



INTERNATIONAL JOURNAL OF  
MODERN EDUCATION  
(IJMOE)  
www.ijmoe.com



**PERSEPSI GURU TERHADAP PEMBELAJARAN SAMBIL  
BERMAIN MENGGUNAKAN GAJET DI PRASEKOLAH**

*TEACHERS PERCEPTION TOWARD PLAY BASED LEARNING USING GADJET  
IN PRESCHOOL*

Dayang Nurshafiqah Abang Ahmad<sup>1\*</sup>, Suziyani Mohamed<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia  
Email: p99287@siswa.ukm.edu.my

<sup>2</sup> Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia  
Email: suziyani@ukm.edu.my

\* Corresponding Author

**Article Info:**

**Article history:**

Received date: 18.04.2021

Revised date: 25.04.2021

Accepted date: 10.05.2021

Published date: 15.06.2021

**To cite this document:**

Abang Ahmad, D. N., & Mohamed, S. (2021). Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Sambil Bermain Menggunakan Gajet Di Prasekolah. *International Journal of Modern Education*, 3(9), 24-39.

DOI: 10.35631/IJMOE.39003

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



**Abstrak:**

Pembelajaran Abad Ke-21 telah dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia pada tahun 2014 dimana PAK21 pernah menjadi isu yang hangat diperkatakan bagi memenuhi keperluan pendidikan pada masa kini serta membawa pembaharuan dalam pendidikan di Malaysia. Penggunaan gajet dalam pembelajaran bukan insiatif yang baharu dalam dunia pendidikan. Tidak dinafikan bahawa tidak semua kecanggihan ini dirasai oleh semua tempat khususnya di kawasan pedalaman. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti persepsi guru terhadap pembelajaran menggunakan gajet di prasekolah di pedalaman bahagian Kapit Sarawak. Terdapat 3 aspek utama dalam kajian yang dijalankan iaitu penggunaan gajet dalam proses pengajaran dan pembelajaran di prasekolah di pedalaman Sarawak, kesan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran menggunakan gajet di dalam prasekolah serta kekangan-kekangan yang dihadapi oleh guru semasa pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran menggunakan gajet di prasekolah di pedalaman Sarawak. Kajian yang berbentuk deskriptif ini melibatkan 40 orang guru daripada sekolah pedalaman di sekitar daerah Song dan Kapit, Sarawak. Instrumen kajian yang digunakan adalah soal selidik berstruktur yang mempunyai 10 item menggunakan maklum balas skala Likert 5 poin. Nilai koefisien kebolehpercayaan, alpha Cronbach bagi soal selidik ini adalah 0.65. Data-data dianalisis bagi mendapatkan nilai peratusan dan frekuensi melalui Pakej Statistik bagi Sains Sosial (SPSS). Hasil kajian ini menunjukkan bahawa guru mempunyai pandangan dan kesan yang positif terhadap penggunaan gajet di prasekolah. Selain itu, penggunaan gajet di prasekolah juga menunjukkan kekangan yang banyak terutamanya melibatkan kemampuan murid serta

capaian internet yang kurang memuaskan di pedalaman Sarawak. Kajian ini membolehkan guru untuk mempelbagaikan kaedah dan pendekatan pembelajaran di prasekolah agar kanak-kanak prasekolah di pedalaman mendapat Pendidikan setaraf dengan Pendidikan prasekolah di bandar.

**Kata Kunci:**

Gajet, Pedalaman, Prasekolah, Pengajaran, Pembelajaran

**Abstract:**

Ministry of Education in Malaysia has urged the implementation of 21st-century learning starting from 2014 to fulfil the needs of education in Malaysia. The use of gadgets in learning is normal in this century but to some rural schools in Malaysia. This study was conducted to identify the teachers' perception towards play-based learning using gadgets in rural preschool in the Kapit Division of Sarawak. This study focused on 3 important aspects which are the usage of gadgets and their effects in teaching and learning, and the challenges faced by the preschool teachers in using gadgets during their teaching and learning process. The samples of this descriptive research involved 40 teachers from Song and Kapit districts in Sarawak. The research instrument used for this study was a structured questionnaire which consisted of 10 items using five points Likert scale. The reliability coefficient value of Alpha Cronbach is 0.65. The data was analysed using SPSS to get the frequency and percentage values. It showed that preschool teachers have positive perceptions towards play-based learning using gadgets in preschools. Despite that, using gadgets in play-based learning has some cons such as students' unfamiliarity with using gadgets and poor internet coverage in rural areas. This study enables preschool teachers to vary their teaching methods and approaches to ensure their students have an equal education as those who are in the urban area.

**Keywords:**

Gadget, Rural, Preschool, Teaching, Learning

**Pengenalan**

Pendidikan Prasekolah merupakan pendidikan peringkat awal yang sangat penting. Kanak-kanak telah mendapat pendidikan di sekolah sejak berusia 4 tahun lagi di dalam kelas Prasekolah. Pengalaman pertama dalam mendapat pendidikan di prasekolah adalah sangat penting untuk memberi impak yang bermakna kepada kanak-kanak yang baru memulakan langkah pertama di sekolah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Strategi dan aktiviti yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran adalah sangat penting bagi memberikan kesan yang bermakna kepada kanak-kanak. Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan telah digubal untuk memastikan amalan yang sesuai dilaksanakan di prasekolah bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak dan teori pembelajaran kanak-kanak. Terdapat beberapa strategi yang digunakan di dalam pengajaran dan pembelajaran prasekolah. Salah satu strategi yang diketengahkan ialah belajar melalui bermain. Pembelajaran belajar melalui bermain merupakan satu aktiviti yang terancang dan berstruktur yang membolehkan murid belajar dalam suasana yang menyeronokkan dan bermakna. Oleh

itu, melalui pendekatan ini, aspek perkembangan JERIS dapat ditingkatkan ke tahap maksimum.

Apabila murid menunjukkan minat untuk belajar melalui bermain, banyak instrumen atau aktiviti yang boleh dirancang bersesuaian dengan arus peredaran zaman masa kini. Penggunaan alat multimedia atau alat mudah alih seperti telefon pintar, komputer, tablet dan alat digital yang lain sangat sesuai digunakan dalam menjalankan aktiviti yang bersesuaian dengan minat kanak-kanak masa kini yang lebih gemar menggunakan teknologi. Disebabkan peredaran zaman yang semakin canggih tidak dinafikan bahawa sistem pendidikan juga merupakan salah satu yang menggunakan kecanggihan ini. (Laili Farhana M. I. et. al.,2015). Oleh yang demikian, dapat dilihat bahawa sistem pendidikan dari tradisional ini telah berubah kepada Pendidikan Abad Ke-21 (PAK21). Pembaharuan yang ada pada Pendidikan Abad Ke-21 ini sangat berlainan pada sebelumnya misalnya dapat dilihat yang mana pendidikan kanak-kanak banyak menggunakan kaedah bermain sambil belajar dengan menggunakan gajet.

Pembelajaran Abad Ke-21 ini telah dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) pada tahun 2014 dimana PAK21 ini pernah menjadi isu yang hangat diperkatakan. Perkara ini disebabkan, bagi memenuhi keperluan pendidikan pada masa kini serta disamping itu membawa pembaharuan dalam pendidikan di Malaysia. (Irwan F. et.al.,2019). Namun, berdasarkan kajian ini akan lebih memfokuskan kepada persepsi guru terhadap pembelajaran belajar sambil bermain menggunakan gajet di prasekolah pedalaman di Sarawak. Seperti yang diketahui bahawa, penggunaan gajet dalam pembelajaran merupakan salah satu inisiatif yang baharu dalam dunia pendidikan. Namun tidak dinafikan bahawa tidak semua kecanggihan ini dirasai oleh semua tempat khususnya di kawasan pedalaman. Kebanyakan kanak-kanak berumur seawal 1 hingga 3 tahun telah terdedah dengan penggunaan alat teknologi sekiranya ibu bapa mereka berkemampuan membeli kemudahan seperti telefon pintar. Hal ini dapat dilihat kerana penggunaan telefon pintar agak mudah kerana hanya perlu kemahiran asas dalam menggerakkan skrin sesentuh yang turut boleh dilakukan oleh kanak-kanak. Oleh itu, kajian lepas perlu dikenal pasti bagi melihat sejauh mana penggunaan telefon pintar dan alat teknologi mempengaruhi pembelajaran kanak-kanak sekaligus mengaplikasikan penggunaan telefon pintar di dalam pembelajaran di dalam bilik darjah.

Seperti sedia maklum bahawa kebanyakan kawasan pedalaman ini kurang mendapat jaringan internet dan perkara ini menyebabkan kesukaran para guru dan murid untuk menggunakan kaedah pembelajaran bermain sambil belajar menggunakan gajet. Kebiasaannya, kekangan yang dihadapi oleh para guru dan murid ini menyebabkan mereka kurang menggunakan kaedah pembelajaran yang menggunakan kecanggihan teknologi yang tersedia di negara ini. Inisiatif ini bergantung kepada kreativiti guru dalam menggunakan kaedah pembelajaran yang berlainan dari sebelumnya agar kanak-kanak dapat merasai bagaimana cara pendidikan yang baharu. Oleh yang demikian, pembelajaran menggunakan gajet terutamanya di kawasan pedalaman Sarawak menyebabkan tanda tanya serta menimbulkan beberapa persepsi dalam kalangan guru. Oleh itu, kajian telah dijalankan untuk mengenal pasti persepsi guru mengenai penggunaan gajet dalam proses pengajaran dan pembelajaran, mengenal pasti persepsi guru mengenai kesan pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran menggunakan gajet dalam kelas prasekolah dan mengenal pasti persepsi guru mengenai kekangan-kekangan yang dihadapi oleh guru di kawasan pedalaman Sarawak dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran menggunakan gajet.

## Tinjauan Literatur

### *Penggunaan Teknologi Dalam Belajar Melalui Bermain*

Persekitaran pembelajaran merupakan satu elemen yang penting bagi mewujudkan pembelajaran yang berkesan. Persekitaran yang kondusif dapat mempengaruhi pelbagai aspek dalam pembelajaran yang berkesan seperti kawalan kelas yang baik, hubungan antara murid dan guru, dan juga keseronokan semasa belajar. Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2017) telah menggariskan bahawa belajar melalui bermain dapat membantu meningkatkan perkembangan murid dalam aspek kognitif, bahasa, fizikal dan sosioemosi. Dengan bermain, murid dapat melakukan penerokaan, penemuan dan pemerolehan pengalaman baru secara langsung dan tidak langsung kerana minat murid untuk belajar meningkat apabila persekitaran pembelajaran menyeronokan. (Yanti Munirah, 2013).

Terdapat tiga kaedah pembelajaran yang berbeza telah dikaji untuk tajuk pembelajaran awal matematik di dalam pendidikan kanak-kanak. Antara kaedah yang digunakan di dalam kajian pembelajaran awal matematik ialah pembelajaran bermain, pembelajaran berasaskan lembaran kerja dan pembelajaran berasaskan penggunaan buku. Intervensi bagi setiap kaedah dijalankan dalam tempoh 13 minggu menggunakan topik pembelajaran yang sama. Hasil daripada kajian tersebut telah mendapati bahawa pembelajaran bermain lebih signifikan berbanding penggunaan kaedah penggunaan buku dan penggunaan lembaran kerja. (Jantan R., 2013).

Pembelajaran melalui bermain dalam pembelajaran awal matematik Prasekolah memerlukan modul yang sistematik dan berstruktur. Dengan berpandukan modul oleh Piaget J. (1964) serta teori perkembangan kognitif Piaget dan Viagotsky, kajian ini membentuk satu modul baharu yang menggabungkan aktiviti main kognitif dan aktiviti main koperatif. Kajian ini memfokuskan kepada kefahaman murid Prasekolah terhadap pembelajaran awal matematik di mana kajian ini berjaya menunjukkan bahawa murid prasekolah telah berjaya meneroka hubungan dengan rakan dan guru, membina perasaan seperti gembira dan berdaya saing, serta membina kecekapan kognitif murid yang dapat diukur sepanjang kajian ini. Hasil daripada kajian ini terdapat perbezaan yang dapat dilihat berbanding sebelum penggunaan modul tersebut. Pelaksanaan main kognitif dan main koperatif yang melibatkan kumpulan bukan sahaja dapat menggalakkan perkembangan sosial malah perkembangan kognitif dan sosio emosi juga. Menurut pengkaji, pelaksanaan aktiviti bermain lebih berkesan berbanding menggunakan lembaran kerja. (Zakiah Mohd Ashari et. al., 2016).

Melalui permainan, guru dapat meningkatkan penglibatan murid dalam pembelajaran di samping meningkatkan kemahiran berinteraksi sosial dan tingkah laku semasa belajar. Pembelajaran sambil bermain juga dapat membantu murid menghadapi kebimbangan untuk belajar matematik kerana pembelajaran tidak lagi menjadi bosan dengan hanya menggunakan kad nombor dan lembaran kerja sahaja. Permainan interaktif yang diaplikasikan di dalam pembelajaran matematik dapat membantu memudahkan peningkatan tahap pemahaman murid dalam pembelajaran di sekolah dan di rumah. (Nurdiyana Taspirin et. al., 2018). Pada zaman teknologi yang serba canggih ini, ibu bapa banyak menggunakan gajet bagi tujuan mengawal anak-anak ketika sibuk bekerja atau ketika berada di luar. Penggunaan gajet yang tidak dikawal tempoh penggunaannya boleh menyebabkan kesan negatif terhadap kesihatan dan perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, perkembangan kanak-kanak lebih dipupuk dengan cara perkembangan penerokaan sendiri, persekitaran dan pergaulan dengan orang sekeliling. Namun, terdapat juga kesan positif daripada penggunaan gajet iaitu kanak-kanak dapat

membina memori yang lebih kukuh apabila melihat media yang berkonsepkan animasi dan suara. Kesan positif juga dapat dilihat jika jam penggunaan gajet kanak-kanak dikawal oleh ibu bapa atau guru. ( Shima Dyana et. al., 2018)

Terdapat tiga kategori yang boleh diketengahkan apabila kanak-kanak melalui fasa perkembangan sosial dan kognitif melalui penggunaan gajet seperti ipad. Antaranya ialah melihat kepada sikap dan pergaulan kanak-kanak yang melibatkan sikap non-sosial, antisosial dan pro-sosial. Sikap pro-sosial merupakan kejayaan bagi sesuatu aktiviti yang melibatkan alat teknologi seperti IPad kerana kanak-kanak dapat melibatkan diri dalam aktiviti kumpulan menggunakan IPad. Dalam aktiviti pro-sosial secara berkumpulan, murid akan lebih bertolak ansur dengan rakan dan melakukan aktiviti menggunakan IPad bersama-sama atau bergilir-gilir. Aktiviti berkumpulan lebih menunjukkan hasil yang bagus dalam pembelajaran apabila dapat memupuk sikap pro-sosial kanak-kanak. (Rachel Ralph & Stephen Petrina, 2018).

Penggunaan buku dalam pembelajaran melibatkan pergerakan statik yang boleh menyebabkan murid bosan dan tidak menarik minat murid untuk belajar. Pembacaan melalui buku amat sukar dikuasai oleh murid kerana melibat pembacaan buku. Dengan menggunakan aplikasi multimedia dalam pembelajaran bahasa dapat memudahkan murid belajar dengan lebih berkesan dan efektif. Penggunaan aplikasi multimedia menggalakkan murid untuk mengikuti kelas berbanding penggunaan buku teks yang membosankan murid. (Wong Kok Mun & Bahari Idrus, 2018). Dalam masa yang sama motivasi guru dalam pengajaran dapat ditingkatkan sekiranya guru menggunakan bahan yang dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar. (Vinathan T,A, 2017). Guru memainkan peranan penting dalam memupuk pemikiran murid untuk belajar. Sekiranya guru mempunyai komitmen yang tinggi terhadap bidang kerjanya, maka pemikiran dan perkembangan murid yang kreatif dan cemerlang dapat dicapai. Guru perlu memainkan peranan penting dalam memberi tumpuan terhadap keperluan murid dalam pembelajaran, bersikap adil dan sabar dalam mendidik murid tanpa sebarang sikap negatif dan prejudis terhadap murid yang bermasalah dalam pembelajaran bagi memastikan mereka mendapat ilmu seperti murid-murid yang lain. Oleh itu, persediaan guru dalam pengajaran dan pembelajaran yang baik mempengaruhi suasana pembelajaran murid sekaligus mempengaruhi ilmu yang diperolehi murid.

Penggunaan alat teknologi dalam pembelajaran adalah suatu yang tidak asing lagi bagi setiap orang dalam alaf baru yang serba canggih ini. Banyak kajian lepas yang melibatkan penggunaan telefon pintar dan alat teknologi lain yang digunakan di dalam pembelajaran kanak-kanak. Penggunaan telefon pintar juga banyak dilihat telah memberikan impak yang positif dalam pembelajaran kanak-kanak. Antara impak positif yang boleh dilihat termasuklah perkembangan dalam kemahiran komunikasi bahasa, kemahiran sosial, kemahiran kognitif, kemahiran emosional, kemahiran dalam kerjasama berkumpulan dan tidak kurang juga membantu dalam pembelajaran kanak-kanak berkeperluan khas (Drigas A. et. al. 2016). Kebanyakan kanak-kanak berumur seawal 1 hingga 3 tahun telah terdedah dengan penggunaan alat teknologi sekiranya ibu bapa mereka berkemampuan membeli kemudahan seperti telefon pintar. Hal ini dapat dilihat kerana penggunaan telefon pintar agak mudah kerana hanya perlu kemahiran asas dalam menggerakkan skrin sesentuh yang turut boleh dilakukan oleh kanak-kanak. Oleh itu, kajian lepas perlu dikenal pasti bagi melihat sejauh mana penggunaan telefon pintar dan alat teknologi mempengaruhi pembelajaran kanak-kanak sekaligus mengaplikasikan penggunaan telefon pintar di dalam pembelajaran di dalam bilik darjah (Alifa A. N. et al. 2018).



Pembelajaran menggunakan gajet dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan peluang murid untuk belajar serta memberi kesan positif untuk hasil pembelajaran dalam sesuatu mata pelajaran. Aplikasi yang digunakan di dalam penggunaan gajet ini perlulah menarik dan mudah difahami kandungannya oleh kanak-kanak. Bahan pembelajaran di dalam aplikasi gajet juga perlu menekankan aspek pengulangan, penjelasan serta pengembangan konsep bahan agar murid dapat menerima input dengan mudah dan berkesan. Penggunaan gajet secara kolaboratif dapat meningkatkan perkembangan murid dalam belajar apabila murid dapat belajar dan mendapat sokongan antara satu sama lain semasa aktiviti pembelajaran ( Maszuraini Miswan, et. al., 2014). Pendekatan bermain yang diterapkan di dalam permainan telefon pintar boleh menarik minat kanak-kanak untuk belajar kerana penggunaan telefon pintar pada masa kini merupakan satu ‘trend’ bagi setiap kanak-kanak yang sedang membesar. Namun begitu, pendedahan yang berlebihan terhadap penggunaan telefon pintar boleh memberi kesan yang buruk kepada kanak-kanak. Oleh itu, penggunaan telefon pintar boleh dihadkan bertujuan untuk pembelajaran sahaja dan ditetapkan berapakah tempaoh masa untuk kanak-kanak menggunakan telefon pintar.

Guru memainkan peranan penting dalam memupuk pemikiran murid untuk belajar. Sekiranya guru mempunyai komitmen yang tinggi terhadap bidang kerjanya, maka pemikiran dan perkembangan murid yang kreatif dan cemerlang dapat dicapai. Guru perlu memainkan peranan penting dalam memberi tumpuan terhadap keperluan murid dalam pembelajaran, bersikap adil dan sabar dalam mendidik murid tanpa sebarang sikap negatif dan prejudis terhadap murid yang bermasalah dalam pembelajaran bagi memastikan mereka mendapat ilmu seperti murid-murid yang lain. Oleh itu, persediaan guru dalam pengajaran dan pembelajaran yang baik mempengaruhi suasana pembelajaran murid sekaligus mempengaruhi ilmu yang diperolehi murid.

Penggunaan gajet atau teknologi skrin sentuh dapat membantu dalam pengajaran dan pembelajaran bagi menerangkan konsep pembelajaran dengan lebih jelas dan berkesan. Di samping membantu guru untuk memperluaskan lagi penggunaan bahan dalam pengajaran dan pembelajaran, penggunaan gajet dapat memberi peluang kepada murid untuk mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari secara langsung. (Mohd Amerul Akmal et. al. ,2014). Dalam mencapai tahap globalisasi alaf ke-21 ini, bukan sahaja kanak-kanak di bandar perlu menguasai penggunaan alat teknologi, malah kanak-kanak di luar bandar dan di pedalaman juga boleh diketengahkan dalam penggunaan alat teknologi. Walaupun serba kekurangan dari segi pengetahuan dan kemudahan di sekolah atau bilik darjah, kanak-kanak di pedalaman juga berhak mengetahui pelbagai jenis ilmu dan pengetahuan baru yang boleh diterokai agar sejajar dengan peredaran masa generasi zaman kini. Oleh itu, penggunaan alat teknologi di kawasan luar bandar dan di pedalaman juga boleh diketengahkan dan dikaji bagi melihat sejauh mana kaedah pembelajaran ini mampu membantu dalam meningkatkan prestasi dan pengetahuan murid.

### **Metodologi Kajian**

Kajian ini menggunakan analisis deskriptif untuk membantu menentukan objektif kajian tercapai. Kaedah kajian yang digunakan melibatkan reka bentuk kajian, populasi dan sampel kajian, instrument kajian, kajian rintis dan kaedah analisis data. Kajian tinjauan dijalankan dengan menggunakan borang soal selidik sebagai instrumen utama. Soal selidik melalui Google Form telah digunakan untuk memperolehi maklumat secara kuantitatif. Penggunaan Google Form adalah satu cara yang cepat, tepat dan menjimatkan masa bagi mengumpul data

yang dikehendaki. Populasi sasaran kajian ini merupakan guru-guru di pedalaman bahagian Kapit, Sarawak yang terdiri daripada dua daerah kecil iaitu Song dan Kapit. Seramai 40 orang daripada 58 jumlah populasi yang diperolehi. Sampel ini terdiri daripada 14 orang lelaki dan 26 orang perempuan.

Instrumen kajian yang digunakan di dalam kajian ini ialah soal selidik. Soal selidik digunakan untuk mendapatkan maklumat tentang persepsi dan pendapat guru tentang pembelajaran dan pengajaran murid menggunakan gajet. Soal selidik kajian ini dibina dengan merujuk kepada soal selidik yang digunakan dalam kajian lepas oleh Hee J. & Norahidah Mamat (2002) yang menjalankan kajian terhadap penilaian penggunaan perisian kursus di sekolah bestari di negeri Terengganu serta satu lagi rujukan iaitu set soal selidik yang dibina oleh Mohd Jasmy (2003) yang menjalankan kajian tahap kesediaan penggunaan perisian kursus di kalangan guru Sains dan Matematik. Tahap soalan disesuaikan dengan tahap pemikiran sampel supaya dapat mewujudkan kesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi. Soal selidik ini diubahsuai berdasarkan keperluan objektif kajian.

Penganalisan data melibatkan proses menganalisis data yang telah diperolehi melalui soal selidik tersebut. Pengkaji menggunakan kaedah analisis markah mengikut Skala Likert lima mata untuk menganalisis hasil dapatan data semasa kajian dijalankan. Data-data yang diperolehi melalui soal selidik akan di analisis secara deskriptif dengan menggunakan kiraan mudah berdasarkan bilangan jawapan responden yang dijawab mengikut Skala Likert yang ditetapkan. Dalam masa yang sama, hasil dapatan kajian akan dianalisis dengan menggunakan SPSS bagi mendapatkan nilai frekuensi dan peratusan hasil daripada soal selidik kajian ini. Bagi penentuan tahap skor min, pengkaji telah menggunakan penentuan tahap skor min berdasarkan kajian Ali A. et. al (2017). Penentuan tahap skor min adalah seperti pada jadual berikut

**Jadual 1 : Skala Interpretasi Skor Min**

Skor Min	Ukuran Tahap
1.00 hingga 2.34	Rendah
2.35 hingga 3.67	Sederhana
3.68 hingga 5.00	Tinggi

Sumber : Ali A. et. al, 2017

Seramai 10 orang responden telah dipilih oleh pengkaji untuk menjalankan kajian rintis. Kajian rintis ini dijalankan ke atas guru prasekolah di bahagian lain di negeri Sarawak. Pengkaji telah mengukur kebolehpercayaan instrument kajian ini menggunakan ujian pekali Alpha Cronbach dengan menggunakan SPSS. Analisis kebolehpercayaan telah dijalankan terhadap semua item soalan soal selidik kajian ini. Pengkaji mendapati nilai Alpha sebanyak 0.65 melalui analisis menggunakan SPSS. Nilai indeks kebolehpercayaan ini jelas menunjukkan bahawa instrument ini boleh digunapakai untuk kajian sebenar. Penganalisan data melibatkan proses menganalisis data yang telah diperolehi melalui soal selidik tersebut. Pengkaji menggunakan kaedah analisis markah mengikut Skala Likert lima mata untuk menganalisis hasil dapatan data semasa kajian dijalankan. Data-data yang diperolehi melalui soal selidik akan di analisis secara deskriptif dengan menggunakan kiraan mudah berdasarkan bilangan jawapan responden yang dijawab mengikut Skala Likert yang ditetapkan. Dalam masa yang sama, hasil dapatan kajian akan dianalisis dengan menggunakan SPSS bagi mendapatkan nilai frekuensi dan peratusan hasil daripada soal selidik kajian ini.

## Dapatan Kajian

Berikut merupakan hasil dapatan daripada soal selidik yang telah dianalisis dalam bentuk peratusan dan kekerapan frekuensi berdasar kelima-lima mata skala likert. Hasil daripada dapatan kajian juga telah membuktikan bahawa penggunaan gajet membawa kesan kepada pengajaran dan pembelajaran serta boleh dikatakan memberi kesan juga kepada cara kehidupan murid-murid lebih-lebih lagi pada usia yang muda. Penggunaan gajet dalam sesi pengajaran dan pembelajaran khususnya di kawasan pedalaman di prasekolah boleh diklasifikasikan memberi kesan positif dan juga negatif. Oleh itu, semua pihak perlu peka dan boleh mengambil inisiatif yang sewajarnya dalam memperkasa cara pengajaran dan pembelajaran di kawasan pedalaman di prasekolah.

Borang soal selidik ini mempunyai 4 soalan pada bahagian A dan 10 soalan pada bahagian B yang berkaitan dengan Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Belajar Sambil bermain Menggunakan Gajet di prasekolah Pedalaman di Sarawak. Skala Likert lima mata telah digunakan bagi memberi pilihan kepada pengguna dalam memberi jawapan serta penggunaan Skala Likert 5 mata juga akan memudahkan pengkaji untuk mengukur dan mengira jawapan daripada responden. Selain itu, soal selidik ini juga dibuat menerusi “Google Form” bagi memudahkan pengkaji untuk mendapatkan maklumat dan pandangan daripada responden yang berada di kawasan yang agak jauh seperti guru-guru yang berada di Kawasan atau sekolah lain.

Analisis kajian berdasarkan soal selidik di dalam ‘Google Form’ pada bahagian A menunjukkan beberapa soalan seperti jantina, umur, bangsa dan pangkat. Berikut merupakan dapatan bagi soalan Bahagian A. Berdasarkan tinjauan daripada google form ini hanya 35% sahaja daripada kaum lelaki yang menjawabnya dan 65% daripadanya kaum wanita yang menjawab tinjauan ini. Berdasarkan umur peninjau pula kebanyakan daripada mereka yang menjawab soalan ini daripada golongan guru yang berpengalaman yang berumur daripada 36-49 tahun sebanyak 45% dan kemudian di ikuti oleh mereka yang berumur 50 tahun sebanyak 35% seterusnya mereka yang berumur 22 sehingga 35 tahun sebanyak 20%. Beralih kepada bangsa terdapat tiga kaum yang telah ditetapkan antaranya Melayu, Cina dan Bumiputera Sarawak. Kaum bumiputera Sarawak merupakan kaum yang paling ramai menjawab soalan ini seramai 85% kemudian di ikuti dengan 10% kaum Melayu dan selainnya 5% adalah kaum Cina. Berdasarkan pangkat pula, seramai 75% guru prasekolah yang menjawab soalan ini, kemudian 15% daripada guru biasa dan 10% daripada pihak pentadbir.

Analisis kajian berdasarkan soal selidik di dalam ‘Google Form’ pada bahagian B menunjukkan hasil dapatan bagi persepsi guru terhadap pembelajaran belajar sambil bermain menggunakan gajet di prasekolah pedalaman di Sarawak. Berikut merupakan hasil dapatan daripada soal selidik yang telah dianalisis dalam bentuk peratusan dan kekerapan frekuensi berdasar kelima-lima mata skala likert. Hasil dapatan telah dikategorikan bagi menjawab persoalan kajian.

## *Apakah Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gajet Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran*

### *Item 1: Gajet Seperti Telefon Pintar, Komputer Riba dan “Tablet” Penting Di Sekolah*

Berdasarkan tinjauan ini kebanyakan daripada peninjau sangat tidak bersetuju bahawa gajet ini perlu ada di sekolah. Kerana gajet ini kemungkinan akan melalaikan pelajar-pelajar di



prasekolah apabila semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Tambahan pula, gajet ini sangat tidak bersesuaian kepada golongan kanak-kanak yang masih kecil lagi dan disamping itu jika gajet ini di letak di prasekolah kemungkinan gajet ini akan rosak. Sebahagian besar, 65% yang sangat tidak bersetuju gajet ada disekolah namun masih terdapat lagi golongan yang mahukan gajet ini ada di sekolah iaitu seramai 10% yang menginginkan gajet ini disekolah.

***Item 2: Pembelajaran Menggunakan Gajet Lebih Berkesan Daripada Kaedah "Chalk And Talk".***

Pembelajaran chalk and talk merupakan suatu proses pengajaran dan pembelajaran guru menggunakan papan putih dan hanya mendengar suara guru sahaja. Namun, tidak dinafikan bahawa penggunaan gajet juga turut memainkan peranan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dimana gajet ini dapat memeriahkan lagi suasana pembelajaran tambahan lagi pada abad-21 ini. PAK-21 ini sebenarnya pembelajaran yang banyak berfokuskan kepada murid sahaja dan guru merupakan pembimbing dalam PdPc. Merujuk kepada tinjauan ini seramai 60% yang bersetuju penggunaan gajet lebih berkesan.

***Item 3: Penggunaan Gajet Diperlukan Oleh Murid-Murid Seawal Usia Mereka Di Prasekolah***

Beralih kepada soalan yang ketiga dimana menampakkan bahawa 70% respon yang sangat tidak bersetuju dimana gajet ini diperlukan seawal usia kanak-kanak prasekolah. Hal ini disebabkan, kanak-kanak ini masih lagi ditahap awal dimana pada usia ini mereka masih lagi perlu belajar banyak benda yang diperlukan.

**Jadual 2: Penggunaan Gajet Dalam Pembelajaran dan Pengajaran**

Item	Kekerapan dan Peratusan				
	STS	TS	TP	S	SS
	1	2	3	4	5
Gajet Seperti Telefon Pintar, Komputer Riba dan 'Tablet' Penting di Sekolah.	26 (65%)	4 (10%)	4 (10%)	2 (5%)	4 (10%)
Pembelajaran Menggunakan Gajet Lebih Berkesan Daripada Kaedah 'Chalk and Talk'.	24 (60%)	2 (5%)	6 (15%)	4 (10%)	4 (10%)
Penggunaan Gajet Diperlukan oleh Murid-murid Seawal Usia Mereka di Prasekolah.	28 (70%)	2 (5%)	4 (10%)	4 (10%)	4 (10%)

***Apakah Persepsi Guru Mengenai Kesan Pelaksanaan Pembelajaran Dan Pengajaran Menggunakan Gajet Dalam Kelas Prasekolah?***

***Item 4: Penggunaan Gajet Mampu Merangsang Pembelajaran Murid-Murid Prasekolah.***

Tidak dinafikan bahawa, penggunaan gajet ini memberi kebaikan kepada kanak-kanak dimana dengan kuiz-kuiz online di berikan kepada kanak-kanak ini dapat merangsang otak mereka. Dari aspek cara mereka berfikir serta menyelesaikan masalah perkara ini adalah sangat penting dalam mengembangkan cara pemikiran mereka pada seawal usia mereka lagi. Namun, tidak semestinya dengan penggunaan gajet sahaja terdapat lagi beberapa aktiviti yang dapat merangsang pemikiran kanak-kanak. Meninjau kepada tinjauan ini terdapat 60% yang tidak bersetuju bahawa penggunaan gajet adalah sangat membantu dalam merangsang pemikiran

kanak-kanak seawal usia mereka. Manakala terdapat 15% sahaja yang bersetuju bahawa penggunaan gajet ini dapat merangsang pemikiran kanak-kanak.

***Item 5: Penggunaan Gajet Mengganggu Fokus Pembelajaran Murid-Murid Di Dalam Bilik Darjah.***

Melihat kepada tinjauan ini terdapat 60% yang bersetuju bahawa penggunaan gajet ini dapat mengganggu fokus pembelajaran kanak-kanak. Perkara ini dapat dibuktikan melalui penggunaan gajet ini sebenarnya dapat melalaikan kanak-kanak semasa pembelajaran kerana penggunaan gajet ini lebih menarik berbanding pembelajaran secara dua hala dengan kanak-kanak. Jika dilihat dengan lebih mendalam penggunaan gajet ini adalah lebih menarik kerana penggunaan warna yang dapat menarik perhatian kanak-kanak.

**Jadual 3: Kesan Pelaksanaan Pembelajaran Dan Pengajaran Menggunakan Gajet Dalam Prasekolah**

Item	Kekerapan dan Peratusan				
	STS	TS	TP	S	SS
	1	2	3	4	5
Penggunaan Gajet Mampu Merangsang Pembelajaran Murid-murid Prasekolah	24 (60%)	4 (10%)	4 (10%)	2 (5%)	6 (15%)
Penggunaan Gajet Mengganggu Fokus Pembelajaran Murid-murid di dalam Bilik Darjah	2 (5%)	2 (5%)	2 (5%)	24 (60%)	10 (25%)

***Apakah Persepsi Guru Mengenai Kekangan-Kekangan Yang Dihadapi Oleh Guru Di Kawasan Pedalaman Sarawak Dalam Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Menggunakan Gajet?***

***Item 6: Kesukaran Untuk Mendapatkan Rangkaian Internet Di Kawasan Pedalaman Akan Membantutkan Proses Pengajaran Dan Pembelajaran.***

Rangkaian internet di kawasan pedalaman tidak dinafikan sangatlah daif khususnya di negeri Sarawak begitu juga dengan di negeri Sabah di kawasan pedalaman. Mereka yang dikawasan pedalaman pada masa kini amatlah tidak sesuai menggunakan pembelajaran serta pengajaran menggunakan rangkaian internet kerana capaian internet mereka adalah sangat rendah dan sukar untuk mereka menjalani pembelajaran secara online. Begitu juga dengan penggunaan gajet ini kebanyakan memerlukan capaian internet yang memuaskan. Melihat kepada tinjauan ini sebanyak 80% sangat bersetuju bahawa rangkaian internet yang lemah akan membantutkan proses pdpc.

***Item 7: Penggunaan Gajet Menarik Minat Murid-Murid Untuk Mengikuti Sesi Pengajaran Dan Pembelajaran.***

Penggunaan gajet di sekolah ini sebenarnya memberi pendedahan kepada kanak-kanak untuk mereka belajar benda yang baharu. Kerana pada masa kini pembelajaran abad ke-21 ini banyak menggunakan teknologi dimana banyak memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di sekolah begitu juga kepada guru mereka.

***Item 8: Penggunaan Gajet Akan Mengurangkan Komunikasi Dan Interaksi Di Dalam Bilik Darjah.***

Pada masa kini maklumat hanya dihujung jari tetapi perkara ini sangat baik jika diaplikasikan dengan sangat baik. Namun, terdapat kesan yang kemungkinan pengguna tidak perasan akan

implikasi ini seramai 75% yang bersetuju bahawa dengan adanya gajet ini dapat mengurangkan komunikasi dalam bilik darjah. Jika dilihat penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak ini adalah sangat tidak sesuai namun jika dilihat dari sisi gurunya pula kemungkinan dengan keberadaan gajet ini akan mengurangkan komunikasi dengan anak didiknya.

**Item 9: Penggunaan Gajet Yang Agak Rumit Akan Melambatkan Proses Pengajaran Dan Pembelajaran.**

Tidak dinafikan penggunaan gajet ini dapat merumitkan proses pengajaran dan pembelajaran. Tambahan pula, guru-guru yang sudah lama berkhidmat kemungkinan gajet yang baru didedahkan kepada mereka menjadi suatu yang baharu kepada mereka. Tidak disalahkan pihak ini kerana mereka sudah berkhidmat sebelum wujudnya lagi pembelajaran abad ke-21 ini dan ini merupakan salah satu kerumitan yang mereka hadapi. Kemudian, mereka terpaksa belajar benda yang baharu dan perlu mengambil masa untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran seharian. Oleh yang demikian, melihat kepada tinjauan ini terdapat 78.9% yang bersetuju dengan kenyataan ini.

**Item 10: Bermain gajet semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran akan menghidupkan suasana pembelajaran seronok dan tidak bosan.**

Penggunaan gajet ini tidak dinafikan bahawa dapat mengubah pembelajaran kepada lebih menarik dengan kewujudan aplikasi yang dapat menghiburkan kanak-kanak prasekolah ini. Kanak-kanak akan berasa seronok dengan suasana ini kerana mereka tidak hanya fokus kepada penerangan guru malah mereka boleh melibatkan diri dalam aktiviti proses pdpc. Namun, kekangan yang dihadapi oleh pelajar dan guru di kawasan pedalaman ini menyebabkan mereka sukar untuk mendapat keistimewaan ini apabila di sekolah.

**Jadual 4: Kekangan-Kekangan Yang Dihadapi Oleh Guru di Kawasan Pedalaman Sarawak Dalam Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Menggunakan Gajet**

Item	Kekerapan dan Peratusan				
	STS	TS	TP	S	SS
	1	2	3	4	5
Kesukaran Untuk Mendapatkan Rangkaian Internet di Kawasan Pedalaman akan Membantutkan Proses Pengajaran dan Pembelajaran	0 (0%)	0 (0%)	4 (10%)	4 (10%)	32 (80%)
Penggunaan Gajet Menarik Minat Murid-murid untuk Mengikuti Sesi Pengajaran dan Pembelajaran	0 (0%)	0 (0%)	2 (5%)	6 (15%)	32 (80%)
Penggunaan Gajet akan Mengurangkan Komunikasi dan Interaksi di dalam Bilik Darjah	0 (0%)	0 (0%)	4 (10%)	6 (15%)	30 (75%)
Penggunaan Gajet yang agak Rumit akan Melambatkan Proses Pengajaran dan Pembelajaran	2 (5%)	0 (0%)	0 (0%)	6 (15%)	32 (80%)
Bermain Gajet Semasa Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran akan Menghidupkan Suasana Pembelajaran Seronok dan Tidak Bosan	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (10%)	36 (90%)

## Perbincangan

### ***Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gajet Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Prasekolah Di Pedalaman Sarawak.***

Persoalan kajian yang pertama adalah mengenai apakah persepsi guru terhadap penggunaan gajet dalam proses pengajaran dan pembelajaran di prasekolah di pedalaman Sarawak di Bahagian Kapit. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan, pengkaji mendapati bahawa majoriti responden adalah tidak bersetuju dengan penggunaan gajet sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran di sekolah di pedalaman. Seramai 65 peratus guru yang memberi respon sangat tidak setuju dengan penggunaan gajet di sekolah. Skor min yang dicapai dalam item ini adalah pada tahap yang rendah iaitu pada nilai 1.85. Namun begitu, walaupun responden tidak bersetuju dengan penggunaan gajet di sekolah, bagi pernyataan penggunaan gajet adalah lebih berkesan daripada kaedah “chalk and talk” menunjukkan responden setuju bahawa penggunaan gajet adalah lebih berkesan berbanding penggunaan kaedah “chalk and talk” di dalam pengajaran dan pembelajaran. Seramai 60% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan pembelajaran menggunakan gajet lebih berkesan daripada kaedah “chalk and talk”. Nilai skor min adalah pada tahap rendah dengan nilai 2.05 bagi item ini. Bagi pernyataan penggunaan gajet diperlukan oleh murid-murid seawal usia mereka di prasekolah, responden menunjukkan respon yang negatif. Responden menunjukkan respon sangat tidak setuju sebanyak 70%. Majoriti menunjukkan bahawa murid-murid prasekolah tidak memerlukan gajet semata-mata untuk mempelajari sesuatu perkara di dalam pengajaran dan pembelajaran. Nilai min bagi item ini juga menunjukkan tahap yang rendah.

Secara keseluruhannya, persoalan ini terjawab dengan hasil analisis kajian yang menunjukkan guru tidak bersetuju dengan penggunaan gajet di dalam pengajaran dan pembelajaran di prasekolah di pedalaman Sarawak. Hal ini adalah disebabkan penggunaan gajet bukanlah satu keutamaan bagi murid-murid prasekolah terutamanya di pedalaman Sarawak. Penggunaan bahan-bahan maujud dan juga pembelajaran yang menyeronokkan lebih berkesan digunakan terhadap murid-murid prasekolah. Pendedahan awal terhadap pembelajaran secara maujud, belajar sambil bermain mampu menarik minat murid untuk terus belajar dan meneroka sendiri perkara baharu. Secara keseluruhannya skor min menunjukkan tahap yang rendah bagi persoalan dengan purata nilai min sebanyak 1.90.

### ***Persepsi Guru Mengenai Kesan Pelaksanaan Pembelajaran Dan Pengajaran Menggunakan Gajet Dalam Kelas Prasekolah.***

Persoalan kajian yang kedua adalah mengenai persepsi guru terhadap kesan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran menggunakan gajet di dalam kelas prasekolah. Item yang pertama bagi menjawab persoalan ini ialah mengenai penggunaan gajet mampu merangsang pembelajaran murid-murid prasekolah. Menurut responden kajian ini, kesan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran menggunakan gajet dalam prasekolah tidak mampu merangsang pembelajaran murid-murid prasekolah secara menyeluruh. Hal ini kerana terdapat 60 peratus guru yang sangat tidak setuju terhadap penggunaan gajet mampu merangsang pembelajaran murid-murid prasekolah. Nilai skor min juga menunjukkan tahap yang rendah iaitu pada 2.05. Menerusi Teori Psikososial Erik Erison, beliau menekankan pada tahap ketiga iaitu inisiatif lawan kesalahan di mana pada tahap tersebut kanak-kanak berusia antara tiga hingga enam tahun. Kanak-kanak mula membentuk satu cara berdikari dan ingin meneroka serta mencuba sesuatu yang baru dan mencabar. Inisiatif merupakan trait yang akan membantu individu itu sepanjang hayatnya. Melalui galakan, kanak-kanak akan menyedari potensi mereka sebaliknya

jika tidak diberi inisiatif dan terdapat halangan akan mengakibatkan kanak-kanak sering rasa bersalah (Azizi Yahaya & Zainuddin Abu Bakar, 2010). Jelas menunjukkan pada usia ini kanak-kanak lebih cenderung untuk meneroka sesuatu yang baharu. Gajet yang merupakan sesuatu yang fizikalnya tampak menarik akan menarik perhatian murid-murid prasekolah untuk menggunakan gajet tersebut sebagai satu medium yang menyeronokkan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dijalankan.

Keputusan analisis ini juga turut disokong oleh item kelima iaitu mengenai respon guru terhadap penggunaan gajet mengganggu fokus pembelajaran murid-murid di dalam bilik darjah. Analisis kajian menunjukkan sebanyak 60 peratus guru setuju dengan pernyataan penggunaan gajet dapat mengganggu fokus pembelajaran murid-murid di dalam bilik darjah. Skor min menunjukkan tahap yang tinggi bagi item ini iaitu 3.95. Secara keseluruhannya, guru prasekolah di pedalaman Sarawak merasakan bahawa penggunaan gajet di dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah tidak menunjukkan kesan yang positif kepada murid-murid. Majoriti daripada responden adalah tidak bersetuju dengan penggunaan gajet di dalam pengajaran dan pembelajaran mampu memberi kesan yang positif kepada murid-murid. Secara puratanya persoalan ini mempunyai nilai min pada tahap sederhana iaitu pada skor 3.00.

### ***Persepsi Guru Mengenai Kekangan-Kekangan Yang Dihadapi Oleh Guru Di Kawasan Pedalaman Sarawak Dalam Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Menggunakan Gajet.***

Persoalan kajian yang ketiga merujuk kepada kekangan-kekangan yang dihadapi oleh guru di pedalaman Sarawak yang menggunakan gajet di dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Antara salah satu kekangan yang dinilai oleh responden ialah kesukaran untuk mendapatkan rangkaian internet di kawasan pedalaman. Kesukaran untuk mendapatkan rangkaian internet bagi kemudahan pembelajaran akan mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran dan membantutkan proses pengajaran dan pembelajaran. Item ini dipersetujui oleh responden dengan sebanyak 80 peratus guru sangat setuju dengan kekangan yang dihadapi tersebut. Dalam masa yang sama, analisis bagi penggunaan gajet akan mengurangkan komunikasi dan interaksi di dalam bilik darjah menunjukkan responden bersetuju dengan pernyataan tersebut dengan peratusan sebanyak 75 peratus. Di samping itu, penggunaan gajet yang agak rumit akan melambatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Responden memberi respon sangat setuju dengan peratusan sebanyak 80 peratus. Namun begitu, terdapat perbezaan pendapat bagi item 10 bahawa bermain gajet semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran akan menghidupkan suasana pembelajaran seronok dan tidak bosan. Sebanyak 90 peratus responden sangat setuju dengan pernyataan berikut kerana penggunaan gajet untuk bermain dan belajar memberi kesan yang berbeza. Fokus murid untuk bermain menggunakan gajet adalah lebih tinggi.

Oleh itu, secara keseluruhannya, guru-guru di pedalaman sangat setuju dengan semua kekangan di dalam kajian ini. Kekangan-kekangan yang dihadapi oleh guru-guru bagi melaksanakan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah akan mempengaruhi proses pengajaran dan pembelajaran yang berkualiti. Purata bagi skor min bagi persoalan ini menunjukkan pada tahap tinggi iaitu nilai min 4.73. Hasil dapatan kajian telah merungkai persoalan mengenai pembelajaran menggunakan gajet di kawasan pedalaman di prasekolah di Sarawak. Hasil dapatan kajian juga membantu pengkaji untuk melihat keberkesanan penggunaan gajet dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di samping mendapatkan beberapa cara bagi memperbaharui cara pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan di prasekolah



di kawasan pedalaman Sarawak. Hasil daripada dapatan kajian boleh dirangkumkan bahawa penggunaan gajet oleh murid-murid prasekolah di kawasan pedalaman Sarawak memberi kesan positif dan negatif. Keadaan ini bergantung kepada cara kawalan yang diberikan oleh ibu bapa dan guru kepada anak dan murid mereka. Jika dilihat dari sudut positif penggunaan gajet bagi murid-murid prasekolah semestinya menyeronokkan kerana penggunaan gajet ini mempunyai visual dan audio serta warna-warna yang menarik.

Hal ini demikian, menerusi hasil dapatan kajian didapati bahawa terdapat juga kesan negatif penggunaan gajet bagi murid-murid prasekolah di kawasan pedalaman Sarawak. Kecanggihan teknologi pada hari ini jika digunakan secara tidak terkawal juga mampu memberi impak negatif khususnya kepada kanak-kanak seawal usia yang muda. Kesan yang boleh dilihat jika penggunaan gajet digunakan di prasekolah ialah kurangnya komunikasi dan interaksi antara guru dengan murid-murid dan murid dengan murid yang lain. Keadaan berlaku ekoran daripada ketagihan murid-murid pada gajet tersebut. Walaupun penggunaan gajet dikatakan menyeronokkan digunakan semasa pembelajaran namun ini akan membantutkan komunikasi yang sepatutnya dipraktikkan dan dibimbing pada usia muda. Apa yang lebih merumitkan ialah apabila murid-murid lebih memberi fokus kepada gajet mereka sehingga tidak menghiraukan apa yang sedang berlaku di bilik darjah dan juga apa yang sedang diajar oleh guru semasa sesi pengajaran dan pembelajaran. Keadaan ini akan memberi kesan terhadap pembelajaran murid-murid seperti murid-murid mula tidak faham apa yang diajar oleh guru dan terlampau leka dengan gajet sehingga mengabaikan tugas yang diberikan. Selain itu, kesan negatif penggunaan gajet ini juga dapat dilihat apabila murid-murid memasuki laman web yang tidak berfaedah. Pada usia ini, kanak-kanak terdedah dengan sesuatu yang baharu dalam hidup mereka dan mereka mengambil langkah untuk menerokai perkara baharu tersebut. Sikap ingin tahu juga akan mendorong mereka untuk mencuba sesuatu yang belum pernah dilihat sebelum ini. Sebagai contoh, penggunaan gajet yang tidak terkawal akan menyebabkan mereka lalai sehingga mereka tujuan sebenar gajet tersebut untuk pembelajaran disalahgunakan oleh murid-murid ini seperti bermain “games”, aplikasi yang tidak berfaedah dan yang lebih merisaukan ialah melawati laman web pornografi.

Konklusinya, belajar sambil menggunakan gajet merupakan cara pembelajaran yang mampu menarik minat murid-murid di prasekolah namun penggunaannya perlu dikawal oleh guru-guru supaya tidak melarat sehingga melalaikan. Walau bagaimanapun, penggunaan gajet di prasekolah di kawasan pedalaman Sarawak boleh dikatakan tidak begitu berkesan kerana masalah kurangnya kelajuan rangkaian internet dan juga mungkin segelintir ibu bapa tidak mampu untuk membeli gajet kepada anak-anak mereka dan kegunaan hanya tertakluk kepada ibu bapa sahaja. Keadaan ini akan menyukarkan dan melambatkan sesi pengajaran dan pembelajaran kerana guru dan murid terpaksa mendapatkan rangkaian internet yang agak laju. Oleh itu, bagi menghidupkan suasana pembelajaran yang menarik, guru boleh menggunakan cara lain tanpa perlu menggunakan gajet. Guru boleh menyediakan bahan pengajaran iaitu bahan maujud untuk mengajar murid-murid. Misalnya menurut Marziah S. et. al (2018), jika guru mengajar mengenal huruf atau abjad, guru boleh membawa contoh-contoh yang berasaskan bahan maujud seperti buku untuk huruf “Buku”, pen untuk huruf “P” dan kotak untuk huruf “K”. Pembelajaran dengan menggunakan bahan maujud juga mampu meransang minat murid, mewujudkan komunikasi antara guru dengan murid dan mampu memastikan murid sentiasa aktif dalam memberi respon mereka semasa sesi pengajaran dan pembelajaran.

## Kesimpulan

Kajian ini telah menemukan kesan positif dan negatif bermain menggunakan gajet bagi murid-murid prasekolah di kawasan pedalaman Sarawak. Cara lain juga dianjurkan dalam memastikan sesi pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan tanpa menggunakan gajet. Sumbangan kajian juga turut dibincangkan iaitu sumbangan kepada praktikal dan sumbangan kepada teori dan ilmu. Oleh itu, kajian yang dijalankan adalah untuk meninjau sesi pengajaran dan pembelajaran dengan bermain menggunakan gajet oleh murid-murid prasekolah di kawasan pedalaman Sarawak.

## Rujukan

- Alifa Aliya Ngadiman & Zakiah Mohamad Ashari. (2018). Sikap Terhadap Gajet Teknologi Dan Kesannya Kepada Sosio-Emosi Pelajar: Kajian Meta-Analisis. *Sains Humanika*, 10(3-2).
- Akmal, M. A., Mohd, A. & Atan, N. A. (2014). Kemahiran Proses Sains Asas Prasekolah. *Konvensyen Antarabangsa Jiwa Pendidik 2014* (11–13).
- Ali, A., & Mahamod, Z. (2017). Analisis keperluan terhadap pengguna sasaran modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 3(1), 1-8.
- Ashari, Z. M., Kosnin, A. M. & Jiar, Y. K. (2016). Pembinaan Modul Belajar Melalui Bermain Dalam Pembelajaran Awal Matematik Kanak-Kanak Prasekolah. *Conference Paper (APRIL 2015)*: 1–8.
- Drigas, A., Kokkalia, G. & Economou, A. (2016). Mobile Learning For Preschool Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 10(4): 57.
- Hee Jee Mei & Norahidah Mamat @ Abdul Rashid (2001). Penilaian Penggunaan Perisian Kursus di Sekolah Bestari : Satu kajian di Negeri Terengganu. *Pembentangan Kertas Kerja Konvensyen Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia kali ke 14*. Hotel Goldcourse, Kelang. 11-14 September 2002.
- Irwan Fariza, Mohd Mahzan Awang & Abdul Razaq Ahmad. (2019). The Relationship between Students' Involvement in 21st Century Classroom Learning Activities and Higher Order Thinking Skills (Hubungan antara Keterlibatan Pelajar dalam Aktiviti Pembelajaran Abad ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi). *Jurnal Pendidikan Malaysia (Malaysian Journal of Education)*, 44(1), 59-64. DOI: <http://dx.doi.org/10.17576/JPEN-2019-44.01-07>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Kurikulum Standard Praekolah Kebangsaan, Pendidikan Prasekolah: Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Semakan 2017*. Bahagian Pembangunan Kurikulum. Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Buku Panduan Guru : Pelaksanaan Kurikulum Standard Praekolah Kebangsaan Semakan 2017*. Bahagian Pembangunan Kurikulum. Putrajaya.
- Laili Farhana Md Ibrahim, Maizatul Hayati & Et.al. (2015). Menerokai Kemahiran Abad Ke-21 Kanak-Kanak dalam Proses Reka Bentuk Permainan Penceritaan Digital. *Journal of Science, Mathematics and Technology*, 2(1), 82-96.
- Marziah, S. & Fazree, S. D. B. M. (2018). Kesan Penggunaan Gajet Kepada Perkembangan Kognitif Dan Sosial Kanak- Kanak Prasekolah. *Journal of Science, Mathematics and Technology (May)*: 1–8.
- Miswan, M., Adenan, H. & Saad, N. (2009). Pembangunan Aplikasi Ipad Untuk Pendidikan Kanak-Kanak. *Journal of Science, Mathematics and Technology*, 2(1)

- Mohd Jasmy Abd Rahman & Norazani Md Zain. (2017). IT Dalam Pendidikan Abad ke – 21. Bangi. Fakulti Pendidikan UKM.
- Nurdiyana, T. & Kamariah, A. B. (2018). Permainan interaktif dalam pembelajaran pranombor dan pendidikan matematik prasekolah. *Seminar Antarabangsa Isu-isu Pendidikan* (136–141).
- Ramlah Bt Jantan (2013). *Faedah bermain dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah (4–6 tahun)*. Trend dan isu: Pengajaran dan pembelajaran (hlm. 59-69). Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Ralph, R. & Petrina, S. (2018). Social Learning with Mobile Devices in Preschool Classrooms. *European Journal of STEM Education* 3(3): 1–15.
- Shima D. & Siti Marziah Z. (2018). Kesan Penggunaan Gajet Kepada Perkembangan Kognitif dan Sosial Kanak-Kanak Prasekolah. *Jurnal Wacana Sarjana*, 2(4), 1-6.
- Vinathan, T. A. (2017). Hubungan Motivasi Guru Dengan Penggunaan Ict Dalam Pengajaran Di Sjk (T) Daerah Kuala Muda Yan. *Proceedings of the ICECRS* 1(1): 1043–1054.
- Zakiah Ashari & Kamis Baharuddin. (2016). Pedagogi Berasaskan Bermain Di Prasekolah: Satu Kajian Meta Analisis. *Pendidikan Awal Kanak-kanak* (November).