



ANALISIS LITERATUR SISTEMATIK: PENDEKATAN BERDOA SEBAGAI DIDIK HIBUR DALAM PENGAJARAN GURU-GURU SEKOLAH KELAS ALIRAN AGAMA

Awang Hat Mohd Noor

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Sultan Zainal Abidin, Kampus Gong Badak, 21300 Kuala Nerus, Terengganu Darul Iman, Malaysia.

Abstrak

Pendekatan berdo'a sebagai Didik Hibur (DH) merupakan satu kaedah pembelajaran aktif di mana murid dapat mengamalkan doa dalam konteks yang menyeronokkan sambil belajar. Pendekatan ini mampu menarik minat murid dan memotivasikan mereka terhadap pembelajaran, terutamanya dalam konteks Kelas Aliran Agama (KAA). Sehubungan itu, kajian ini bertujuan menganalisis penyelidikan berkaitan pelaksanaan pendekatan DH melalui amalan berdo'a dalam pengajaran guru-guru KAA di sekolah-sekolah dari tahun 2019 hingga 2023. Preferred Reporting Items For Systematic Reviews and Meta Analysis (PRISMA) telah digunakan sebagai kaedah tinjauan dalam kajian ini. Melalui pengkalan data Scopus dan Google Scholar, sebanyak 170 buah artikel telah dikenalpasti sebagai kajian yang berkaitan dengan pendekatan DH. Artikel yang memenuhi kriteria dan kelayakan pada akhir proses pemilihan adalah sebanyak 13 buah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan didik hibur berupaya menarik minat dan memotivasikan murid dalam pembelajaran, seterusnya dapat meningkatkan pencapaian mereka secara tidak langsung. Hasil dapatan kajian ini diharapkan dapat menggalakkan penggunaan pendekatan berdo'a sebagai DH dalam pengajaran dan pembelajaran KAA, agar dapat memberi manfaat serta meningkatkan pemahaman dan pencapaian murid.

Kata kunci: Berdo'a, didik hibur, guru, murid, pelaksanaan, Kelas Aliran Agama

Perkembangan Artikel

Diterima: 31 Ogos 2024

Diterbit: 31 Oktober 2024

*Corresponding Author: Awang Hat Mohd Noor, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Sultan Zainal Abidin, Kampus Gong Badak, 21300 Kuala Nerus, Terengganu Darul Iman, Malaysia.

Email: awanghat@yahoo.com

PENGENALAN

Pendekatan berdo'a sebagai didik hibur (DH) merupakan satu konsep pedagogi yang semakin mendapat perhatian dalam kalangan pendidik di Kelas Aliran Agama (KAA) di Malaysia. Pendekatan ini seiring dengan usaha Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam memperkukuhkan pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) sejak tahun 2017, dengan memperkenalkan kaedah pengajaran yang lebih menarik dan berkesan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Pelaksanaan DH melalui amalan berdo'a diharap dapat meningkatkan penguasaan dan pencapaian murid dengan cara yang lebih holistik dan bersepadu.

Selaras dengan Falsafah Pendidikan Negara (FPN) yang menekankan pembentukan insan yang seimbang dari segi intelek, rohani, emosi, dan jasmani, pendekatan berdo'a sebagai didik hibur menawarkan satu kaedah pengajaran yang berpusatkan murid. Penglibatan aktif murid dalam suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna melalui elemen berdo'a dijangka dapat menyokong perkembangan mereka secara menyeluruh. Pendekatan ini bukan sahaja menekankan aspek hiburan dalam pembelajaran tetapi juga memperkaya proses pembelajaran dengan elemen spiritual yang mendalam.

Menurut Norlela dan Shamsuddin (2020), pendekatan berdo'a sebagai didik hibur melibatkan kaedah pengajaran yang menggabungkan unsur-unsur ibadah dan pendidikan secara santai dan menyeronokkan. Kajian oleh Maziz et al. (2021) pula menekankan bahawa peranan guru dalam menentukan pendekatan yang sesuai serta penggunaan bahan pengajaran yang mampu meningkatkan keterujaan dan kecergasan murid di dalam bilik darjah adalah sangat penting. Guru yang mempunyai pengetahuan mendalam dalam pelaksanaan pendekatan berdo'a sebagai didik hibur dapat mengaplikasikan pendekatan ini dengan lebih efektif, seterusnya memberi impak positif terhadap penguasaan dan pencapaian murid.

Oleh itu, guru-guru KAA perlu dilengkapi dengan pengetahuan dan kemahiran dalam pendekatan ini bagi memantapkan mutu pengajaran mereka. Mereka harus terus mempelajari dan menguasai kaedah-kaedah baru yang sesuai dengan konteks pendidikan agama bagi memastikan pendekatan berdo'a sebagai didik hibur dapat dilaksanakan dengan sebaik mungkin, sekali gus mencapai objektif pengajaran yang telah ditetapkan.

PENYATAAN MASALAH

Terdapat banyak kajian yang telah dijalankan terhadap pelaksanaan pendekatan berdo'a sebagai didik hibur (DH) dalam pendidikan. Pengkaji menjalankan analisis literatur sistematik terhadap pendekatan ini kerana masih terdapat guru-guru di Kelas Aliran Agama (KAA) yang tidak melaksanakan pendekatan ini secara efektif semasa pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran di sekolah-sekolah KAA dilaporkan masih banyak berpusatkan guru, di mana teknik tradisional seperti '*chalk and talk*' masih dominan. Teknik pengajaran ini menyebabkan murid berasa bosan dan kurang

berminat dengan sesi pembelajaran (Norlela & Shamsuddin, 2020). Masalah ini menunjukkan bahawa kaedah pengajaran yang diamalkan oleh guru perlu diubah kepada pendekatan yang lebih inovatif dan kreatif.

Kajian lepas didapati tidak berfokus secara khusus terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru yang menyebabkan pendekatan berdoa sebagai didik hibur ini kurang berkesan. Menurut Sivasanggari (2023), terdapat guru yang berasa kurang yakin untuk menggunakan kaedah berdoa sebagai didik hibur, sehingga mereka takut untuk mencuba dan sukar menyesuaikan diri dengan perubahan dalam kaedah pengajaran. Perasaan kurang yakin ini menyebabkan guru merasa terbeban dengan perubahan yang memerlukan mereka menggunakan kaedah pengajaran baharu dalam pengajaran. Mereka juga berasa takut untuk mencuba kaedah pengajaran yang baru (Salimiah & Zamri, 2021).

Persoalan kajian dibentuk berdasarkan kerangka PICO. PICO ialah alat yang membantu penyelidik untuk membangunkan soalan yang sesuai dengan kajian ini. Kerangka PICO terdiri daripada tiga elemen utama iaitu populasi atau masalah (P), minat (I), dan konteks (Co) (Shaffril et al., 2020). Berdasarkan konsep ini, pengkaji telah memasukkan tiga aspek utama dalam persoalan kajian iaitu guru (populasi), pendekatan berdoa sebagai didik hibur (minat), dan sekolah KAA di Terengganu (konteks) bagi membentuk persoalan kajian iaitu: cabaran pelaksanaan pendekatan berdoa sebagai didik hibur dalam kalangan guru. Melalui persoalan kajian yang telah dikemukakan ini, pengkaji telah berjaya mengenal pasti skop kajian yang akan digunakan sebagai kriteria penerimaan utama artikel secara sistematik dalam proses seterusnya.

METODOLOGI

The review Protocol- PRISMA

Kajian sorotan literatur bersistematik ini dijalankan untuk menganalisis penyelidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pendekatan didik hibur. Kebaikan menggunakan kaedah ini membolehkan pengkaji melihat secara teliti berkaitan permasalahan kajian dan pelbagai sumber dapat dikumpul untuk memperoleh satu kajian (Kusnan et al., 2020). Hasil dari sorotan literatur sistematik akan lebih teratur berbanding pendekatan literatur secara umum. Kajian ini dianalisis berpandukan pernyataan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis) membolehkan pengkaji menilai kesesuaian pendekatan dan kebolehpercayaan dalam penemuan semasa melengkapkan pelaporan (Page et al., 2021). Kelebihan PRISMA adalah ia menunjukkan elemen ketelusan, konsistensi dan standard yang tinggi dalam penyediaan laporan kajian kualitatif melalui proses-proses tertentu (Flemming et al., 2019).

Strategi Pencarian Secara Sistematik

Kaedah pengumpulan data dalam kajian ini adalah dengan melakukan carian khusus yang memfokuskan kepada dua pangkalan data terpilih iaitu laman web Scopus dan Google Scholar. Scopus ialah pangkalan data sastera akademik yang terkemuka dan komprehensif, menyediakan akses kepada berjuta-juta artikel penyelidikan, jurnal, buku, dan prosiding persidangan dari pelbagai bidang disiplin, termasuk sains, teknologi, perubatan, dan kemanusiaan. Sebagai salah satu pangkalan data bibliografi terbesar di dunia, Scopus menawarkan alat penilaian yang berkesan untuk mengukur kualiti dan impak penyelidikan melalui metrik seperti Indeks H, jumlah sitasi, dan skor impak jurnal. Dengan fungsi pencarian yang canggih dan kemudahan penapisan maklumat, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menganalisis maklumat yang relevan untuk kajian mereka. Scopus juga membantu akademik dan penyelidik dalam mengenal pasti tren penyelidikan terkini dan peluang kolaborasi dalam komuniti penyelidikan global, menjadikannya sumber rujukan yang penting bagi mereka yang terlibat dalam penyelidikan dan pengajaran. Scopus boleh diakses melalui laman web <https://www.scopus.com/>. Google Scholar merupakan salah satu pangkalan data koleksi literatur yang diterbitkan dan boleh diakses melalui laman web <https://scholar.google.com/>. Carian telah dibuat dalam tempoh 5 tahun terkini iaitu 2019-2023. Terdapat empat proses PRISMA ialah pengenalpastian (identification), saringan (screening), kelayakan (eligibility) dan terpilih (inclusion).

Pengenalpastian (Identification)

Pada fasa pertama proses pencarian artikel dari kajian terdahulu melalui pangkalan data Scopus dan Google Scholar. Akses kepada pangkalan data Scopus dan Google Scholar dapat dilakukan melalui kemudahan perkhidmatan capaian luar kampus yang disediakan oleh Perpustakaan Al-Wathiqu Billah, Universiti Sultan Zainal Abidin melalui laman sesawang <https://perpustakaan.unisza.edu.my>. Pangkalan data ini dipilih kerana menyediakan artikel-artikel yang reputasi berimpak tinggi yang telah dipetik oleh Scopus. Sementara itu, pangkalan data Google Scholar dipilih kerana membantu melengkapkan pencarian dan maklumat yang berkaitan dengan artikel yang dipilih.

Penetapan kata kunci yang tepat dalam fasa ini memainkan peranan penting dalam mencari artikel-artikel yang memenuhi objektif kajian. Kata kunci “fun learning” dan “joyful learning” bersama dengan field codes dan operator yang relevan. Fasa pengenalan artikel melalui pangkalan data Scopus dan Google Scholar ini telah menghasilkan jumlah keseluruhan 170 artikel. Penggunaan kata kunci yang digunakan melalui pangkalan data Scopus dan Google Scholar adalah seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Kata kunci carian yang digunakan mengikut pangkalan data

Pangkalan data	Kata Kunci
Scopus	TITLE ABS-KEY ((“fun learning” OR “fun class”) AND (“joyfull” OR “joyful learning”))
Google Scholar	TSS=((“fun learning” OR “fun class”) AND (“joyful” OR “joyful learning”))

Pemeriksaan (Screening)

Artikel dan jurnal yang telah dipilih adalah mengikut kriteria yang ditetapkan oleh pengkaji sahaja. Artikel tersebut yang menyentuh berkaitan pelaksanaan guru terhadap didik hiburan. Artikel yang dipilih juga adalah berbentuk kajian empirikal. Manakala jika terdapat artikel atau jurnal yang berulang dalam kedua-dua pangkalan data maka artikel dan jurnal tersebut akan sisihkan. Analisis dibuat melalui pembacaan tajuk dan abstrak. Setelah melakukan saringan 64 artikel dipilih. Kriteria kajian yang diterima adalah berdasarkan Jadual 2.

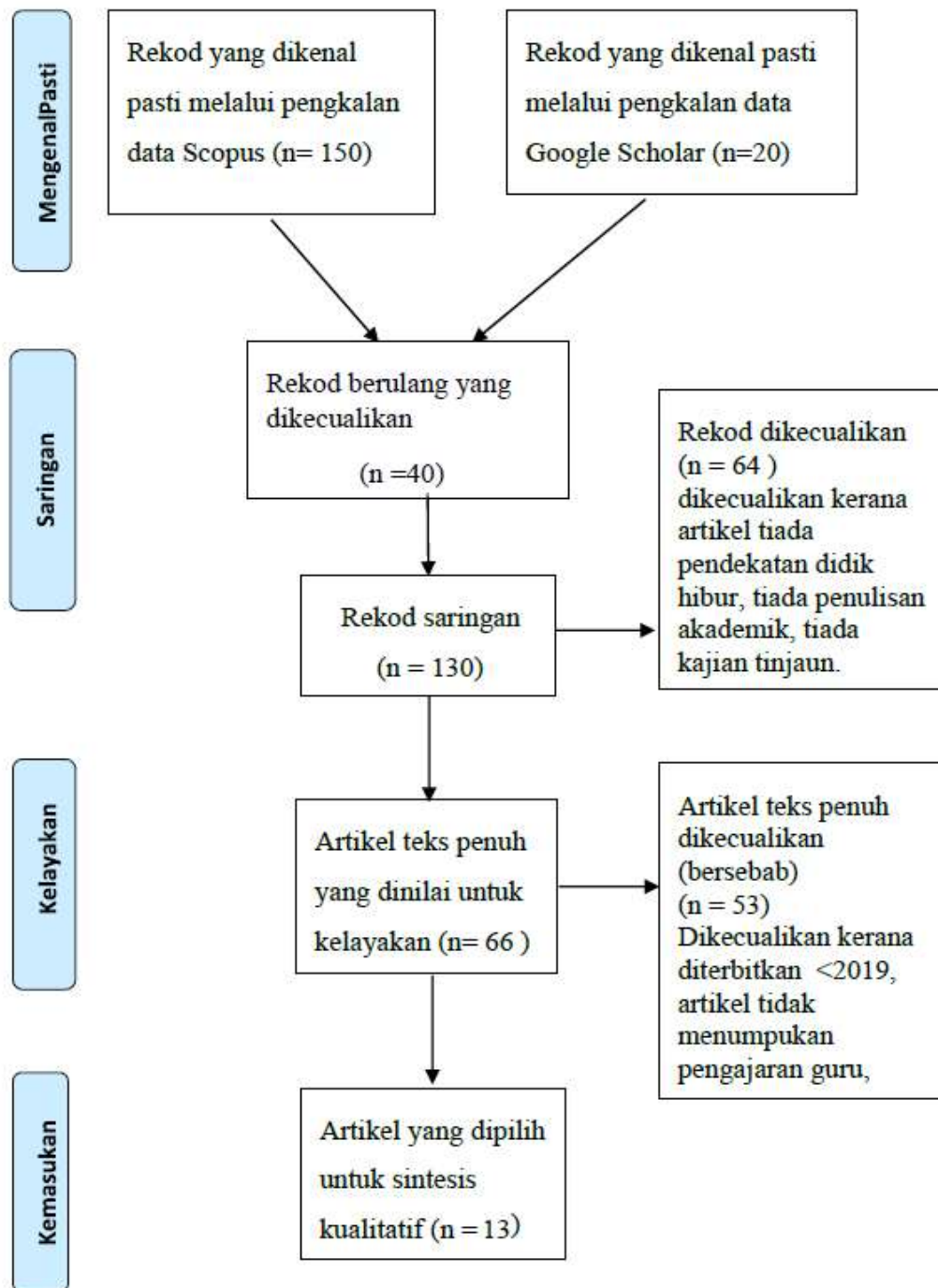
Jadual 2: Kriteria kajian yang diterima

Kriteria	Diterima
Tahun terbitan	2019 hingga 2023
Jenis terbitan	Jurnal artikel
Jenis artikel	Akses terbuka
Bahasa	Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris
Bidang	Pendidikan
Jenis kajian	Kajian empirikal
Skop kajian	Pendekatan didik hiburan dalam pengajaran guru-guru sekolah

Kelayakan (Eligibility)

Kelayakan adalah proses ketiga dan pengarang secara manual mengawasi artikel-artikel yang diperoleh untuk memastikan semua artikel yang tinggal selepas proses penapisan dilaras dengan kriteria-kriteria yang ditetapkan. Terdapat 66 artikel telah disenaraikan pada peringkat ini. Pada peringkat ini, segala maklumat penting seperti tajuk, abstrak dan kandungan utama dalam artikel telah diteliti untuk memastikan artikel-artikel tersebut memenuhi kriteria kemasukan dan sesuai untuk digunakan dalam kajian ini bagi mencapai objektif kajian. Sebanyak 53 artikel telah dikecualikan kerana tidak menepati kriteria yang ditetapkan. Menggunakan analisi kandungan secara kualitatif, tematema telah dikenal pasti dalam 13 artikel yang berkaitan dengan pendekatan elemen didik hiburan serta pelaksanaan guru di sekolah. Jumlah akhir artikel untuk peringkat penilaian kualiti adalah 13

(Rajah 1).



Jadual 3: Artikel yang dipilih untuk sintesis kualitatif

Bil	Nama Pengkaji & tahun	Tujuan kajian	Penyataan masalah	Teori/ Model	Dapatan kajian	Cadangan kajian	Metodologi kajian
1.	Sitorus, P., Simanullang, E. N., Manalu, A., Laia, I. S. A., Tumanggor, R. M., & Nainggolan, J. (2022).	Keberkesanan strategi pengajaran guru meningkatkan pencapaian murid.	Kualiti pengajaran yang tidak bersesuaian memberi impak kepada murid.	Kajian berdasarkan teori Kinestetik dan teori-teori pembelajaran.	Pengajaran guru berdasarkan visual, auditori dan kinestetik. Pengajaran kinestetik mencapai skor yang tinggi. Kaedah pengajaran berbeza memberi kesan positif terhadap pencapaian murid.	Cadangan kajian, sebab-sebab ketidakberkesanan pengajaran guru	Kajian experimental melalui ujian pra dan ujian pos.
2.	Li, J., & Xue, E. (2022).	Matlamat kajian untuk mengkaji penglibatan murid dalam kelas melalui konteks yang berbeza.	Mengenal pasti faktor-faktor yang mempengaruhi penglibatan murid.	Teori Humanis	Faktor yang mempengaruhi penglibatan pelajar dibahagikan kepada dua kategori iaitu faktor yang menggalakkan dan faktor penghalang. Antara faktor laian ialah emosi murid, tingkah laku, pembelajaran pesotif, Tingkat laku guru yang positif serta hubungan guru dan murid.	Membincangkan faktor yang menghalang penglibatan murid.	Kajian ini adalah kajian kuasi eksperimen isaitu menjalankan ujian para dan ujian pos terhadap beberapa kumpulan murid.
3.	Nabila M, N., Xuan, L. Z., Lokman, H. F., & Che Mat, N. H. (2023)	Penggunaan pendekatan pembelajaran menyeronokkan adalah komponen utama dalam bidang pedagogi khususnya dalam konteks pengajaran guru.	Menangani kesukaran dan kekeliruan murid memahami pengajaran.	Teori Fullan (2001) Teori Jean Piaget (1976)	Dapatan kajian mendapati bahawa kepentingan permainan bahasa (fun learning) antara aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan jika dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Kebaikan pembelajaran menyeronokkan telah menghasilkan penambahbaikan kepada dua iaitu tingkah laku murid dan penglibatan mereka.	Cadangan kajian, terhadap guru yang menggunakan kaedah tradisional.	Kajian kuasi eksperimen melalui ujian pra dan ujian pos terhadap kumpulan murid.
4.	Ergül, E., & Dogan, M. (2022).	Menentukan bagaimana pengajaran Matematik berasaskan permainan mempengaruhi kejayaan murid.	Menangani kesukaran dan kekeliruan murid memahami pengajaran guru.	Kajian berdasarkan teori pembelajaran.	Kebanyakan murid bersetuju mengatakan mudah faham melalui pembelajaran sambil bermain dalam Matematik.	Penyelidik boleh menjalankan kajian terhadap cabaran pembelajaran konvensional.	Kajian ini adalah kajian kuasi eksperimen iaitu ujian pra dan ujian pos.

Bil	Nama Pengkaji & tahun	Tujuan kajian	Penyataan masalah	Teori/ Model	Dapatan kajian	Cadangan kajian	Metodologi kajian
5.	Wibowo Kurniawan, A., Teguh Hari Wiguno, L., & Maimunah, I. A. (2022).	Matlamat kajian untuk menilai penggunaan media pembelajaran dalam kalangan murid Pendidikan jasmani.	Kajian melihat persepsi murid yang tidak melibatkan diri dalam pengajaran dan pembelajaran disebabkan pengajaran yang kurang menarik dan bosan.	Teori Pembelajaran Kinestetik	Penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani membantu kelancaran pengajaran guru. Media pembelajaran meningkatkan tumpuan murid semasa pengajaran dan pembelajaran serta menjana motivasi untuk belajar.	Kajian terhadap aspek kognitif perlu dijalankan melalui penggunaan media pembelajaran Pendidikan Jasmani.	Kajian berbentuk kuantitatif melalui analisis data.
	Sibel Er Nas, .. & Yaman, H. (2023).	Matlamat kajian adalah untuk menilai proses pelaksanaan permainan dalam pendidikan daripada perspektif guru Sains, murid dan ibubapa.	Pelaksanaan permainan dalam pendidikan memberi kesan dan cabaran kepada murid.	Teori Kognitif (Piaget, 1962)	Dapatan kajian menunjukkan murid, guru dan ibu bapa bersetuju mengatakan belajar sambil bermain mewujudkan rasa seronok terhadap pelajaran. Permainan dalam pendidikan meningkatkan pemahaman murid.	Cadangan akan datang untuk menilai keberkesanan permainan dalam pendidikan. Kajian perlu dijalankan secara berkumpulan di dalam bilik darjah.	Kajian ini berbentuk kualitatif dengan memperoleh data melalui temu bual dan analisis dokumen.
7.	Yaman, H., Bekar, Ş. N., Yildiz, H., Koyun, S., & Er Nas, S. (2023).	Kajian ini mengkaji penggunaan <i>games</i> dalam pengajaran membantu meningkatkan tahap perkembangan kognitif murid.	Kajian ini melihat persepsi negatif terhadap penggunaan <i>games</i> dalam pendidikan.	Teori Piaget, 1962 Teori Kognitif	Dapatan kajian menunjukkan penggunaan <i>games</i> , meningkatkan pemikiran kognitif murid. Murid dapat menilai, berfikir dan mengaitkan sesuatu dalam pembelajaran.	Cadangan kajian akan datang perlu menerapkan komponen pengajaran dalam penggunaan <i>games</i> pendidikan	Kajian ini berbentuk kualitatif dengan memperoleh data melalui temu bual dan analisis dokumen.
8.	Suhaeb, F. W., Ahmadin., Sari, D. N., & Kaseng, E. S. (2022).	Matlamat kajian adalah untuk menghuraikan dan menganalisis halangan guru sekolah rendah dalam melaksanakan pembelajaran menyeronokkan.	Mendapati penggunaan kaedah pembelajaran tradisonal masih dilaksanakan, wujudnya masalah interaksi antara guru dan murid, guru didapati tidak mempunyai latar belakang pendidikan guru.	Kajian berdasarkan teori pembelajaran	Dapatan kajian menunjukkan guru sukar untuk mengenal pasti kebolehan murid dari segi intelek dan sosio emosi. Jika guru telah dapat mengenal pasti ciri-ciri tersebut, maka memudahkan pengajaran guru.	Cadangan kajian, adalah terhadap keupayaan guru sekolah rendah mengurus kelas dalam memastikan pembelajaran menyeronokkan.	Kajian ini berbentuk kajian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpul melalui pemerhatian, temu bual dan dokumentasi.

Bil	Nama Pengkaji & tahun	Tujuan kajian	Penyataan masalah	Teori/ Model	Dapatan kajian	Cadangan kajian	Metodologi kajian
9.	Taufik, Perisya Hilmun, Erika Nuris Sabella, & Sabrina Sanda M. (2019).	Kajian untuk memahami penggunaan permainan dalam pendidikan dan memberi implikasi terhadap guru.	Terdapat guruguru yang tidak mengaplikasikan penggunaan digital permainan di sekolah.	Teori pembelajaran dan pengajaran yang berkaitan penggunaan Digital Games Based Learning (DGBL).	Dapatan kajian mendapati kebanyakan guru Bahasa Inggeris menggunakan pembelajaran digital dan mengatakan terdapat banyak kebanyakannya. Namun, antara cabaran seperti masalah sambungan akses internet menyebabkan kesukaran dalam pengajaran.	Cadangan kajian, perancangan pengajaran melalui penggunaan Digital Based Learning (DBL).	Kajian berbentuk kualitatif dan dapatan data melalui temu bual dalam kalangan guru-guru.
10.	Gumartifa, A., Syahri, L., Siroj, R. A., Nurrahmi, M., & Yusof, N. (2023).	Matlamat kajian untuk mengkaji persepsi guru terhadap kaedah pembelajaran berasaskan masalah (problem-based learning) dan kajian tradisional dalam pengajaran Bahasa Inggeris.	Kajian ini dijalankan untuk menjelaskan isu pembelajaran secara tradisional yang terlalu bergantung kepada pengajaran guru dan penglibatan murid yang terhad.	Kajian berdasarkan teori pembelajaran.	Penggunaan pembelajaran (problem-based learning) menunjukkan peningkatan ketara dalam hasil pembelajaran murid terlibat secara aktif dan memainkan peranan serta kemahiran menyelesaikan masalah telah berjaya dijalankan.	Cadangan kajian, menjalankan tambahan penyelidikan yang memfokuskan kepada perbezaan kedua-dua <i>problem based learning</i> dan kaedah tradisional guru Bahasa Inggeris sekelas.	Kajian berbentuk deskriptif iaitu pengumpulan data melalui temu bual dan analisis.
11.	Bozkus, K. (2020).	Matlamat kajian mendapati penyampaian pengajaran guru tidak berkesan	Kajian melihat perseps masalah yang dihadapi oleh guru menyebabkan pengajaran tidak berkesan.	Kajian ini berdasarkan teori pembelajaran dan pengajaran.	Dapatan kajian menunjukkan guru lelaki mempunyai banyak masalah peribadi jika dibandingkan dengan guru perempuan.	Cadangan kajian, mencadangkan kajian terhadap keseimbangan kerja guru.	Kajian tinjauan analisis dan soal selidik.
12.	Sivasanggari, Mahamod, Z., & Othman, N. (2023).	Penggunaan didik hibur diperkenalkan sebagai alternatif kepada pengajaran tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.	Kajian ini mendapati kebanyakan guru Bahasa Melayu menggunakan pengajaran berpusatkan guru.	Kajian berdasarkan teori pembelajaran	Dapatan kajian membuktikan hanya sebilangan kecil guru sahaja tidak mendapat pendedahan dengan kaedah didik hibur ini. Secara formal dan ternyata ia tidak mencukupi.	Cadangan kajian, mencadangkan agar guru cemerlang dapat membantu dan mendemonstrasikan cara penggunaan kaedah didik hibur yang betul kepada guru-guru lain agar mereka mahir, sera selesa menggunakannya dalam pengajaran dan pembelajaran.	Kajian ini menggunakan reka bentuk penyelidikan kuantitatif dengan kaedah tinjauan yang merupakan kajian berbentuk deskriptif.
13.	Norhafidah & Nur Farahkhanna. (2023).	Matlamat kajian menjelaskan cabaran pelaksanaan didik hibur guru dalam pengajaran simpulan bahasa.	Kajian mendapati pengajaran secara konvensional di bilik darjah kurang sesuai dengan peredaran teknologi masa kini.	Kajian ini berdasarkan teori pembelajaran dan pengajaran.	Hasil kajian menunjukkan terdapat aspek yang menjadi cabaran pelaksanaan didik hibur iaitu profesion, masa, bahan bantu mengajar dan murid.	Cadangan kajian, menjalankan kajian terhadap penyelesaian permasalahan guru dalam pelaksanaan didik hibur.	Kajian kualitatif melalui temu bual.

PERBINCANGAN DAN CADANGAN

Dalam konteks pelaksanaan pendekatan didik hibur, adalah penting untuk memahami cabaran yang dihadapi oleh guru-guru semasa melaksanakan pendekatan ini di bilik darjah. Kajian ini menunjukkan cabaran-cabaran yang mempengaruhi pelaksanaan pendekatan didik hibur dalam pengajaran dan pembelajaran.

Pelaksanaan oleh Guru

Pelaksanaan pendekatan didik hibur oleh guru adalah kunci kepada kejayaan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Guru perlu melaksanakan pendekatan ini dengan cara yang sistematik dan teratur. Beberapa langkah penting dalam pelaksanaan ini termasuk:

1. Perancangan dan Persediaan yang Rapi: Guru harus merancang pengajaran dengan teliti, mengambil kira objektif pembelajaran, keperluan murid, serta bahan dan sumber yang ada. Perancangan ini termasuk mencipta aktiviti yang menyenangkan dan menarik, yang dapat menggalakkan penglibatan murid secara aktif dalam proses pembelajaran (Sitorus et al., 2022).
2. Penggunaan Kaedah Pembelajaran yang Inovatif: Dalam pelaksanaan pendekatan didik hibur, guru harus berani untuk menggunakan kaedah pembelajaran yang berbeza seperti pembelajaran berasaskan permainan, pembelajaran berasaskan projek, dan pembelajaran kolaboratif. Ini membolehkan murid untuk belajar dalam suasana yang lebih interaktif dan menyeronokkan (Li & Xue, 2022).
3. Pembangunan Hubungan Positif dengan Murid: Hubungan yang baik antara guru dan murid memainkan peranan penting dalam mencipta suasana pembelajaran yang kondusif. Guru perlu berusaha untuk membina interaksi yang positif, memberi sokongan, dan menggalakkan murid untuk berpartisipasi dalam aktiviti pembelajaran (Nabila et al., 2023).
4. Penilaian dan Maklum Balas yang Berterusan: Guru perlu memberi maklum balas yang konstruktif dan membina kepada murid mengenai kemajuan mereka. Penilaian yang berterusan bukan sahaja membantu guru mengenalpasti kemajuan murid tetapi juga memberi dorongan kepada murid untuk terus berusaha (Sivasanggari, 2023).
5. Latihan Profesional Berterusan: Untuk melaksanakan pendekatan didik hibur secara efektif, guru perlu terlibat dalam latihan profesional yang berkaitan. Dengan menghadiri bengkel dan kursus tentang teknik-teknik pengajaran inovatif, guru dapat meningkatkan kemahiran pedagogi mereka dan mengadaptasi kaedah pengajaran yang lebih efektif (Norhafidah & Nur Farahkannah, 2023).

Penggunaan Aplikasi

Penggunaan aplikasi pendidikan dalam pendekatan didik hibur menawarkan peluang yang luas untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi ini bukan sahaja menyediakan bahan pengajaran yang interaktif tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran murid. Beberapa

aspek penting dalam penggunaan aplikasi pendidikan termasuk:

1. **Interaktiviti dan Penglibatan:** Aplikasi pendidikan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan interaktiviti dan penglibatan murid dalam pembelajaran. Dengan pelbagai aktiviti interaktif, murid dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyeronokkan. Kajian menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid (Taufik et al., 2019).
2. **Akses kepada Sumber Pembelajaran yang Pelbagai:** Aplikasi pendidikan menyediakan akses kepada pelbagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh murid untuk belajar secara sendiri. Ini termasuk video, kuiz, dan permainan pendidikan yang menyokong pembelajaran konsep yang kompleks (Wibowo et al., 2022).
3. **Pengukuran Prestasi dan Kemajuan Murid:** Dengan menggunakan aplikasi pendidikan, guru dapat memantau kemajuan dan prestasi murid dengan lebih efektif. Data yang diperoleh dari aplikasi ini membolehkan guru membuat penyesuaian dalam pendekatan pengajaran mereka berdasarkan kemajuan murid (Sibrel et al., 2023).
4. **Pembangunan Kemahiran Digital:** Penggunaan aplikasi dalam pendidikan juga membantu murid mengembangkan kemahiran digital yang penting dalam era teknologi kini. Ini termasuk kemahiran menggunakan perisian dan aplikasi yang dapat digunakan dalam kehidupan seharian dan dunia pekerjaan (Yaman et al., 2023).
5. **Fleksibiliti dalam Pembelajaran:** Aplikasi pendidikan membolehkan pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana murid boleh mengakses bahan pembelajaran di mana sahaja dan pada bila-bila masa. Ini amat bermanfaat bagi murid yang mungkin mempunyai jadual yang padat atau menghadapi kesukaran untuk hadir ke kelas secara fizikal (Ergul, 2022).

Dengan melaksanakan pendekatan didik hibur secara efektif melalui pelaksanaan yang baik oleh guru dan penggunaan aplikasi pendidikan yang tepat, pengalaman pembelajaran murid dapat diperkaya, sekaligus meningkatkan pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

Masalah Guru

Kegagalan murid adalah berpunca dari guru yang tidak merancang pengajaran yang berkesan. Guru yang tidak merancang pengajaran akan menjejaskan kualiti penyampaiannya. Menurut Suhaeb et al. (2020) guru perlu peka terhadap penggunaan strategi pengajaran, mengikut kesesuaian tahap murid. Masih terdapat guru-guru yang menggunakan kaedah pembelajaran secara tradisional di mana guru menjadi sumber utama (pusat) pembelajaran. Kaedah pembelajaran secara tradisional pada abad 21 ini tidak menunjukkan akan keberkesannya. Pembelajaran secara tradisional terlalu bergantung kepada pengajaran guru dan menghadkan penglibatan murid (Gurmatifa et al., 2023). Kajian Sivasanggari (2023) sikap guru yang tidak kreatif dalam melaksanakan kaedah pengajaran mengikut kesesuaian mendatangkan pelbagai kesukaran.

Guru-guru pada masa kini dibebani dengan tugas pentadbiran dan tanggungjawab mereka terhadap tugas-tugas ini semakin meningkat. Kenyataan ini disokong oleh kajian Bozkus dan Kivanc (2020) guru dibebani dengan pelbagai tugas di sekolah antara faktor penyebab pengajaran

menjadi tidak berkesan. Guru didapati menghadapi kesukaran dalam pengurusan masa ketika menggunakan kaedah didik hibur kerana mengambil masa yang agak lama. Norhafidah dan Nur Farahkannah (2023) menjelaskan bahawa terdapat guru yang tidak pernah menghadiri bengkel tentang pendekatan didik hibur sejak diperkenalkan.

Latihan profesional kepada guru dianggap sebagai satu langkah untuk meningkatkan kemahiran pedagogi dalam pengajaran. Hal ini membantu guru menyampaikan pengajaran dengan mudah dan berkesan. Kajian lanjutan terhadap pelaksanaan pendekatan didik hibur perlu dijalankan. Antara cadangan kajian ini ialah, melaksanakan kajian didik hibur terhadap guru-guru di Malaysia. Sample kajian perlu diperluas melibatkan populasi yang lebih besar. Contoh populasi adalah melibatkan guru-guru sekolah di Malaysia bagi mendapatkan sample yang lebih ramai. Hal ini penting bagi memberi gambaran yang lebih luas, jelas dan tepat terhadap kajian.

Cadangan kajian yang selanjutnya ialah menjalankan kajian yang lebih mendalam berkenaan sikap murid terhadap pengaplikasian pendekatan didik hibur dalam pembelajaran. Hal ini kerana sikap murid terhadap pengaplikasian pendekatan didik hibur menjadikan murid lebih bersemangat untuk mengikuti aktiviti di dalam bilik darjah dan turut mempengaruhi pencapaian mereka. Seterusnya, kajian terhadap pelaksanaan pendekatan elemen didik hibur perlu mendapat maklum balas dari pelbagai pihak khususnya pentadbir sekolah, guru, ibubapa dan murid. Pandangan serta maklum balas dari pelbagai pihak dapat membantu untuk penambahbaikan terhadap pelaksanaan didik hibur.

KESIMPULAN

Kajian ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan pendekatan didik hibur dalam konteks pendidikan di Malaysia, dengan penekanan terhadap cabaran yang dihadapi oleh guru serta potensi peningkatan dalam prestasi pembelajaran murid. Berdasarkan analisis daripada 13 artikel yang dipilih, jelas bahawa pendekatan didik hibur berupaya untuk menarik minat dan memotivasi murid, sekali gus memperbaiki pencapaian akademik mereka.

Pelaksanaan pendekatan ini bukan sahaja melibatkan inovasi dalam pengajaran tetapi juga memerlukan guru untuk beradaptasi dengan perubahan dalam strategi pengajaran. Keberkesanan pendekatan ini bergantung kepada kemampuan guru untuk mencipta suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang mampu mendorong penglibatan aktif murid. Dalam hal ini, penggunaan teknologi dan aplikasi pendidikan terbukti memberikan impak positif terhadap pengalaman pembelajaran, meningkatkan kualiti dan keberkesanan proses pengajaran.

Walau bagaimanapun, cabaran seperti bebanan tugas pentadbiran, kekurangan latihan profesional, dan sikap tradisional dalam pengajaran masih menjadi penghalang kepada pelaksanaan yang efektif. Oleh itu, terdapat keperluan mendesak untuk menyediakan latihan yang berterusan dan sumber yang mencukupi bagi guru agar mereka dapat menguasai pendekatan didik hibur dengan lebih baik. Penglibatan pelbagai pihak, termasuk pentadbir sekolah, ibu bapa, dan komuniti pendidikan, juga penting dalam menyokong guru dan memastikan kejayaan pendekatan ini.

Secara keseluruhan, pendekatan didik hibur menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan

pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Kajian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi aspek yang lebih mendalam mengenai sikap murid, keberkesanan penggunaan aplikasi pendidikan, serta maklum balas daripada semua pihak terlibat. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai cabaran dan keberkesanan pendekatan ini, langkah-langkah penambahbaikan dapat diambil untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dalam kalangan murid di Malaysia.

RUJUKAN

- Bozkus, K. (2020). Examining the problems faced by teachers: The case of Şanlıurfa. *Journal of Theoretical Educational Science*, 13(3), 505–529. <http://dx.doi.org/10.30831/akukeg.623710>
- Ergül, E., & Dogan, M. (2022). Using game-based learning in place value teaching in primary school: A mixed-method study. *International Journal of Progressive Education*, 18(5).
- Flemming, K., Booth, A., Garside, R., Tunçalp, Ö., & Noyes, J. (2019). Qualitative evidence synthesis for complex interventions and guideline development: Clarification of the purpose, designs and relevant methods. *BMJ Global Health*, 4(000882), 1–9. <https://doi.org/10.1136/bmjgh-2018-000882>
- Gumartifa, A., Syahri, I., Siroj, R. A., Nurrahmi, M., & Yusof, N. (2023). Perception of teachers regarding problem-based learning and traditional method in the classroom learning innovation process. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ijolae>
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025*. Jemaah Nazir Sekolah.
- Kusnan, R., Tarmuji, N. H., & Omar, M. K. (2020). Sorotan literatur bersistematik: Aktiviti pemikiran komputasional dalam pendidikan di Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(12), 112-122.
- Li, J., & Xue, E. (2022). Dynamic interaction between student learning behavior and learning environment: Meta-analysis of student engagement and its influencing factors. *China Institute of Education Policy, Faculty of Education, Beijing Normal University*.
- Mohd Maziz, M. A.-H., Mokhtar, S., & Thia, K. (2021). Pendekatan kaedah interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam abad ke-21 di Sekolah Menengah Kebangsaan Kota Kinabalu. *Proceedings of the 5th International Conference on Teacher Learning and Development*.
- Nabila, M. N., Xuan, L. Z., Lokman, H. F., & Che Mat, N. H. (2023). Theory, literature review, and fun learning method effectiveness in teaching and learning. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 3(8), ISSN (print): 2770-2782, ISSN (online): 2770-2790.
- Norhafidah, & Nur Farakhanna. (2023). Cabaran pelaksanaan didik hiburan oleh guru bagi pengajaran simpulan bahasa dalam kalangan murid sekolah rendah. *LSP International Journal*, 10(2), 61–78.

<https://doi.org/10.11113/lspi.v10.20238>

- Norlela, A. N., & Othman, S. (2020). Penggunaan kaedah didik hibur dalam pengajaran kemahiran membaca guru Bahasa Melayu sekolah rendah [The use of fun learning method in teaching reading skills by Malay language primary school teachers]. *International Journal of Education and Training*, 6(2), 1-11.
- Page, M. J., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *The BMJ*, 372, 1-9.
- Salimah @ Sazarinah, & Mahamod, Z. (2022). Perbezaan penerapan aktiviti didik hibur secara bersemuka dan dalam talian berdasarkan jantina dan pengalaman mengajar guru Bahasa Melayu sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 12(1), 40-49.
- Shaffril, H. A. M., Ahmad, N., Samsuddin, S. F., Samah, A. A., & Hamdan, M. E. (2020). Systematic literature review on adaptation towards climate change impacts among indigenous people in the Asia Pacific regions. *Journal of Cleaner Production*, 258 (120595), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.120595>
- Sibel, E. N., & Yaman, H. (2023). An evaluation of the educational games implementation process from the teacher candidates, students, and parents' perspective. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 11(4), 291-308. <http://dx.doi.org/10.52380/mojet.2023.11.4.497>
- Sitorus, P., Simanullang, E. N., Manalu, A., Laia, I. S. A., Tumanggor, R. M., & Nainggolan, J. (2022). The effect of differentiation learning strategies on student learning results. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Sivasanggari, Mahamod, Z., & Othman, N. (2023). Amalan kaedah didik hibur dalam pengajaran guru Bahasa Melayu Sekolah Jenis Kebangsaan. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan dan Teknologi Malaysia (JPPTM)*, 1(1), ISSN (Online): 2976-2634.
- Suhaeb, F. W., Ahmadin, Sari, D. N., & Kaseng, E. S. (2022). The obstacles of elementary school teachers for applying effective and fun learning in the new normal in Selayar Islands Regency. *SHS Web of Conferences*, 149(01043). <https://doi.org/10.1051/shsconf/202214901043>
- Taufik, P. H., Nuris Sabella, E., & Sanda, S. M. (2019). The use of digital game-based learning in EFL classroom: Teacher's voices. *Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019), Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 434.
- Wibowo, K. A., Wiguno, L. T. H., & Maimunah, I. A. (2022). Application-based walking and running materials for middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, 22(12), 2965-2973.
- Yaman, H., Bekar, Ş. N., Yildiz, H., Koyun, S., & Er Nas, S. (2023). Secondary school students' cognitive structures regarding educational games. *Science Education International*, 34 (1), 15-24. <https://doi.org/10.33828/sei.v34.i1.2>