong mereka supaya seronok untuk belajar.

Pembolehubah bersandar pula ialah keseronokan belajar murid kelas pemulihan jawi. Tahap keseronokan mereka diukur dengan menggunakan kaedah temubual, pemerhatian dan soalselidik.

### **JENIS DATA**

Pemboleh ubah bebas dalam kajian ini ialah pendekatan pengajaran play based learning yang akan digunakan ke atas kumpulan murid pemulihan jawi. Ini bagi meningkatkan tahaap afektif murid bagi mendorong mereka supaya seronok untuk belajar.

Pembolehubah bersandar pula ialah keseronokan belajar murid kelas pemulihan jawi. Tahap keseronokan mereka diukur dengan menggunakan kaedah temubual, pemerhatian dan soalselidik.

Penyelidik akan menganalisis data melalui temubual, pemerhatian serta soalselidik yang dijalankan ke atas responden.

### **PERSAMPELAN**

Populasi kajian ini ialah pelajar dan guru di SK Sidam Kiri, 09400, Padang Serai, Kedah. Seramai 18 murid pemulihan jawi tahun 2 2013 telah dijadikan nsebagai sampel. Manakala seramai 6 orang guru j-QAF telah ditemubual serta diberi borang soalselidik. Penyelidik turut membuat temubual ke atas 7 orang guru di sekolah berkenaan dari pelbagai bidang pdp.

## **INSTRUMEN KAJIAN**

Pemboleh ubah bebas dalam kajian ini ialah pendekatan pengajaran play based learning yang akan digunakan ke atas kumpulan murid pemulihan jawi. Ini bagi meningkatkan tahaap afektif murid bagi mendorong mereka supaya seronok untuk belajar.

Pembolehkan bersandar pula ialah keseronokan belajar murid kelas pemulihan jawi. Tahap keseronokan mereka diukur dengan menggunakan kaedah temubual, pemerhatian dan soalselidik.

Kaedah temubual ialah apabila responden diajukan dengan pelbagai soalan berkaitan oleh penyelidik. Kelebihan kaedah ini ialah penyelidik dapat memahami sesuatu permasalahan itu dengan lebih jelas.

Kaedah seterusnya ialah pemerhatian. Kaedah ini bagi memudahkan penyelidik membuat analisis perkembangan sesuatu perkara. Penyelidik membuat pemerhatian berstruktur dan menjalankan pemerhatian semasa pdp dijalankan. Walaubagaimanapun penyelidik menambah dapat dengan cara membuat soal selidik ke atas para guru jawi serta murid pemulihan jawi bagi mendapatkan informasi daripada pihak mereka.

## **PROSEDUR MEMUNGUT DATA**

Sebelum kajian ini dilaksanakan, pengkaji terlebih dahulu membuat surat permohonan kepada Jabatan Pelajaran Negeri Kedah untuk memohon izin untuk menjalankan kajian di sekolah. Setelah JPNK meluluskan permohonan pengkaji menghantar surat permohonan yang sama serta kelulusan daripada pihak JPNK kepada pihak Pejabat Pelajaran Daerah Kuala Muda/Yan (PPDKMY) dan seterusnya kepada sekolah yang terlibat, iaitu SK Sidam Kiri. Selain itu pengkaji juga turut menghantar surat kepada ibubaoa murid yang terlibat bagi memaklumkan kepada mereka bahawa pengkaji ingin meminta kebenaran melakukan kajian terhadap anak-anak mereka. Pengkaji melaksanakan sendiri kesemua set instrument kajian di sekolah kerana ianya lebih meyakinkan dan sudah pasti pengkaji akan mendapat semula kesemua instrument yang diedarkan. Dengan cara ini pengkaji amat yakin akan mendapat kadar pemulangan instrument sebanyak 100%.

## **PROSEDUR MENGANALISIS DATA**

Dapatan yang diperolehi oleh penyelidik daripada kaedah temubual, pemerhatian dan soalselidik perlu diproses. Dapatan temubual perlu ditranskrip, kemudian dikod, dan kemudian dianalisis melalui tema. Manakala dapatan pemerhatian perlu dirumus dalam bentuk kekerapan dan diperataskan. Dapatan soalselidik turut diperataskan bagi melihat kekerapan sesuatu dapatan.

## **DAPATAN DAN PERBINCANGAN**

Melalui pemerhatian yang dijalankan oleh penyelidik, murid-murid didapati menunjukkan perilaku yang sangat positif dan begitu teruja sepanjang pdp pemulihan jawi berlangsung. Mereka dapat mengenal, menyebut dan mengingati huruf hijaiyah yang diajar oleh guru dengan baik setelah belajar sambil bermain permainan wonderpets.

Bagi analisis pemerhatian ke atas responden (murid) bagi item no 1 didapati sebanyak 100% murid member perhatian sepanjang pdp dijalankan. Ini berkaitan dengan dapatan item no 2 yang menilai respon responden bahawa mereka menunjukkan minat dengan play-based learning dengan dapatan sebanyak 100%. bagi item no 3 pula didapati bahawa kesemua 100% murid berjaya mengenal huruf hijaiyah yang diperkenalkan oleh

guru. Tetapi bagi item no4 didapati seramai 14 orang murid atau sebanyak 77.78% murid sahaja yang dapat menyatakan huruf hijaiyah dengan betul setelah ditanya semula oleh penyelidik. Ini menunjukkan bahawa murid mempunyai minat yang tinggi untuk belajar sambil bermain kerana ianya menyeronokkan. Walaubagaimanapun terdapat juga pelajar yang tidak berjaya menjawab soalan dengan tepat. Secara amnya didapati bahawa keseluruhan responden sangat seronok belajar dalam keadaan bermain dan dapatan ini menjawab soalan kajian dalam kajian ini.

Untuk analisis temubual ke atas murid pula terdapat pelbagai dapatan yang menarik. Bagi item kedua “pernah tak keliru antara huruf-huruf tu? Contoh ba, ta, tha?” didapati bahawa seramai 11 daripada 18 murid pernah berasa keliru dengan bentuk huruf-huruf tersebut. Item 3 menunjukkan bahawa 100% pelajar seronok dengan pdp kali ini iaitu belajar huruf hijaiyah melalui permainan wonderpets. Dapatan ini menjawab dengan kuat soalan kajian ini. Item ke 4 juga member bayangan yang sama iaitu 100% murid minat belajar jawi dalam kelas pemulihan jawi.

Bagi soal selidik keseronokan kelas pemulihan jawi seramai 18 responden yang terlibat. Bagi item 1 iaitu “saya suka jawi” didapati seramai 17 orang atau 94.44% yang bersetuju. Bagi item no 2 iaitu “aktiviti dalam bilik j-QAF menyeronokkan” pula didapati kesemua murid iaitu sebanyak 100% bersetuju bahawa aktiviti di bilik j-QAF adalah menyeronokkan. Dapatan ini sangat positif dan ia menjawab soalan kajian secara teguh bahawa aktiviti play-based learning mampu menimbulkan minat belajar murid.

Dapatan ini disokong lagi dengan dapatan soalselidik keatas guru jawi sk sidam kiri. Dapatan yang paling signifikan itu ialah dapatan bagi item 1 iaitu “guru pemulihan jawi menunjukkan minat terhadap pelajar.” Ini adalah sangat penting bagi pendidik bagi melahirkan rasa ingin belajar murid-muridnya. Sekiranya guru masuk ke dalam kelas dengan keadaan tidak bersedia ini akan mengakibatkan kaedahpenyampaian ilmu daripada guru itu akan menjadi tidak teratur. Ini akan membuatkan murid kurang jelas intipati pdp dan akhirnya murid tidak faham dengan apa yang cuba disampaikan oleh guru.

Berdasarkan temubual ke atas guru didapati bagi tema keseronokan belajar responden A, B dan C masing-masing menyatakan bahawa mereka setuju bahawa keseronokan belajar itu penting dalam proses pdp ini adalah untuk menjamin kelangsungan mereka belajar dalam tempoh setengah jam di dalam kelas.

Apabila ditanya tentang komitmen mereka terhadap play-based learning, responden B menyatakan bahawa beliau selalu melaksanakannya di dalam kelas. Apabila disentuh tentang skala jenis Likert didapati ramai responden memberikan skala terbaik jika play based learning dilaksanakan di sekolah. Ini menunjukkan bahawa mereka sangat menyokong pelaksanaan play based learning di sekolah.

Tema seterusnya ialah keperluan pelaksanaan play based learning di sekolah rendah. Didapati bahawa responden B menyarankan agar pdp di sekolah rendah perlu diterapkan dengan play based learning bagi meningkatkan tahap keseronokan mereka untuk belajar.

Selain itu responden C dan D masing-masing menyatakan bahawa kaedah play based learning ini baik dan boleh digabungjalinkan dengan subjek lain seperti pendidikan jasmani dan matematik. Tema seterusnya ialah murid pasif menjadi aktif. Dapatan ini sangat bermanfaat kerana kita sedia maklum naluri bermain dalam diri kanak-kanak. Jika seseorang murid ditimpa kesusahan di luar sekolah, pastinya sedikit sebanyak dia akan berduka. Emosi negative ini tidak stabil dan boleh memadamkan semangat murid tersebut untuk terus belajar. Dengan adanya play based learning setidak-tidaknya murid itu dapat bermain dengan puas dan keadaannya yang negative tadi berubah menjadi positif. Pada awalnya mungkin bersikap menjauhkan diri tetapi selepas beberapa ketika pelajar tersebut akan turut bermain. Hal ini dinamakan sebagai pengaruh social.



Tema yang seterusnya ialah play based learning adalah untuk semua kanak-kanak. Berdasarkan temubual yang dilakukan responden secara amnya bersetuju bahawa play based learning ini memang sesuai untuk kesemua murid, dan bukan eksklusif untuk pelajar lemah.

Tema berikutnya adalah tentang stress yang dihadapi oleh guru dan murid. Menurut responden E, stress guru adalah kerana perlu menghabiskan silibus dalam tempoh tertentu. Stress pelajar pula apabila mereka belum menguasai intisari pdp tersebut, guru sudahpun berpindah topic. Jika perkara ini terus berlaku an tiada usaha dijalankan untuk memperbetul keadaan yang pincang ini, maka nanti akan lahirlah pelajar yang gagal menguasai ilmu dengan sempurna.

Selain itu kreativiti guru turut menjadi factor yang mesti diambilkira. Guru sepatutnya berusaha untuk menjadikan pdp di dalam kelas sentiasa menyeronokkan. Unsure kecindan dapat membantu guru untuk menjadikan pdp berlangsung dengan baik. Penggunaan BBM yang pelbagai akan menyebabkan kehadiran guru tersebut sentiasa dinanti oleh para pelajar.

Akhir sekali sumber kewangan dan peralatan haruslah ditambah bagi memastikan playbased learning dapat dijalankan dengan baik. Secara idealistic memang play based learning sangat baik untuk afektif murid tetapi secara realistic didapati kebanyakan sekolah tidak mempunyai atau kurang memiliki peralatan dan para guru perlu diberi kursus yang berkaitan dengan play based learning.

### **CADANGAN KAJIAN SETERUSNYA**

Setelah memperolehi dapatan yang memuaskan dan dibincangkan seperti di atas, maka penyelidik berpendapat bahawa kajian seperti ini harus diteruskan untuk kepentingan dan kemaslahatan kurikulum di Malaysia. Ini adalah kerana kaedah play based learning ini amat menyeronokkan dan mampu merangsang minat murid untuk belajar. Sehubungan itu penyelidik turut mencadangkan supaya kajian ke atas kesan play based learning ke atas subjek lain dari segi afektif, kognitif serta konatif.

Selain itu juga penyelidik mencadangkan agar kajian ini digunapakai secara meluas dalam pdp masakini. Ini kerana murid-murid era kini lebih berminat dengan hiburan. Jadi tugas guru ialah menyesuaikan kaedah bermain untuk murid belajar.

Para guru juga disarankan agar diberi latihan dan pendedahan yang sewajarnya tentang kaedah ini. Pendedahan ini sangat penting bagi mewujudkan persefahaman dan sikap tolong bantu serta toleransi antara guru. Jika tidak ditakuti terdapat guru yang tidak faham tentang kepentingan kaedah ini dan akan menimbulkan masalah pada kemudian hari.

Bagi mengoptimumkan kaedah ini diharapkan guru dan murid perlulah menjaga tuturkata serta cara terutamanya ketika proses bimbingan dijalankan. Ini bagi memastikan pelajar lemah akan sentiasa berasa wujud dan berharga.

Akhir sekali diharapkan agar kajian seperti ini dapat diteruskan lagi pada skala yang lebih besar. Ini bagi mendapatkan dapatan yang umum dan boleh digeneralisasikan di Malaysia.

### **RUMUSAN**

Penyelidik mendapati bahawa persoalan kajian telah terjawab dan objektif kajian telah tercapai berdasarkan kesemua instrument yang dilakasanakan. Terdapat hubungan yang signifikan antara keseronokan belajar jawi di dalam kelas pemulihan jawi j-QAF dengan play based learning. Keseronokan dalam mendalami ilmu adalah sangat penting terutamanya ketika seseorang itu masih kanak-kanak. Ini bagi memastikan kelangsungan seseorang itu minat terhadap ilmu dan sentiasa ingin mencari ilmu. Bertepatan dengan mafhum hadith nabi SAW yang bermaksud, "menuntut ilmu itu dari buaian hingga ke liang lahad".

Pengembaraan mencari ilmu tidak seharusnya berhenti di tengah jalan dan sepatutnya berterusan hingga akhir hayat.

Pelaksanaan pdp di dalam sekolah rendah seharusnya menyeronokkan. Oleh itu kreativiti guru memainkan peranan yang amat penting. Keseronokan belajar murid di sekolah rendah bergantung kepada kesediaan guru untuk mengajar. Jika guru tidak bersedia untuk mengajar, kelas akan berjalan dengan tidak lancar dan ini akan membuatkan pelajar tertekan. Aktiviti yang dipilih perlulah bersesuaian, menyeronokkan dan tidak melupakan kawalan kelas. Kawalan kelas perlu diambilkira oleh guru yang mengajar kerana tanpa kawalan kelas yang baik, pdp play based learning akan mengganggu kelas yang berdekatan.

Play based learning melalui teori sosio budaya menitikberatkan hubungan komunikasi dan interaksi yang mana akhirnya membuatkan objektif pembelajaran tercapai dengan bantuan BBM serta murid terus. Selain itu keseronokan belajar lahir daripada aktiviti pdp yang menyeronokkan serta komunikasi antara pelajar di dalam kelas.

Secara umumnya kaedah play based learning ini menyokong idea pembelajaran berpusatkan murid. Kaedah ini merangsang afektif, keseronokan serta minat pelajar untuk terus belajar secara langsung atau tidak langsung tanpa tekanan. Akhir sekali diharap agar kajian ini dapat member manfaat kepada penyelidik-penyelidik pada masa akan datang demi perkembangan kurikulum di Malaysia.

## RUJUKAN

- Mohd Izzuddin Akmal bin Roslan. (2011). *Keberkesanan Nyanyian Melodi Ria untuk meningkatkan kemahiran mengingat nama 10 malaikat bagi murid tahun 2 Delima SK Kampung Gemuroh*
- Zurainu Mat Jasin, Abdull Sukor Shaari . (2012). *Keberkesanan Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham Dalam Pengajaran Komsas Bahasa Melayu*
- Unit Rendah, Bahagian Sekolah, KPM. (2006)
- Isahak. (2005) *Pengalaman mengajar di Universiti Pendidikan Sultan Idris*. 59-68.
- Pusat Perkembangan Kurikulum. (1991)
- Bhashah Abu Bakar. (2010). *Persepsi pelajar terhadap keberkesanan program j-QAF dalam kalangan pelajar tingkatan 1 – satu kajian kes*.
- Nik Rosila Nik Yaacob. (2007). *Penguasaan jawi dan hubungannya dengan minat dan pencapaian pelajar dalam pendidikan Islam*.
- United Nation Development Programme. (2007/2008).
- Mohd Alwee. (2005). *Perkembangan tulisan jawi dan aplikasinya dalam masyarakat Islam di Malaysia*.  
*Jabatan Penerangan dan Kebudayaan Malaysia*. (2013).
- Kementerian Pelajaran Malaysia, KPM. (2000).
- Roselan Baki. (2003). *Kaedah pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu*, Shah Alam: Karisma Publication Sdn. Bhd.
- Chatterji, M. (2006). Reading achievement for the early childhood longitudinal study (ECLS) kindergarten to first grade sample. *Journal of educational psychology*, 98 (3):489-507
- Tay Meng Huat. (2003). *Satu tinjauan terhadap sikap dan masalah guru bahasa melayu di sekolah jenis kebangsaan*. Tesis sarjana pendidikan. Fakulti pendidikan, UKM, Bangi.

Model j-QAF, KPM (2005).

Nururn Nahar Chowdhury, Corine Rivalland. (2012). *Value of play as an early learning instrument in Bangladesh context : a socio-cultural study.*

Normazla Ahmad mahir. (2012). *Using fun learning approach (song) to enhance arabic language acquisition among year 1 and 2 pupils in selected primary schools.*

Mohd Razimi Husin. (2009). *Mengenalpasti cirri-ciri gaya pembelajaran murid sukar belajar dalam matapelajaran pendidikan islam dan j-QAF.*

Habib. (2011). *Pengajaran dan pembelajaran pendidikan islam di Malaysia: satu sorotan.*

Mohd Razimi, Abdul Aziz dan Ahmad jazimin. (2011). *Model islam dan barat dalam mengenalpasti gaya pembelajaran murid sukar belajar.*

Ahmad. (2004). *Gaya pembelajaran pelajar-pelajar cemerlang tahun 4 fakulti pendidikan.*

Sabariah Bahrin. (2013). *Pelaksanaan model pemulihan jawi j-QAF di sekolah rendah di Sabah.*

