
LITERASI SEJARAH DALAM PENDIDIKAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH: SATU ANALISIS KEPERLUAN TERHADAP MODUL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TUNJANG KEMANUSIAAN BERASASKAN PENDEKATAN BELAJAR MELALUI BERMAIN

**Samni Bin Suraji
Abdul Razaq Ahmad
Mohd Mahzan Awang**

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor,
MALAYSIA.

Abstrak

Kajian ini dilaksanakan bagi mengenalpasti keperluan dan kriteria modul pengajaran dan pengajaran tunjang kemanusiaan berasaskan pendekatan belajar melalui bermain. Analisis keperluan merupakan aspek penting dalam pembangunan modul bagi memastikan hasil yang diperolehi memenuhi keperluan dan memberikan manfaat kepada pengguna. Seramai 12 orang guru prasekolah dari beberapa sekolah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia terlibat sebagai responden dalam kajian analisis keperluan ini melalui temubual berstruktur menggunakan teknik persampelan bertujuan. Data kualitatif dari guru yang dikumpul, dikategori dan dianalisis untuk mengenalpasti tema bagi memberi makna kepada data. Hasil analisis data, secara umumnya mengandungi 5 tema, iaitu (1) Aktiviti pengajaran dan pembelajaran berasaskan pendekatan bermain sangat sesuai untuk kanak-kanak prasekolah, (2) Pengajaran semasa guru kurang memberi tumpuan kepada pendekatan bermain, (3) Guru memerlukan sumber dan bahan yang sesuai untuk merangsang minat pembelajaran tunjang kemanusiaan, (4) Aktiviti pengajaran dan pembelajaran perlu mengambilkira pengalaman sedia ada kanak-kanak dan (5) Pengajaran yang bermakna dan menyeronokkan perlulah merangsang pelbagai deria kanak-kanak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa modul pengajaran dan pembelajaran berasaskan pendekatan bermain mampu mengembangkan potensi sebenar kanak-kanak. Beberapa cadangan lain turut disarankan oleh guru bagi menambahbaik pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan melalui pendekatan bermain yang akan dimanfaatkan dalam fasa berikutnya pembinaan modul dari aspek sumber dan bahan pengajaran.

Kata kunci: Analisis keperluan, rekabentuk modul, guru prasekolah, pendekatan bermain, tunjang kemanusiaan, literasi sejarah, pengetahuan sedia ada.

Abstract

This research was undertaken in order to identify the needs and specifications of a module based on play approach for teaching and learning of Human Component. In research on module development, needs analysis is carried out to ensure the product created can fulfil user needs. To create a module able to

fulfil the needs of teachers as users, needs analysis was carried out on 12 preschool teachers from different schools under the Ministry of Education Malaysia. Data collection was through semi-structured interviews and the sampling technique was purposive sampling. Qualitative data from interviews with teachers were categorized and analyzed to identify themes for making sense of the data. Data analysis unearthed five major themes, namely: (1) The play approach was suitable for teaching and learning activities among preschool children, (2) The existing teaching approach did not focus on the play approach, (3) Teachers need appropriate sources and materials to motivate human component learning in pupils, and (4) Teaching and learning activities need to consider the previous knowledge of pupils. Analysis of the findings shows that the module based on play approach for teaching and learning Human Component among preschool children has the potential for development. Apart from the five main themes identified, suggestions and specifications derived from interviews with teachers gave useful information for developing the module contents. The findings will be used for designing and developing the module in the next phase. The findings are expected to assist in producing a module capable of solving existing problems among teachers and motivating learning skills among preschool children.

Keywords: Development research, module design, needs analysis, preschool teachers, play approach, history literacy, previous knowledge, Human Component

1.0 PENGENALAN

Pendidikan Prasekolah berfokus kepada usaha untuk menyediakan peluang pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna kepada kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun. Fokus utama adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan kanak-kanak, menekankan kepada inkuiri penemuan, dan menggunakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran bersepadu, bertema, belajar melalui bermain, pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berasaskan projek. Prinsip utama yang digunakan adalah pendekatan dan kandungan pembelajaran perlu sesuai dengan peringkat perkembangan kanak-kanak dan mengambil kira perbezaan antara individu. Melalui proses pengajaran dan pembelajaran ini, kanak-kanak akan memperoleh konsep dan kemahiran asas yang akan membantu mereka meneruskan pembelajaran ke sekolah rendah kelak (KPM, 2010).

Di Malaysia transformasi kurikulum pendidikan prasekolah yang memfokuskan kepada kurikulum berpusatkan murid telah menghasilkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) pada tahun 2010. Perubahan secara holistik dilakukan kepada KSPK berdasarkan kurikulum prasekolah sedia ada dengan mengambil kira aspek kandungan, pedagogi, peruntukan, masa, kaedah, pentaksiran, bahan dan pengurusan (KPM). Salah satu aspek penting yang ditekankan dalam KSPK 2010 ialah amalan yang bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak. Pendidikan prasekolah berfokus kepada kurikulum berpusatkan 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). Permainan bebas dan permainan yang dibimbing adalah elemen penting dalam melakukan pembelajaran yang menyeronokkan dan berpusatkan kanak-kanak (White, 2012).

Ramai tokoh dalam pendidikan awal kanak-kanak dan ahli psikologi seperti Jean Piaget (1951), Lev Semanovich Vygotsky (1978), Maria Montessori (1970), Eric Erikson (1950) dan Jerome Bruner (1950) 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. Pembelajaran melalui bermain lebih memberangsangkan melalui pembelajaran yang menyeronokkan. Pembelajaran yang menyeronokkan atau playful learning adalah gabungan permainan bebas (free-flow play) dengan permainan yang dibimbing (guided play).

Bermain seperti melabelkan gambar ataupun objek di sekeliling dengan bahan bercetak berupaya meningkatkan pemahaman kanak-kanak tentang apa yang dibaca dan dilihat. Permainan fizikal membantu kanak-kanak mengaitkan perkataan dengan gambar ataupun dengan objek untuk memahami konsep makna. Perhubungan dan interaksi semasa permainan drama membolehkan kanak-kanak belajar menggunakan pemahaman mereka kepada persekitaran secara tidak langsung. Proses yang digunakan kanak-kanak untuk membina pemahaman tentang sesuatu konsep melibatkan interaksi kanak-kanak dengan bahan (Wortham, 2010).

Dalam pembelajaran topik tunjang kemanusiaan, pendekatan bermain ialah cara terbaik untuk membantu kanak-kanak menguasai konsep sejarah yang abstrak melalui pengalaman konkrit. Kebanyakan kanak-kanak menguasai konsep sejarah dan memperoleh pengalaman pembelajaran secara tidak formal (Almon & Miller, 2012). Pendekatan bermain berpotensi untuk diaplikasikan di prasekolah bagi memastikan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa (Aliza & Zamri, 2014). Melalui bermain, pengetahuan sejarah kanak-kanak meningkat apabila mereka cuba memahami hubungan antara objek permainan dengan simbol. Pendekatan bermain berpotensi untuk diaplikasikan di prasekolah bagi memastikan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan.

2.0 ANALISIS KEPERLUAN SEBAGAI FASA PERMULAAN KAJIAN

Pembangunan modul dan rekabentuknya seharusnya dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam konteks yang spesifik (Richey dan Klein, 2007). Analisis keperluan ialah fasa permulaan kajian iaitu maklumat dalam konteks dan persekitaran yang hendak dikaji dikumpulkan (Saedah Siraj, Norlidah Alias, Dorothy DeWitt, & Zaharah Hussin, 2013). Analisis keperluan dilakukan untuk mengetahui kebarangkalian berlakunya permasalahan (Branch, 2009; Gagne, Wager, Golas, & Keller, 2005) dan melakukan apa yang perlu untuk menyelesaikan masalah (Reinbold, 2013). Fasa analisis keperluan memberikan maklumat yang penting dalam menentukan reka bentuk dan pembangunan bahan instruksi dalam fasa seterusnya (Gagne et al., 2005). Kajian ini dilakukan untuk mendapatkan maklumat daripada guru prasekolah tentang keperluan modul yang akan dibangunkan bagi menyelesaikan masalah sedia ada guru berkaitan pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan dalam KSPK. Dalam konteks penyelidikan ini, kajian analisis keperluan dilakukan pada permulaan kajian

pembangunan modul bagi mengetahui pengajaran bagaimanakah yang sesuai dilakukan guru supaya pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak menjadi lebih bermakna. Bagi memenuhi tujuan ini, kajian ini dilakukan untuk mengenal pasti apakah yang diperlukan guru dalam melakukan pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan dalam kanak-kanak prasekolah

Kumpulan sasaran berupaya memberi maklumat yang berguna untuk membangunkan modul yang dapat memenuhi keperluan pengguna Rashidah (2013). Bagi memenuhi tujuan ini, terdapat beberapa aspek tentang kumpulan sasaran dikenal pasti bagi memastikan modul yang dihasilkan dapat digunakan. Dalam kajian ini, analisis keperluan dilakukan setelah masalah dikenal pasti dan maklumat tentang perincian dan spesifikasi modul diperoleh daripada guru. Fasa analisis memberikan maklumat yang penting untuk digunakan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan modul seterusnya (Gagne et al., 2005). Maklumat hasil analisis keperluan digunakan untuk menentukan kandungan bahan instruksi secara optimal dan kaedah penyampaian pengajaran (Richey & Klein, 2007). Jadi, kajian analisis keperluan adalah penting dalam menentukan produk bagaimanakah yang sesuai dihasilkan untuk guru supaya permasalahan sedia ada dapat diselesaikan demi pengajaran yang lebih berkesan.

Pernyataan Masalah

Sejak pelaksanaan Buku Panduan Prasekolah Malaysia 1986 sehingga pelaksanaan KSPK pada 2010, pendekatan belajar melalui bermain disarankan dalam kurikulum prasekolah negara. Walau bagaimanapun, Bahagian Pembangunan Kurikulum (2008) melaporkan guru masih menggunakan pengajaran dan pembelajaran secara langsung semasa mengajar. Kajian lepas mendapati amalan guru masih tertumpu kepada pengajaran secara langsung dan tidak mengutamakan pendekatan bermain di prasekolah (Fauziah, 2009; Saayah, 2004; Sharifah et al., 2009). Menurut Miller dan Almon (2009), cabaran utama untuk menerap amalan guru melakukan pendekatan bermain yang menyeronokkan ialah ramai guru baharu belum cukup berpengalaman untuk mengajar di dalam bilik darjah yang berpusatkan kanak-kanak. Pembangun program sering gagal menghasilkan panduan yang jelas bagaimana untuk melakukan aktiviti pengajaran dengan berkesan terutamanya bagi pengajaran bahasa yang memerlukan guru mengamalkan pengajaran yang lebih efisien (Gunn, Vadasy, & Smolkowski, 2011).

Bagi meningkatkan pengetahuan guru, panduan dalam bentuk program instruksi perlu dibangunkan supaya guru dapat menyesuaikan pembelajaran berpusatkan murid dengan standard yang hendak dicapai. Di Malaysia, transformasi kurikulum berasaskan standard dalam KSPK memerlukan guru yang benar-benar profesional iaitu mereka perlu melakukan pengajaran yang dapat memenuhi standard dan juga mengambil kira keperluan murid. Dalam memenuhi standard, guru memerlukan panduan yang bersesuaian supaya mereka dapat melaksanakan pendekatan bermain dalam keadaan yang fleksibel (Almon & Miller, 2012). Di dalam dokumen KSPK, modul Tunjang Kemanusiaan ada menyatakan aspek patriotisme dan nilai menghormati negara yang perlu dikuasai murid prasekolah. Komponen ini menyarankan guru melakukan pengajaran dan pembelajaran tunjang ini melalui pelbagai aktiviti dan melalui bermain yang menyeronokkan (KPM, 2010). Walau bagaimanapun KSPK tidak memperincikan bagaimana proses pengajaran dan pembelajaran melalui aktiviti bermain bagi

mempertingkatkan kemahiran tersebut. Jadi, kajian analisis keperluan wajar dilakukan bagi mengenal pasti pengajaran dan pembelajaran yang perlu dibangunkan di dalam modul.

3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Analisis keperluan dilakukan bagi mengenal pasti keperluan modul sebelum modul dibangunkan dan dinilai dalam fasa seterusnya (Saedah et al., 2013). Jadi, objektif kajian analisis keperluan dilakukan bagi mendapatkan data tentang keperluan modul dan spesifikasi modul yang akan dibangunkan. Kajian ini dilakukan berdasarkan keperluan pengkaji untuk mendapatkan data bagi menghasilkan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan dalam pendidikan kanak-kanak prasekolah. Objektif kajian bagi fasa analisis keperluan ini adalah seperti berikut:

- Mengetahui keperluan modul yang sesuai digunakan guru untuk melakukan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan kanak-kanak prasekolah.

Berdasarkan objektif kajian, penyelidikan ini juga dilakukan untuk mendapatkan jawapan bagi persoalan berikut:

- Apakah kriteria yang diperlukan bagi penghasilan modul yang sesuai digunakan oleh guru untuk melaksanakan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan kanak-kanak prasekolah?

4.0 METODOLOGI

Kajian ini menggunakan responden seramai 12 guru prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dari sekolah yang berbeza menggunakan kaedah temu bual secara separa struktur. Kaedah ini digunakan untuk mendapatkan data analisis keperluan bagi menghasilkan modul pedagogikal fizik (Norlidah, 2010). Teknik pemilihan sampel dilakukan secara bertujuan dengan memilih responden daripada kumpulan homogenous tetapi dapat memberikan maklumat yang pelbagai. Responden kajian dipilih berdasarkan kelayakan akademik pada peringkat ijazah dalam bidang pendidikan prasekolah dan guru yang melaksanakan KSPK. Bagi menjangkakan soalan-soalan yang dapat memberikan maklumat yang lebih baik, transkrip temu bual yang dirintiskan sebelum temu bual sebenar diambil kira. Pengkaji memilih seorang responden yang mempunyai ciri yang sama dengan sampel kajian sebenar untuk ditemu bual bagi melihat kesesuaian soalan.

Berdasarkan dapatan kajian rintis terdapat tiga soalan telah diperbaiki untuk memudahkan kefahaman responden dan digunakan dalam kajian sebenar. Seterusnya pengkaji melengkapkan transkrip dan mengembalikan semula transkrip kepada responden untuk disemak. Setelah transkrip disemak, responden menandatangani borang pengesahan temu bual bagi mengesahkan maklumat temu bual. Transkrip temu bual yang disahkan dianalisis menggunakan indeks. Proses mengindeks transkrip dilakukan dengan melabelkan kod tersendiri pada setiap responden kajian. Data temu bual dikategori, disub kategori dan dianalisis menggunakan kaedah pengkodan bagi menghasilkan tema (Miles & Huberman, 2014).

5.0 DAPATAN KAJIAN

Berikut adalah analisis data temu bual berdasarkan dapatan kajian yang diperoleh daripada 12 responden yang menghasilkan lima tema seperti berikut:

Tema 1: Aktiviti pengajaran dan pembelajaran berasaskan pendekatan bermain sangat sesuai untuk kanak-kanak prasekolah.

Seramai sepuluh responden sangat setuju dengan penggunaan pendekatan bermain dilaksanakan dalam aktiviti pembelajaran di prasekolah. Lima responden mengatakan pendekatan bermain sangat menyeronokkan kanak-kanak. Lima responden berpendapat kanak-kanak lebih menunjukkan minat dan lebih bersedia untuk belajar sekiranya ada aktiviti belajar melalui bermain. Sebagai contoh responden 2 (R2) mengatakan bahawa:

R1: *“Cara bermain ini memang menarik dan sesuai. Kanak-kanak sangat teruja dan suka tambah-tambah kalau disuruh bermain. Saya nampak minat mereka tu dari riak wajah mereka, tak sabar--sabar.”*

Manakala responden 5 (R8) dan 9 (R9) menjelaskan pendekatan bermain menyeronokkan kanak-kanak dan meningkatkan kesediaan serta minat kanak-kanak untuk belajar.

R5: *“Saya memang nampak tingkah laku mereka tu seronok dan teruja bila tengok je barangan yang dah disusun atau saya ditunjukkan sebelum bermain. Yang penting langkah pengajaran perlu teliti supaya mereka mudah ikut dan bersedia. Kalau ada pertandingan lagi mereka suka. Semasa aktiviti melengkapkan hasil kerja saya nampak mereka mudah buat sebab faham dan mereka apply dalam permainan.”*

R9: *“sesuai kaedah ini sebab kena dengan tahap umur mereka. Ini dunia mereka yang suka main. Mereka suka sangat kalau diajak bermain walaupun mereka tak tau sebenarnya mereka tu belajar. Bila deria aktif minda mereka aktif jugak dan cepatlah mereka tu dapat. Saya sarankan inilah cara yang terbaik dan fun “*

Tema 2: Pengajaran semasa guru kurang menggunakan pendekatan bermain.

Kebanyakan responden menjelaskan mereka sebenarnya kurang menggunakan pendekatan bermain atas kekangan waktu pengajaran, penyediaan bahan dan sukar mengawal kanak-kanak serta memerlukan perancangan yang rapi. Seramai sembilan responden mengatakan mereka jarang menggunakan pendekatan bermain di sekolah. Seramai empat responden mengatakan bahawa masa yang diperlukan untuk aktiviti bermain kadang-kadang melebihi waktu diperutukkan kerana penyediaan dan mengemaskan bahan permainan. Malah ada kesukaran untuk mendapatkan bahan dan sumber yang sesuai dengan pengajaran dan akhirnya menyukarkan pelaksanaan pendekatan bermain. Manakala empat responden mengatakan faktor perancangan turut menjadi halangan kerana guru prasekolah mengurus ramai kanak-kanak dan kerja-kerja rutin yang lain. Menurut responden 3 (R3) banyak cabaran dari aspek masa, kawalan dan sumber menyebabkan beliau jarang menggunakan pendekatan ini di prasekolah.

R3: *“Sebenarnya jarang juga saya buat, nak cari bahan tu ambil masa kan. Kadang tak ada dan kena cari dulu. Yang mencabar lagi tu nak kawal mereka tu sebab kadang mereka susah nak kongsi. Bahan kalau nak buat sendiri kadang-*

kadang susah tak tau nak buat. Sebab itulah saya kadang-kadang je melaksanakan pendekatan ni “

Manakala responden 11 (R11) faktor perancangan (RPH) yang menyebabkan kebanyakan guru tidak melaksanakan pendekatan ini.

R11: “Kalau nak main memang seronok kanak-kanak, tapi guru perlulah sedia banyak dan persediaan pengajaran pun kena rapi. Jadi memang boleh buat, guru sedialah awal perancangan. Itulah sebab saya jarang jugak nak guna selalu.”

Tema 3: Guru memerlukan sumber dan bahan yang sesuai untuk merangsang minat belajar kanak-kanak

Seramai 11 responden mengatakan faktor sumber dan bahan yang sesuai perlu diambil kira untuk melakukan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan. Mereka mencadangkan modul yang sesuai dalam mengajar tunjang kemanusiaan dengan menggunakan pendekatan bermain. Seramai lapan responden menyuarakan kandungan modul perlulah merangkumi tatacara penggunaannya meliputi kaedah, teknik, masa, cara permainan dan cadangan bahan permainan yang bersesuaian. Lima responden mencadangkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang dapat ada aktiviti persaingan agar merangsang minat dan kesediaan murid. Seramai tiga responden mencadangkan supaya modul ini mengandungi perancangan pengajaran yang mudah dan menyeronokkan. Tiga responden menyatakan aspek peruntukan masa yang disesuaikan dengan jenis permainan dan isi pengajaran dan dua yang lain mencadangkan supaya dilampirkan lembaran kerja yang sesuai dan praktikal sebagai masa dan tingkah laku murid yang aktif bermain. Sebagai contoh, responden 4 (R4), responden 5 (R5) dan responden 9 (R9) mencadangkan bahan dan cara pelaksanaan kaedah bermain dan kaitannya dengan standard kandungan dalam tunjang kemanusiaan.

R4: “ yang penting kalau ada tata cata permainan sangat membantu. contoh cara penyediaan bahan dan arahan. Di akhirnya kena ada lampiran seperti lembaran kerja lagi bagus. Ini semua memudahkan kita melihat aliran permainan “

R5: “ Memanglah seronok bermain tapi bukan sekadar main, perlu ada elemen merangsang kreativiti, persaingan dan sikap hormat sesama rakan perlu diberikan tekanan dalam panduan modul. Panduan dan aktiviti cadangan mungkin membantu. Mesti banyak contoh aktiviti permainan. Aktiviti permainan seperti persaingan dan ganjaran boleh merangsang pengajaran dan pembelajaran murid, bukan bermain semata-mata. Permainan di dalam modul hendaklah yang dapat merangsang minat murid-murid untuk belajar. kalau panduan ada perancangan yang baik itu sangat membantu .”

R9: “Pada saya yang lebih penting tu ialah langkah pengajaran kalau boleh yang mudah praktikal dan berkesan. kalau ada penerangan dan arahan cara dimainkan dan kaitan dengan isi pengajaran, itu sangat membantu Selain itu bahan yang mudah diperolehi atau kitar semua yang sesuai Satu lagi perlulah disesuaikan dengan kebolehan dan umur kanak-kanak tu supaya memberi pengalaman pembelajaran yang bermakna kalau mereka boleh buat dan seronok. ”.

Tema 4: Aktiviti pengajaran perlu mengambil kira pengetahuan sedia ada murid.

Seramai tujuh responden mengatakan bahawa aktiviti pengajaran kemahiran bahasa perlu dilakukan berdasarkan kebolehan dan kesediaan murid. Menurut responden, kebanyakan murid potensi dan latar belakang berbeza. Jadi, aktiviti bermain perlu sesuai dan mudah difahami dengan keupayaan murid perlu diambil kira semasa melakukan pengajaran dan pembelajaran berasaskan pendekatan bermain. Seramai tiga responden mengatakan keupayaan memahami arahan kanak-kanak prasekolah berbeza-beza. Dua responden mengatakan ada kanak-kanak peringkat prasekolah belum bersedia untuk belajar dan datang daripada latar belakang yang berbeza. Jadi mereka sukar untuk memahami arahan dan kurang bersedia untuk belajar. Sebagai contoh responden 5 (R5), responden 8 (R8) dan responden 12 (R12) mengatakan:

R5: *“mereka banyak terdedah dengan input persekitaran sama ada dalam keluarga, masyarakat atau media, kalau nak ajar tunjang kemanusiaan ini mudah sebab dah ada pengetahuan sedia ada. walaupun bahasa mungkin agak terhad, tapi kalau betul cara kita bi,bing mereka mudah bercerita pengalaman diri dan keluarga mereka. Cikgu kenalah pandai guna strategi nak rangsang mereka berkongsi pengalaman..”*

R8: *“Sekarang ini media masa banyak pengaruhi mereka. kalau dalam tunjang kemanusiaan mengajar perayaan atau lagu dan bendera mudah tapi kenalah betul cara kita tanya dan mereka sedia berkongsi. Kalau dengan kaedah bermain lagi mudah sebab mereka boleh berlongsi pengalaman dengan kawan mereka. Mereka rancaklah bercerita pengalaman masing-masing”*

R12: *“Murid yang lima tahun kadang susah nak faham tapi kalau ada aktiviti bermain mereka suka, kalau ada gambar, nyanyian mereka suka. jadi guru kenalah ambilkira pengetahuan dan pengalaman kanak-kanak tu.”*

Tema 5: Pengajaran yang bermakna dan menyeronokkan perlulah merangsang pelbagai deria kanak-kanak.

Seramai 10 responden mengatakan dalam aktiviti belajar melalui bermain sebenarnya melibatkan pelbagai deria motor halus dan motor kasar perlu dititikberatkan. Ini kerana pada pandangan responden seramai 4 orang menyatakan ada kaitannya otak cerdas dengan fizikal yang cergas. Seramai tujuh responden menjelaskan tahap kesediaan belajar mereka juga ada kaitan dengan kebolehan mereka melakukan aktiviti bermain. Sebagai contoh responden 2 (R2), responden 6 (R6) dan responden 11 (R11) mengatakan:

R2: *“dalam pendidikan prasekolah memang perlu menekankan pelbagai deria agar otak mereka cerdas dan mereka bersedia nak belajar. kalau mereka bermotivasi mereka akan aktif dan nak buat aktiviti belajar.”*

R8: *“kalau diberikan aktiviti motor kasar, bergerak dan melakukan aksi atau menonton dan melihat serta memegang barangan konkrit mereka sangat teruja”*

R12: *“guru perlu sentiasa fikir aktiviti bermain perlu melibatkan fizikal dan deria lain agar merangsang mereka. sebahagian besar kanak-kanak memang suka kalau ada aktiviti main peranan meniru aksi atau aktiviti luar sebab ada pergerakan dan bermain bersama kawan-kawan.”*

6.0 KESIMPULAN

Pengkaji telah mengumpulkan maklumat tentang amalan pengajaran sedia ada guru dan keperluan guru supaya maklumat yang diperoleh dapat membantu pengkaji menghasilkan modul yang berupaya menyelesaikan masalah sedia ada guru. Dapatan analisis menunjukkan modul pendekatan bermain wajar dibangunkan untuk membantu guru melakukan pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan menggunakan pendekatan bermain. Dapatan kajian menunjukkan kebanyakan guru bersetuju dengan kepentingan pendekatan bermain dan faedah pendekatan ini terhadap kanak-kanak. Namun guru didapati jarang melakukan pendekatan ini di sekolah. Kajian Wen et al. (2011) mendapati kebanyakan guru tidak mengamalkan pembelajaran berpusatkan murid tetapi bersetuju dengan pendekatan ini kerana mereka telah didedahkan dan diajar dengan falsafah ini dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak. Moyles (2005) melaporkan kebanyakan guru pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak tidak melakukan pendekatan bermain di sekolah walaupun mereka bersetuju dan mengetahui faedah bermain dalam pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak.

Dapatan kajian ini menunjukkan kebanyakan guru tidak mengutamakan pendekatan bermain dalam pengajaran tunjang kemanusiaan walaupun mereka mengetahui faedah pendekatan ini terhadap pembelajaran kanak-kanak. Ini disebabkan pelbagai faktor seperti kurang sumber untuk guru, bahan permainan yang tidak bersesuaian dengan pembelajaran bahasa, perancangan dan kekangan masa menyebabkan mereka jarang menggunakan pendekatan ini. Bagi menyelesaikan permasalahan guru, bahan dalam bentuk modul perlu dibangunkan bagi meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam merancang dan melakukan pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa dengan lebih efisien dan berdasarkan keperluan murid. Branch (2009) mengatakan bahan pengajaran yang baik ialah bahan yang dapat mengasah kebolehan seseorang dengan meningkatkan pengetahuan dan kemahirannya.

Berdasarkan hasil analisis keperluan, proses pembangunan modul perlu mengambil kira aspek-aspek yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran guru seperti pengetahuan bagaimana hendak memenuhi objektif pembelajaran berdasarkan keperluan murid dan pengetahuan tentang keupayaan bahasa murid. Selain itu, aktiviti pengajaran di dalam modul ini perlu mengambil kira aspek-aspek yang dapat meningkatkan kemahiran guru tentang cara menggunakan sumber bahan bantu mengajar, bagaimana mendapatkan tumpuan murid mengikuti aktiviti pembelajaran dan membimbing murid dalam bentuk kumpulan kecil.

Dapatan juga menunjukkan guru memerlukan sumber dan bahan pengajaran dalam bentuk modul yang memperincikan cara pengajaran dan pembelajaran. Panduan pengajaran ini perlu mengandungi pengajaran dan pembelajaran aktiviti permainan yang menyeronokkan dan mengambil kira pengalaman sedia ada murid. Secara ringkasnya modul yang dibangunkan perlu mengambil kira cadangan dan spesifikasi seperti mudah didapati, menerangkan cara menyediakan bahan bantu mengajar dan menerangkan cara permainan dilakukan. Guru juga mencadangkan supaya modul ini mengandungi contoh rancangan pengajaran harian, cadangan aktiviti permainan dan penjelasan tentang jenis-jenis permainan. Manakala setiap aktiviti pengajaran dan pembelajaran dicadangkan supaya dibangunkan dalam bentuk rancangan pengajaran harian yang mengandungi aspek-aspek berikut:

- Menyatakan objektif pembelajaran
- Mencadangkan masa pelaksanaan
- Memperincikan langkah-langkah pelaksanaan
- Mencadangkan kaedah dan teknik yang sesuai
- Mencadangkan bahan permainan yang bersesuaian
- Menyeronokkan dan merangsang murid
- Terdapat lembaran kerja untuk murid
- Menggunakan bahasa arahan verbal dan non verbal
- Terdapat urutan pembelajaran
- Mengambil kira pembelajaran menggunakan pelbagai deria

Kajian analisis keperluan penting dalam mendapatkan maklumat tentang kandungan dan spesifikasi modul yang akan dibangunkan. Hasil analisis menunjukkan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan wajar dibangunkan. Pembangunan modul perlu mengambil kira permasalahan guru dan keperluan sedia ada guru supaya modul yang dihasilkan sesuai digunakan guru. Menurut Gagne et al. (2005). Dapatan analisis keperluan menunjukkan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran tunjang kemanusiaan berpotensi dibangunkan untuk digunakan guru prasekolah terutama dalam mengesan tahap literasi pengetahuan sejarah kanak-kanak prasekolah.

Rujukan

- Aliza Ali, & Zamri Mahmud. (2014). Pembangunan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. Prosiding Seminar Pascasiswazah Pendidikan Bahasa Melayu dan Kesusasteraan Bahasa Melayu Kali Ke-3, 253-266. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, Fakulti Pendidikan.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2008). Kajian pelaksanaan kurikulum prasekolah kebangsaan. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2010). Curriculum and Play in Early Child Development. Dimuat turun daripada <http://www.child-encyclopedia.com/documents/Bodrova-LeongANGxp.pdf>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. New York, NY: Springer.
- DeWitt, D. (2010). Development of collaborative Learning module on nutrition for Form Two students. Tesis PhD. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Einarsdottir, J. (2012). Play and literacy: A collaborative action research project in preschool. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(1), 93–109.
- Fauziah Mohd. Jaafar. (2009). Kepentingan Aktiviti Bermain di dalam Pendidikan Prasekolah. Dimuat turun daripada <http://www.fp.utm.my/medc/journals/vol3/3>
- Gagne, M. R., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). Principles of instructional design (5th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Gunn, B., Vadasy, P., & Smolkowski, K. (2011). Instruction to Help Young Children Develop History Literacy Skills: The Roles of Program Design and Instructional Guidance. *NHSA Dialog*, 14(3), 157-173.

- Jamieson, D. G. (2009). Language Development in Young Children. Early childhood learning knowledge centre. Dimuat turun daripada <http://www.ccl-cca.ca/pdfs/ECLKC/bulletin/ECLKCBulletinLanguage.pdf>
- Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). (2010). Dokumen standard prasekolah: Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Kuala Lumpur: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis in kindergarten: Summary and recommendations of why children need to play inschool. A report from Alliance. Dimuat http://earlychildhoodcolorado.org/inc/uploads/Crisis_in_Kindergarten.pdf
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative data analysis: An Expanded Sourcebook, Edisi ke-2. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- 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.
- Norlidah Alias. (2010). Pembangunan modul pedagogi berasaskan teknologi dan gaya pembelajaran
- Felder-Silverman kurikulum fizik sekolah menengah. Tesis PhD, Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Piaget, J. (1951). Play, dreams and imitation in childhood. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Rashidah Rahmat. (2013). Pembangunan dan penilaian pakej pembelajaran mudah alih Komsas dalam bahasa Inggeris Tingkatan Empat. Tesis PhD, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Reinbold, S. (2013). Using the ADDIE model in designing library instruction. *Medical Reference Services Quarterly*, 32(3), 244 – 256.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). Design and developmental research. New York, NY: Routledge.
- Saayah Abu. (2004). Pelaksanaan aktiviti belajar melalui bermain di tadika-tadika kawasan Melaka Tengah, Melaka. Dimuat turun daripada <http://www.ipislam.edu.my/uploaded/file/saayah.pdf>
- Saedah Siraj, Norlidah Alias, Dorothy DeWitt, & Zaharah Hussin. (2013). Design and developmental research: Emergent trends in educational research. Kuala Lumpur: Pearson Malaysia.
- Sharifah Nor Puteh, Manisah, Norshidah, & Aliza Alias. (2009). Penggunaan dan pengurusan bahan pengajaran dan pembelajaran dalam kurikulum permainan pendidikan awal kanak-kanak. Laporan teknikal projek penyelidikan UKM-GG-05-FRGS0003-2007. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Wen, X., Elicker, J. G., & Mc Mullen, M. B. (2011). Early childhood teachers' curriculum belief: Are they consistent with observed classroom practices? *Early Education and Development*, 22(6), 945 –969.
- White, R. E. (2012). The Power of Play: A Research Summary on Play and Learning. Dimuat turun daripada <http://www.mcm.org/uploads/MCM> ResearchSummary.pdf
- Wortham, S. C. (2010). Early childhood curriculum. Englewood Cliffs, NJ: Pearson.