

Penggunaan Kaedah Permainan 'Maze' Bagi Mengatasi Masalah Menulis Huruf Besar Berbentuk Lengkok C, O, S dan U

(The Use of the 'Maze' Game Method to Overcome the Problem of Writing Curved Capital Letters C, O, S and U)

Divaasini Ganesan^{1*}, Kamariah Abu Bakar²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: p111262@siswa.ukm.edu.my

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: kamariah_abubakar@ukm.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Divaasini A/P Ganesan
(p111262@siswa.ukm.edu.my)

KATA KUNCI:

Pendidikan awal kanak-kanak
Kaedah permainan
Maze
Prasekolah

KEYWORDS:

Childhood education
Game
Maze
Preschool

CITATION:

Divaasini Ganesan & Kamariah Abu Bakar.
(2023). Penggunaan Kaedah Permainan
'Maze' Bagi Mengatasi Masalah Menulis
Huruf Besar Berbentuk Lengkok C, O, S dan
U. *Malaysian Journal of Social Sciences and
Humanities (MJSSH)*, 8(10), e002441.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i10.2441>

ABSTRAK

Kemahiran menulis memainkan peranan yang penting dalam pendidikan awal kanak-kanak. Kajian ini bertujuan untuk membantu peserta kajian dalam menguasai kemahiran menulis huruf besar berbentuk lengkok C, O, S dan U dengan bentuk yang betul serta meningkatkan minat dan penglibatan dalam kemahiran tersebut. Peserta kajian terdiri daripada kalangan murid prasekolah yang berprestasi rendah dan lemah dalam perkembangan kemahiran menulis. Model Tindakan Kajian digunakan sebagai rujukan kajian. Kajian ini menggunakan instrumen analisis dokumen seperti nota lapangan dan gambar, pemerhatian seperti soal selidik, senarai semak dan rekod anekdot, ujian pra dan ujian pasca serta temu bual. Hasil dapatan kajian mencapai objektif dan membuktikan kaedah permainan 'Maze' berkesan dalam meningkatkan penguasaan kemahiran menulis huruf besar berbentuk lengkok C, O, S dan U dan minat peserta kajian mengikuti proses pembelajaran dan pengajaran.

ABSTRACT

This study aims to help the research participants in mastering the skills in writing the capital letters of C, O, S and U with the correct shape and improving their interest and participation in learning the skill. The 'maze' game method was applied during the teaching and learning process to achieve the research objective. The chosen research participants were among the low achievers in the development of writing skills. The research model was chosen as the basic guideline for this research. The data collecting methods that were used in this research were questionnaires, anecdotal records, observation, pre and post-tests, interviews, field notes, documents and images analysis. Thus, this research had achieved the objectives and proved that the 'maze' game method was effective in

improving the mastering of writing skills of capital letters C, O, S and U and the interests of research participants in the teaching and learning process.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini menyumbang kepada pemahaman yang lebih mendalam berkenaan pelaksanaan pendekatan bermain dalam kemahiran menulis di prasekolah.

1. Pengenalan

Prasekolah merupakan tahap pendidikan yang pertama akan dilalui oleh seseorang individu. Pendidikan awal kanak-kanak yang disediakan di sesebuah prasekolah akan menjadi satu peluang bagi kanak-kanak menguasai kemahiran-kemahiran asas seperti membaca, mengira, menulis dan menaakul. Oleh sebab itu, guru prasekolah perlu memainkan peranan yang penting dalam melahirkan kanak-kanak secara menyeluruh dari segi JERIS iaitu jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Crowther, 2011).

Kemahiran menulis merupakan salah satu kemahiran asas bahasa. Kemahiran menulis sangat penting bagi seseorang murid prasekolah dalam memperkembangkan penguasaan bahasa. Kemahiran menulis yang baik akan membantu murid meluahkan idea secara kerja tangan. Murid prasekolah yang gagal menguasai kemahiran menulis tidak akan dapat mengikuti proses pembelajaran dan pengajaran secara sepenuhnya (Abdul Rasid, 2011).

Murid prasekolah perlu mahir dalam kemahiran menulis bagi menguasai sesebuah bahasa dengan sepenuhnya. Kecekapan dalam kemahiran menulis bukan sahaja bantu murid prasekolah memperkembangkan Bahasa Melayu malah juga bantu menguasai Bahasa Inggeris dan bahasa ibunda seperti Bahasa Cina dan Bahasa Tamil. Kekurangan kemahiran untuk menulis mengakibatkan murid prasekolah lemah dan hilang minat untuk mengikuti proses pembelajaran dan pengajaran (Abdul Rasid & Zulkafli, 2008).

Proses pembelajaran dikatakan berlaku apabila pengalaman yang diberikan secara tidak langsung kepada murid mampu menghasilkan perubahan yang agak kekal dalam tingkahlaku dan pencapaian individu (Noraini, 2013). Proses pengajaran dan pembelajaran prasekolah yang berkesan merangkumi set induksi yang baik, isi pelajaran yang teliti, kelancaran yang aktif, aktiviti yang kreatif dan kritis, latihan pengayaan dan rumusan yang mantap. Guru prasekolah perlu memastikan perjalanan pdp prasekolah adalah aktif sepanjang masa supaya murid tidak kehilangan minat dan peka terhadap isi Pelajaran (Jupri, 2012).

Guru prasekolah harus peka dalam menggunakan strategi dan kaedah yang sesuai dengan kemampuan murid. Strategi dan kaedah pengajaran yang baik akan menentukan keberkesanan sesebuah proses pembelajaran di prasekolah. Strategi dan kaedah yang digunakan perlu melahirkan perasaan seronok dalam kalangan murid serta mencungkil minat untuk mengikuti pelajaran sepanjang masa (Ahmad, 2004).

Perancangan proses pengajaran dan pembelajaran memainkan peranan yang penting di prasekolah. Perancangan yang baik menjamin pelancaran proses pembelajaran prasekolah. Guru prasekolah perlu merancang proses pembelajaran yang berkesan

melalui penggunaan teknik, kaedah dan pendekatan yang menarik supaya murid seronok mengikuti pengajaran (Chow, 2011).

Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan dan minat murid dalam kemahiran menulis huruf besar berbentuk lengkok C, O, S dan U dengan bentuk yang betul. Pengkaji memfokuskan kepada penggunaan kaedah permainan 'Maze' bagi meningkatkan penguasaan dan minat murid dalam kemahiran menulis huruf besar C, O, S dan U dengan bentuk yang betul.

2. Tinjauan Literatur

Kaedah bermain merupakan satu aktiviti yang digemari oleh kanak-kanak kerana sanggup melahirkan perasaan gembira dan kepuasan (Kamus Dewan, 2010). Menurut Choong (2008), kaedah bermain bantu seseorang seronok melibatkan diri dalam sesebuah aktiviti. Beliau juga menekankan bahawa main memastikan seseorang bermotivasi untuk mengikuti sesuatu aktiviti. Kaedah bermain bukan sahaja menjadi satu proses pembelajaran malah juga bantu kanak-kanak untuk mencari jawapan serta menerokai dunia (Sandra Smidt, 2010).

Kaedah bermain menggalakkan kanak-kanak menjalani proses pembelajaran secara aktif melalui bermain (Mohd Sharani, 2006). Mok (2006) pula menekankan bahawa kaedah bermain melahirkan etika bermoral dalam kalangan kanak-kanak. Menurut Zaharah (2009), belajar melalui bermain merupakan cara yang efektif dalam kalangan kanak-kanak. Suasana bilik darjah yang mempunyai unsur permainan akan menyebabkan kanak-kanak berasa seronok dan sentiasa sedia untuk belajar (Suhaimi, 2009).

Mok (2011) mengatakan bermain merupakan suatu langkah bagi menguruskan emosi seseorang individu. Hasilnya kanak-kanak berasa seronok dan puas mengikuti pengajaran. Kaedah bermain menjadi satu peluang bagi kanak-kanak berkerjasama antara satu sama lain. Kerjasama tersebut membantu kanak-kanak mendapatkan kemenangan bersama (Haliza et al., 2009).

Kanak-kanak akan belajar secara aktif dalam aktiviti yang mempunyai permainan. Menurut kajian Jamal (2012) pendekatan bermain bukan sahaja memperkembangkan penguasaan bahasa malah juga memurnikan pemikiran seseorang. Menurut Teh (2013), bermain bukan sahaja membantu murid menguruskan perasaan malah juga melahirkan emosi positif seperti gembira.

Menurut pandangan Fauziah (2008), kaedah pembelajaran berasaskan permainan mengukuhkan lagi kemahiran imaginasi seseorang. Menurut kajian yang dijalankan oleh Patma Wanwiklai (2011), bermain mampu menarik minat murid terhadap sesuatu pengajaran guru. Kajian yang dijalankan oleh Rahman (2012), menyatakan penggunaan kaedah permainan bantu melahirkan sifat minat serta bermotivasi untuk mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam kajian Hidhayathul (2013), permainan melibatkan kelima-lima deria iaitu deria sentuh, dengar, hidu, rasa dan lihat sepanjang aktiviti.

3. Metod Kajian

Pengkaji telah memilih kaedah kuantitatif sebagai pendekatan sepanjang kajian dilaksanakan. Pendekatan kuantitatif adalah mudah bagi pengkaji menganalisis data berbentuk angka supaya boleh diukur. Kajian kuantitatif bantu menghimpunkan data-data yang dikumpul melalui instrumen seperti soal selidik dan senarai semak (Chua, 2013). Kaedah kuantitatif membantu pengkaji untuk mengukur penguasaan kemahiran menulis huruf berbentuk lengkok iaitu C, O, S dan U oleh sampel kajian.

Sampel kajian yang telah dipilih oleh pengkaji adalah dalam kalangan murid prasekolah berumur antara lima dan enam tahun. Pengkaji telah menjalankan kaedah pemerhatian terhadap buku tulis murid prasekolah. Pengkaji telah mengadakan ujian pra bagi menentukan murid yang menghadapi masalah bertulis. Berdasarkan hasil daripada keputusan ujian pra, pengkaji telah memilih seramai 30 orang murid yang menghadapi masalah menulis huruf besar berbentuk lengkok C, O, S dan U sebagai sampel kajian.

Pengkaji telah memilih dua buah prasekolah KPM sekolah sendiri sebagai lokasi kajian. Setiap kelas prasekolah mempunyai 25 orang murid. Jumlah populasi yang dipilih oleh pengkaji untuk mengendalikan kajian ini adalah 50 orang murid. Hasil daripada analisis buku latihan dan keputusan ujian pra pengkaji telah memilih 30 orang murid yang menghadapi masalah menulis.

Pengkaji telah menggunakan instrumen senarai semak, soal selidik dan pemerhatian terhadap dokumen sepanjang kajian dijalankan. Pemerhatian terhadap buku tulis telah dilaksanakan bagi mengenalpasti murid yang menghadapi masalah kemahiran menulis. Senarai semak telah digunakan sebagai instrumen utama dalam pemilihan 30 sampel kajian. Pengkaji telah menggunakan instrumen soal selidik bagi menyiasat minat sampel kajian dalam kemahiran menulis selepas menggunakan kaedah permainan 'Maze'. Penggunaan instrumen bantu pengkaji mengumpul data bagi pemprosesan data (Chew & Mohd Fikri, 2020).

3.1. Prosedur Pengumpulan Data

3.1.1. Analisis Dokumen

Pengkaji telah memilih kaedah penganalisan dokumen iaitu analisis buku tulisan dan lembaran kerja sampel kajian sebagai kaedah mengumpulkan data untuk mengenalpasti masalah yang wujud.

3.1.2. Pemerhatian

Pengkaji juga telah menjalankan pemerhatian di dalam kelas bagi melihat sikap dan minat sampel kajian dalam proses pembelajaran. Daripada hasil pemerhatian, pengkaji mendapati sampel kajian kurang berminat untuk mengikuti pelajaran yang berkaitan dengan kemahiran menulis.

3.1.3. Ujian Pra

Masalah yang dihadapi oleh sampel kajian ini dibuktikan lagi dengan ujian pra. Ujian ini dijalankan bagi mengetahui penguasaan kemahiran menulis sampel kajian iaitu menulis huruf berbentuk lengkok iaitu C, O, S dan U dengan bentuk yang betul. Berdasarkan

ujian pra, pengkaji juga mendapati bahawa kebanyakan sampel kajian tidak dapat menulis huruf C, O, S dan U dengan kemas dan cantik. Hal ini menunjukkan sampel kajian ini gagal menguasai kemahiran menulis huruf besar C, O, U dan S dengan bentuk yang betul.

3.2. Prosedur Penganalisaan Data

3.2.1. Analisis Dokumen

Analisis telah dibuat terhadap buku latihan 50 orang murid prasekolah. [Jadual 1](#) menunjukkan penentuan kriteria yang digunakan dalam analisis dokumen murid dengan mengubahsuainya daripada Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). [Jadual 2](#) menunjukkan hasil analisis buku latihan 50 orang murid.

Jadual 1: Penentuan Kriteria Tahap Kemahiran Menulis

Kriteria	Tahap Kemahiran Menulis Murid (C, O, S U)
Cemerlang	Menulis huruf dengan kemas dan mengikut bentuk yang betul
Baik	Menulis huruf mengikut bentuk yang betul
Sederhana	Tulisan yang kurang kemas dan mengikut bentuk yang betul
Lemah	Tidak menulis huruf dengan bentuk yang betul dan tulisan yang tidak kemas

Jadual 2: Hasil Analisis Buku Latihan Murid

Kriteria	Bilangan Murid	Peratus (%)
Cemerlang	3	6
Baik	7	14
Sederhana	10	20
Lemah	30	60

Berdasarkan hasil analisis terhadap buku latihan, daripada 50 orang murid 60% iaitu 30 orang murid masih berada dalam kriteria lemah. Mereka tidak dapat menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul berbanding dengan murid yang lain. Kelemahan tidak mengetahui bentuk huruf serta cara menulis menyebabkan murid tersebut tidak menguasai kemahiran ini.

3.2.2. Pemerhatian

[Jadual 3](#) menunjukkan analisis pemerhatian yang dibuat melalui senarai semak yang dijalankan bagi mengenal pasti sikap murid semasa sesi pembelajaran di dalam kelas.

Jadual 3: Analisis Data Senarai Semak

Bil.	Item	Pra Pemerhatian	
		Kekerapan (/50)	Peratus (%)
1	Penglibatan aktif dalam aktiviti menulis yang dijalankan	5	10
2	Menunjukkan eksperisi muka yang gembira dan berminat semasa menulis	5	10
3	Mencuba untuk menulis semasa aktiviti	6	12

4	menulis dijalankan Berbual-bual atau bermain semasa aktiviti menulis dijalankan	30	60
5	Menyiapkan dan menghantar lembaran aktiviti menulis	4	8

Berdasarkan [Jadual 3](#) seramai 30 murid iaitu 60% berbual-bual atau bermain semasa aktiviti menulis dijalankan. Hasil pemerhatian terhadap senarai semak ini telah membantu pengkaji memilih 30 orang murid yang bermasalah sebagai peserta kajian.

3.2.3. Ujian Pra

[Jadual 4](#) menunjukkan analisis data yang telah diperolehi dalam ujian pra. Berdasarkan analisis didapati daripada 50 orang sampel kajian, hanya 20 orang murid sahaja dapat menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul, manakala 30 orang murid tidak dapat menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul.

Jadual 4: Analisis Ujian Pra

Aspek	Bilangan Sampel kajian
Menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul	20
Tidak menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul	30

4. Hasil Kajian

4.1. Kaedah permainan 'Maze' dapat meningkatkan penguasaan kemahiran menulis huruf C, O, S, dan U

4.1.1. Analisis Perbandingan Peratusan Antara Ujian Pra Dan Ujian Pasca

[Jadual 5](#) menunjukkan peningkatan peratusan markah antara ujian pra dan ujian pasca selepas penggunaan kaedah permainan 'Maze'.

Jadual 5: Peningkatan Peratusan Markah Antara Ujian Pra Dan Ujian Pasca

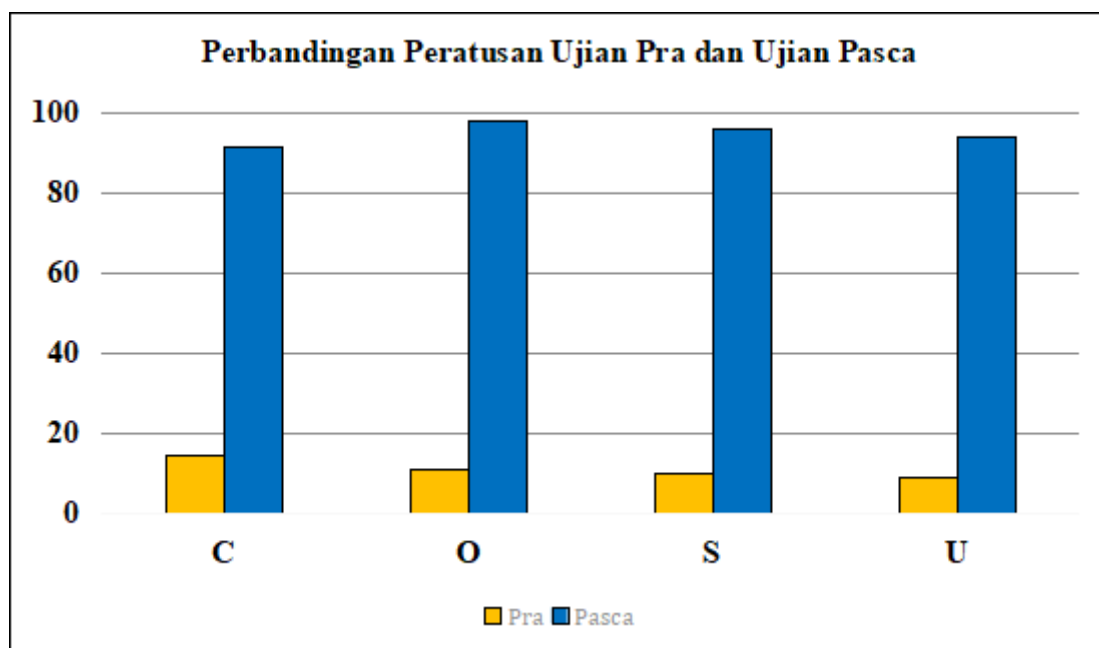
Peningkatan Peratusan								
Huruf	C		O		S		U	
	Pra (%)	Pasca (%)	Pra (%)	Pasca (%)	Pra (%)	Pasca (%)	Pra (%)	Pasca (%)
	14.3	91.3	10.7	97.7	9.7	95.7	8.7	93.7
Peningkatan (%)	+ 77		+ 87		+ 86		+ 85	

[Jadual 5](#) jelas menunjukkan bahawa setiap peserta kajian mengalami peningkatan peratusan markah dalam ujian pasca selepas menggunakan kaedah permainan 'Maze' untuk menulis huruf berbentuk lengkok iaitu C, O, S dan U.

Berdasarkan [Jadual 5](#), bagi huruf besar C peratusan markah peserta kajian dalam ujian pasca meningkat daripada markah ujian pra sebanyak 77% iaitu daripada 14.3% kepada 91.3%. Bagi huruf besar O, peratusan markah peserta kajian dalam ujian pasca meningkat daripada markah ujian pra sebanyak 87% iaitu daripada 10.7% kepada 97.7%. Bagi huruf besar S, peratusan markah peserta kajian dalam ujian pasca meningkat daripada markah ujian pra sebanyak 86% iaitu daripada 9.7% kepada 95.7%. Bagi huruf besar U, peratusan markah peserta kajian dalam ujian pasca meningkat daripada markah ujian pra sebanyak 85% iaitu daripada 8.7% kepada 93.7%.

[Rajah 1](#) menunjukkan graf yang digunakan oleh pengkaji bagi mengetahui perbezaan peratusan markah antara ujian pra dan ujian pasca selepas penggunaan kaedah permainan 'Maze' dalam kemahiran menulis huruf C, O, S dan U.

Rajah 1: Perbandingan Peratusan Ujian Pra dan Ujian Pasca



Graf pada [Rajah 1](#) jelas menunjukkan bahawa 30 orang peserta kajian telah mengalami peningkatan peratusan markah dalam ujian pasca selepas menggunakan kaedah permainan 'Maze' untuk menulis huruf berbentuk lengkok iaitu C, O, S dan U. Secara keseluruhannya, hasil analisis menunjukkan bahawa penggunaan kaedah permainan 'Maze' telah dapat meningkatkan penguasaan 30 orang peserta kajian dalam menguasai kemahiran menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul. Peningkatan penguasaan peserta kajian telah mendorong kepada peningkatan pencapaian peserta kajian dalam perkembangan kemahiran menulis.

4.2. Penggunaan kaedah permainan 'Maze' meningkatkan minat dalam penguasaan kemahiran menulis huruf C, O, S, dan U

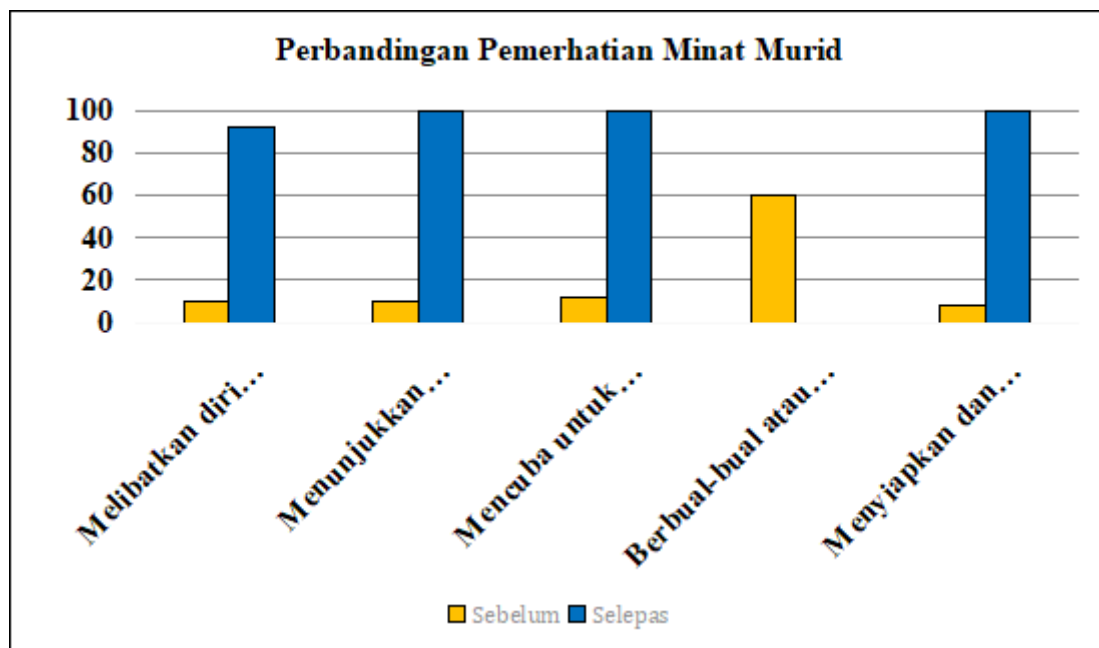
4.2.1. Analisis Pemerhatian (Senarai Semak)

Pemerhatian dijalankan sebelum dan selepas kaedah permainan 'Maze' diaplikasikan dalam kalangan peserta kajian bagi mengetahui peningkatan minat dan sikap murid. Berdasarkan hasil analisis, lima orang murid iaitu 10% telah melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti menulis yang dijalankan. Seterusnya, sebanyak lima murid lagi iaitu 10%

telah menunjukkan eksperisi muka yang gembira dan berminat semasa menulis. Di samping itu, sebanyak enam murid iaitu 12% murid mencuba untuk menulis semasa aktiviti menulis dijalankan. Bagi item yang keempat pula, sebanyak 30 murid iaitu 60% berbual-bual atau bermain semasa aktiviti menulis dijalankan dan hanya empat orang murid iaitu 8% murid menyiapkan dan menghantar lembaran aktiviti menulis. Hasil pemerhatian terhadap senarai semak ini telah membantu pengkaji memilih 30 orang murid yang bermasalah sebagai peserta kajian.

Rajah 2 menunjukkan graf yang digunakan oleh pengkaji bagi mengetahui perbandingan peratusan terhadap item penilaian berkenaan minat murid selepas penggunaan kaedah permainan 'Maze' dalam kemahiran menulis huruf C, O, S dan U.

Rajah 2: Perbandingan Peningkatan Peratusan Analisis Pemerhatian



Berdasarkan graf pada Rajah 2, didapati bagi item murid yang melibatkan diri dalam aktiviti menulis peratusnya meningkat sebanyak 82% iaitu daripada 10% kepada 92%. Bagi item murid yang menunjukkan eksperisi muka gembira dan berminat semasa menulis pula peratusnya meningkat sebanyak 90% iaitu daripada 10% kepada 100%. Bagi item murid yang menunjukkan eksperisi muka gembira dan berminat semasa menulis pula peratusnya meningkat sebanyak 88% iaitu daripada 12% kepada 100%. Seterusnya, bagi item murid yang berbual-bual atau bermain semasa aktiviti menulis dijalankan pula peratusnya berkurang sebanyak 40% iaitu daripada 60% hingga 0%. Akhirnya, item bagi murid yang menyiapkan dan menghantar lembaran aktiviti menulis pula peratusnya meningkat sebanyak 92% iaitu daripada 8% kepada 100%.

4.2.2. Analisis Dan Interpretasi Data Temu Bual Berstruktur

Jadual 6 menunjukkan analisis dan interpretasi data temu bual berstruktur yang dijalankan dengan peserta kajian selepas kaedah permainan 'Maze' diperkenalkan dan dilaksanakan. Analisis temu bual dengan peserta kajian ini dilaksanakan bagi mengkaji minat peserta kajian terhadap kemahiran menulis huruf berbentuk lengkok C, O, S dan U.

Jadual 6: Analisis Dan Interpretasi Data Temu Bual Berstruktur

Bil.	Item	Maklum balas
1	Adakah kamu seronok membuat 'Maze' ini?	Seronok, cikgu. Saya rasa seronok, cikgu. Sangat seronok, cikgu. Seronok, cikgu. ...
2	Adakah penggunaan kaedah permainan 'Maze' membantu kamu menulis huruf C, O, S dan U?	Lebih mudah menulis. Senang untuk menulis. Sekarang boleh menulis. Mudah untuk menulis. ...
3	Adakah kamu berminat untuk menulis huruf C, O S dan U dengan menggunakan kaedah permainan 'Maze'?	Ya, baru saya rasa minat untuk menulis. Sekarang saya suka untuk menulis. Ya, minat untuk menulis. Lebih minat untuk menulis. ...

Jadual 6 merupakan maklum balas yang diperoleh daripada 30 orang peserta kajian yang dipilih. Sebanyak tiga soalan telah ditanya kepada peserta kajian semasa temu bual. Bagi soalan pertama, peserta kajian telah memberitahu bahawa mereka berasa sangat seronok menulis huruf C, O, S dan U guna permainan 'Maze'. Bagi soalan kedua pula, peserta kajian telah menyatakan bahawa senang dan mudah untuk menulis huruf C, O, S dan U selepas praktis menulis dalam 'Maze'. Bagi soalan ketiga pula peserta kajian telah menyatakan bahawa rasa minat dan suka untuk menulis huruf C, O, S dan U selepas praktis tulis dalam permainan 'Maze'. Secara keseluruhannya, maklum balas yang telah diberikan oleh para peserta kajian menunjukkan peningkatan dari segi minat untuk menulis selepas menggunakan kaedah permainan 'Maze'.

5. Perbincangan Kajian

5.1. Penggunaan kaedah permainan 'Maze' dapat meningkatkan penguasaan kemahiran menulis huruf besar C, O, S, dan U

Berdasarkan analisi data yang telah dibuat ke atas ujian pra dan ujian pasca, didapati bahawa penggunaan kaedah permainan 'Maze' dapat meningkatkan penguasaan kemahiran menulis huruf besar C, O, S dan U dengan lebih baik. Pengkaji mendapati bahawa pencapaian peserta kajian dalam ujian pasca meningkat berbanding dengan ujian pra.

Peningkatan peratusan markah antara ujian pra dan ujian pasca membuktikan bahawa penggunaan kaedah permainan 'Maze' berkesan dalam meningkatkan kemahiran menulis huruf besar C, O, S dan U di samping meningkatkan pencapaian dalam pembelajaran. Hasil dapatan ini disokong oleh Zaharah (2009) yang telah membuktikan bahawa pembelajaran bermakna dan berkesan dalam kalangan kanak-kanak dapat dilakukan melalui kaedah permainan. Kaedah permainan menjadikan murid berasa seronok dan puas mengikuti isi Pelajaran (Roselan, 2003).

5.2. Penggunaan kaedah permainan 'Maze' meningkatkan minat dalam penguasaan kemahiran menulis huruf besar C, O, S, dan U

Bagi menjawab persoalan kajian kedua instrumen soal selidik, temu bual dan pemerhatian telah dijalankan. Analisis terhadap data soal selidik menunjukkan berlaku peningkatan dari segi minat peserta kajian selepas penggunaan kaedah permainan 'Maze'. Sebagai contoh dalam soal selidik yang digunakan, pada item yang ketiga iaitu 'adakah kamu berasa seronok semasa menulis?', sebanyak 100% menjawab berasa seronok selepas kaedah permainan 'Maze' diperkenalkan dan dilaksanakan berbanding dengan sebelum penggunaan kaedah permainan 'Maze' iaitu sebanyak 0%.

Dalam temu bual yang dijalankan terhadap keempat-empat peserta kajian, daripada maklum balas yang diperoleh, kebanyakan peserta kajian menyatakan bahawa mereka seronok menulis huruf C, O, S dan U dengan menggunakan kaedah permainan 'Maze'. Keempat-empat peserta kajian tersebut yakinnya menyatakan bahawa mereka mudah dan senang untuk menulis huruf C, O, S dan U dengan bentuk yang betul apabila menggunakan kaedah permainan 'Maze' dalam pembelajaran. Dapatan ini disokong oleh [Ahmad Puhad dan Norliza \(2010\)](#) iaitu kaedah bermain sambil belajar memastikan isi pelajaran mudah untuk dipelajari oleh kanak-kanak. Pemerhatian berstruktur yang dibuat pula menunjukkan bahawa terdapat peningkatan dari segi minat peserta kajian selepas menggunakan kaedah permainan 'Maze'.

Perbandingan daripada hasil dapatan yang diperoleh telah membuktikan bahawa penggunaan kaedah permainan 'Maze' telah meningkatkan minat peserta kajian dalam kemahiran menulis huruf berbentuk lengkok C, O, S dan U dengan bentuk yang betul. Melalui kaedah permainan, kanak-kanak mendapat peluang untuk membentuk tingkah laku yang baharu serta melibatkan dirinya secara aktif. Penglibatan aktif kanak-kanak menjamin kelancaran proses pembelajaran dan pengajaran yang baik ([Zosh et al., 2017](#)).

Pendekatan pengajaran yang baik itu berkeupayaan untuk merangsang minat murid dalam melibatkan diri secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan menjadikan sesuatu itu bermakna ([Rosinah Edinin, 2012](#)). Kenyataan tersebut turut disokong oleh kajian [Teh \(2013\)](#) iaitu bermain menjadi aktiviti kegemaran kanak-kanak kerana melalui bermain mereka dapat meluahkan perasaan dan emosi gembira mereka. Oleh itu, kepelbagaian idea dan kreativiti dalam permainan diperlukan untuk mencipta keunikan dan suasana yang menyeronokkan dan terbimbing kepada murid yang memerlukan ([Othman, 2009](#)).

6. Kesimpulan

Dalam kajian yang telah dijalankan, telah dapat dibuktikan bahawa pengaplikasian kaedah permainan 'Maze' dapat meningkatkan kemahiran menulis huruf besar berbentuk lengkok C, O, S dan U dengan bentuk yang betul. Guru prasekolah boleh menggunakan kaedah permainan 'Maze' dalam mata pelajaran lain. Guru juga boleh melakukan pengubahsuaian terhadap permainan 'Maze' bagi mencabar kebolehan murid. Penggunaan alat bantu mengajar seperti ini akan menjadi rangsangan yang baik kepada murid untuk berfikir. Peningkatan penguasaan peserta kajian telah mendorong kepada peningkatan pencapaian dalam perkembangan kemahiran menulis.

Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)

Para penyelidik menggunakan garis panduan etika penyelidikan yang disediakan oleh Jawatankuasa Etika Penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia (RECUKM). Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini yang melibatkan subjek manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Kebenaran dan persetujuan mengikut kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Penulis merakamkan penghargaan kepada penyelia kajian atas tunjuk ajar dan bantuan serta ucapan terima kasih pada semua responden yang terlibat dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarangan atau penerbitan kajian ini.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian. (2011). Permasalahan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu Murid-Murid Sekolah Rendah Di Luar Bandar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(1), 1-12.
- Abdul Rasid Jamian & Zulkafli Abu Zarin. (2008) Keupayaan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah Kebangsaan Luar Bandar. *Kertas Kerja Di Konvensyen Pendidikan Nasional* pada 2-4 Jun 2008 di Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Ahmad Mohd Salleh. (2004). *Pendidikan Islam, Falsafah, Sejarah Dan Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran*. Selangor : Penerbit Fajar Bakti Sdn.
- Ahmad Puhad Alim & Norliza Abdul Manaf. (2010). *Kaedah Pengajaran Guru-Guru Pusat Asuhan Tunas Islam (Pasti) Kawasan Bachok*. Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia.
- Chew, F. P. & Mohd Fikri Ismail. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu Murid Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(1), 14-25.
- Chow, F. M. (2011). *Kajian Tindakan: Konsep & Amalan Dalam Pengajaran*. Selangor Darul Ehsan: Penerbitan Multimedia Sdn.Bhd.
- Choong, L. K. (2008). *Falsafah Dan Pendidikan Di Malaysia*. Selangor Darul Ehsan: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Chua, Y. P. (2013). *Asas Statistik Penyelidikan: Analisis Data Skala Likert (2nd ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Crowther, I. (2011). *Creating Effective Learning Environments (3rd ed.)*. Ontario: Nelson Education Ltd.

- Fauziah Mohd. Jaafar. (2008). *Kepentingan Aktiviti Bermain Di Dalam Pendidikan Prasekolah*. Kolej Sastera Dan Sains, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Haliza Hamzah, Joy Nesamar Samuel & Rafidah Kastawi. (2009). *Perkembangan Kanak-Kanak*. Selangor Darul Ehsan: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Hidayathul Haq Mohd. (2013). *Penggunaan Teknik Permainan Dalam Meningkatkan Penguasaan Dan Minat Murid Bagi Tajuk Jenis Rumah di Negara Lain*. Pulau Pinang: Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun.
- Jamal Hashim. (2012). *Meningkatkan Kemahiran Membaca Perkataan Dua Suku Kata (KV+KV) Melalui Teknik Permainan Bahasa Dalam Membantu Murid Pemulihan*. Pulau Pinang: Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun.
- Juppri Bacotang. (2012). *Kesan Pelaksanaan Aktiviti Modul Literasi Awal (MULA) Terhadap Kemahiran Literasi Awal Kanak-Kanak TASKA*. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak.
- Kamus Dewan. (2010). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd. Sharani Ahmad (2006). *Psikologi Kanak-Kanak*. Selangor: PTS Professional Publishing Sdn Bhd.
- Mok, S. S. (2006). *Education Studies (Theme 2): Pedagogy*. Puchong : Multimedia-ES Resources Sdn. Bhd.
- Mok, S. S. (2011). *Siri Pengajian Profesioanal: Pedagogi Untuk Pengajaran Dan Pembelajaran*. Selangor: Penerbit Multimedia Sdn. Bhd.
- Noraini Idris. (2013). *Penyelidikan dalam Pendidikan*. Selangor: McGraw-Hill Education Sdn. Bhd.
- Othman Lebar. (2009). *Penyelidikan Kualitatif*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Patma Wanwiklai. (2011). *Meningkatkan Tahap Penguasaan Murid Terhadap Kata Sendi Kepada Dan Pada Melalui Kaedah Bermain*. Pulau Pinang: Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun.
- Rahman Mahmud. (2012). *Meningkatkan Tahap Penguasaan Murid Tahun 5 Mengingat Kedudukan Negeri-Negeri Di Malaysia Menggunakan Teknik Bermain*. Pulau Pinang: Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun.
- Rosinah Edinin. (2012). *Penyelidikan Tindakan: Kaedah dan Penulisan*. Kuala Lumpur: Freemind Horizons Sdn. Bhd.
- Roselan Baki. (2003). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Sandra, S. (2010). *Playing to Learn*. UK: Routledge Taylor & Francis Group.
- Suhaimi Yunus. (2009). *Permasalahan Pembelajaran Penulisan Bahasa Melayu Dalam Kalangan Murid Orang Asli. Projek Master Sains*. Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia, Serdang.
- The, C. S. (2013). *Penggunaan Teknik Permainan Berdasarkan Kaedah Montessori Untuk Meningkatkan Kemahiran Mengecam Not Pada Baluk Bagi Murid Tahun Lima*. Pulau Pinang: Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun.
- Zaharah Nor Hashim. (2009). *Guna Aktiviti Permainan Tarik Minat Murid*. Selangor Darul Ehsan: Widad Publications Sdn. Bhd.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K, Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning Through Play: A Review of The Evidence (White Paper)*. The LEGO Foundation.