



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PANDANGAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN MODEL 2D SHAPES BAGI
MENINGKATKAN PENGAJARAN BENTUK DAN WARNA DALAM KALANGAN
MURID PRASEKOLAH**

HAMIDAH BT MUSTAPHA



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**LAPORAN PROJEK INI DIKEMUKAKAN UNTUK MEMENUHI SEBAHAGIAN
DARIPADA SYARAT MEMPEROLEHI SARJANA PENDIDIKAN AWAL KANAK-
KANAK**

**FAKULTI PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN MANUSIA (FPM)
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
TANJONG MALIM
2012**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGESAHAN

“Saya akui bahawa saya telah membaca karya ini dan pada pandangan saya karya ini adalah memadai dari segi skop dan kualiti untuk tujuan penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan (Pendidikan Awal Kanak-Kanak)”



**Tandatangan
Nama Penyelia
Tarikh**

**:
:
:**

.....
**Dr. Mahani Binti Razali
04 Mei 2012**

**Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris**





PENGAKUAN

Saya akui bahawa karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.



04. 05. 2012

Tandatangan : *Wpme*

Nama : HAMIDAH BT MUSTAPHA

No.Matrik : M20102000848





DECLARATION

I hereby declare that the work in this project report is my own except for quotations
and summaries which have been duly acknowledged.



04. 05. 2012

Wpme.

HAMIDAH BT MUSTAPHA

M20102000848





PENGHARGAAN

“Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang”

Alhamdulillah syukur saya kehadiran Allah SWT kerana dengan keizinan serta limpah kurnia-Nya saya telah dapat menyempurnakan tesis ini.

Setinggi-tinggi penghargaan saya tujukan kepada penyelia dan pembimbing saya iaitu Dr. Mahani Razali di atas segala tunjuk ajar, teguran yang membina serta curahan bimbingan yang telah diberikan sehingga penulisan tesis ini yang bertajuk **Pandangan Guru Terhadap Penggunaan Model 2D Shapes Bagi Meningkatkan Pengajaran Bentuk Dan Warna Dalam Kalangan Murid Prasekolah ini berjaya** disiapkan. Sesungguhnya, tanpa kerjasama dan tunjuk ajar daripada beliau saya yakin bahawa penulisan tesis ini masih belum boleh disempurnakan lagi.

Jutaan penghargaan juga buat suami tersayang, En. Wan Roslan Wan Hassan, anak-anak yang dikasihi, Wan Anis Amira dan Wan Afiq Amirul, seterusnya rakan-rakan seperjuangan yang sentiasa memberi dorongan serta berkongsi cadangan dan pandangan. Tidak lupa juga kepada semua ahli keluarga yang turut sama memotivasikan saya untuk terus berjuang dalam menyempurnakan kajian ini.

Akhir kata, saya juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada 52 orang guru prasekolah daerah Kota Bharu, Kelantan kerana sudi menjadi responden dalam kajian ini. Penghargaan ini juga ditujukan kepada semua yang telah memberikan bantuan dan kerjasama secara langsung atau tidak langsung kepada saya.

Sekian, terima kasih.

HAMIDAH MUSTAPHA

M20102000848

Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia

Universiti Pendidikan Sultan Idris





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti pandangan guru terhadap penggunaan Model 2D Shapes bagi meningkatkan pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah. Kajian ini telah dijalankan di sekolah yang menyediakan kelas prasekolah di sekitar Kota Bharu, Kelantan. Seramai 52 orang guru prasekolah daerah Kota Bharu, Kelantan telah terlibat sebagai responden kajian ini. Kaedah yang terlibat dalam pelaksanaan kajian ini ialah kaedah kuantitatif. Instrumen berkaitan dengan kajian diperolehi melalui set borang soal selidik yang diedarkan kepada responden. Data-data yang diperolehi daripada borang soal selidik dianalisis dalam bentuk peratusan min dengan menggunakan kaedah pemeringkatan skala likert. Proses menganalisis data tersebut telah dibuat melalui program komputer Statistic Package for Social Science (SPSS). Pada umumnya dapatan kajian ini menunjukkan tahap pandangan guru yang tinggi tentang penggunaan model 2D Shapes ini bagi pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah.





ABSTRACT

This research is to identify the perspectives among teachers about 2D Shapes Model usage to enhance the teaching of design and colour among pre-school children. This research was conducted in schools that provide pre-school classes around Kota Baharu, Kelantan. A total of 52 pre-school teachers were involved as respondents in this research. Quantitative method was involved in the implementation of this research. The instrument that related with the research was gathered through questionnaires that were distributed to respondents. The data that obtained from questionnaires were analyzed in terms of percentage using the Likert scale ranking. The process of analyzing these data was made through a computer program, called as Statistic Package for Social Science (SPSS). In general, these finding showed that how encouraging using the 2D Shapes model to enhance the teaching of design n colours in the preschool.



**ISI KANDUNGAN**

PENGESAHAN	ii
PENGAKUAN	iii
DECLARATION	iv
PENGHARGAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KANDUNGAN	viii
SENARAI LAMPIRAN	xiii
SENARAI JADUAL	xiv
SENARAI SINGKATAN	xvi
BAB 1 : PENGENALAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	4
1.3 Penyataan Masalah	8
1.4 Tujuan Kajian	11
1.5 Objektif Kajian	12
1.6 Persoalan Kajian	13
1.7 Kepentingan Kajian	14
1.8 Skop dan Batasan Kajian	15
1.9 Definisi Istilah	16



BAB 2 : TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	20
2.2	Pendidikan Prasekolah Di Malaysia	21
2.3	Konsep dan Model Pendidikan Prasekolah	22
2.4	Mereka Bentuk Model 2D Shapes	23
2.4.1	Teori Perkembangan Kognitif dan Pembelajaran Jean Piaget	23
2.4.2	Teori Perkembangan Kognitif dan Pembelajaran Vygotsky	25
2.4.3	Teori Konstruktivisme	27
2.5	Keberkesanan Strategi Pemetaan Konsep	29
2.6	Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Merekabentuk Model 2D Shapes	30
2.6.1	Strategi Pembelajaran koperatif	30
2.7	Kebaikan Menggunakan Model Sebagai Alat Dalam Pengajaran dan Pembelajaran	31
2.7.1	Minat Kanak-Kanak	31
2.7.2	Penjimatan Masa	33
2.7.3	Memupuk dan Meningkatkan Tahap Kecerdasan Kanak-kanak	33
2.7.4	Pengajaran Guru	34
2.8	Kajian Berkaitan	36
2.8.1	Kajian Dalam Negara	36
2.8.2	Kajian Luar Negara	38
2.9	Rumusan	40

**BAB 3 : METODOLOGI / KAEDAH KAJIAN**

3.1	Pengenalan	42
3.2	Reka Bentuk Kajian	43
3.3	Populasi Kajian	45
3.4	Lokasi kajian	45
3.5	Sampel Kajian	46
3.6	Tempoh Kajian	47
3.7	Instrumen Kajian	47
	i Struktur Soal Selidik	48
3.8	Analisi Statistik Deskriptif	52
3.9	Kaedah Pengumpulan Data	52
3.10	Kaedah Analisa Data	53
3.11	Kajian Rintis	54
3.12	Rumusan	55

BAB 4 : DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	56
4.2	Profil Responden Kajian	57
4.3	Analisa dapatan Kajian	60
4.4	Analisis Hubungan (Kolaborasi Pearson)	69
4.5	Rumusan/ Kesimpulan	77





BAB 5 : RUMUSAN, PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

5.1	Pendahuluan	79
5.2	Ringkasan kajian	79
5.3	Perbincangan Dan Dapatan Kajian	82
5.3.1	Pandangan guru tentang penggunaan model 2D Shapes boleh menjadi alat pengajaran yang berkesan.	82
5.3.2	Mengenalpasti tahap motivasi dan penglibatan guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah.	85
5.3.3	Mengenalpasti tahap penglibatan dan minat guru dalam penggunaan model 2D shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah.	85
5.3.4	Mengenalpasti penglibatan guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna mempengaruhi pengajaran yang berkesan.	87
5.3.5	Mengenalpasti penglibatan dan minat guru memainkan peranan terhadap penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah.	88
5.3.6	Mengenalpasti faktor umur mempengaruhi minat guru dalam pengajaran bentuk dan warna.	89
5.3.7	Mengenalpasti faktor umur guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna mempengaruhi pengajaran yang berkesan.	89



5.3.8	Mengenalpasti kelayakan akademik guru	90
	mempengaruhi motivasi guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah.	
5.3.9	Mengenalpasti kelayakan akademik guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna mempengaruhi pengajaran yang berkesan.	91
5.4	Rumusan Kajian	93
5.5	Implikasi Dapatan Kajian	94
5.6	Cadangan	98
5.7	Cadangan Untuk Kajian Akan Datang	103
5.8	Kesimpulan	104
RUJUKAN		106
LAMPIRAN		115



SENARAI LAMPIRAN

Lampiran

Muka Surat

- Lampiran 1 : Borang Soal Selidik
- Lampiran 2 : Statistical Package for Social Science (SPSS)





SENARAI JADUAL

Muka Surat

BAB 4

Jadual 4.1 : Taburan Responden Mengikut Umur	57
Jadual 4.2 : Taburan Responden Mengikut Jantina	58
Jadual 4.3 : Taburan Guru Mengikut Opsyen	58
Jadual 4.4 : Taburan Guru Mengikut Kelulusan Iktisas	59
Jadual 4.5 : Taburan Guru Mengikut Pengalaman Mengajar	60
Jadual 4.6 : Pengukuran Skor Kumulatif	62
Jadual 4.7 : Kesan Dan Minat Terhadap Penggunaan Model 2D Shapes Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran	63
Jadual 4.8 : Rumusan Pandangan Guru Terhadap Kesan Dan Minat Terhadap Penggunaan Model 2D Shapes Dalam Pengajaran Bentuk Dan Warna	66
Jadual 4.9 : Motivasi Dan Penglibatan Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shapes Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna.	66
Jadual 4.10: Rumusan Motivasi Dan Penglibatan Guru Dan Murid Dalam Proses P&P Dalam Bentuk Warna	69
Jadual 4.11 : Analisis Minat Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shapes Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna	70
Jadual 4.12 : Analisis Hubungan Di Antara Penglibatan Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shapes Dalam Pengajaran Bentuk Dan Warna Memberi Pengajaran Yang Berkesan.	71



Jadual 4.13 : Analisis Hubungan Di Antara Minat Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shape s Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna Dalam Kalangan Murid Prasekolah.	72
Jadual 4.14 : Analisis Hubungan Di Antara Umur Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shapes Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna Dengan Minat.	73
Jadual 4.15 : Analisis Hubungan Di Antara Umur Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shapes Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna Dengan Berkesan.	74
Jadual 4.16 : Analisis Hubungan Di Antara Kelayakan Akademik Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shape Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna Dengan Motivasi.	75
Jadual 4.17 : Analisis Hubungan Di Antara Kelayakan Akademik Guru Dalam Penggunaan Model 2D Shape Bagi Pengajaran Bentuk Dan Warna Dengan Berkesan.	76
Jadual 4.18 : Rumusan Keputusan Persoalan Kajian Penguasaan Bentuk Dan Warna Dalam Kalangan Murid Prasekolah	78



SENARAI SINGKATAN

ICT	Information and Communication Technologies
2D	2 Dimensional
P&P	Pengajaran dan Pembelajaran
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund
BBM	Bahan Bantu Mengajar
SPSS	Statistical Package for Social Science
PBS	Perspektif Bersepadu Sejagat
3M	Membaca, Menulis dan Mengira
BPG	Bahagian Pendidikan Guru
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
JPN	Jabatan Pelajaran Negeri
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah





BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENGENALAN



Pendidikan Prasekolah menitikberatkan pendekatan 'Belajar Melalui Bermain' yang tidak formal dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu murid belajar dalam menghadapi dunia sebenar dalam keadaan yang menggemirakan, selesa, selamat dan tiada tekanan. Pendidikan Prasekolah bertujuan menyuburkan potensi kanak-kanak yang berumur 4-6 tahun dalam jangka masa satu tahun atau lebih sebelum masuk ke tahun satu di sekolah formal (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2002).

Maksud istilah prasekolah ialah dikenali juga dengan istilah pendidikan awal kanak-kanak termasuk istilah kindergarden serta nursery (Kamus Dewan 2007) bahawa prasekolah ialah sebelum memasuki sekolah. Kesimpulannya, bermain merupakan aktiviti yang paling penting untuk





kanak-kanak prasekolah. Kanak-kanak belajar melalui bermain kerana bermain merupakan cara semulajadi kanak-kanak mengenal dunia dan persekitaran.

Kurikulum Prasekolah ini dilaksanakan dengan menggunakan pelbagai pendekatan terutama bermain sambil belajar di samping pendekatan bersepadu dan bertema serta ICT. Garis panduan yang sedemikian di dalam kurikulum prasekolah kebangsaan menampilkan satu persamaan iaitu penglibatan aktiviti menyeronokkan. Jelas sekali pendekatan yang digunapakai menunjukkan keseriusan aktiviti bermain digunakan oleh guru yang kadang kala dianggap sebagai aktiviti yang dianggap banyak membuang masa kanak-kanak oleh sesetengah pihak.



Main merupakan satu teknik mengajar yang memberi peluang kepada murid-murid melakukan sesuatu aktiviti secara berpura-pura dalam keadaan terkawal (Mak Song Sang, 2004). Belajar melalui bermain, satu pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid-murid belajar dalam suasana yang bebas dan selamat (PPK: 2002). Oleh itu, permainan merupakan satu kekuatan dan pengalaman yang penting dan dalam model pendidikan awal kanak-kanak.

Rohani Abdullah (2003), Perkembangan optimum dan seimbang kanak-kanak bermula daripada kurikulum yang menarik dan dikendalikan dalam suasana yang riang dan gembira.

Kraus (2000), menyatakan main atau bermain secara amnya boleh didefinisikan sebagai sebarang aktiviti yang memberikan kegembiraan dan





kepuasan kepada kanak-kanak tanpa menimbangkan apakah hasil aktiviti itu. Dengan lain perkataan, kanak-kanak bermain bukan kerana ingin akan sesuatu atau mencapai tujuan tertentu. Bermain dianggap sebagai satu pekerjaan bagi kanak-kanak, tetapi bukanlah pekerjaan yang memerlukan hasil akhiran atau tujuan tertentu. Bermain juga bukanlah satu aktiviti yang dipaksa malah merupakan keinginan semulajadi kanak-kanak. Lazimnya apabila sesuatu tugas itu dianggap mudah, tugas tersebut sering dirujuk sebagai mainan kanak-kanak memandangkan tidak wujudnya komplikasi dan merupakan nilai yang paling berharga buat perkembangan kanak-kanak.

Pelbagai inovasi untuk memenuhi tuntutan sistem pendidikan yang lebih kompetitif dan menarik untuk murid-murid prasekolah. Pedagogi yang berkonsepkan 'chalk and talk' didapati kurang berkesan pada semua situasi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Dengan mengaplikasikan teknik seni visual secara tidak langsung meningkatkan kemahiran pelajar dalam merekabentuk sesuatu benda dan memadankan dengan warna berlandaskan teknik yang sesuai. Belajar cara begini banyak menjurus kepada belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain dapat membantu perkembangan bahasa dan pemikiran. Ianya juga memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk meluahkan tekanan dalam menghadapi dunia sebenar.

Proses perkembangan kanak-kanak adalah berterusan. Oleh itu, persediaan dan pengalaman awal kanak-kanak memerlukan perancangan yang universal, mantap dan relevan dengan perkembangan semasa. Bahan





inovasi ini adalah suatu cara/kaedah untuk memperkenalkan konsep bentuk dan warna dalam situasi yang mengembirakan bagi murid prasekolah .

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Kepentingan pendidikan kanak-kanak di peringkat awal dan cabaran pembangunan perindustrian pesat dalam era globalisasi yang berlaku dalam dunia hari ini telah meningkatkan cabaran membentuk generasi akan datang khasnya bagi ibubapa dan guru. Dalam menempuh alam cyber dan teknologi maklumat, tidak dapat dinafikan pembangunan insan dan pembinaan generasi perlu dititikberatkan selari dengan keprihatinan terhadap kepesatan kemajuan negara. Hal ini kerana kanak-kanak merupakan aset yang amat bernilai bagi pembangunan sesuatu bangsa dan ketinggian maruah agama. Mereka merupakan generasi pewaris yang bakal menjana wawasan dan melakar masa depan sesebuah negara pada alaf yang akan datang. Mereka bakal menjadi pemimpin ummah dan mencorak keunggulan islam sebagai agama sejagat.

Bagi memastikan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dan efektif serta menarik, guru memainkan peranan dalam mencapai tujuan tersebut. Malaysia berhasrat menjadi sebuah negara maju menjelang 2010, dan salah satu faktor dalam menjayakan hasrat sebuah negara maju ialah mempertingkatkan mutu pendidikan yang bertaraf dunia. Persaingan masyarakat dunia yang lebih hebat dalam abad ke 21 dan perubahan kearah masyarakat bermaklumat menimbulkan cabaran baru kepada institusi pendidikan.





Bagi memenuhi hasrat tersebut, pelbagai inovasi yang perlu diimplementasikan dan diaplikasikan untuk melahirkan pelajar yang kreatif, berpengetahuan tinggi dan boleh menerima segala cabaran dalam dunia hari ini. Justeru, pendedahan dari awal kanak-kanak adalah perlu bagi persediaan jangka panjang dan juga menarik perhatian kanak-kanak supaya lebih berminat terhadap pembelajaran seharian mereka. Namun, dalam menarik minat murid-murid prasekolah perlu ada inisiatif dan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Proses pengajaran dan pembelajaran sebelum ini dikatakan agak membosankan para murid prasekolah dan tidak dapat menarik perhatian sepenuhnya oleh para murid prasekolah.

Menurut Azizah (2004), satu kajian yang meliputi seluruh negara tentang kedudukan pendidikan prasekolah dijalankan pada tahun 1981 dan telah disiapkan pada tahun 1984. Kajian tersebut bertujuan untuk menyediakan maklumat kepada kerajaan tentang kedudukan pendidikan prasekolah dan bagi membantu kerajaan menggubal garis panduan dasar tentang pendidikan prasekolah yang antara lain meliputi pengawasan, pengawalan, penyelarasan, latihan guru, pembentukan kurikulum dan peningkatan mutu pendidikan prasekolah.

Hasil kajian tersebut menunjukkan bahawa pendidikan prasekolah telah berkembang dalam tempoh 1981-1984. Kanak-kanak dalam lingkungan umur empat hingga enam tahun yang mengikuti pendidikan prasekolah telah bertambah daripada 171,000 orang pada tahun 1980 kepada 279,000 pada tahun 1984. Dalam tempoh masa yang sama, terdapat sebanyak 5657 pusat prasekolah berbanding dengan 2974 pada tahun 1980. Sebanyak 4487 atau 79 peratus daripada jumlah pusat-pusat ini yang kebanyakannya terletak di kawasan luar bandar, menampung kira-kira





149,850 kanak-kanak yang mengikuti pendidikan prasekolah pada tahun 1984 (Rancangan Malaysia Kelima 1986-1990 dalam Azizah dan Zainun 2005).

Merujuk Azizah dan Zainun (2005), pada tahun 1989 terdapat 6959 pusat pendidikan prasekolah di Malaysia, 4728 di bawah berbagai-bagai agensi kerajaan, 631 di bawah badan-badan berkanun seperti FELDA, 1392 dijalankan oleh pihak persendirian dan 208 dibawah organisasi sosial. Jumlah pendaftaran kanak-kanak dalam tahun 1989 adalah 33,520 meningkat daripada 196,992 pada tahun 1981 dan 300,850 pada tahun 1986 (Educational Statistics of Malaysia, 1980-85, 1986 dan 1989 dan 1989 (tidak diterbitkan) dalam Azizah dan Zainun 2005).

Essa (1999), beliau menyatakan pembelajaran yang kreatif perlu digalakkan menjalankan eksperimen, berasa seronok menggunakan pancaindera secara maksimum, berkomunikasi dengan rakan sekumpulan, menghubungkan aktiviti dengan pengalaman lampau dan tidak berasa takut untuk mencuba.

Jerome Singer dalam Spodek (1997), menyatakan melalui 'imaginative play' kanak-kanak akan menggunakan kebolehan fizikal dan mental untuk menyusun pengalaman, meneroka alam, seterusnya berupaya membentuk kekuatan mental kanak-kanak bagi menghadapi masalah persekitaran dan membentuk sifat kreatif.

Justeru, adalah menjadi peranan guru untuk menambahkan minat murid-murid prasekolah dalam pembelajaran mereka. Oleh itu, bagi mengatasi kesukaran guru untuk mengajar satu inovasi yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran diperkenalkan kepada murid-murid yang mana





koordinasi motor halus murid-murid prasekolah tidak dapat dikembangkan sebelum ini dapat dipertingkatkan.

Belajar sambil bermain biasanya melibatkan aktiviti fizikal yang berhubung rapat dengan perkembangan kanak-kanak dari aspek motor kasar dan motor halus serta kesedaran tentang badan mereka. Kanak-kanak berasa seronok dan gembira sewaktu aktif menggunakan bahagian-bahagian anggota badan mereka untuk bersenam. Ini membolehkan kanak-kanak meningkatkan kemahiran yang membolehkan mereka berasa lebih selamat, lebih yakin, dan boleh berdikari. Dalam masyarakat di mana kanak-kanak menghadapi tekanan, keyakinan dan sikap bersaing untuk berjaya dalam segala bidang amat diperlukan.



Main seperti yang telah dibincangkan di atas mempunyai peranan penting dalam perkembangan kanak-kanak bukan sahaja dari aspek 3M tetapi juga dari aspek sahsiah dan tingkahlaku seseorang individu kanak-kanak. Kurikulum prasekolah kebangsaan khususnya sentiasa menggalakkan komunikasi dan imaginasi serta permainan yang dapat dan boleh menarik minat dan menggembirakan kanak-kanak. Walaupun dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan sendiri menggalakkan permainan, namun kadang-kadang terdapat tadika atau prasekolah yang kurang memberi perhatian terhadap aktiviti bermain.





1.3 PERNYATAAN MASALAH

Pendidikan bagi kanak-kanak di bawah umur 5 tahun di Malaysia masih baru dan belum berkembang luas. Walaupun terdapat banyak pusat asuhan dan didikan awal kanak-kanak seperti taska, taski, *nursery* dan sebagainya. Namun pusat-pusat jagaan kebanyakan hanyalah memberikan perkhidmatan penjagaan dan asuhan kepada kanak-kanak dan bayi semasa ibu-bapa mereka bekerja. Secara khususnya, pendidikan awal kanak-kanak di negara kita masih belum maju. Belum ada tanda aras atau standard khusus yang sesuai dengan keperluan budaya atau adat resam kita sendiri. Program yang ada ialah program pendidikan awal kanak-kanak yang berasaskan sistem Montessori atau Regio Emilia atau lain-lain yang diadaptasi daripada luar (Aminah Ayob et al., 2008).



Pada awal 2006, sekumpulan pakar yang dipimpin oleh Y.A.Bhg. Datin Paduka Seri Rosmah Mansor, isteri timbalan Perdana Menteri Malaysia telah bertekad untuk membantu kerajaan melahirkan modal insan negara yang holistik dan produktif, bermula dari peringkat awal kanak-kanak lagi. Y.A.Bhg. Datin Paduka Seri amat tajam pemerhatiannya dan keputusan yang diambil memang tepat sekali, iaitu membangunkan program pendidikan awal kanak-kanak di negara kita. Ini kerana, pendidikan awal kanak-kanak telah terbukti melalui penyelidikan, berjaya menghasilkan tenaga kerja dan warganegara yang produktif yang boleh membawa pulangan ekonomi yang baik kepada sesebuah negara. Kebanyakan negara maju telah lama membangunkan tenaga manusianya melalui pelaburan di peringkat awal kanak-kanak (Aminah Ayob et al., 2008).

Oleh itu, Projek Perintis "Setiap Anak Permata Negara" telah dilaksanakan di lima buah pusat anak PERMATA Negara (PAPN) di luar bandar dan dipinggir





bandar. Hasil kajian yang dibuat, didapati projek perintis ini telah dapat memberikan kesan yang sangat positif terhadap pembinaan sahsiah, jasmani, rohani, sosial dan intelek kanak-kanak. Dengan bukti ini, maka kerajaan telah disarankan untuk melaksanakannya di seluruh negara dan mengadakan satu dasar untuk menyediakan peruntukan bagi program Permata ini. Kini, setiap kanak-kanak akan berpeluang diasah bakat dan mindanya dari awal lagi untuk menjadikan mereka berjaya apabila dewasa kelak (Aminah Ayob et al., 2008).

Kaedah pengajaran dan pembelajaran sebelum ini dikatakan sukar mendapat perhatian dan menarik minat murid-murid prasekolah. Tambahan pula jika pembelajaran tersebut melibatkan penggunaan Bahasa Inggeris yang dianggap asing bagi mereka. Ini akan menimbulkan kesukaran bagi guru untuk mengajar mereka. Selain daripada koordinasi motor halus murid tidak dapat diperkembangkan, murid-murid juga tidak menyatakan bentuk dan warna dengan tepat.

Dalam program pendidikan prasekolah, proses pembelajaran dijalankan secara tidak formal melalui bermain sambil belajar. Program ini menekankan kepada aktiviti yang boleh merangsang naluri ingin tahu, mengukuhkan koordinasi motor kasar dan motor halus, menggunakan daya kreatif, memupuk semangat bergaul, seperti hormat-menghormati dan berdisiplin untuk menyediakan mereka mengikuti pengajaran dan pelajaran yang lebih formal di sekolah rendah. (Garis Panduan Kurikulum Pendidikan Prasekolah Malaysia 2007). Bagi kanak-kanak, *main* merupakan aktiviti dalam kehidupan seharian mereka, melalui aktiviti ini kanak-kanak belajar tentang diri dan persekitarannya. Ibu bapa atau orang dewasa yang kurang arif tentang konsep ini menganggap main kurang memberi manfaat kepada





perkembangan mental dan fizikal kanak-kanak. Oleh itu, guru harus peka dan memahami peranan aktiviti bermain terhadap perkembangan aspek mental, fizikal, sosial dan emosi, selaras dengan Vygotsky (1966), *main* merupakan satu cara kanak-kanak belajar apa yang tidak boleh diajar oleh orang lain.

Banyak daripada program yang dijalankan di prasekolah lebih berbentuk akademik. Khadijah dan Rohani (2005), menyatakan bahawa program prasekolah yang menekankan akademik menyebabkan kanak-kanak mengalami kegagalan dan kehilangan kepercayaan dari dalam. Kemungkinan menjadikan kanak-kanak merasa tertekan, kehilangan minat dan masalah pembelajaran. Guru prasekolah perlu mengetahui matlamat yang menjadi panduan dalam pengajarannya (Azizah dan Zainun Ishak :



Pendedahan akademik dan kemahiran asas terlalu awal akan merosakkan perkembangan minat kanak-kanak (Kaztz 2001, Kaenes; Schweinhart, Weikart & Larners 1986 dan Waiberg, 2002). Oleh itu, penekanan kepada strategi bermain dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran perlu diberi perhatian dan diberi keutamaan.

Sesi pengajaran dan pembelajaran tidak menggemirakan bagi guru dan pelajar serta murid menyebabkan kurangnya minat untuk mengikuti pembelajaran. Murid mengambil masa yang lama untuk menguasai konsep bentuk dan warna. Guru mengambil masa yang lama untuk memperkenalkan bentuk, warna dan juga menyesuaikan dengan persekitaran.





Selain itu juga, murid-murid prasekolah juga mengalami kesukaran dalam menyatakan huruf awalan bagi perkataan pada bentuk dan warna. Mereka juga turut menghadapi masalah dalam menyebut perkataan dan membentuk frasa dengan betul serta mengambil dan memakan masa yang lama untuk mempelajarinya.

Ekoran daripada masalah-masalah tadi, maka timbullah satu idea bagi menghasilkan sesuatu yang baru ke arah keberkesanan perlaksanaan pengajaran dan pembelajaran agar murid-murid prasekolah dapat menguasai bentuk dan warna dalam pembelajaran mereka.



Tujuan kajian ini adalah untuk meninjau pandangan guru prasekolah terhadap kepentingan dan pelaksanaan aktiviti murid dalam mengenal bentuk dan warna dalam pengajaran mereka dengan menggunakan model 2D Shapes. Selain itu, dapat melihat sejauh mana kaedah pembelajaran ini menambahkan minat dan motivasi guru dan seterusnya dapat meningkatkan penglibatan guru dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Keyakinan dan ketrampilan guru-guru juga dapat dilihat dalam pengajaran kemahiran kognitif yang menjurus kepada kemahiran mengenal bentuk dan warna. Selain itu, inovasi guru-guru prasekolah juga dapat ditingkatkan serta seterusnya proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lebih lancar dan berkesan.



1.5 OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini adalah antara lain untuk mencapai objektif seperti berikut :

1. Untuk mengenalpasti pandangan guru tentang kesan dan minat terhadap penggunaan model 2D shapes dalam pengajaran yang berkesan.
2. Untuk mengenalpasti motivasi dan penglibatan guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna.
3. Untuk mengenalpasti hubungan antara penglibatan guru dengan minat terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna.
4. Untuk mengenalpasti hubungan antara penglibatan guru dengan pengajaran yang berkesan terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna.
5. Untuk mengenalpasti hubungan antara minat guru dengan penglibatan terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna.
6. Untuk mengenalpasti hubungan yang signifikan antara umur guru dengan minat dalam penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna.
7. Untuk mengenalpasti hubungan yang signifikan antara umur guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dengan berkesan.
8. Untuk mengenalpasti hubungan yang signifikan antara kelayakan akademik guru dengan motivasi dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna.



9. Untuk mengenalpasti hubungan yang signifikan antara kelayakan akademik guru dengan pengajaran yang berkesan dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna.

1.6 PERSOALAN KAJIAN

Bagi menentukan objektif kajian tercapai, persoalan berikut memainkan peranan iaitu ;

1. Apakah pandangan guru tentang kesan dan minat terhadap penggunaan model 2D shapes dalam pengajaran yang berkesan?.
2. Apakah motivasi dan penglibatan guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna?.
3. Adakah terdapat hubungan antara penglibatan guru dengan minat terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna?.
4. Adakah terdapat hubungan antara penglibatan guru dengan pengajaran yang berkesan terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna?.
5. Adakah terdapat hubungan antara minat guru dengan penglibatan terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna?.
6. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara umur guru dengan minat dalam penggunaan model 2D Shapes dalam pengajaran bentuk dan warna?.
7. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara umur guru dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dengan berkesan?.





8. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara kelayakan akademik guru dengan motivasi dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna?.
9. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara kelayakan akademik guru dengan pengajaran yang berkesan dalam penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna?.

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

- i. Kajian ini adalah secara signifikannya adalah untuk mengenalpasti masalah sebenar yang dihadapi oleh guru dan murid-murid prasekolah dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran kognitif serta memerlukan bantuan model 2D Shapes sebagai alat yang boleh membantu mempertingkatkan pemahaman di dalam proses pengajaran dan pembelajaran, di mana jika ia tidak diaplikasikan, murid-murid kurang memahami bentuk-bentuk 2D.
- ii. Diharapkan melalui kajian ini juga, ia dapat membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan pada masa akan datang dan memberi ruang untuk mengukur tahap perkembangan kognitif serta pencapaian murid-murid prasekolah. Selain itu turut membantu guru untuk mempertingkatkan cara pengajaran dengan cara yang menarik dan kaedah yang bersesuaian bagi murid-murid prasekolah. Di samping itu juga, memberi inovasi kepada guru untuk menambahkan minat dan menarik perhatian murid dalam pembelajaran yang lebih berkesan dan efektif.



- iii. Penggunaan aplikasi kaedah yang berkesan, dapat memberi impak positif ke atas murid-murid serta meningkatkan motivasi ke dalam diri mereka dan menanamkan minat yang mendalam untuk mempelajari sesuatu yang baru disamping keyakinan diri yang lebih tinggi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

1.8 SKOP DAN BATASAN KAJIAN

Kajian ini memberi penumpuan khusus terhadap pandangan guru terhadap penggunaan model 2D Shapes bagi pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah. Kajian ini dijalankan ke atas 52 orang guru prasekolah di sekitar Kota Bharu. Kajian yang dijalankan ini tertumpu kepada pandangan guru terhadap penggunaan model 2D Shapes dalam proses pengajaran dan pembelajaran sebagai bahan bantu mengajar yang berkesan.

Kekangan adalah dari segi masa untuk menjalankan kajian ini yang mana hanya dalam tempoh tiga minggu untuk mengedarkan borang soal selidik kepada guru-guru tersebut. Tempoh masa yang singkat ini membuatkan kajian ini tidak boleh digeneralisasikan kepada umum. Pandangan guru ini memainkan peranan yang penting dalam kajian ini di samping sikap guru itu sendiri. Keikhlasan guru dalam memberikan kerjasama dalam kajian ini adalah sesuatu yang amat penting.



1.9 DEFINISI ISTILAH

- i. **Penguasaan** ialah menguasai. Menurut Kamus Dewan (2007), penguasaan membawa maksud perihal menguasai atau menguasai. Apabila dirujuk kepada kata akar bagi perkataan ini iaitu kuasa, ia membawa maksud daya atau kemampuan (untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu). Maka, perkataan penguasaan yang digunakan di sini ialah untuk menunjukkan perihal kemampuan untuk menguasai ilmu atau kemahiran yang dipelajari.
- ii. **Keberkesanan** ialah perihal berkesan (sesuatu tindakan itu dapat dilihat daripada hasil yang diperoleh sesudahnya). Menurut Kamus Dewan (2007), maksud keberkesanan ialah menimbulkan hasil (kesudahan dan sebagainya) yang diharapkan membawa kepada sesuatu perubahan (perkembangan), efektif atau mendatangkan sesuatu pengaruh kepada pemikiran (sikap, watak dan sebagainya) seseorang atau sesuatu golongan dan lain-lain (seperti mengubah sikap, membangkitkan sesuatu kecenderungan atau perasaan dan sebagainya).
- iii. **Penggunaan** ialah perihal menggunakan sesuatu benda atau bahan untuk tujuan tertentu. Dalam pengajaran dan pembelajaran, guru biasanya menggunakan bahan-bahan bantu mengajar bagi memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan bahan bantu mengajar juga dapat membantu kanak-kanak melakukan aktiviti belajar dengan lebih kreatif dan seronok.





iv. **Model** ialah jenis dan reka bentuk tertentu. Reka bentuk biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, seni bina, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dengan kata lain, "reka bentuk" boleh digunakan baik sebagai kata nama mahupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "reka bentuk" memiliki erti "proses untuk membuat dan menciptakan objek baru". Sebagai kata nama, "reka bentuk" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, sama ada sebagai sebuah rencana, kertas kerja, persembahan, permodelan atau berbentuk objek nyata.

v. **2D shapes** (dimensi) adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematik. Bahan 2D atau dua dimensi adalah bahan-bahan visual yang dilukis atau dicetak atau digambarfotokan di atas sekeping kertas atau permukaan rata. Jenis-jenis bahan 2D yang dapat digunakan di dalam bilik darjah termasuklah gambar, grafik, carta, peta, graf, poster, kad imbasan dan kad gambar.

vi. **Pengajaran dan pembelajaran** ialah merujuk kepada sesuatu tugas dan aktiviti yang diusahakan bersama oleh guru dan muridnya. Pengajaran ini adalah dirancang guru secara sistematik dan teliti untuk melaksanakannya dengan kaedah dan teknik mengajar yang sesuai, membimbing, menggalak dan memotivasikan murid supaya mengambil inisiatif untuk belajar, demi memperoleh ilmu pengetahuan dan menguasai kemahiran yang diperlukan.





Manakala Pembelajaran pula merupakan proses memperoleh ilmu pengetahuan atau kemahiran. Mengikut Robert M. Gagne (2003) dalam *The Condition of Learning*, pembelajaran merupakan “perubahan tingkah laku atau kebolehan seseorang yang dapat dikekalkan, tidak termasuk perubahan yang disebabkan proses pertumbuhan”.

Mengikut Woolfolk (2001), dalam *Educational Psychology for Teachers*, pembelajaran dilihat sebagai perubahan dalaman yang berlaku kepada seseorang dengan membentuk perkaitan yang baru, atau sebagai potensi yang sanggup menghasilkan tindak balas yang baru.



vii. Prasekolah ialah pusat pembelajaran kanak-kanak yang berumur

antara 4 hingga 6 tahun. Menurut Kurikulum Prasekolah Kebangsaan (2003), pendidikan prasekolah didefinisikan sebagai persediaan sebelum melangkah ke alam persekolahan diperingkat sekolah rendah. Pengalaman persekolahan dan pembelajaran yang berkesan, bermakna dan menggembirakan dapat membekalkan mereka dengan kemahiran, keyakinan diri dan sikap positif sebagai persediaan untuk memasuki persekolahan formal dan pendidikan sepanjang hayat. Menurut Rohaty Mohd Majzub (2003), pendidikan prasekolah adalah tahun-tahun kritis dan asas kepada peringkat pendidikan selanjutnya serta menentukan kejayaan hidup seseorang individu.

viii. Kognitif ialah merupakan kebolehan individu untuk berfikir, memberi pendapat, memahami, mengingat perkara-perkara yang berlaku di





persekitaran masing-masing. Ia melibatkan aktiviti mental seperti ingatan, mengkategorikan, merancang, menaakul, menyelesaikan masalah, mencipta, berimajinasi dan lain-lain. Menurut Piaget (1959), perkembangan intelektual menguasai semua aspek perkembangan yang lain seperti emosi, sosial dan moral. Kemahiran kognitif ini penting untuk kelangsungan hidup seseorang individu.

Perkembangan kognitif kanak-kanak memberi penekanan terhadap pembinaan pemikiran kanak-kanak. Ia berpusat kepada perubahan pemikiran kanak-kanak yang berlaku dalam satu peringkat perkembangan kepada yang seterusnya. Sehubungan dengan itu, penggunaan model 2D Shapes ini dapat meningkatkan kemahiran intelektual dan inovasi guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan. Model 2D Shapes ini juga telah memenangi hadiah utama dalam pertandingan inovasi guru peringkat kebangsaan pada tahun 2007 kerana telah berjaya dihasilkan bagi meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran dalam pengajaran bentuk dan warna dalam kalangan murid prasekolah.

