



Akademia Baru
Publishing (M) Sdn Bhd

World's Best Quality for a Better Tomorrow

International Journal of
**ADVANCED RESEARCH IN
FUTURE READY LEARNING
AND EDUCATION**



INTERNATIONAL JOURNAL OF ADVANCED RESEARCH IN FUTURE READY LEARNING AND EDUCATION

ISSN (Online): 2821 - 2800

Previously known as **JOURNAL OF ADVANCED RESEARCH IN SOCIAL AND BEHAVIOURAL SCIENCES (ISSN 2462-1951)**

Published by: Akademia Baru Publishing (M) Sdn Bhd



AKADEMIA BARU PUBLISHING (M) SDN BHD

NO. 22, Jalan Puteri 5A/3,

Bandar Puteri Bangi, 43000 Kajang,

Selangor, MALAYSIA

Platform &
workflow by
OJS / PKP



International Journal of Advanced Research in Future Ready Learning and Education

<https://www.akademiabaru.com/submit/index.php/frle/index>

ISSN: 2821 - 2800



Penggunaan Pendekatan Terapi Bermain dalam Mengenalpasti Isu dan Permasalahan Kanak-Kanak

The Use of Play Therapy Approaches in Identifying Children's Issues and Problems

Nur Shakila Ibharam^{1,*}, Nor Aishah Othman², Nurul Iman Abdul Jalil¹

¹ Fakulti Sastera dan Sains Sosial, Universiti Tunku Abdul Rahman, Kampar, Perak, Malaysia

² Kolej Komuniti Temerloh, Pahang, Kementerian Pengajian Tinggi, Malaysia

ABSTRAK/ABSTRACT

Bermain adalah medium semulajadi untuk kanak-kanak meluahkan emosi, tingkah laku dan pengalaman mereka. Kanak-kanak mengalami kesukaran untuk meluahkan isu dan masalah mereka secara lisan kerana keterbatasan dari segi kematangan kognitif dan bahasa. Melalui terapi bermain, kanak-kanak diberi peluang bermain dalam persekitaran terapeutik, selamat dan tidak mengancam dengan bantuan kaunselor yang profesional dalam kaunseling dan kemahiran terapi bermain. Kajian ini membincangkan secara terperinci isu-isu kanak-kanak melalui proses saringan terapi bermain. Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti isu sosio-emosi dan tingkah laku murid sekolah rendah melalui proses kaunseling menggunakan pendekatan terapi bermain. Seramai 20 orang murid sekolah rendah berumur 12 tahun telah dijadikan sampel untuk kajian ini. Kajian ini merupakan kajian kualitatif yang menggunakan pendekatan terapi bermain untuk melihat perkembangan sosioemosi dan tingkah laku kanak-kanak yang menjalani sesi saringan. Melalui pendekatan terapi bermain, isu dan masalah kanak-kanak dikenal pasti berdasarkan tema permainan yang mereka pilih. Data kajian diperolehi melalui kaedah pemerhatian lisan dan bukan lisan, analisis laporan sesi individu dan analisis gambar dan rakaman video sesi saringan. Hasil kajian mendapati kanak-kanak di sekolah rendah mempunyai isu dan masalah seperti tidak mendapat perhatian ibu bapa, pergaduhan dengan rakan sebaya, keselamatan dan trauma kematian ahli keluarga. Kesan daripada isu dan masalah ini menimbulkan pelbagai konflik, gangguan emosi dan tingkah laku terhadap kanak-kanak. Selain itu, pemilihan permainan yang dipilih oleh kanak-kanak semasa sesi terapi bermain adalah kongruen dengan isu yang dihadapi oleh mereka.

Play is a natural medium for children to express their emotions, behaviors and experiences. Children have difficulty expressing their issues and problems verbally because of limitations in terms of cognitive and language maturity. Through play therapy, children are given the opportunity to play in a therapeutic, safe and non-threatening environment with the help of counselors who are professional in counseling and play therapy skills. This study discussed in detail the issues of children through the play therapy screening process. The purpose of this study was to identify socio-emotional and behavioral issues of primary school children through the counseling process using a play therapy approach. A total of 20 primary school children aged 12 years participated in the study. This study was a qualitative study that utilized a play therapy approach to identify the socioemotional and behavioral development of children undergoing screening sessions. By using the play therapy approach, children's issues and problems were identified based on the theme of the play activities they chose. Data in this study were obtained through verbal and non-verbal observation methods, analysis of individual session reports, pictures and video recordings of screening sessions. The results of the study found that children in primary schools have issues and problems such as not getting parental attention, fights with peers, safety and trauma of the death of a family member. The effects of these issues and problems led to various conflicts, emotional and behavioral disorders in children.

* Corresponding author.

E-mail address: nurshakila@utar.edu.my

Moreover, the selection of toys and play activities chosen by the children during the play therapy session was congruent with the issues they faced.

Kata Kunci/Keywords:

Kanak-kanak, terapi bermain, kaunseling
Children, play therapy, counselling

1. Pengenalan

Terapi bermain merupakan satu pendekatan berkesan dalam perkhidmatan kaunseling yang boleh digunakan untuk membantu klien kanak-kanak. Pada peringkat umur kanak-kanak, bermain menjadi aktiviti yang sinonim dengan mereka. Menurut Landreth [9], bermain merupakan bahasa semulajadi kanak-kanak manakala alat permainan pula adalah perkataan mereka. Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak dapat mengekspresikan diri mereka secara selamat dan terapeutik dengan kehadiran seorang kaunselor yang terlatih secara profesional dalam kemahiran terapi bermain dan juga kemahiran kaunseling [8].

Seperti orang dewasa, kanak-kanak juga mengalami isu dan permasalahan mereka yang tersendiri iaitu seperti gangguan emosi, tekanan perasaan, masalah tingkahlaku dan sebagainya. Walaubagaimana pun, kanak-kanak mempunyai kesukaran untuk meluahkan atau berkongsi tentang isu dan permasalahan yang dialami oleh mereka secara verbal kerana faktor limitasi dari segi kematangan kognitif dan bahasa mereka [9]. Isu dan permasalahan yang dialami oleh kanak-kanak akan memberikan kesan yang berlarutan sehingga dewasa sekiranya tidak dikenalpasti pada peringkat kanak-kanak. Kesan yang berlarutan tersebut jika dibiarkan tanpa sebarang bantuan daripada profesional akan menjadi gangguan terhadap perkembangan kesejahteraan mental dan emosi kanak-kanak.

Di Malaysia, Kementerian Pendidikan turut menekankan tentang kepentingan penjagaan dan pemeliharaan kesihatan mental dan emosi pelajar termasuklah pelajar sekolah rendah yang terdiri daripada kanak-kanak. Penekanan tersebut dilihat selaras dengan falsafah dan matlamat pendidikan negara yang ingin melahirkan modal insan yang cemerlang secara holistik. Bagi melahirkan insan yang cemerlang secara menyeluruh, ianya tidak akan berjaya sekiranya tidak disokong dengan usaha di peringkat sekolah kerana perkembangan individu perlu diberi penekanan awal pada peringkat ini [2]. Melalui perkhidmatan kaunseling di sekolah, kanak-kanak mempunyai saluran khusus yang dapat membantu dalam menangani isu dan permasalahan yang dialami oleh mereka.

Bagi menjalankan proses saringan terapi bermain dalam kajian ini, peralatan terapi bermain yang cukup mengikut kategori diperlukan. Alat permainan yang digunakan dalam terapi bermain adalah sebagai instrumen dalam mengukur isu dan permasalahan yang dihadapi oleh klien. Oleh itu, alat permainan ini dikategorikan kepada lima kumpulan iaitu kehidupan sebenar, menakutkan, agresif, fantasi dan kreatif. Alat permainan ini lebih bercirikan kepada kreativiti dan sangat berguna dalam memberikan pelbagai tema. Melalui alat permainan ini, kanak-kanak dapat mempamerkan pelbagai perasaan dan kreativiti yang membantu untuk membangunkan rasa penguasaan dan penyelesaian diri.

Terdapat banyak kajian dari negara-negara membangun yang menekankan penggunaan pendekatan terapi bermain sebagai satu langkah meningkatkan keberkesanan menjalankan sesi

kaunseling kepada klien kanak-kanak [5-7]. Oleh itu, kajian ini telah dijalankan dengan menjalan sesi saringan terapi bermain sebagai pendekatan untuk membantu mengenalpasti isu dan permasalahan yang dialami oleh kanak-kanak di sekolah rendah. Selain itu, kajian ini juga turut memperkenalkan pendekatan terapi bermain sebagai salah satu inovasi yang bertepatan dengan hala tuju dalam amalan kaunseling di sekolah rendah bagi membantu kesejahteraan mental dan emosi kanak-kanak.

1.1 Objektif kajian;

- i. Mengenalpasti tema permainan kanak-kanak dalam sesi saringan terapi bermain.
- ii. Mengenalpasti hubungkait antara pemilihan alat permainan dan tema aktiviti bermain dengan isu dan permasalahan yang dialami oleh kanak-kanak.
- iii. Mengkaji kesan isu dan permasalahan yang dialami terhadap emosi dan tingkahlaku kanak-kanak.

2. Metodologi Kajian

Kajian ini merupakan kajian kes yang berbentuk kualitatif dengan menggunakan pendekatan terapi bermain. Sampel kajian terdiri daripada 20 orang kanak-kanak yang berumur 12 tahun di sebuah sekolah rendah di negeri Selangor iaitu 12 orang kanak-kanak perempuan dan 8 orang kanak-kanak lelaki. Sampel kajian tersebut merupakan klien yang mendapatkan perkhidmatan kaunseling secara sukarela dan dirujuk mengikut prosedur kaunseling. Dalam kajian ini dapatan kajian diperolehi melalui pemerhatian kaunselor terhadap komunikasi lisan dan bukan lisan kanak-kanak semasa sesi saringan terapi bermain berlangsung. Pemilihan alat mainan, tema kategori permainan, tingkahlaku bermain, emosi dan perubahan tingkahlaku kanak-kanak merupakan aspek utama yang diperhatikan semasa proses saringan berlangsung. Kemudian, maklumat yang diperolehi dalam bentuk laporan sesi, rakaman sesi dan rakaman gambar alat mainan yang dipilih semasa sesi saringan terapi bermain berlangsung dikumpulkan dan dijadikan sebagai data utama dalam kajian ini. Hasil maklumat daripada pemerhatian dalam sesi dan rakaman sesi, rakaman gambar semasa menjalankan sesi saringan dianalisis dan dilaporkan dalam bentuk kualitatif.

3. Hasil kajian dan perbincangan

Dalam kajian ini, sesi saringan terapi bermain telah dijalankan kepada 8 orang sampel kanak-kanak lelaki dan 12 orang sampel kanak-kanak perempuan. Hasil daripada analisis sesi saringan yang telah dijalankan kepada kesemua 20 orang sampel kajian tersebut, seramai 16 orang sampel kanak-kanak didapati memerlukan sesi susulan terapi bermain yang berterusan, manakala 4 orang sampel kanak-kanak tidak memerlukan sesi susulan terapi bermain. Walau bagaimanapun, hasil sesi saringan yang dijalankan ini tidak menunjukkan keperluan sesi terapi bermain yang tetap kerana keperluan untuk menjalani sesi terapi bermain akan berubah mengikut keperluan diri kanak-kanak. Sekiranya terdapat kanak-kanak yang memerlukan sesi terapi bermain, sesi akan dijalankan walaupun dalam sesi saringan didapati kanak-kanak tidak mempunyai isu yang berbangkit. Ringkasnya daripada hasil analisis sesi saringan terapi bermain

ini, didapati peratus sampel kanak-kanak yang memerlukan sesi terapi bermain berterusan adalah tinggi iaitu sebanyak 80% daripada jumlah sampel. Jadual 1 menunjukkan dengan lebih jelas sokongan kaunseling yang diperlukan oleh 20 orang sampel yang menjalani sesi saringan terapi bermain.

Berdasarkan hasil sesi saringan terapi bermain, isu yang dapat dikenalpasti dialami oleh klien kanak-kanak di sekolah rendah adalah isu kekeluargaan seperti pengabaian, perhatian, hubungan adik-beradik, keselamatan, isu persahabatan seperti pergaduhan rakan sebaya dan juga isu perkauman seperti dipulaukan dan diejek oleh rakan yang berlainan bangsa. Majoritinya iaitu seramai 14 orang (70%) klien kanak-kanak yang menjalani sesi saringan terapi bermain mempunyai isu dan permasalahan yang berkaitan dengan keluarga dan rakan sebaya. Gambar 1 sehingga gambar 16 menunjukkan gambaran dengan lebih jelas perkaitan di antara kategori alat permainan yang dipilih, tema bermain dan isu yang dialami oleh klien kanak-kanak.



Gambar 1. Sesi terapi bermain sampel 1

Gambar 1 menunjukkan klien telah mengambil alat permainan seperti patung Spiderman berwarna merah dan hitam yang disimbolkan sebagai penyelamat. Manakala singa pula disimbolkan sebagai perkara yang membimbangkan dirinya iaitu tahap kesihatan ibu klien. Klien merasakan bahawa hanya Spiderman dapat berlawan dengan singa. Manakala, keldai dan arnab pula disimbolkan sebagai diri klien dan adik-beradik yang dianggap lemah kerana merasa tidak cukup kuat untuk melindungi dan menjaga ibu yang disimbolkan sebagai rusa yang sedang sakit.

Gambar 2 menunjukkan klien memilih anak patung yang disimbolkan sebagai kakaknya yang selalu menemani klien. Arnab pula disimbolkan sebagai diri klien. Patung Spiderman merah dan hitam disimbolkan sebagai kawan yang selalu mengajak arnab bermain. Manakala harimau pula disimbolkan sebagai bapa klien. Dalam gambar tersebut, klien menceritakan tentang harimau yang sering memarahi arnab. Arnab akan dimarahi sekiranya ingin keluar bermain bersama Spiderman. Malah, Spiderman juga akan dimarahi sekiranya datang ke rumah untuk bermain.

Jadual 1: Hasil Analisis Sesi Saringan Terapi Bermain

Sampel	Jantina	Bangsa	Alat Permainan	Tema Permainan	Isu dan Permasalahan	Kesan	Keperluan Sesi
01	Perempuan	Melayu	Kotak pasir, superpower, singa, rusa bertanduk, keldai, badak, arnab, dollhouse, pokok	Keluargaan	Klien mempunyai kebimbangan yang tinggi terhadap tahap kesihatan ibu sehingga sanggup tidak hadir ke sekolah	Emosi <i>Sedih, tertekan</i> Tingkhalku <i>Ponteng kelas</i>	Susulan berterusan
02	Lelaki	Melayu	Anak patung, arnab, haiwan, spiderman, pokok	Keluargaan	Klien tertekan kerana sering dimarahi oleh bapa	Emosi <i>Sedih, takut, keliru</i> Tingkhalku <i>Mengganggu rakan</i>	Susulan berterusan
03	Perempuan	Melayu	Blok, lego, kertas lukisan, pesil	Keluargaan	Klien tidak mendapat perhatian kerana ibu bapa yang sibuk bekerja	Emosi <i>Keliru</i> Tingkhalku <i>Meniru dalam ujian</i>	Susulan berterusan
04	Lelaki	Melayu	Set askar, harimau bintang, singa, spiderman, cengkerang, pokok, pagar, blok	Peperangan	Klien sering diejek oleh kawan-kawan	Emosi <i>Marah, geram</i> Tingkhalku <i>Memukul rakan</i>	Susulan berterusan

05	Lelaki	Melayu	Set askar, telefon bimbit, piala, motosikal	Peperangan	Klien mengalami trauma kematian abang kandung yang terlibat dalam kemalangan jalan raya	Emosi <i>Sedih, terkilan, marah, tidak berpuas hati</i> Tingkh laku <i>Memukul rakan</i>	Susulan berterusan
06	Perempuan	Melayu	Spiderman, dollhouse, blok, perabot, lembu, pagar, pokok	Keselamatan	Klien merasa tidak selamat di rumah kerana merasakan ada perkara mistik yang berlaku	Emosi <i>Takut, bimbang</i> Tingkh laku <i>Tidak fokus di dalam kelas</i>	Susulan berterusan
07	Perempuan	Melayu	Spiderman, harimau, anak patung, pokok, arnab	Pergaduhan	Klien sering bergaduh dengan rakan sekelas kerana sering diejek	Emosi <i>Marah, geram</i> Tingkh laku <i>Menumbuk dan menampar rakan</i>	Susulan berterusan
08	Lelaki	Melayu	Katak, meja makan, kala jengking, telefon bimbit	Kekeluargaan	Klien tidak suka menyertai aktiviti yang dilakukan oleh keluarga	Emosi <i>Keliru, sedih</i> Tingkh laku <i>Mengasingkan diri</i>	Susulan berterusan
09	Perempuan	Melayu	Harimau, singa, arnab, badak,	Pergaduhan	Klien tidak suka dengan kawan-	Emosi <i>Sedih</i> Tingkh laku	Susulan berterusan

			harimau bintang, pokok		kawan yang selalu bergaduh	<i>Mengasingkan diri daripada rakan</i>	
10	Perempuan	Melayu	Doraemon, Minion, pokok, dollhouse, televisyen, meja, kerusi, pagar, kereta	Kejiranan	Klien merasa rindu terhadap kebaikan jiran kerana di sekolah klien selalu diejek	Emosi <i>Sedih</i> Tingkh laku <i>Menumbuk rakan</i>	Susunan berterusan
11	Perempuan	Melayu	Anak patung, askar, kuda belang, zirafah, meja, kerusi	Keluargaan	Klien merasa sedih dengan ayah yang sedang sakit	Emosi <i>Sedih, bimbang</i> Tingkh laku <i>Banyak mendamkan diri</i>	Susunan berterusan
12	Perempuan	Melayu	Dollhouse, pokok, patung orang, mejadan kerusi makan	Keluargaan	Klien kurang perhatian daripada bapa yang sibuk bekerja.	Emosi <i>Sedih</i> Tingkh laku <i>Tidak bersemangat & tidak menyiapkan kerja sekolah</i>	Susunan berterusan
13	Perempuan	Melayu	Anak patung, pokok, arnab, telefon bimbit, cerek, dapur, kapal terbang, panda	Keluargaan	Klien kurang perhatian daripada ibu bapa yang sibuk bekerja	Emosi <i>Bimbang, sedih</i> Tingkh laku <i>tidak bergaul di dalam kelas</i>	Susunan berterusan

14	Lelaki	India	Spiderman, pagar, pokok, rumput, patung orang	Perkauman	Klien dipulaukan oleh rakan sebaya yang berbangsa Melayu	Emosi <i>Marah, geram</i> Tingka laku <i>Memukul pelajar lain</i>	Susulan berterusan
15	Perempuan	Melayu	Anak patung, pagar, harimau bintang, harimau, ular, rumput, pokok, cengkerang, burung	Persahabatan	Pergaduhan rakan sebaya	Emosi <i>Sedih, marah, geram</i>	Susulan berterusan
16	Perempuan	Melayu	Dollhouse, askar, blok	Keluargaan	Pengabaian ibu bapa	Emosi <i>Sedih</i> Tingka laku <i>Banyak mendiamkan diri di dalam kelas</i>	Susulan berterusan
17	Lelaki	Melayu	Blok dan lego	Kreativiti	Tiada isu	-	Tamat Sesi
18	Lelaki	Melayu	Blok, krayon dan lukisan	Kreativiti	Tiada isu	-	Tamat Sesi
19	Lelaki	Melayu	Puppet	Aktiviti yang disukai	Tiada isu	-	Tamat Sesi
20	Perempuan	Melayu	Doktor kit	Cita-cita dan impian	Tiada isu	-	Tamat Sesi



Gambar 2. Sesi terapi bermain sampel 2



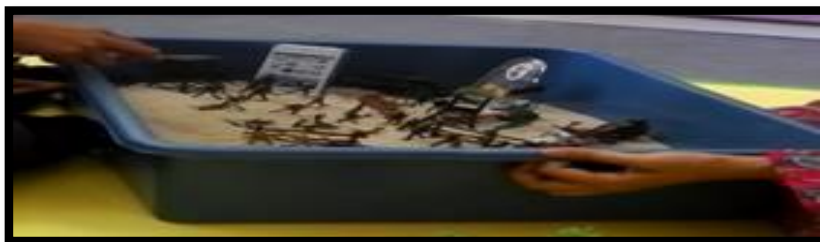
Gambar 3. Sesi terapi bermain sampel 3

Gambar 3 menunjukkan klien pada mulanya bermain dengan blok kayu di dalam sesi. Klien membina sebuah rumah kecil, dan kemudian memusnahkannya. Selepas itu, klien mengambil kertas lukisan dan melukis gambar sebuah rumah dengan dua batang pokok. Klien ada menyatakan bahawa rumah yang dilukis kosong, kerana tiada orang.



Gambar 4. Sesi terapi bermain sampel 4

Gambar 4 menunjukkan klien telah bermain dengan tema peperangan di mana terdapat kumpulan yang baik dan jahat. Kumpulan baik diketuai oleh Spiderman merah yang dibantu oleh askar berbaju hitam dan set askar kecil yang lain. Walau bagaimanapun, di dalam situasi peperangan tersebut, pihak yang baik telah kalah dan dimenangi oleh pihak yang jahat yang diketuai oleh harimau bintang. Kawasan peperangan tersebut merupakan kubu pihak yang baik telah musnah dan dikuasai oleh pihak yang jahat.



Gambar 5. Sesi terapi bermain sampel 5

Gambar 5 menunjukkan klien memainkan permainan mengenai peperangan untuk mempertahankan barang bernilai seperti piala dan motosikal. Telefon bimbit pula disimbolikan sebagai *iphone* yang ingin dimiliki suatu hari nanti. Piala tersebut disimbolikan oleh klien sebagai anugerah yang pernah dimiliki suatu ketika dahulu. Manakala, motorsikal pula merujuk kepada motorsikal kepunyaan abang yang telah meninggal dunia dalam kemalangan langgar lari. Menurut klien, askar tersebut berperang untuk mempertahankan motorsikal kepunyaan abang daripada dijual.



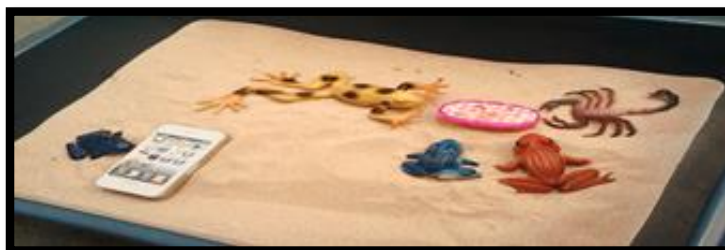
Gambar 6. Sesi terapi bermain sampel 6

Gambar 6 menunjukkan klien telah bermain dengan tema yang berkaitan dengan keselamatan di rumah. Klien selalu bimbang kerana sering kali berlaku perkara mistik di dalam rumah. Berdasarkan gambar di atas, klien mensimbolkan Spiderman hitam sebagai lembaga yang sering melintas di kawasan dapur. Manakala, Spiderman merah yang berada di atas bumbung rumah pula, disimbolikan sebagai penyelamat yang mampu mengawal keadaan di dalam rumah.



Gambar 7. Sesi terapi bermain sampel 7

Gambar 7 menunjukkan klien bermain dengan tema permainan yang berkaitan dengan pergaduhan antara sahabat. Menurut klien, Spiderman hitam dan merah berkawan baik dan sangat rapat. Tetapi ada kawan sekelas yang lain cemburu. Kawan tersebut disimbolikan oleh klien sebagai harimau belang. Manakala, anak patung pula disimbolikan sebagai diri klien yang sering melihat pergaduhan tersebut.



Gambar 8. Sesi terapi bermain sampel 8

Gambar 8 menunjukkan klien memainkan situasi di rumah semasa waktu makan. Klien mensymbolikkan katak kuning sebagai ayah, kala jengking sebagai ibu, katak coklat sebagai adik lelaki dan katak biru sebagai adik perempuan. Manakala, diri klien disymbolikkan sebagai katak biru yang duduk berjauhan daripada ahli keluarga yang sedang makan bersama. Klien suka menghabiskan masa bermain dengan gajet sekiranya ahli keluarga sedang makan bersama. Klien kebiasaannya akan mengelakkan diri daripada menyertai aktiviti keluarga.



Gambar 9. Sesi terapi bermain sampel 9

Gambar 9 menunjukkan klien memainkan permainan yang berunsurkan pergaduhan. Merujuk gambar di atas, klien mensymbolikkan harimau, singa, dan harimau bintang sebagai kawan yang selalu mencetuskan pergaduhan. Manakala arnab pula disymbolikkan sebagai kawannya yang lemah dan tidak mampu untuk melawan. Badak pula disymbolikkan oleh klien sebagai dirinya yang hanya mampu melihat pergaduhan tersebut dari jauh.



Gambar 10. Sesi terapi bermain sampel 10

Gambar 10 menunjukkan klien bermain dengan tema kejiranan. Klien merasa rindu pada jiran lamanya yang sangat baik. Gambar di atas menunjukkan bagaimana klien menyusun situasi permainan seperti rumah bersebelahan, mempunyai pagar, dan terdapat patung Minion dan Doraemon duduk bersebelahan. Patung Minion tersebut disymbolikkan oleh klien sebagai jirannya manakala patung Doraemon pula disymbolikkan sebagai dirinya. Klien merasa rindu dengan layanan baik jiran tersebut kerana di sekolah, klien sering diejek dan dibuli oleh rakan sekelas.

Gambar 11 menunjukkan klien bermain mengenai situasi yang berlaku di rumah di mana bapanya sedang terlantar sakit. Gambar di atas menunjukkan patung perempuan yang sedang duduk disymbolikkan sebagai diri klien yang rajin menjaga bapa. Patung lelaki yang terbaring tersebut pula disymbolikkan sebagai bapanya yang sakit dan tidak boleh bangun untuk menguruskan diri. Manakala patung perempuan yang berdiri disymbolikkan sebagai ibu yang turut sama menjaga bapa klien. Zirafah dan kuda belang pula disymbolikkan sebagai kerinduan klien terhadap pengalaman berjalan-

jalan ke zoo negara bersama bapa suatu ketika dahulu semasa bapanya masih mampu berdiri dan berjalan.



Gambar 11. Sesi terapi bermain sampel 11



Gambar 12. Sesi terapi bermain sampel 12

Gambar 12 menunjukkan klien bermain tentang sebuah keluarga yang mempunyai bapa, ibu dan dua orang anak. Dalam keluarga tersebut, bapa jarang berada di rumah kerana sibuk bekerja. Hanya sekali sekala bapa ada untuk makan bersama satu keluarga.



Gambar 13. Sesi terapi bermain sampel 13

Gambar 13 menunjukkan klien mensymbolikkan anak patung sebagai diri klien yang sedang berhadapan dengan beberapa perkara yang membimbangkan diri klien. Menurut klien, klien merasa sunyi di rumah kerana merasa tidak difahami dan didengari. Klien menyatakan perasaan rindu waktu bercuti bersama keluarga dengan mensymbolikkan kapal terbang sebagai pengalaman melancong ke luar negara dahulu. Panda pula adalah simbolik kepada negara China yang dilawati. Cerek pula disymbolikkan sebagai waktu makan. Bagi klien, waktu makan malam sahaja mereka sekeluarga akan berkumpul. Manakala, pokok pula merupakan simbolik kepada nenek klien yang sangat dirindui. Klien menangis di dalam sesi kerana rindu dan risau keadaan nenek di kampung. Klien telah lama tidak pulang ke kampung kerana ibu bapa yang tiada masa kerana sibuk bekerja.



Gambar 14. Sesi terapi bermain sampel 14

Gambar 14 menunjukkan klien memainkan permainan tentang isu perkauman di mana klien telah mensymbolikkan patung orang yang kecil berwarna putih sebagai dirinya. Di dalam permainan tersebut, klien telah meletakkan pagar sebagai pembahagi di antara patung orang berwarna putih dengan pihak di seberang pagar. Spiderman berwarna merah dan hitam disymbolikkan sebagai kawan satu sekolah yang sangat berpengaruh yang sering mengejek dan membuli klien kerana berbangsa India. Manakala patung orang berwarna kelabu dan hitam pula disymbolikkan sebagai rakan sekelas klien yang juga tidak mahu berkawan dengan klien.



Gambar 15. Sesi terapi bermain sampel 15

Gambar 15 menunjukkan klien memainkan tentang keadaan persahabatan di antara tiga orang kawan baik. Klien mensymbolikkan anak patung perempuan di luar pagar sebagai diri klien yang selalu berhadapan dengan dua orang rakan yang disymbolikkan sebagai harimau dan harimau bintang yang sering bergaduh kerana ingin rapat dengan klien. Salah seorang daripada rakan tersebut yang disymbolikkan sebagai harimau bintang mempunyai personaliti yang sangat dominan dan manipulatif.



Gambar 16. Sesi terapi bermain sampel 16

Gambar 16 menunjukkan klien telah meletakkan askar di setiap penjuru Dollhouse. Bagi klien, dengan adanya askar-askar tersebut, klien akan merasa lebih selamat dan terjaga. Menurut klien, ibu dan bapa selalu tiada di rumah dan klien akan tinggal bersendirian. Di dalam Dollhouse cuma ada perabot, tetapi tiada orang lain.

Berdasarkan kepada sesi saringan terapi bermain tersebut, dapat dilihat bahawa klien kanak-kanak di sekolah mempunyai isu yang melibatkan persekitaran kehidupan mereka. Isu dan permasalahan yang berlaku telah memberikan kesan terhadap perkembangan emosi dan tingkahlaku kanak-kanak. Tekanan emosi yang dialami oleh kanak-kanak telah mengakibatkan kanak-kanak menunjukkan tingkahlaku agresif seperti memukul rakan sebaya, tidak menyiapkan kerja sekolah, meniru semasa ujian, ponteng sekolah, menjadi pendiam, tidak bergaul dengan orang sekeliling, megasingkan diri, dan sebagainya. Oleh itu, dapat dilihat bahawa wujud keperluan untuk menangani isu dan permasalahan yang dialami oleh kanak-kanak kerana dibimbangi akan memberikan kesan terhadap perkembangan kehidupan sosial dan pencapaian akademik mereka.

Landreth *et al* [10] menyifatkan bahawa penggunaan pendekatan bermain adalah efektif dipraktikkan kepada kanak-kanak kerana bermain merupakan bahasa semulajadi manakala alat permainan pula adalah perkataan mereka. Pendekatan bermain dapat membantu kanak-kanak meluahkan pengalaman dan perasaan yang berkaitan dengan selamat. Dengan bermain, kanak-kanak boleh berkomunikasi pengalaman dan perasaan yang dialami [10]. Malah, penggunaan pendekatan terapi bermain oleh kaunselor di seting sekolah dapat membantu kanak-kanak untuk mengekspresikan diri mereka tanpa halangan budaya dan limitasi verbal memandangkan bermain merupakan bahasa universal dan semulajadi bagi kanak-kanak.

Menurut Ginsburg [3], bermain merupakan satu aktiviti yang sinonim dan gemar dilakukan oleh kanak-kanak. Bermain juga merupakan aktiviti yang sangat penting untuk mengoptimumkan perkembangan diri kanak-kanak. Selain itu, bermain memberikan banyak manfaat dalam kehidupan kanak-kanak. Menurut Landreth [9], bermain merupakan satu medium unik yang dapat membantu memudahkan perkembangan bahasa, kemahiran berkomunikasi, kemahiran sosial, kemahiran membuat keputusan, perkembangan emosi, dan perkembangan kognitif di kalangan kanak-kanak. Selain daripada membantu kanak-kanak dari sudut perkembangan kesejahteraan kognitif, fizikal, sosial dan emosi, bermain juga dapat membantu kanak-kanak meningkatkan kemahiran membuat keputusan [3]. Malah, bermain juga dapat membantu kanak-kanak meneroka minat dalam diri mereka. Semasa bermain, kanak-kanak selalunya akan menzahirkan perasaan, emosi dan masalah yang sedang dialami di mana melaluinya kanak-kanak akan mendapat sokongan emosi secara terapeutik [5].

Berdasarkan kepada sesi saringan terapi bermain yang telah dilakukan, didapati bahawa klien kanak-kanak mudah untuk berkongsi dan meluahkan isu dan permasalahan yang dialami kerana mereka dapat melihat isu dan permasalahan tersebut secara visual dalam permainan. Proses penerokaan di dalam sesi juga menjadi lebih mudah kerana kaunselor telah terlatih secara profesional dalam kemahiran mengendalikan terapi bermain dan kemahiran kaunseling. Hall, Kaduson dan Schaefer [4] mengatakan bahawa terapi bermain adalah satu proses interpersonal melibatkan kaunselor terlatih secara profesional untuk membantu kanak-kanak menangani masalah tingkahlaku, emosi dan trauma yang dialami. Dalam profesion kaunseling, terapi bermain dikenali secara akademik dan klinikal sebagai intervensi yang efektif untuk membantu meningkatkan kesihatan mental kanak-kanak [9]. Banyak kajian yang telah dilakukan membuktikan impak positif penggunaan terapi bermain terhadap profesion kaunseling dalam membantu kanak-kanak menghadapi kesukaran dalam kehidupan mereka [5-7,11,14].

4. Kesimpulan

Kesimpulannya, dapat dilihat bahawa kanak-kanak di seting sekolah mempunyai isu yang berkait rapat dengan individu di persekitaran mereka terutamanya keluarga dan rakan sebaya. Kebanyakan kanak-kanak didapati mempunyai isu tidak mendapat perhatian yang secukupnya daripada ibu bapa. Keadaan tersebut telah menimbulkan kesan kepada kesejahteraan emosi dan tingkahlaku kanak-kanak. Isu dan permasalahan yang dialami oleh kanak-kanak tersebut dilihat perlu ditangani dan dibantu dengan sebaiknya melalui perkhidmatan kaunseling yang disediakan di dalam sekolah. Pendekatan yang efektif seperti terapi bermain juga dapat membantu kaunselor di sekolah dalam mengendalikan sesi kaunseling terhadap kanak-kanak. Pendekatan terapi bermain adalah efektif kerana kanak-kanak merasa selesa dan selamat untuk mengekspresikan diri mereka. Terapi bermain juga didapati mempunyai kuasa terapeutik yang dapat membantu kanak-kanak sembuh dan pulih daripada isu dan permasalahan yang dialami secara semulajadi. Oleh itu, penjagaan dan pemuliharaan tahap kesejahteraan emosi, mental dan tingkahlaku kanak-kanak adalah penting untuk diberikan penekanan kerana kanak-kanak adalah generasi yang akan membangunkan negara pada masa akan datang.

Rujukan

- [1] Bratton, Sue C., Dee Ray, Tammy Rhine, and Leslie Jones. "The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes." *Professional psychology: research and practice* 36, no. 4 (2005): 376.
- [2] Cates, Jennifer T., Scott E. Schaeffle, Marlowe H. Smaby, Cleborne D. Maddux, and Ireon Le Beauf. "Comparing multicultural with general counseling knowledge and skill competency for students who completed counselor training." *Journal of Multicultural Counseling and Development* 35, no. 1 (2007): 26-39.
- [3] Ginsburg, Kenneth R., Committee on Communications, and Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. "The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds." *Pediatrics* 119, no. 1 (2007): 182-191.
- [4] Hall, Tara M., Heidi Gerard Kaduson, and Charles E. Schaefer. "Fifteen effective play therapy techniques." *Professional psychology: Research and practice* 33, no. 6 (2002): 515.
- [5] Hunt, Kathryn Frances. "The impact of brief play therapy training on the emotional awareness of care workers in a young children's residential care setting in Australia." *British Journal of Guidance & Counselling* 38, no. 3 (2010): 287-299.
- [6] Kagan, Suzi, and Garry Landreth. "Short-term child-centered play therapy training with Israeli school counselors and teachers." *International Journal of Play Therapy* 18, no. 4 (2009): 207.
- [7] Kao, S., and J. M. Chang. "A report on revising the Chinese version of play therapist attitude-knowledge-skills survey." *Psychological Testing* 54, no. 1 (2007): 121-146.
- [8] Johari, Ku Suhaila Ku, MaryAlice Bruce, and Mohamad Isa Amat. "The effectiveness of child-centered play therapy training in Malaysia." *Asian Social Science* (2014).
- [9] Landreth, Garry L. *Play therapy: The art of the relationship*. Routledge, 2012.
- [10] Landreth, Garry L., Dee C. Ray, and Sue C. Bratton. "Play therapy in elementary schools." *Psychology in the Schools* 46, no. 3 (2009): 281-289.
- [11] Lindo, Natalya A., Chiao-Feng Chung, Sarah Carlson, Jeffrey M. Sullivan, Si nem Akay, and Kristin K. Meany-Walen. "The impact of child-centered play therapy training on attitude, knowledge, and skills." *International Journal of Play Therapy* 21, no. 3 (2012): 149.
- [12] Ray, Dee C. *Advanced play therapy: Essential conditions, knowledge, and skills for child practice*. Routledge, 2011.
- [13] Sarnon, Norulhuda, Mohd Suhaimi Mohamad, I. Fauziah, Khadijah Alavi, Salina Nen, Suzana Mohd Hoesni, R. Zaizul, and J. Wan Azreena. "Hamilluar nikah: Memahami remaja sebagai asas intervensi keluarga." *Journal of social Sciences and Humanities* 7, no. 1 (2012): 121-130.
- [14] Shen, Yih-Jiun, and Edwin L. Herr. "Perceptions of play therapy in Taiwan: The voices of school counselors and counselor educators." *International Journal for the Advancement of Counselling* 25, no. 1 (2003): 27-41.
- [15] Zuria Mahmud. 2009. Laporan Kajian Kemahiran Keibubapaan, Universiti Kebangsaan Malaysia.