

## **KEBERKESANAN PENDEKATAN BERMAIN DALAM KEMAHIRAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN BAHASA**

**Zaharah Kamaruddin**

Sekolah Kebangsaan Kampung Banyok, Sibu Sarawak.

Tel : +60126840679 Email : arakhaifb@yahoo.com

**Suziyani Mohamed**

Fajulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

Tel : +60139987159 Email: suziyanimohamed@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kajian ini membincangkan mengenai keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. Pendekatan bermain merupakan satu daripada pelbagai strategi pengajaran dan pembelajaran yang diperkenalkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Sebagai seorang guru adalah sangat penting untuk menggunakan kepelbagaian strategi pengajaran dan pembelajaran. Pemilihan strategi haruslah sesuai dengan murid dengan mengambil kira beberapa faktor seperti tahap perkembangan murid, keperluan, kebolehan, bakat dan minat murid supaya pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan berkesan dan lebih bermakna. Hal ini amat penting amnya kepada semua guru dan khususnya kepada guru kelas prasekolah. Pendekatan bermain merupakan strategi pengajaran dan pembelajaran yang diberi penekanan dalam pendidikan prasekolah kerana bermain merupakan fitrah atau tingkah laku semulajadi bagi peringkat umur kanak-kanak prasekolah iaitu 4+ tahun atau 5+ tahun. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk menilai keberkesanan kekerapan pendekatan bermain dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah khususnya dalam kemahiran mengenal huruf. Kajian berbentuk kuantitatif iaitu kajian tindakan telah dijalankan ke atas murid berumur 4+ dan 5+. Sampel kajian seramai 11 orang dipilih secara persampelan tidak rawak iaitu pensampelan mudah di sebuah kelas prasekolah di Sibu, Sarawak yang merupakan sekolah tempat pengkaji bertugas. Bagi mengukur sejauh manakah penguasaan kemahiran mengenal huruf murid data dikumpul melalui ujian pencapaian data iaitu alat kajian yang terdiri daripada ujian pra dan ujian pos bagi melihat perbezaan tahap penguasaan murid sebelum dan selepas intervensi dijalankan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif iaitu min dan peratusan bagi melihat perbandingan keputusan ujian pra dan ujian pos yang telah dijalankan. Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang ketara dapat dilihat antara keputusan pentaksiran (IPPK) sebelum dan selepas dijalankan intervensi ke atas murid-murid prasekolah iaitu dari segi peningkatan penguasaan kemahiran mengenal huruf selepas intervensi pendekatan bermain dijalankan. Kajian ini menunjukkan penggunaan kaedah pembelajaran melalui bermain amat berkesan dalam mempertingkatkan kemahiran mengenal huruf terhadap murid-murid prasekolah.

**Kata kunci:** *Pendekatan bermain, kemahiran mengenal huruf, permainan bahasa*

## ABSTRACT

This study discusses the effectiveness of playing approaches in recognizing the alphabet through language games. The play approach is one of the many teaching and learning strategies introduced in the National Preschool Standard Curriculum (KSPK). As a teacher, it is very important to use the multitude of teaching and learning strategies. The choice of strategy should be appropriate with the students, taking into account several factors such as the level of student development, needs, abilities, talents and interests to ensure that the teaching and learning delivered are effective and meaningful. This is important to all teachers and especially to preschoolers. Playing approach is a teaching and learning strategy emphasized in preschool education as playing come as a second nature for preschoolers aged 4+ years or 5+ years. The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of play approaches in the teaching and learning activities of preschool children, especially in literacy skills. A quantitative study of action studies was conducted on students aged 4+ and 5+. A sample of 11 people was selected by random sampling, which is simple sampling in a preschool class in Sibul, Sarawak, which is a school where the researcher works. In order to measure the extent to which the preschoolers are able to recognize alphabet, the data of the students is collected through data achievement test which is a study tool consisting of pre-test and post-test to see the difference in the level of pupil control before and after the intervention. The data were analyzed using descriptive statistics of mean and percentage to see the comparison of pre-test results and post-test. Through the findings, it was discovered that there is a significant difference between the assessment results (IPPK) before and after the intervention was carried out on preschool students, in terms of increasing the ability to recognize the alphabet after the play-out intervention approaches. This study shows that the use of learning methods through playing is very effective in enhancing preschooler's ability to recognize the alphabet.

**Key words:** *Playing approach, knowing alphabet skill, language game*

## PENGENALAN

Dalam setiap sesi pengajaran tiada satu kaedah pengajaran yang telah dikenalpasti dan diklasifikasikan sebagai satu strategi pengajaran yang betul dan harus dipatuhi oleh semua para pendidik. Sebaliknya kaedah pengajaran yang berkesan dan tepat adalah pengajaran yang dapat menarik minat murid untuk memberikan perhatian dan melibatkan diri dalam sesi PdPc yang sedang berlangsung. Sehubungan dengan itu, terdapat pelbagai kaedah dan cara yang boleh di aplikasikan bagi mencapai matlamat tersebut. Pendekatan dan strategi yang terdapat dalam Pendidikan Awal Kanak-kanak antaranya adalah; pembelajaran berpusatkan murid, belajar melalui bermain, pembelajaran berasaskan inkuiri, pendekatan bersepadu, pendekatan bertema, pembelajaran berasaskan projek, pembelajaran masteri, pembelajaran kontekstual, dan

pembelajaran berdasarkan kepelbagaian kecerdasan. Sehubungan dengan itu guru haruslah bijak dalam merancang dan menentukan strategi yang sesuai dengan tahap perkembangan murid agar sesi PdPc yang dijalankan bermakna kepada kanak-kanak dan mencapai objektif PdPc yang dirancang.

Kepentingan bermain dalam pendidikan awal kanak-kanak sudah dikenalpasti akan keperluan dan kepentingannya ke atas setiap kanak-kanak. Namun sehingga kini penerapan bermain dalam proses PdPc khususnya di kelas prasekolah masih dipertikaikan akan kekerapan pengaplikasiannya dalam PdPc prasekolah. Terdapat beberapa konsep berkenaan pendekatan bermain yang harus difahami dengan jelas agar lebih menyedari akan kepentingan pendekatan bermain ini digunakan dalam sesi PdPc dikelas prasekolah.

Strategi belajar melalui bermain ini merupakan pendekatan yang berstruktur dan terancang bagi memberi peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana bebas, selamat, mengembirakan dan bermakna (KSPK DSKP Semakan, 2016). Pendidikan prasekolah berfokus kepada kurikulum berpusatkan kepada murid melalui pelbagai aktiviti yang melibatkan murid secara aktif seperti belajar melalui bermain. Aktiviti bermain di prasekolah dianggap penting kerana melalui bermain kanak-kanak membina pengetahuan (Morrison, 2011). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) merupakan hasil daripada transformasi kurikulum pendidikan prasekolah di Malaysia yang memfokuskan kepada kurikulum berpusatkan murid. KSPK yang dihasilkan telah menyepadukan enam tunjang dalam kerangka KSPK Semakan (2016), iaitu Tunjang Komunikasi, Tunjang Kerohanian, Sikap dan Nilai, Kemanusiaan, Perkembangan Fizikal dan Estetika, Sains dan Teknologi dan Keterampilan Diri. Perubahan secara holistik kepada KSPK berdasarkan kurikulum prasekolah sedia ada dengan mengambil kira aspek kandungan pedagogi, peruntukan masa, kaedah, pentaksiran, bahan dan pengurusan (KPM, 2010).

Keperluan mengintegrasikan pendekatan bermain dalam kurikulum pendidikan awal kanak-kanak sudah lama dikenal pasti oleh pengkaji dalam pendidikan awal kanak-kanak (Bodrova & Leong, 2010). Setiap tokoh dan ahli psikologi yang terlibat dalam pendidikan awal kanak-kanak seperti Jean Piaget (1951), Lev Semanovich Vygotsky (1978), dan tokoh-tokoh lain, percaya bahawa bermain ialah aktiviti dan permainan ialah objek pembelajaran. Menurut Piaget (1951) kanak-kanak belajar secara aktif menggunakan objek di sekeliling semasa bermain dan berinteraksi dengan persekitaran. Teori Vygotsky (1978) mengatakan kemahiran dan pengetahuan kanak-kanak berkembang apabila terlibat dengan permainan yang dikongsi dengan rakan dan disokong orang dewasa. Proses yang digunakan kanak-kanak untuk membina pemahaman tentang sesuatu konsep melibatkan interaksi kanak-kanak dengan bahan (Wortham, 2010). Bermain ialah kaedah pembelajaran kanak-kanak (Getswicki dan Bertrand, 2011). Pendekatan bermain merangsang kanak-kanak lebih bermotivasi untuk terus belajar berbanding dengan pendekatan secara langsung (Sharifah Nor & Aliza, 2011).

Konteks utama kajian ini adalah strategi PdPc iaitu pendekatan belajar melalui bermain. Pendekatan bermain diberi penekanan dalam pendidikan prasekolah kerana bermain merupakan fitrah atau tingkah laku semulajadi kanak-kanak (KSPK DSKP Semakan, 2016). Oleh kerana itu,

bermain dan kanak-kanak tidak dapat dipisahkan. Melalui proses bermain kanak-kanak akan membuat penerokaan, penemuan, dan pembinaan pengalaman kanak-kanak secara langsung dan semulajadi (KSPK DSKP Semakan, 2016). Buktinya, melalui bermain kanak-kanak dapat meningkatkan perkembangan fizikal, sosial emosi, kognitif, bahasa serta yang paling penting potensi kanak-kanak dapat meningkat ke peringkat maksimum. Namun, wujudnya masalah apabila timbul isu berlebihan waktu bermain. Buktinya, sepertimana yang dinyatakan di dalam KSPK yang memperuntukkan masa tambahan untuk bermain iaitu 20 minit bagi setiap slot dan dilaksanakan 3 kali seminggu (KSPK DSKP Semakan, 2016). Aktiviti ini dikenali sebagai Main Bebas. Selain itu, sejauh mana pendekatan bermain dapat membantu meningkatkan kefahaman murid prasekolah dalam aktiviti PdPc menjadi salah satu bukti wujudnya masalah atau isu bermain semasa aktiviti PdPc ini.

Fokus kajian adalah kemahiran mengenal huruf yang merupakan asas paling utama yang perlu dikuasai oleh murid-murid prasekolah sebelum melanjutkan sesi PdPc seperti kemahiran membaca suku kata, perkataan, ayat dan sebagainya. Sehubungan dengan itu, penguasaan kemahiran ini amatlah penting kerana murid-murid akan terus menggunakan kemahiran ini dalam setiap subjek yang bakal mereka tempuhi di alam persekolahan kelak. Kajian ini dijalankan bagi melihat sejauh mana penggunaan strategi bermain dapat membantu murid-murid prasekolah dalam menguasai kemahiran mengenal huruf. Adakah strategi bermain dapat membantu murid-murid prasekolah dalam menguasai kemahiran mengenal huruf dengan lebih berkesan. Pencapaian KPI dan beberapa pentaksiran di kelas prasekolah amat dititikberatkan. Hal ini amat penting bagi menilai keberkesanan PdPc yang telah dijalani di kelas prasekolah. Selain itu, tahap perkembangan dan pencapaian prasekolah direkod bagi keperluan rujukan untuk guru yang akan mengajar kelas tahun 1. Sehubungan dengan itu, murid prasekolah yang tidak mencapai KPI yang diletakkan akan menjadi murid bermasalah apabila beralih ke tahun 1 kelak. Hal ini mendorong kepada kewujudan LINUS dan kelas pemulihan apabila murid ke tahun 1.

Kajian yang akan dilaksanakan amat berkait rapat dengan peranan guru dalam melaksanakan PdPc yang berkesan untuk memastikan murid menguasai kemahiran asas literasi kerana hasil dapatan di dalam The Star halaman 17 pada 19 Oktober 2011 telah menunjukkan seramai 3,916 murid yang bermasalah pembelajaran bagi Tahun 2011. Senario ini menggambarkan betapa hebatnya cabaran yang terpaksa dihadapi oleh guru dalam merealisasikan serta memastikan matlamat program LINUS yang dilaksanakan oleh mereka tercapai dengan jayanya. Namun kita juga harus sedar guru bukan sahaja dipertanggungjawabkan untuk mengajar murid LINUS semata-mata. Mereka juga mempunyai tanggungjawab untuk memastikan murid di aliran perdana turut diberi perhatian dan tidak terabai kerana mereka juga memerlukan bimbingan oleh guru yang sesuai, kreatif, berpengalaman dan mempunyai kegigihan yang tinggi. (*Masalah Pendidikan, 34, 2011*). Sehubungan dengan itu, pencapaian KPI murid prasekolah sering dijadikan isu kepada kewujudan masalah LINUS tersebut. Hal ini terjadi setiap kali murid Tahun 1 gagal dalam peperiksaan dan mengakibatkan mereka dimasukkan ke kelas pemulihan dan menjadi murid LINUS. Tambahan pula, dengan adanya strategi PdPc belajar melalui bermain ini, individu sekeliling khususnya guru akademik di aliran perdana sering mempunyai tanggapan

bahawa kanak-kanak prasekolah hanya ke sekolah untuk bermain sahaja. Oleh itu, kekerapan bermain di kelas prasekolah sering dipertikaikan apabila KPI murid prasekolah tidak mencapai tahap yang dikehendaki oleh guru aliran perdana tanpa memikirkan keperluan bermain dalam kehidupan kanak-kanak prasekolah tersebut.

Peruntukan masa yang sesuai atau kekerapan bermain ini digunakan dalam aktiviti PdPc murid prasekolah menjadi persoalan. Permainan adalah penting dan kanak-kanak bukanlah mesin untuk disekat dariada bermain (Almon,2004). Namun pernyataan tentang konsep bermain yang kurang jelas menyebabkan pembangun kurikulum sukar untuk mengekalkan pendekatan bermain dalam kurikulum pendidikan awal kanak-kanak, lebih-lebih lagi dalam menghadapi persekitaran yang mengkehendaki murid-murid fokus kepada kemahiran akademik (Bodrova & Leong, 2010). Aktiviti pembelajaran berasaskan bermain menekankan pentingnya proses (Chernevak, 2011), namun tekanan pada masa kini yang mengkehendaki kanak-kanak prasekolah mencapai standard yang ditetapkan tanpa mengambil kira proses pembelajaran menyebabkan aktiviti bermain diabaikan di prasekolah. Disebabkan oleh itu, guru tidak lagi memikirkan pendekatan alternatif dalam pengajaran (Miller & Almon, 2009) seperti pendekatan bermain. Sasaran penyelidikan ini adalah guru prasekolah, ibu bapa atau penjaga murid prasekolah. Selain itu guru perdana juga merupakan salah satu di antara sasaran kajian ini terutama guru yang terlibat dengan PdPc kelas Tahun 1. Diharapkan hasil kajian ini akan dapat menangani apa yang perlu diketahui oleh para pendidik murid prasekolah dalam menggunakan method yang sesuai dalam PdPc yang sesuai bagi murid prasekolah. Selain itu, kajian ini juga diharapkan dapat membantu pengusaha tadika, taska, pusat asuhan kanak-kanak dalam menyediakan rancangan pengasuhan kanak-kanak berumur 4+ dan 5+ ini. Tanggapan dan kefahaman individu lain juga diharapkan akan mendapat penjelasan yang jelas perihal kepentingan aktiviti bermain dalam PdPc murid.

## METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini adalah berbentuk kuantitatif dan merupakan kajian tindakan dimana ia bertujuan untuk meningkatkan tahap amalan pendidikan dalam kalangan guru prasekolah khususnya dalam merancang dan melaksanakan strategi pengajaran dan pembelajaran yang sesuai mengikut tahap pencapaian murid prasekolah. Kajian ini dijalankan menggunakan ujian pencapaian data iaitu alat kajian yang terdiri daripada ujian pra dan ujian pos bagi mengkaji sejauh manakah tahap keberkesanan penggunaan strategi pengajaran belajar melalui bermain dalam kalangan murid prasekolah dalam pembelajaran mengenal huruf. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif iaitu min dan peratusan bagi melihat perbandingan keputusan ujian pra dan ujian pos yang telah dijalankan.

Sampel kajian seramai 11 orang. Teknik pemilihan sampel kajian adalah mereka dipilih secara persampelan tidak rawak iaitu pensampelan mudah di sebuah kelas prasekolah di Sibul, Sarawak yang merupakan sekolah tempat pengkaji bertugas. Kesemua sampel yang dipilih merupakan murid satu kelas yang akan belajar menggunakan strategi pendekatan belajar melalui bermain sebagai aktiviti utama dalam pengajaran dan pembelajaran mereka. Murid-murid tersebut adalah berada di tahap pencapaian yang berbeza, iaitu pelajar pintar, sederhana dan lemah.

Dalam kajian ini, instrumen yang digunakan oleh pengkaji ialah ujian pra (penilaian awal) dan ujian pos (penilaian selepas) untuk menguji pencapaian murid. Pencapaian murid dinilai menggunakan Instrumen Pentaksiran Prasekolah Kebangsaan (IPPK) yang dilaksanakan secara berasingan kepada murid berumur 4+ dan 5+ di kelas prasekolah tersebut. Instrumen yang digunakan merupakan kaedah pentaksiran yang digunakan di kelas prasekolah dan tiada sebarang pengubahsuaian dilakukan. Konstruk yang digunakan bagi menilai tahap pencapaian murid bagi kajian ini ialah BM3 Mengecam dan Menyebut Abjad (KSPK BM2.2). Dapatan kajian ini diperolehi melalui penilaian hasil lembaran kerja murid prasekolah yang terbahagi kepada dua iaitu sebelum penggunaan strategi bermain dan selepas penggunaan strategi bermain dijalankan. Perbandingan dua keputusan ujian dilakukan bagi melihat sejauh manakah keberkesanan penggunaan strategi pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf dalam kalangan murid prasekolah.

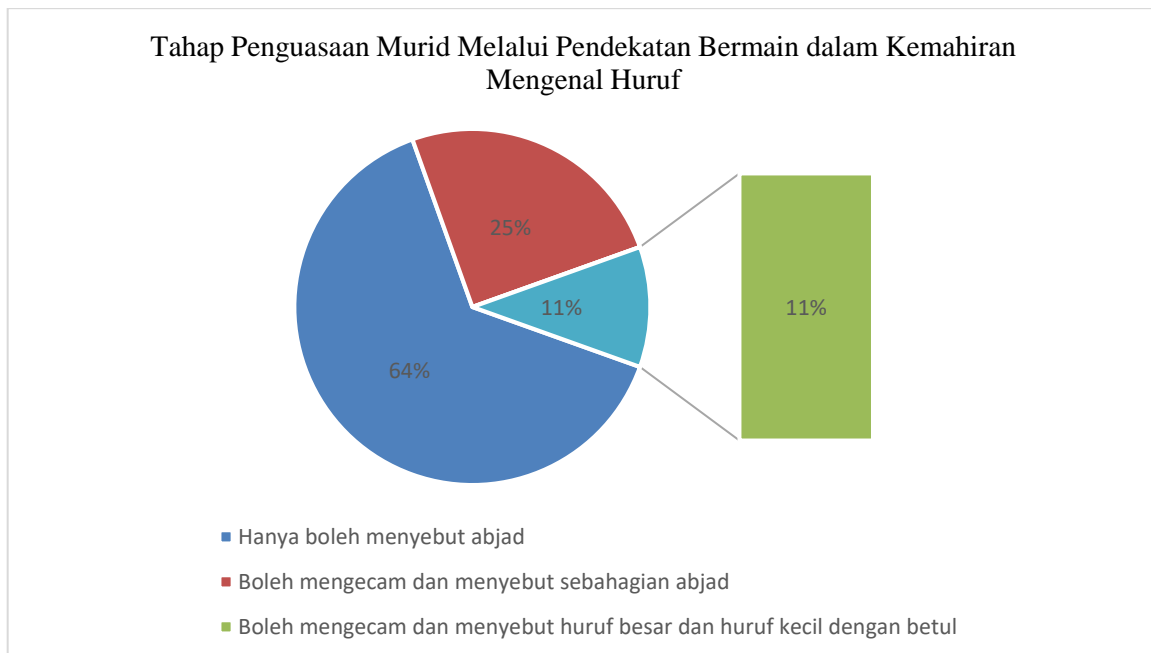
Penilaian ini yang dijalankan fokus kepada kemahiran mengenal huruf seperti yang telah disenaraikan di dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan BM 2.2 Mengecam dan Menyebut Abjad Penilaian sebelum dijalankan ke atas hasil lembaran kerja murid sebelum mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran belajar melalui bermain. Pencapaian murid daripada penilaian ini akan digunakan untuk mengkaji sejauh mana tahap pencapaian murid tanpa penggunaan kaedah belajar melalui bermain. Manakala penilaian selepas dijalankan ke atas hasil lembaran kerja murid selepas mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran belajar melalui bermain. Pencapaian murid dari penilaian ini akan digunakan untuk mengkaji sejauh mana tahap pencapaian murid dengan penggunaan kaedah belajar melalui bermain.

Pada permulaan kajian, pengkaji akan mengedarkan satu set penilaian kepada murid-murid prasekolah iaitu penilaian awal terhadap hasil lembaran kerja murid sebelum strategi belajar melalui bermain dijalankan terhadap murid untuk mengetahui tahap pencapaian atau kefahaman murid terhadap sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas prasekolah.

Kemudian selepas penilaian dilaksanakan, guru akan menggunakan strategi belajar melalui bermain semasa proses PdPc kemahiran mengenal huruf. Setelah itu, satu set penilaian kepada murid-murid prasekolah iaitu penilaian hasil lembaran kerja murid selepas strategi belajar melalui bermain dijalankan terhadap murid untuk mengetahui tahap pencapaian murid selepas proses pengajaran dan pembelajaran belajar melalui bermain dijalankan.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (min, dan peratusan). Analisis ujian pra dan ujian pos akan digunakan untuk membandingkan perbezaan penilaian hasil lembaran kerja sebelum dan selepas penggunaan strategi tersebut dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Setelah kesemua maklumat ini dapat dikumpulkan dan dibuat analisis barulah hasil kajian diperolehi. Alat kajian terdiri daripada ujian pra dan ujian pos. Ujian ini menggunakan instrumen pentaksiran LINUS yang digunakan di kelas arus perdana. Soalan bagi ujian pra dan ujian pos adalah soalan yang sama.

## DAPATAN KAJIAN



*Rajah 1 Analisis Pencapaian Keseluruhan Responden*



Selepas ujian pra dijalankan, data yang diperoleh daripada 11 sampel kajian adalah hanya 18% yang dapat menyebut abjad dengan betul. Setelah intervensi dijalankan, data dianalisis selepas menjalankan ujian pos ke atas sampel. Berdasarkan carta pai di atas jelas menunjukkan bahawa peningkatan yang jelas dalam mengecam dan menyebut huruf besar dan kecil sebanyak 64%, manakala 25% boleh menyebut dan mengecam sebahagian abjad dan 11% lagi hanya boleh menyebut abjad. Berdasarkan dapatan di atas jelas menunjukkan bahawa peningkatan yang banyak terhadap pengaplikasian pendekatan bermain dalam mengenal huruf. Berdasarkan kepada pencapaian ini, usaha dari pelbagai pihak masih diperlukan dalam meningkat pencapaian ke tahap yang lebih cemerlang. Hasilnya dapat dilihat selepas intervensi dijalankan terdapat peningkatan daripada tiada menguasai kemahiran mengenal huruf secara keseluruhan kepada tahap sedang menguasai dan menguasai. Melalui dapatan kajian dapat dilihat intervensi yang dijalankan iaitu dengan menggunakan strategi belajar melalui bermain dalam kemahiran mengenal huruf berjaya mencapai objektif. Murid-murid prasekolah yang telah menjalani intervensi dapat menunjukkan peningkatan dalam kemahiran mengenal huruf secara meningkat.

## **PERBINCANGAN**

Kepentingan bermain dalam pendidikan awal kanak-kanak sudah dikenalpasti akan keperluan dan kepentingannya ke atas setiap kanak-kanak. Namun sehingga kini penerapan bermain dalam proses PdPc khususnya di kelas prasekolah masih dipertikaikan akan kekerapan pengaplikasiannya. Terdapat beberapa konsep berkenaan pendekatan bermain yang harus difahami dengan jelas agar lebih menyedari akan kepentingan pendekatan bermain ini digunakan dalam sesi PdPc dikelas prasekolah.

Sehubungan dengan itu, strategi yang ditekankan dalam kajian ini ialah belajar melalui bermain. Berdasarkan teori dan kajian lepas, pembinaan pengetahuan pada peringkat prasekolah perlu disokong dengan persekitaran yang mengambil kira keperluan dan tahap perkembangan kanak-kanak. Penggunaan aktiviti bermain dalam pembelajaran kanak-kanak sangat ditekankan oleh ahli psikologi yang berkaitan dengan kajian terhadap kanak-kanak seperti Piaget (1951), Vygotsky (1978) dan Bruner (1966). Hasil daripada kajian-kajian lepas, dapatlah disimpulkan bahawa bermain memberikan banyak faedah kepada tahap perkembangan dan proses PdPc kanak-kanak. Sehubungan dengan itu, kekerapan penggunaan pendekatan bermain sebagai strategi PdPc kanak-kanak prasekolah amatlah penting untuk dititikberatkan.

Analisis kajian menunjukkan terdapat peningkatan pencapaian dalam kemahiran mengenal huruf bagi murid prasekolah setelah menjalani intervensi strategi belajar melalui bermain. Sehubungan dengan itu, sekiranya terdapat kekanganlain yang timbul seperti kurang pengetahuan, kurang pendedahan atau sebagainya yang berkaitan dengan ilmu, guru tersebut haruslah mencari inisiatif untuk memantapkan lagi dan mengisi kekosongan itu dengan ilmu-ilmu dan kemahiran dalam bidang yang berkaitan khususnya pengendalian kelas kanak-kanak prasekolah. Manakala faktor masalah lain seperti kekangan masa, kekurangan bahan untuk



persediaan kaedah bermain diterapkan dalam kelas haruslah diselesaikan dan wujudkan penambahbaikan dari setiap kekurangan yang berlaku. Hal ini bagi memastikan setiap kanak-kanak dapat mengikuti PdPc secara meluas dan bersesuaian mengikut tahap umur mereka. Oleh yang demikian, diharapkan kanak-kanak bukan sahaja memperoleh pengetahuan dan keputusan cemerlang dalam PdPc namun mereka dapat melibatkan diri sepenuhnya dalam suasana PdPc berhubung kait dengan fitrah umur mereka.

## **KESIMPULAN**

Secara kesimpulannya, pendekatan belajar melalui bermain adalah sangat penting dan memberikan banyak impak yang positif terhadap kanak-kanak prasekolah. Selain mampu menarik minat murid untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam aktiviti PdPc, pendekatan melalui bermain memberikan persekitaran PdPc yang menyeronokkan dan mendorong perkembangan kanak-kanak secara holistik. Impak yang diperoleh bukan sahaja melibatkan pencapaian akademik murid, namun menyeluruh melibatkan perkembangan intelek, rohani, jasmani, dan sosial murid-murid. Bagi mengecapi hasil tersebut, guru prasekolah sebagai medium utama di kelas prasekolah haruslah memainkan peranan dalam merancang, melaksana dan mengendalikan aktiviti PdPc sama ada di dalam kelas mahupun di luar kelas prasekolah.

Melalui bermain murid membina pengetahuan dengan bimbingan guru juga tanpa bimbingan guru sepenuhnya. Sehubungan dengan itu, pendekatan bermain amatlah wajar untuk di bangunkan dan dibentuk dengan lebih teliti bagi merealisasikan hasrat dan matlamat PdPc seperti yang telah digariskan di dalam KSPK. Oleh itu, sebarang kekangan yang wujud samaada di kelas mahupun kekangan lain haruslah diselesaikan dan diwujudkan penambahbaikan yang seharusnya bagi memastikan pendekatan bermain dapat diaplikasikan di kelas prasekolah mengikut tahap kekerapan yang sewajarnya.

Diharapkan hasil kajian ini akan dapat membantu banyak pihak yang masih lagi mempersoalkan kekerapan pendekatan belajar melalui bermain yang dilaksanakan di kelas prasekolah. Selain itu, kesedaran dari semua pihak juga diharapkan berkaitan dengan keperluan bermain pada peringkat umur kanak-kanak prasekolah merupakan satu keperluan yang amat penting dan bukannya hanya sebagai salah satu di antara strategi PdPc sahaja.

## **RUJUKAN**

Ali, A., & Mahamod, Z. 2015. *Analisis Keperluan Terhadap Pengguna Sasaran Modul Pendekatan Berasaskan Bermain Bagi Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah*. Jurnal Kurikulum Dan Pengajaran Asia Pasifik, 3(1).

- Ali, A., & Mahamod, Z. 2016. *Pembangunan Dan Kebolegunaan Modul Berasaskan Bermain Bagi Pembelajaran Kemahiran Bahasa Melayu Kanak-Kanak Prasekolah*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; Malay Language Education (Mylej), 6(1), 1629.
- Almon, J. 2004. *The Vital Role Of Play In Early Childhood Education*.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. 2010. *Curriculum And Play In Early Child Development*.
- Bruner, J. S. 1966. *Towards A Theory Of Instruction*. Mashasscuset: Harvard College.
- Chervenak, R. 2011. *Play In Kindergarten: Perspectives A Full-And Half Day Kindergarten Teacher*.
- Duncan, J. & Lockwood, M. 2008. *Learning Through Play: A Work-Based Approach For The Early Years Professional*. New York: Continuum.
- Gestwicki, C. & Bertrand, J. 2011. *Essentials Of Early Childhood Education*. 4th Edition. Toronto: Nelson Education.
- International Play Association .2009. *Promoting The Child's Right To Play*.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. 2010. *Dokumen Standard Prasekolah: Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. 2016. *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Dokumen Standard Dan Pentaksiran Semakan 2017*. Kuala Lumpur: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Miller, E., & Almon, J. 2009. *Crisis In The Kindergarten: Why Children Need To Play In School*. Alliance For Childhood (Nj3a).
- Morrison, G. S. 2011. *Fundamental Of Early Childhood Education*. Englewood Cliffs, Nj: Pearson.
- Moyles, J. 2005. *The Excellence Of Play*. New York, Ny: Open University Press.
- National Association For The Education Of Young Children. 2009. *Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8*.

- Piaget, J. 1951. *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. London, England: Routledge And Kegan Paul.
- Puteh, S. N., & Ali, A. 2016. *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Kurikulum Berasaskan Bermain Bagi Aspek Perkembangan Bahasa Dan Literasi Murid Prasekolah*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(1), 141-159.
- Razali, N. A. M., & Tasir, P. D. Z. *Rekabentuk Sistem Pembelajaran Konsep Nombor Berasaskan Pendekatan Permainan Yang Menerapkan Teori Perkembangan Kognitif Kanak-Kanak*.
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. 2011. *Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. Issn: 21804842, Vol. 1, Bil. 2 (Nov. 2011): 1-1
- Vygotsky, L.S. 1978. *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Process*. Mashasscuset: Havard College.
- Wortham, S. C. 2010. *Early Childhood Curriculum*. Englewood Cliffs, Nj: Pearson.