



MEREKA BENTUK MODUL PENGAJARAN HURUF TAMIL 'UYIR ELUTHU' BAGI PEMBELAJARAN BAHASA TAMIL DI PRASEKOLAH



GUNALAN A/L KANNAPIRAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019





**MEREKA BENTUK MODUL PENGAJARAN HURUF TAMIL
'UYIR ELUTHU' BAGI PEMBELAJARAN BAHASA
TAMIL DI PRASEKOLAH**

**GUNALAN A/L KANNAPIRAN
M20141000561**



**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN AWAL
KANAK-KANAK
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2019





Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 20 (hari bulan) 09 (bulan) 2019

i. Perakuan pelajar :

Saya, Gunalan A/L KANNAPIKAN (m20141000561) FPM (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk Meraka Bentuk Modul Pengajaran Huruf Tamil 'UYIR ELUTHU' bagi pembelajaran Bahasa Tamil Di Prasekolah.

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya


Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

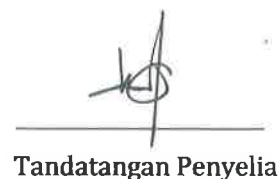
Saya, DR ABDUL HALIM BIN MASNAN (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk MERAKA BENTUK MODUL PENGAJARAN HURUF TAMIL 'UYIR ELUTHU' BAGI PEMBELAJARAN BAHASA TAMIL DI PRASEKOLAH

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah

(SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

16/8/19

Tarikh


Tandatangan Penyelia

DR ABDUL HALIM BIN MASNAN
Pensyara : Kanan
Jab. Pendidikan Awal Kanak-kanak
Fakulti Pendidikan & Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900, Tanjung Malim, Perak



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title:

Meraka Bentuk Model Pengajaran Huruf Tamil
'UYIR ENUTHI' Bagi Pembelajaran Bahasa Tamil Di Persekutuan.

No. Matrik / Matric No.:

M20141000561

Saya / I:

GUNALAN A/L KANNAPIRAN

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (☒) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (☒) from the categories below:-*

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☐ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: 15/8/2019

DR ABDUL HALIM BIN MASNAN
Pensyarah Kanan
Jab. Pendidikan Awal Kanak-kanak
Fakulti Pendidikan & Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris
20100, Teluk Anson, Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Saya bersyukur kepada Tuhan kerana dengan izin dan petunjuk saya dapat menyempurnakan kajian ini walaupun pelbagai rintangan yang menghalang. Halangan langsung tidak mematahkan semangat saya malah memberikan saya motivasi dan mematangkan saya lagi dalam hal penyelidikan. Di kesempatan ini juga, saya ingin menyatakan penghargaan dan menyampaikan ucapan terima kasih kepada individu dan pihak tertentu atas sokongan dan sumbangan ikhlas yang telah dihulurkan.

Pertama sekali saya ingin mengucapkan terima kasih kepada UPSI dan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) kerana memberikan peluang kepada saya untuk menjalankan kajian ini di prasekolah. Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada penyelia utama saya iaitu Dr Abdul Halim Bin Masnan yang tidak jemu-jemu dan banyak memberikan tunjuk ajar serta dorongan dari awal hinggalah Disertasi ini selesai. Saya juga berterima kasih kepada Dekan Institut Pengajian Siswazah (IPS) serta kakitangan IPS, serta barisan Pensyarah Pendidikan Awal Kanak-Kanak yang banyak memberi dorongan dalam proses menyiapkan Disertasi ini. Kerjasama yang diberikan menguatkan semangat saya untuk berusaha sehingga Disertasi ini berjaya disiapkan.

Begitu juga buat para responden kajian, guru penolong kanan, guru-guru prasekolah Derah Bagan Datuk dan semua murid yang terlibat dalam kajian ini. Terima kasih di atas kesudian membantu dalam kajian ini. Saya juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada Jabatan Pelajaran Negeri Perak, Pejabat Pelajaran Daerah Bagan Datuk dan Pengetua SMK Rungkup kerana tidak jemu-jemu memberikan kerjasama dalam menyiapkan tugas kajian ini.

Buat isteri sayangku Kavehri dan anak-anak perempuanku, Shamini dan Shamitra serta kaum keluarga, saya menyanjung tinggi segala inspirasi, sokongan, pengorbanan dan doa yang dipohon. Kepayahan dan keperitan yang dialami sepanjang tempoh pengajian ini, semuanya kini sudah dilalui dengan penuh keazaman dan ketekunan.

Akhir sekali, saya juga ingin merakam jutaan terima kasih kepada semua yang terlibat secara langsung dan juga tidak langsung dalam menjayakan penulisan tesis ini.

Sekian, Terima kasih.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mereka bentuk modul pengajaran Bahasa Tamil bagi pembelajaran kemahiran huruf Tamil (Uyir Eluthu) di prasekolah. Model ADDIE digunakan dalam kajian ini bagi menghasilkan satu modul pengajaran yang menarik dan berguna kepada guru prasekolah yang mengajar kemahiran huruf Tamil Uyir Eluthu. Kajian ini bertujuan untuk membantu guru-guru prasekolah mudah mengajar Bahasa Tamil kemahiran membaca dan menulis huruf Tamil (Uyir Eluthu) dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Pendekatan kualitatif dalam kajian ini ialah kajian kes dimana instrumen yang digunakan seperti temu bual, soal selidik dan pemerhatian. Tujuh orang responden yang terdiri daripada guru-guru prasekolah terlibat dalam kajian ini manakala tiga orang pakar dalam bidang Bahasa Tamil memastikan ketepatan modul pengajaran yang dihasilkan. Semua responden dalam kajian ini terdiri daripada guru-guru prasekolah yang berpengalaman dan masih bertugas. Prasekolah luar bandar dan kanak-kanak daripada pelbagai latar belakang yang terlibat dalam kajian ini berada di daerah Bagan Datuk. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa kanak-kanak prasekolah dapat membaca dan menulis semua huruf Uyir Eluthu dengan cepat dan betul semasa penilaian pengajaran dan pembelajaran dijalankan dengan menggunakan modul pengajaran 'MITRA'. Disamping itu, kajian ini juga memberi peluang untuk lebih mengenali kaedah-kaedah pengajaran yang sesuai dan dapat memberi kesan kepada kanak-kanak seawal usia muda mereka. Responden juga dapat menarik minat kanak-kanak prasekolah semasa mengajar huruf Tamil menggunakan modul 'MITRA' dalam pengajaran dan pembelajaran mereka. Didapati bahawa pendekatan penggunaan modul pengajaran yang lengkap dengan rancangan pengajaran harian dapat membantu guru-guru prasekolah mengajar huruf Tamil dengan mudah dan lancar. Kesimpulannya, kajian menunjukkan bahawa mereka bentuk modul pengajaran berasaskan model ADDIE adalah bersistematik dan bermutu tinggi. Selain itu, hasil dapatan kajian ini memberi implikasi terhadap idea mereka bentuk bahan bantu mengajar yang berkualiti dalam kalangan guru prasekolah. Akhir sekali, dapatan kajian menunjukkan bahan bantu mengajar seperti modul pengajaran 'MITRA' dalam pembelajaran dan pengajaran Bahasa Tamil dapat menarik minat kanak-kanak prasekolah dan mereka lebih bermotivasi untuk mengikuti dan mempelajari huruf Tamil Uyir Eluthu dalam mata pelajaran Bahasa Tamil.



DESIGNING THE "UYIR ELUTHU" TAMIL ALPHABET TEACHING MODULE FOR THE TEACHING OF THE TAMIL LANGUAGE

ABSTRACT

This study aimed to design a Tamil language teaching module for the teaching of Tamil alphabet skills (Uyir Eluthu) in preschools. The ADDIE model was used in this study to produce an attractive and useful teaching module for teachers who were teaching the Uyir Eluthu Tamil alphabet skills. The qualitative approach was utilised in this study via instruments such as interview, questionnaire and observation. Seven respondents who were pre-school teachers took part in this study while three experts in the Tamil language ensured the accuracy of the teaching module designed. All respondents in this study were experienced and servicing pre-school teachers. The pre-schools involved were in a rural location and children from various backgrounds took part in this study specifically focused in the Bagan Datuk area. The findings showed that the pre-school children could read and write all Uyir Eluthu alphabet quickly and correctly during the teaching and learning assessment using the 'MITRA' teaching module. Additionally, the study also provided an opportunity for the teacher to find suitable teaching methods as well as enabled the children to learn effectively at an early age. The respondents were also able to attract the pre-school children's attention while teaching them the Tamil alphabet using the 'MITRA' module. It was found that the approach using a full teaching module in the daily lesson plans could help the teachers in teaching the Tamil alphabets easily and smoothly. To conclude, the study indicated that the designing a teaching module based on the ADDIE model was a systematic and quality process. Additionally, the findings provided implication towards ideas for designing quality teaching aids among pre-school teachers. Lastly, the findings also showed that teaching aids such as the 'MITRA' teaching module in the teaching and learning of the Tamil language could attract the pre-school children's interest and they were more motivated to follow and learn the Tamil Uyir Eluthu alphabet in the Tamil language subject.



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	viii
SENARAI RAJAH	ix
SENARAI SINGKATAN	x
SENARAI LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	7
1.3 Penyataan Masalah Kajian	9
1.4 Tujuan Kajian	12
1.5 Objektif Kajian	13
1.6 Persoalan Kajian	14
1.7 Kerangka Konsep Kajian	15



1.8	Kepentingan Kajian	20
1.8.1	Kepentingan Kepada Murid	20
1.8.2	Kepentingan Kepada Guru	21
1.8.3	Kepentingan Kepada Sekolah Dan Kementerian Pelajaran Malaysia	21
1.9	Skop Kajian	22
1.10	Signifikan Kajian	22
1.11	Batasan Kajian	23
1.12	Definisi	24
1.12.1	Pendidikan Awal Kanak-Kanak	24
1.12.2	Aktiviti Bermain	26
1.12.3	Bahasa Tamil	26
1.12.4	Modul Pengajaran Berbentuk Kit Permainan Dan Perkembangan Kanak-kanak	27
1.13	Rumusan	29

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	30
2.2	Tinjauan Kaedah Pembelajaran Bermain	31
2.3	Model ADDIE	33
2.4	Sorotan Kajian Lalu	34
2.4.1	Bahasa	35
2.4.2	Kepentingan Membaca Dan Menulis Bahasa Tamil	43
2.4.3	Ciri-Ciri Main Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Prasekolah	47
2.4.4	Ciri-Ciri Bahan Bantu Mengajar	54
2.4.5	Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran	55

2.4.6 Kepentingan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar

56

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	67
3.2	Reka Bentuk Kajian	68
3.2.1	Pendekatan Kajian	69
3.2.2	Rasional Pemilihan Pendekatan Kualitatif	70
3.3	Lokasi Kajian	71
3.4	Sampel/Responden Kajian	73
3.5	Ciri-Ciri Modul Yang Diperlukan Guru	76
3.6	Pembinaan Draf Modul	77
3.7	Instrumen Kajian	79
3.7.1	Pemerhatian	80
3.7.2	Temu Bual	81
3.8	Tempoh Kajian	85
3.9	Prosedur Kajian	86
3.9.1	Pandangan Guru Terhadap Aktiviti Bermain Di Dalam Bilik Darjah	86
3.9.2	Tatacara Pembangunan Modul Pengajaran Berbentuk Kit Permainan Kanak-kanak	87
3.10	Kajian Rintis	91
3.10.1	Pelaksanaan Kajian Rintis	92
3.11	Model ADDIE Dalam Proses Reka Bentuk	95
3.12	Prinsip Dan Model Pembinaan Model Pengajaran Berbentuk Kit Permainan	98
3.13	Fasa Pembinaan Modul Pengajaran Berbentuk Kit Permainan	100
3.13.1	Fasa Analisis	100

3.13.2	Fasa Reka Bentuk	101
3.13.3	Fasa Pembangunan	102
3.13.4	Fasa Pelaksanaan	104
3.13.5	Fasa Penilaian	107
3.14	Kesahan Dan Kebolehpercayaan	110
3.14.1	Kesahan	110
3.14.2	Kebolehpercayaan	111
3.15	Tatacara Pengumpulan Data	112
3.16	Rumusan	115

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	116
4.2	Analisis Mereka Bentuk Dan Pelaksanaan Modul Pengajaran Berbentuk Kit Permainan	117
4.2.1	Tanggapan Guru Terhadap Keupayaan Belajar Murid	118
4.3	Fasa Analisis	120
4.4	Fasa Reka Bentuk	125
4.5	Fasa Pembangunan	129
4.6	Cadangan Pakar	132
4.7	Kajian Rintis	134
4.8	Fasa Pelaksanaan Dan Fasa Penilaian	136
4.9	Analisis Data Soal Selidik	142
5.0	Rumusan	148

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pengenalan	150
5.2	Sikap Guru Dan Kemahiran Penggunaan Kit Permainan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran	154

5.3	Implikasi Kajian	156
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	158
5.5	Penutup	159

RUJUKAN	160
----------------	-----

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Kemahiran Asas Bahasa Tamil	102
3.2	Tatacara Pelaksanaan Kajian Rintis Dan Sebenar	113
4.1	Demografi Kajian	124
4.2	Aspek-aspek Penting Dalam Modul Pengajaran Huruf Berbentuk Kit Permainan	129
4.3	Format Dan Pembahagian Kemahiran Mengikut Topik Di Dalam Modul	132
4.4	Analisis Cadangan Pakar	133
4.5	Ringkasan Hasil Dapatan Temubual Bagi Soalan Ke-4	142
4.6	Rumusan Pandangan Guru Terhadap Modul Pengajaran Huruf Berbentuk Kit Permainan “MITRA”	143
4.7	Analisis Peratus Responden	144
4.8	Aspek/Kreteria Dipersetujui Baik	146
4.9	Aspek/Kreteria Sederhana	148





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konsep Kajian	19
2.1	Ciri-Ciri Pendekatan Bermain	33
2.2	Lima Fasa Dalam Model ADDIE	34
3.1	Ciri-Ciri Modul Pengajaran Huruf Yang Diperlukan Guru	77
3.2	Langkah-Langkah Pengumpulan Data	85
3.3	Peringkat Persediaan Kajian Rintis	94
3.4	Proses Dalam Mereka Bentuk Modul Pengajaran Huruf Berdasarkan Model ADDIE	97



SENARAI SINGKATAN

BBM	Bahan Bantu Mengajar
KIA2M	Kelas Intervensi Awalan Membaca dan Menulis
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
KSPK	Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan
KVK	Konsonan, Vowel, Konsonan
LINUS	Program Literasi Dan Numerasi
LCD	Liquid – Crystal Display
META	Meta play / Meta game
NAEYC	National Association For The Education Of Young Children
NBPTS	National Board for Professional Teaching Standards
NZEI	New Zealand Educational Institute
OECD	Organisation for Economic Co-operation and Development
OHP	Overhead Projector
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
PROTIM	Program Bimbingan Membaca dan Menulis



SENARAI LAMPIRAN

- A Protokol Soalan Yang Perlu Ditanya Kepada Responden
- B Soalan Temu Bual Dengan Guru Bahasa Tamil Prasekolah
- C Borang Rumusan Pandangan Guru Terhadap Kit Permainan “MITRA”
- D Borang Soal Selidik
- E Instrumen Pengesahan Modul Kit Permainan
- F Borang Catatan Protokol Pemerhatian
- G Rekod Anekdot
- H Borang Ringkasan Protokol Temu Bual
- I Soalan Temu Bual Dengan Responden Selepas Menggunakan Modul
- J Tatacara Penggunaan Modul Pengajaran Berbentuk kit Permainan MITRA



BAB 1

PENGENALAN

1.1 **Pendahuluan**

Hasrat merealisasikan wawasan 2020 dan matlamat utama Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2015 menjadikan pendidikan negara bertaraf dunia akan menjadi kenyataan sekiranya rakyatnya mampu menguasai segala ilmu pengetahuan yang sedia ada. Harapan yang tinggi menggunung ini akan menjadi impian kosong sahaja seandainya rakyatnya tidak mempunyai ilmu pengetahuan yang cukup dan perubahan sikap ke arah positif dalam bidang pendidikan.

Tugas dan tanggungjawab guru dianggap murni selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan tahun 1988 iaitu Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan



bersepadu untuk mewujudkan insan yang harmonis dan seimbang dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan.

Oleh sebab itu, profesion perguruan dianggap sebagai ejen perubahan dalam usaha memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh demi mewujudkan insan yang harmonis dan seimbang dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Disebabkan usaha ini, maka guru-guru dipandang mulia kerana mereka mengubah taraf hidup dan tingkahlaku seseorang individu daripada tidak berilmu kepada berilmu. Bak kata pepatah guru umpama lilin yang membakar dirinya untuk menerangi masa depan seseorang murid.

Disebabkan bahasa menjadi medium utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran, maka penguasaan bahasa lebih diutamakan dalam bidang pendidikan. Bahasa menjadi wadah utama dalam interaksi lisan antara guru dengan murid. Hal ini diperjelaskan dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Tamil sekolah rendah dan juga sekolah menengah. Sukatan pelajaran memberi penekanan terhadap aspek-aspek kemahiran bahasa dalam banyak aktiviti dan kemahiran. Perkara ini diutamakan untuk mencapai objektif pengajaran Bahasa Tamil iaitu membolehkan kanak-kanak prasekolah menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dalam Bahasa Tamil dengan baik.

Penguasaan bahasa seseorang kanak-kanak bergantung kepada kebolehan membaca, menulis, mendengar dan bertutur dengan baik dan sempurna. Ini dapat dilihat daripada empat objektif dalam Huraian Sukatan Pelajaran Bahasa Tamil sekolah-sekolah rendah. Dimana objektif yang tersenarai ialah kebolehan memperolehi,





memproses dan menggunakan maklumat daripada pelbagai sumber dan menyampaikannya sama ada dalam bentuk lisan ataupun penulisan. Penelitian terhadap objektif-objektif tersenarai mewajarkan murid-murid dibekalkan kemahiran untuk menggunakan Bahasa Tamil dalam proses sosialisasi akademik (kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis) pada tahap-tahap yang ditentukan.

Pencapaian murid sekolah luar bandar menunjukkan penguasaan sangat lemah dalam bidang bahasa. Kegagalan menulis huruf asas dalam Bahasa Tamil dikalangan kanak-kanak prasekolah menjadi satu masalah besar kepada guru-guru prasekolah. Maka mereka terpaksa menggunakan pelbagai teknik yang telah mereka pelajari untuk meningkatkan penguasaan kanak-kanak prasekolah ini. Sistem pendidikan negara kita memberi perhatian dan penekanan dalam kemahiran membaca dan menulis sejak dahulu lagi. Berdasarkan pendapat Camilli, Sadako, Sharon dan Barnett 2010, banyak kajian membuktikan yang program prasekolah yang berkualiti tinggi berupaya mendatangkan faedah yang tinggi dalam jangka masa panjang mahupun dalam jangka masa pendek untuk kanak-kanak prasekolah dan masyarakat.

Menurut satu kajian Jabatan Pendidikan Khas pada tahun 1999, murid-murid prasekolah yang tidak dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis menyebabkan murid-murid tersebut tidak mendapat pendidikan yang sempurna selain potensi mereka tidak dapat dilihat. Ini juga mengorak langkah ke arah kegagalan menguasai bahasa dalam kalangan murid luar bandar menyebabkan potensi memperoleh kejayaan dalam peperiksaan awam terjejas. Kenyataan ini selaras dengan kajian Meimon, 2009, Azizah, 2010; Abdul Rasid 2011; Fuziati, 2012, iaitu kemajuan





atau kemunduran prestasi seharian murid termasuk peperiksaan banyak bergantung kepada penguasaan kemahiran membaca dan menulis.

Untuk meningkatkan minat murid dalam mempelajari bidang bahasa, guru-guru prasekolah perlulah memahirkan diri dalam penggunaan pelbagai kaedah pengajaran. Menurut Subadrah, Najeemah dan Logeswary (2014), perkembangan dan minat kanak-kanak perlulah diikuti dalam pembelajaran bahasa pada peringkat prasekolah agar murid-murid terus mengikuti pembelajaran. Selain itu, pengajaran yang menggunakan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan dianggap kaedah yang baik untuk meningkatkan minat murid-murid prasekolah untuk mempelajari bahasa. Kaedah belajar bermain membolehkan kanak-kanak prasekolah bebas berkomunikasi dengan rakan dan guru mereka. Almond An Miller (2012) pula menyatakan bahawa melalui pengalaman pembelajaran secara tidak formal, kebanyakan kanak-kanak dapat menguasai konsep bahasa. Tambahan lagi, Einarsdottir 2002, pula menyatakan bahawa apabila seseorang murid memahami hubungan antara objek permainan dengan simbol secara tidak langsung penguasaan bahasa kanak-kanak meningkat.

Gaya pembelajaran adalah satu proses amalan pembelajaran, gerak isyarat, keupayaan dan kecenderungan murid untuk belajar atau memperolehi pengetahuan dengan cara sendiri. Menurut Howard Gardner (1983), beliau telah menjelaskan bahawa murid lebih berminat untuk belajar sesuatu subjek apabila seseorang guru mengamalkan kaedah pengajaran yang bersesuaian mengikut tahap kebolehan murid tersebut. Terdapat beberapa kategori untuk keutamaan gaya belajar seperti kognitif, afektif deria, alam sekitar dan sosiologi. Pelajar-pelajar tahu bagaimana untuk mengaplikasikan gaya belajar yang sesuai untuk mereka tetapi mereka memerlukan





bantuan daripada guru. Ini akan menjadi lebih mudah dalam membantu mereka untuk mendapatkan keputusan yang cemerlang dan lebih mudah untuk menerima pengetahuan mengikut keupayaan kognitif dan masa mereka (Attapol, 2012; Suzana & Nenad, 2012).

Guru-guru prasekolah harus merancang pengajaran dengan lebih teliti pada peringkat awal kanak-kanak untuk mempengaruhi pembelajaran dan perkembangan diri mereka. Oleh itu, penyediaan pengalaman awal kanak-kanak adalah penting. Hal ini demikian kerana mereka memerlukan pembelajaran yang terancang, menarik dan relevan dengan perkembangan semasa serta dapat memenuhi keperluan individu kanak-kanak. Selain itu, kemampuan, keupayaan, kebolehan serta kesediaan kanak-kanak juga perlu dipertimbangkan oleh para guru prasekolah mengikut tahap perkembangan kanak-kanak. Teknik pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dan berkualiti boleh menimbulkan motivasi dan menarik minat kanak-kanak belajar. Malahan penggunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan yang menarik dalam kelas dapat memudahkan pengajaran dan pembelajaran bagi sesetengah konsep khususnya bagi mata pelajaran Bahasa Tamil.

Fokus kurikulum prasekolah di Malaysia adalah belajar melalui bermain. Penggunaan modul permainan dalam proses pengajaran banyak digunakan dalam kandungan pengajaran Smart Reader. Kurikulum yang menggunakan metadologi mengajar secara kreatif ini membantu guru-guru prasekolah merancang pengajaran dengan kreatif. Barangan kitar semula yang telah diubahsuai menjadi bahan bantu mengajar bolehlah digunakan semasa pengajaran di dalam kelas. Objektif pengajaran





dan pembelajaran ditulis berdasarkan sukatan pelajaran yang diberikan manakala bahan bantu mengajar ini direka mengikut kreativiti guru tersebut.

Bagi mengelakkan pembelajaran tidak membosankan, para guru prasekolah perlulah mencari kaedah-kaedah baharu semasa setiap kali proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Pengajaran dan pembelajaran seseorang guru prasekolah akan berjaya jika guru tersebut menggunakan kreativiti di dalam kelasnya. Misalannya dalam pembelajaran bahasa, membunyikan bunyi-bunyi perkataan, membaca ayat mudah, bertutur, menggabungkan suku kata merupakan antara pembelajaran yang boleh menggunakan modul permainan. Kanak-kanak prasekolah mengenal pasti huruf, suku kata dan mengaitkan huruf dengan bunyi melalui gambar, objek dan bahan-bahan aktiviti yang disediakan oleh guru-guru prasekolah. Kanak-kanak juga diberi pendedahan bagi memahami maksud perkataan melalui objek dan gambar. Penggunaan komunikasi dan bahasa kanak-kanak dikembangkan melalui pelbagai aktiviti bahasa seperti drama, main peranan dan lakonan di dalam kelas.

Setiap kanak-kanak suka menerokai perkara-perkara baharu dengan cara tersendiri untuk menimba ilmu. Tingkah laku tersebut mampu merangsangkan kanak-kanak ke arah positif. Kanak-kanak belajar dengan membuat '*learning by doing*'. Hal ini membolehkan mereka mencari dan mendapatkan maklumat dari diri mereka dan belajar dari tindakan mereka sendiri. Kanak-kanak mempunyai hak untuk bermain dimana kanak-kanak ini mendapatkan hak tersebut jika ibubapa, guru, pengusaha tadika atau taska dan juga masyarakat memainkan peranan yang sepatutnya. Penekanan tentang pendekatan belajar melalui bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran di prasekolah digariskan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)





2017. Kurikulum prasekolah juga berusaha untuk mewujudkan kanak-kanak prasekolah yang berkeyakinan tinggi dalam penggunaan bahasa.

1.2 Latar Belakang Kajian

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan dan Buku Panduan Prasekolah Malaysia 1986 menyarankan guru prasekolah mengamalkan penggunaan kaedah yang menggunakan modul pengajaran berbentuk permainan dalam pengajaran. Walaubagaimanapun, satu laporan mengenai guru-guru prasekolah masih menjalankan pendekatan berpusatkan guru telah dikemukakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum pada 2008. Bahkan laporan tersebut disokong oleh kajian Aliza pada tahun 2012 yang mendapati bahawa masih ramai guru prasekolah tidak mementingkan penggunaan modul pengajaran berbentuk kit permainan dalam pengajaran bahasa disebabkan oleh kurangnya kemahiran, teknik dan pengetahuan untuk menyesuaikan pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa.

Menurut Mohamad Nor (2009), untuk menguasai kemahiran dan pengetahuan, seseorang guru prasekolah perlulah berusaha dengan daya usaha yang tinggi dalam sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran disamping membentuk sikap seseorang. Pembelajaran yang tidak berkesan pada awal prasekolah boleh mewujudkan situasi dimana kanak-kanak berhadapan dengan masalah belajar apabila melangkau ke alam sekolah rendah dan menengah. Kanak-kanak awal prasekolah kebanyakannya menghadapi masalah besar untuk menulis dan mengenali huruf asas dalam Bahasa Tamil (*Uyir Eluthu*). Maka disinilah peranan guru-guru dan ibubapa mengajar kanak-





kanak mereka supaya mengenali dan mempelajari tentang selok-belok menulis dan membaca huruf-huruf asas dalam Bahasa Tamil dengan sempurna tanpa apa-apa halangan.

Kanak-kanak prasekolah belajar dalam suasana yang menyeronokkan dan bebas apabila guru menggunakan kaedah pengajaran yang berunsur permainan. Apabila seseorang kanak-kanak terlibat dalam proses belajar sambil bermain, kanak-kanak tersebut mendapat kesan pembelajaran yang mantap dan berkesan kerana memperoleh pengalaman secara langsung.

Pada tahun 1995, Shaharon menyatakan bahawa, seseorang guru prasekolah boleh berjaya mencapai matlamat sekolah jika rancangan pengajaran dan pembelajaran dirancang dengan lebih terancang dan sistematik serta dilaksanakan secara bermodul. Aktiviti pengajaran secara bermodul lebih sistematik dan tersusun jika bahan pengajaran dan pembelajaran dibahagikan kepada beberapa tajuk yang kecil. Kanak-kanak senang memahami dan mengaplikasikannya kerana aktiviti-aktiviti dalam modul ini dibangunkan secara berturutan. Tambahan pula, dengan guru-guru yang menghabiskan masa dan tenaga mengajar dan mempunyai harapan yang tinggi terhadap pelajaran.

Kemahiran menulis merupakan salah satu kemahiran bahasa yang turut ditekankan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Kepentingan penulisan huruf sangat penting dimana kanak-kanak awal prasekolah mula mengenali huruf-huruf asas di prasekolah. Menurut Noorazman Mahat (2009), murid perlu mahir menulis kerana hampir semua kertas peperiksaan di negara ini memerlukan murid menjawab





dalam bentuk tulisan dan ada juga yang memerlukan jawapan yang panjang lebar dalam bentuk ayat. Murid yang tidak menguasai kemahiran menulis yang baik sering menghadapi masalah untuk menjawab soalan dan membaca soalan. Lantaran itu, murid perlu menguasai kemahiran menulis untuk menghuraikan data-data yang tepat, berupaya menyusun jawapan dalam bentuk yang mudah, teratur dan meyakinkan. Sehubungan dengan itu, mempelajari asas kemahiran menulis dalam sesuatu bahasa adalah sangat penting dan perlu dilaksanakan berdasarkan penguasaan kemahiran.

Para guru prasekolah perlulah menyediakan persekitaran pembelajaran yang bersesuaian bagi memaksimumkan perolehan ilmu pengetahuan seseorang kanak-kanak prasekolah. Misalannya, meningkatkan keseronokan untuk belajar, rangsangan untuk penyelesaian masalah, mengurangkan tekanan dan sebagainya. Oleh itu, bagi menarik minat kanak-kanak untuk belajar dengan seronok dan efisien, seseorang guru prasekolah wajar mengetahui teknik yang terbaik seperti teknik belajar menggunakan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan. Teknik adalah suatu situasi persekitaran di mana pelajar akan dirangsang untuk terlibat dalam proses pembelajaran, melihat perubahan tingkah laku pelajar disamping kemahiran atau perspektif kognitif dan bukan kognitif kanak-kanak dibentuk.

1.3 Penyataan Masalah Kajian

Falsafah Pendidikan Kebangsaan menjadi tunjang kepada perkembangan pesat pendidikan di Malaysia. Pendidikan di Malaysia melahirkan setiap kanak-kanak secara seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek. Kini, pendidikan di Malaysia





dipertingkatkan melalui pendidikan prasekolah. Melalui pendidikan prasekolah ini, kanak-kanak akan diperkenalkan dengan persekolahan dengan menekankan penguasaan membaca, menulis, dan mengira mulai umur empat tahun lagi.

Permasalahan kajian yang mendorong kajian ini dijalankan ialah kekurangan penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang bersesuaian dengan pembelajaran bahasa dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Bahan-bahan pembelajaran bahasa yang baik mengandungi imej visual yang tepat dan mampu menjelaskan hubungan kait dengan konsep yang dipelajari oleh kanak-kanak (Shabiralyani, Hasan, Hamad, & Iqbal 2005).

Kenyataan bahawa sebanyak 4.4% murid-murid sekolah rendah iaitu murid-murid tahap satu didapati masih belum menguasai kemahiran membaca telah dilaporkan dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (2006-2010) pada tahun 2006. Di samping itu, *Malaysian Education Blueprint (2012-2025)*, juga menyatakan bahawa ujian TIMSS menunjukkan jumlah pelajar Malaysia yang kurang menguasai kemahiran membaca adalah lebih dua kali ganda berbanding negara-negara OECD. Maka Program Literasi dan Numerasi diperkenalkan bagi mengatasi masalah ini diperingkat sekolah rendah.

Di Malaysia, tahap kemahiran literasi awal kanak-kanak masih berada pada tahap yang kurang memuaskan. Kajian yang dijalankan oleh Juppri(2012), menunjukkan tahap kemahiran literasi awal yang merangkumi komponen kesedaran fonologikal, pengetahuan cetakan dan tulisan awal bagi kanak-kanak berumur 4 tahun berada pada tahap sederhana. Zainiah, Norsaadah, Veronica, Mohammad Azizuddin





dan Nur Fatin (2015) pula mendapati tahap penguasaan konsep cetakan bagi kanak-kanak berumur 2 tahun adalah lemah, manakala kanak-kanak berumur 3 dan 4 tahun adalah sederhana terutamanya dalam aspek penguasaan konsep abjad, perkataan, dan ayat. Jika masalah ini tidak dapat diatasi sejak awal lagi, dikhuatiri akan mempengaruhi penguasaan membaca dan menulis kanak-kanak di prasekolah.

Selain itu, pendekatan belajar melalui bermain sangat ditekankan dalam kurikulum pendidikan prasekolah di Malaysia. Sejak pelaksanaan Buku Panduan prasekolah Malaysia 1986 sehingga pelaksanaan KSPK 2010, pendekatan belajar melalui bermain ada disarankan dalam kurikulum. Walau bagaimanapun, Bahagian Pembangunan Kurikulum (2008) melaporkan guru masih menggunakan pengajaran secara langsung di sekolah. Kajian terdahulu mendapati amalan guru masih tertumpu kepada pengajaran secara langsung dan guru kurang menggunakan pendekatan bermain di prasekolah (Fauziah, 2009; Saayah, 2004; Sharifah, Manisah, Norshidah & Aliza 2009; Aliza 2012).

Guru-guru prasekolah perlulah mengorak langkah untuk mencari inisiatif dalam meningkatkan penguasaan kemahiran membaca dan menulis dalam kalangan kanak-kanak prasekolah sebelum melangkah ke Tahun 1. Pengaplikasian kaedah pengajaran yang biasa hanya membolehkan kanak-kanak prasekolah memahami konsep yang akan disampaikan tetapi kanak-kanak tersebut mungkin tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehnya di dalam kehidupan sebenar di peringkat sekolah rendah. Dalam kajian ini, kita lebih memfokuskan kepada murid-murid India yang masih lemah menguasai bahasa ibunda mereka disekolah rendah. Masalah ini bermula sejak murid-murid ini di prasekolah lagi. Maka para guru





prasekolah perlu mengambil sesuatu langkah yang positif bagi mengatasi masalah menguasai bahasa dikalangan kanak-kanak dari prasekolah lagi. Menurut pakar, perkembangan sosial, kognitif, emosi serta fizikal kanak-kanak dapat dilihat dengan jelas apabila kanak-kanak mempelajari bahasa melalui modul pengajaran berbentuk kit permainan.

Cabaran utama untuk menerap amalan guru melakukan pengajaran menggunakan modul berbentuk kit permainan ialah guru-guru baharu yang belum cukup berpengalaman untuk mengajar di bilik darjah yang berpusatkan kanak-kanak (Miller & Almon 2009). Guru memerlukan sumber, panduan dan bimbingan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran lebih-lebih lagi dalam melakukan pengajaran bahasa dalam persekitaran berpusatkan murid. Namun tidak ramai pembangun program instruksi berupaya menghasilkan panduan yang jelas untuk pengajaran bahasa. Pembangunan 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, Vaday, & Smolkowski, 2011).

1.4 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk mereka bentuk sebuah modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan berserta Rancangan Pengajaran Harian (RPH) untuk mengajar kemahiran membaca dan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Tamil (Uyir Eluthu) di prasekolah. Ini adalah kerana masih terdapat kekurangan modul pengajaran huruf





berbentuk kit permainan yang sesuai dalam Bahasa Tamil kepada kanak-kanak prasekolah yang terdapat di Malaysia. Selain itu memastikan guru-guru prasekolah meningkatkan pengetahuan mereka dengan bantuan penggunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan “MITRA” di dalam pengajaran kemahiran membaca dan menulis Bahasa Tamil di peringkat prasekolah.

1.5 Objektif Kajian

Kajian ini berobjektif untuk membangunkan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan bagi prasekolah dalam pengajaran dan pembelajaran kemahiran membaca dan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Tamil. Untuk mencapai tujuan ini, terdapat empat objektif dalam kajian ini seperti berikut :

1. Mengenal pasti ciri-ciri umum kemahiran membaca dan menulis dalam mereka bentuk modul pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah mempelajari Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil.
2. Mengenal pasti cara mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan bagi meningkatkan tahap kemahiran membaca dan menulis Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil.
3. Mengenal pasti minat kanak-kanak terhadap pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan bagi mempelajari Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil di prasekolah.





4. Menilai kebolegunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan di dalam pembelajaran kemahiran Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil oleh kanak-kanak prasekolah.

1.6 Persoalan Kajian

Terdapat beberapa persoalan kajian yang menjadi isu dan perlu dilihat dan diberi perhatian. Persoalan kajian ini menjadi panduan penting untuk menjalankan kajian ini. Justeru itu, berikut adalah persoalan kajian yang akan menjadi perkara utama adalah :

1. Apakah ciri-ciri umum yang perlu diambil kira dalam mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan bagi kanak-kanak mahir menulis dan membaca Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil?
2. Bagaimanakah cara mereka bentuk modul pengajaran berbentuk kit permainan di dalam pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah mempelajari Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil?
3. Adakah pengajaran dan pembelajaran menggunakan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan menarik minat kanak-kanak prasekolah mempelajari Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil?
4. Sejauhmanakah kebolegunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah mempelajari kemahiran Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil ?





1.7 Kerangka Konsep Kajian

Kerangka konsep kajian akan digunapakai untuk menjelaskan secara grafik atau dalam bentuk cerita tentang perjalanan proses kajian yang dijalankan. Berdasarkan objektif dan soalan kajian yang dibentuk, berikut dibincangkan kerangka konsep kajian ini. Pembinaan kerangka konsep kajian bertujuan bagi memudahkan pengkaji membuat kajian dan dengan berpadukan kerang konsep yang dibina, pengkaji dapat mengkaji apa yang sepatutnya dikaji berdasarkan apa yang dirancang dan bertepatan dengan objektif dan soalan kajian yang telah diutarakan. Dengan adanya kerangka konsep, pengkaji akan sentiasa berada dilandasan yang dirancang berpandukan garis panduan yang telah dibuat agar kajian tidak tersasar daripada matlamat asal.



Kerangka konsep mempunyai peranannya tersendiri. Ia bertindak sebagai sumber panduan kepada pengkaji dalam meneliti elemen-elemen yang terlibat dalam kajiannya. Misalnya, kerangka konsep mengandungi factor-faktor penyebab kepada fenomena yang dikaji, pembolehubah, teori yang mendasari kajian serta bagaimana elemen-elemen ini berkaitan antara satu sama lain. Biasa kita boleh melihat kerangka konsep diilustrasikan dalam bentuk diagram atau rajah yang mengandungi anak panah ke sana sini. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran secara visual kepada pembaca akan hubungan kait antara katakunci yang terdapat dalam rajah tersebut.

Kerangka konsep yang baik adalah rajah yang mengandungi penerangan visual yang jelas dan mudah difahami, ringkas namun padat. Perkara yang perlu ada dalam kerangka konsep seperti yang dinyatakan tadi termasuklah pemboleh ubah, konsep, teori yang mendasari kajian, serta bagaimana pengkaji menerangkan hubungkaitnya





antara satu sama lain yang akhirnya membawa kepada 'ultimate aim of the research' iaitu objektif utama kajian.

Menurut Punch (2000), kerangka konsep adalah status konsep mengenai sesuatu perkara yang hendak dikaji dan perhubungan di antaranya. Kerangka konsep akan menjelaskan masalah yang dikaji dengan teliti dan menjawab persoalan kajiannya. Melalui kerangka konsep, seorang pengkaji akan menggambarkan idea yang besar menerusi suatu pemetaan yang mudah difahami oleh orang lain.

Menurut Maxwell (2005) pula menyatakan bahawa kerangka konsep adalah satu kepercayaan pengkaji untuk memberitahu hubungan kajian yang hendak dijalankan. Ianya merupakan asas kepada kajian yang dijalankannya. Kajian Maxwell (2005) juga mengenalpasti kerangka konsep menggambarkan visual perhubungan antara pemboleh ubah dan persoalan kajian. Berdasarkan kepada kerangka konsep yang telah dibina, Rajah 1 menunjukkan kerangka konsep kajian yang digambarkan melalui dua proses utama iaitu pembangunan modul pengajaran huruf dan kebolegunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan di kalangan kanak-kanak prasekolah.

Kerangka konsep kajian ini menengahkan langkah-langkah yang harus diberi perhatian semasa mereka bentuk sesuatu modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan. Kajian ini memberi keutamaan kepada guru-guru prasekolah mengetahui cara bagaimana mereka boleh mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan yang membantu dalam pengajaran dan pembelajaran. Model ADDIE menjadi kunci mengapa ianya dijadikan komponen utama yang perlu ada dalam kerangka konsep ini. Walaupun terdapat pelbagai model untuk mereka bentuk modul





pengajaran huruf, Model ADDIE dijadikan panduan untuk mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan dalam kajian ini. Ini adalah kerana memang berkesan penghasilan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan bagi kanak-kanak prasekolah.

Kerangka konsep kajian ini juga menengahkan fasa-fasa dalam Model ADDIE yang sangat sesuai untuk menghasilkan satu modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan yang bermutu. Fasa-fasa yang terdapat dalam model ini cukup sempurna untuk menghasilkan dan juga menguji keberkesanan modul pengajaran huruf dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Tamil.

Mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan bermula dengan Fasa Analisis. Dimana dalam fasa ini, masalah yang ingin diselesaikan akan dikenalpasti secara keseluruhannya. Masalah boleh ditentukan melalui pelbagai kaedah atau teknik seperti temubual, pemerhatian, soal selidik dan sebagainya. Setelah sesuatu masalah dapat dikenalpasti, faktor berlakunya masalah tersebut pula harus dikenalpasti. Analisis ini perlu untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang dapat memenuhi keperluan guru-guru prasekolah untuk mengajar Bahasa Tamil.

Selepas proses analisis keperluan selesai, fasa reka bentuk perlu dilaksanakan. Fasa ini akan menyentuh tentang beberapa aspek penting dalam mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan seperti reka bentuk, struktur, pendekatan pengajaran, teori pembelajaran, jenis media dan teknologi yang terlibat. Fasa reka bentuk ini perlu untuk menentukan cara pelaksanaan dan menentukan spesifikasi.



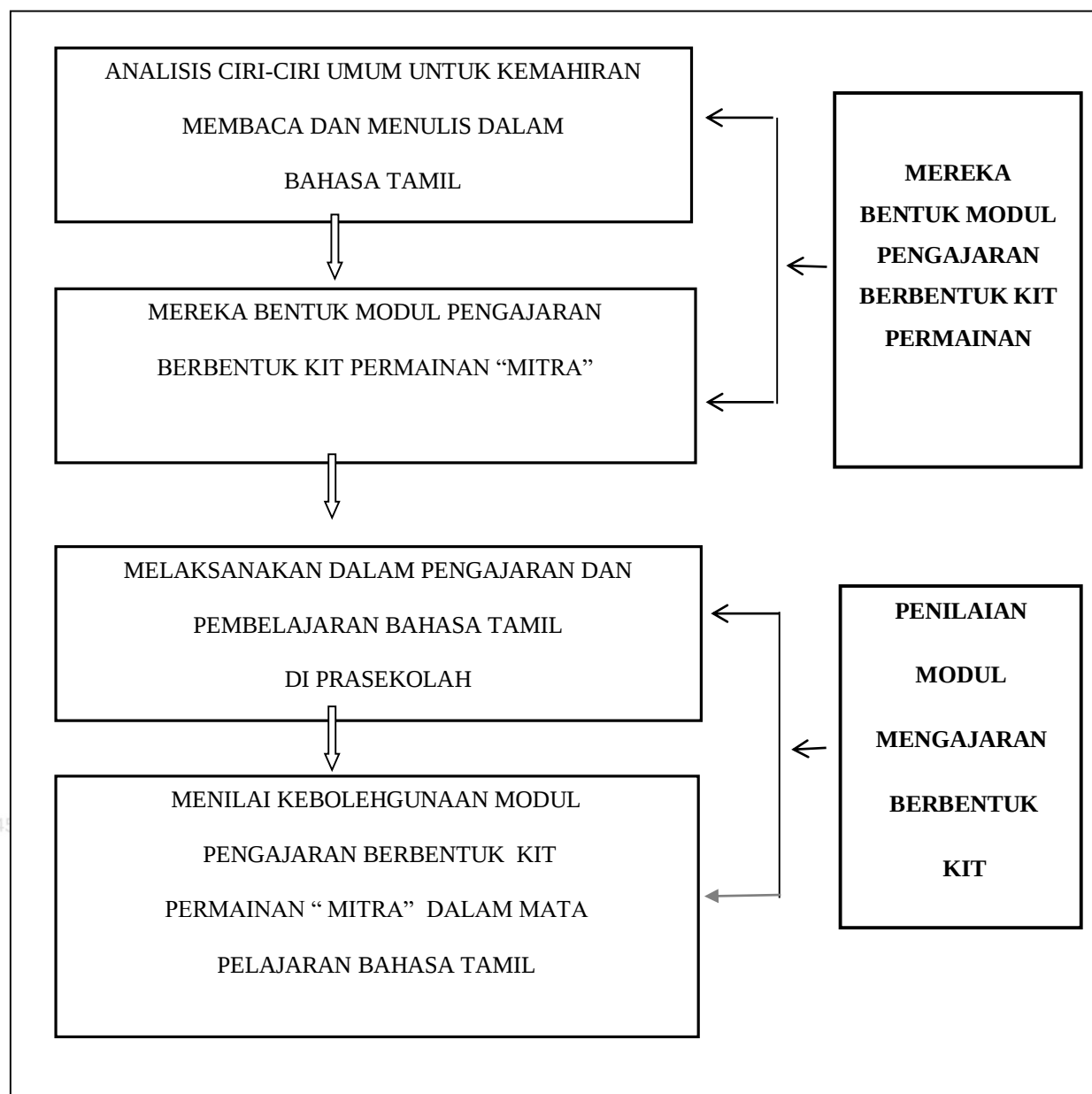


Dalam fasa pembangunan akan menerangkan bagaimana membangunkan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan berdasarkan kepada perancangan yang telah dibuat dalam fasa reka bentuk. Pembangunan adalah proses pembangunan atau penghasilan modul pengajaran yang menggunakan pelbagai bahan bantu mengajar seperti kad gambar, CD, kad huruf, puzzle, papan huruf dan sebagainya supaya modul yang dihasilkan berkualiti.

Seterusnya modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan yang telah reka bentuk perlu dipersembahkan untuk diuji keberkesanannya atau untuk mengenalpasti masalah-masalah yang timbul secara tidak disedari sewaktu fasa reka bentuk dan pembangunan dalam fasa ini. Pada fasa pelaksanaan ini pembangunan meminta pendapat daripada penyelia, pakar bidang bahasa dan rakan dikalangan guru-guru prasekolah. Daripada pemerhatian yang dilakukan, proses pembaikan atau pemulihan dapat dilaksanakan sebelum modul pengajaran huruf yang sebenar dikeluarkan.

Akhir sekali fasa penilaian, dimana dalam fasa ini proses mendapatkan maklum balas daripada pengguna berkaitan seluruh modul pengajaran huruf. Setelah modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan direka bentuk, penilaian modul pengajaran perlu dilakukan secara formatif dan sumatif. Ini untuk menentukan produk yang telah siap tersebut bebas daripada sebarang ralat dan dapat digunakan secara lancar. Kerangka konsep kajian ini merangkumi maklumat tentang keseluruhan kajian yang akan dibincangkan tentang mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan untuk pengajaran dan pembelajaran huruf Uyir Eluthu dalam Bahasa Tamil.





Rajah 1.1. Kerangka Konsep Kajian

Rajah 1.1, menunjukkan kerangka konsep kajian secara keseluruhan bagi kajian ini. Di mana pengkaji mengikuti langkah-langkah yang dicadangkan dalam fasa reka bentuk dan fasa penilaian dalam penghasilan modul pengajaran berbentuk huruf kit permainan ini.



1.8 Kepentingan Kajian

Kepentingan daripada kajian mereka bentuk modul pengajaran berbentuk kit permainan ini adalah seperti berikut:

1.8.1 Kepentingan Kepada Murid

Kajian yang dijalankan oleh Haney & Bissonnette (2011), Razali & Zulkifli (2013), Zakiah, (2013), Scott & Gary (2013), Schweihart & Weikart (2010) dan Subadrah (2014), kebanyakannya memfokuskan kepada manfaat bermain dalam diri kanak-kanak dan memfokuskan penggunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan dalam pendidikan awal kanak-kanak. Hal ini juga disokong dalam kajian oleh Saayah (2004), Wen (2011), Norsuhaily et al. (2015), Fauziah, (2009), Sharifah Nor et al. (2009) dan Izumi-Taylor (2010).

Penghasilan bahan pengajaran dapat memberi keyakinan diri kepada kanak-kanak untuk terus belajar kemahiran bahasa. Menurut Brodin & Reinblad (2014), pedagogi yang baharu perlu dibangunkan bagi meningkatkan keinginan kanak-kanak untuk terus belajar dan memberangsangkan pembelajaran. Selain itu, Morrison, Ross, Kalman & Kamp (2011) juga menyatakan bahawa untuk menjalankan pengajaran berpusatkan murid yang berkesan guru-guru perlu menghasilkan bahan pengajaran secara sistematik.





1.8.2 Kepentingan Kepada Guru

Kajian yang dihasilkan diharap dapat membantu guru-guru prasekolah mengambil langkah yang sesuai dan efektif untuk meningkatkan proses pengajarannya dalam kelas. Kajian ini juga dapat memberi input kepada guru-guru prasekolah membuat perancangan dan persediaan dengan lebih jitu untuk mendidik kanak-kanak awal prasekolah. Mereka juga boleh mencari inisiatif sendiri memilih kaedah yang sesuai untuk mengajar huruf-huruf asas dalam mata pelajaran Bahasa Tamil (*Uyir Eluthu*) dengan mudah dan efektif kepada kanak-kanak prasekolah. Pengkaji juga berharap guru-guru prasekolah dapat meningkatkan minat kanak-kanak mempelajari huruf-huruf dalam mata pelajaran Bahasa Tamil (*Uyir Eluthu*) dengan menggunakan kaedah yang sesuai.



1.8.3 Kepentingan Kepada Sekolah Dan Kementerian Pelajaran Malaysia

Pembangunan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan ini adalah seiring dengan seruan daripada Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) untuk membantu pihak sekolah dapat mewujudkan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas bagi tujuan memperkembangkan pendidikan di Malaysia. Selain itu, pembangunan bahan bantu mengajar ini juga merupakan satu inovasi yang diharapkan dapat membantu guru-guru yang lain dalam melicinkan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Yahya & Lailinanita (2011) menyatakan inovasi pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dapat membantu guru lain yang menghadapi masalah dalam mengadakan proses pengajaran dan pembelajaran.





Pengkaji berharap dengan hasil kajian ini nanti dapat membantu meningkatkan prestasi akademik dan minat kanak-kanak prasekolah dalam kemahiran menulis dan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Tamil (*Uyir Eluthu*) dengan mudah dan cepat.

1.9 Skop Kajian

Modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan ini dibina dan direka bentuk khusus untuk kanak-kanak prasekolah dan tenaga pendidik yang mengajar Bahasa Tamil di peringkat prasekolah dan sekolah rendah. Skop penghasilan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan ini adalah untuk topik awal pengenalan kepada huruf-huruf dalam Bahasa Tamil. Ini kerana topik ini adalah asas kepada murid-murid yang baru ingin mengenali dan belajar Bahasa Tamil. Skop kajian yang dijalankan ini tertumpu kepada kanak-kanak dari umur empat tahun hingga enam tahun di daerah Bagan Datuk dan Hilir Perak. Skop kajian ini juga lebih bertumpu kepada prasekolah-prasekolah yang ada mengajar mata pelajaran Bahasa Tamil pada sesi persekolahan 2017.

1.10 Signifikan Kajian

Guru-guru prasekolah dianggap sebagai penggerak utama pembelajaran dengan membimbing kanak-kanak supaya mereka berusaha belajar dan menambahkan ilmu pengetahuan secara individu ataupun secara kumpulan. Guru harus menguruskan bilik darjah, merancang dan mengamalkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang sesuai





untuk kanak-kanak prasekolah untuk menarik minat mereka dalam sesuatu mata pelajaran. Kajian ini amat sesuai untuk masa kini dimana penggunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan untuk mata pelajaran Bahasa Tamil kepada kanak-kanak prasekolah dapat membaca dan menulis dengan betul huruf-huruf asas iaitu Uyir Eluthu. Keadah yang sesuai dapat menarik minat kanak-kanak prasekolah dan seterusnya mereka lebih minat mempelajari sesuatu yang baharu dengan cepat.

1.11 Batasan Kajian

Kajian ini akan dijalankan di lima buah prasekolah kerajaan (dua buah sekolah rintis dan tiga buah sekolah kajian sebenar) . Pengkaji telah memilih semua kanak-kanak di dalam kelima-lima prasekolah. Kajian penyelidikan ini hanya menumpukan kepada mereka bentuk modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan untuk pengajaran dan pembelajaran guru dan minat kanak-kanak prasekolah terhadap mata pelajaran Bahasa Tamil terutama mempelajari kemahiran membaca dan menulis huruf Uyir Eluthu. Sasaran utama modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan ini adalah untuk digunakan oleh guru dan juga murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi mata pelajaran Bahasa Tamil di prasekolah. Guru boleh menggunakan modul pengajaran huruf ini dalam mengendalikan aktiviti dan simulasi di mana murid akan melibatkan diri secara sepenuh hati apabila mereka sendiri penggunaan bahan bantu mengajar.





1.12 Definisi

Pengkaji akan menerangkan istilah dan operasional yang digunakan dalam penyelidikan dalam bahagian ini. Ia adalah berkaitan dengan istilah-istilah yang khusus berhubung dengan kajian yang dilakukan. Ini dapat membantu pembaca untuk memahami kajian yang dijalankan dan mengelakkan daripada berlakunya persepsi yang berbeza dari apa yang dikehendaki dalam penyelidikan ini.

1.12.1 Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Pendidikan prasekolah didefinisikan sebagai persediaan sebelum melangkah ke alam persekolahan di peringkat sekolah rendah. Menurut Swiniarski, Breitborde & Murphy (1999), definisi pendidikan awal kanak-kanak adalah berbeza mengikut negara. Essa (1999) menyifatkan kanak-kanak seperti tumbuhan yang membesar yang memerlukan perhatian daripada orang dewasa dan pelaburan pada masa hadapan yang penting untuk kesejahteraan masyarakat dan menentukan kemajuan dalam menyaingi era teknologi. Manakala menurut Wortham (2000), pendidikan awal kanak-kanak bagi negara industri adalah tempoh daripada kelahiran hingga umur lapan tahun manakala bagi negara membangun, pendidikan awal kanak-kanak bermula daripada kelahiran hingga umur enam tahun. Di Malaysia, kanak-kanak yang berumur empat hingga enam tahun diberi pendidikan awal kanak-kanak untuk menyediakan pengalaman pembelajaran kepada kanak-kanak ini. Pendidikan ini diberikan dalam jangka masa satu tahun atau lebih sebelum masuk ke Tahun Satu di sekolah harian biasa.





Di Malaysia , Akta Pendidikan 550 memberi peluang kepada kanak-kanak yang berumur empat hingga lima tahun untuk mengikuti pendidikan prasekolah (Mohd.Farid, Muhammad Azizi, Mohd. Norhazril, Sharifah dan Rodmawati (2010). Pendidikan awal kanak-kanak dibahagikan kepada dua kategori, iaitu taska bagi kanak-kanak yang berumur empat tahun ke bawah dan tadika bagi kanak-kanak yang berumur empat tahun ke atas (Bustam Kamri, 2010). Objektif penubuhan prasekolah pada dasarnya adalah untuk menyediakan pengalaman pembelajaran kepada kanak-kanak yang berumur antara empat hingga enam tahun bagi menyuburkan potensi dalam aspek perkembangan , kemahiran asas dan sikap positif sebagai persediaan sebelum masuk ke sekolah rendah.

Kamus Dewan Edisi ke-4 (2015), mendefinisikan pembelajaran prasekolah sebagai pendidikan asas yang menekankan pembelajaran membaca, menulis dan mengira sebelum memasuki sekolah rendah. Seperti yang kita sedia maklum pendidikan prasekolah merupakan pengalaman awal yang penting dalam dunia persekolahan seseorang kanak-kanak. Pengalaman di prasekolah seperti pembelajaran yang berkesan dan bermakna serta menyeronokkan dapat memperkembangkan kemahiran, keyakinan diri dan sikap yang positif sebagai persediaan bagi kanak-kanak untuk memasuki ke alam persekolahan formal. Justeru itu pengajaran guru yang berkesan perlu mengambil kira kaedah pembelajaran kanak-kanak yang menyeronokkan. Terdapat banyak teori dan kajian tentang kaedah pembelajaran kanak-kanak prasekolah, maka berharap guru-guru prasekolah dapat memahami dan mengamalkan dalam pengajaran mereka di bilik darjah.





1.12.2

Aktiviti Bermain

Aktiviti bermain adalah perlu dalam kehidupan kanak-kanak. Kanak-kanak sentiasa serius semasa bermain. Mereka mencipta tempat bermain, cerita, menyelesaikan masalah dan berunding antara satu sama lain semasa bermain (National Research Council, 2012). Kanak-kanak tahu apa yang mereka lakukan dan tekun melakukannya kerana terdorong oleh motivasi. Motivasi akan wujud dalam diri individu apabila melakukan sesuatu perkara atau aktiviti yang bertujuan untuk menikmati keseronokan tanpa mengharapkan sebarang ganjaran (Zakiah, Azlina & Kee Jiar, 2013). Aktiviti bermain yang dipengaruhi oleh elemen motivasi ini akan memberikan pembelajaran yang paling bermakna serta menggalakkan penghasilan idea yang kreatif. .



1.12.3 Bahasa Tamil

Bahasa Tamil ditakrifkan sebagai bahasa yang berasal daripada campuran bangsa Dravidia dan Kaukasoid yang berasal dari selatan India dan Sri Langka. Bahasa Tamil merupakan bahasa klasik dan salah satu bahasa utama dalam keluarga Bahasa Dravidian. Bahasa Tamil ditutur secara meluas oleh orang-orang Tamil di India Selatan dan Sri Langka. Bahasa Tamil juga ditutur oleh komuniti kecil negara-negara lain. Setakat tahun 1996, bahasa ini menjadi bahasa ke-18 paling banyak ditutur di dunia dengan jumlah penuturnya melebihi 74 juta orang termasuk lebih kurang dua juta penutur di Malaysia.





Terdapat 247 huruf dalam abjad bahasa Tamil yang boleh dibahagikan kepada 12 vokal, 18 konsonan, 216 vokal-konsonan adalah dibentuk dengan mengabungkan huruf-huruf vokal dan konsonan juga mengandungi bunyi sebutan panjang dan pendek. Bahasa Tamil ditulis dengan sistem tulisan bergelar Vatteluttu, iaitu sejenis Abugida yang tergolong dalam keluarga Brahmi.

1.12.4 Modul Pengajaran Huruf Dan Perkembangan Kanak-Kanak

Kaedah bermain adalah salah satu kaedah pembelajaran yang mendekatkan diri kanak-kanak kepada pengalaman sebenar secara langsung, terutama apabila mengajar konsep atau kemahiran dalam bahasa. Kaedah ini boleh menambah respon dan kepekaan kepada perasaan orang lain apabila digunakan secara berkesan. Kanak-kanak tidak akan dapat memahami atau mengaplikasikan prinsip yang dipelajari dengan berkesan dan bermakna kecuali diberi peluang merasai sendiri situasi sebenar dan menilai hasil aplikasi mereka dalam situasi sebenar. Kanak-kanak berpeluang untuk memiliki kebolehan menganalisis situasi secara objektif, menambah kepekaan proses interaksi dan mempertingkatkan kebolehan empati. Kaedah bermain sambil belajar adalah situasi yang dilakukan secara spontan dengan arahan serta bahan-bahannya diambil daripada kisah benar.

Bermain adalah satu aktiviti semulajadi dan salah satu keperluan dalam alam kanak-kanak. Menurut Morrison, (2000), kanak-kanak belajar dan meneroka melalui aktiviti bermain. Ini adalah kerana imaginasi mereka yang tinggi dan sejak bayi lagi mereka sudah mampu untuk menggunakan anggota badan mereka sendiri. Manakala





Sulastri , (2002) pula dalam penelitiannya menyatakan bahawa kanak-kanak yang membesar dalam situasi bermain berkemampuan untuk mengembang kognitifnya berbanding dengan kanak-kanak yang tidak bermain. Menurut kata-kata Sluss (2005), bermain merupakan aksi, tindakan atau kelakuan yang mudah untuk dikenal pasti dan boleh dihargai .

Bermain menjadi faktor penting yang dapat membantu mengoptimumkan proses pembelajaran dan perkembangan dalam pendidikan awal kanak-kanak. Ini disokong oleh Vygotsky dimana beliau menjelaskan bahawa kanak-kanak menggunakan permainan sebagai tempat untuk berinteraksi yang menjadi ciri utama dalam proses pembelajaran kanak-kanak. Friedrich Froebel dan Maria Montessori, tokoh pendidikan awal kanak-kanak memberi keyakinan bahawa kanak-kanak perlu bermain dalam kehidupan mereka. Downey & Garzoli (2007) pula berpendapat bahawa bermain adalah aspek yang perlu diberi keutamaan dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah.

Alam kehidupan kanak-kanak tidak bermakna tanpa aktiviti bermain. Kanak-kanak sentiasa berfokus semasa bermain. Dalam National Reseach Council (2012) juga dinyatakan bahawa kanak-kanak ini mampu mencipta cerita, tempat bermain, berunding antara satu sama lain semasa bermain dan menyelesaikan masalah. Disebabkan sikap terdorong oleh motivasi, kanak-kanak mengetahui perkara yang mereka lakukan. Zakiah, Azlina & Kee Jiar (2013), pula menyatakan bahawa apabila kanak-kanak melakukan sesuatu perkara atau aktiviti yang bertujuan untuk menikmati keseronokkan tanpa mengharapkan sebarang ganjaran, motivasi akan wujud dalam diri





individu tersebut. Pembelajaran yang paling bermakna serta penghasilan idea yang kreatif dapat dihasilkan apabila kanak-kanak bermain dengan penuh bermotivasi.

1.13 Rumusan

Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti sejauh manakah kebolehgunaan modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan “MITRA” dalam proses pengajaran dan pembelajaran mempelajari kemahiran membaca dan menulis huruf-huruf Bahasa Tamil. Kaedah pengajaran yang berunsurkan permainan banyak membantu dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah. Kanak-kanak prasekolah akan memperoleh banyak manfaat jika kaedah modul pengajaran huruf berbentuk kit permainan ini digunakan dalam pengajaran dengan sebaik-baiknya oleh guru prasekolah. Oleh yang demikian, guru menjadi pemudahcara dalam memberi panduan yang sepatutnya melalui bermain agar boleh mewujudkan pembelajaran menyeluruh dan optimum kepada kanak-kanak.

Menurut Vygotsky, melalui aktiviti bermain dapat mengembangkan kemahiran bahasa dan pemikiran di samping memberi kebebasan kepada kanak-kanak bagi menghadapi dunia sebenar. Teori Cathartic menyatakan bahawa kanak-kanak menggunakan permainan untuk menghilangkan rasa kecewa dan emosi serta mengurangkan tekanan semasa pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Piaget pula, penerimaan maklumat melalui kaedah permainan dapat membantu perkembangan kanak-kanak kerana permainan memainkan peranan asimilasi .

