

PEMAHAMAN DAN KEKERAPAN GURU MENGUNAKAN KAEDAH BELAJAR MELALUI BERMAIN DI TADIKA

NUR ADILAH BINTI MUSA

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023

**PEMAHAMAN DAN KEKERAPAN GURU MENGGUNAKAN KAEDAH
BELAJAR MELALUI BERMAIN DI TADIKA**

NUR ADILAH BINTI MUSA

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

**FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2023

UPSMPS-3/BO 32
PInd : 00 m/s: 1/1

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

| |
|---|
| |
| |
| 7 |
| |


INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ...14... (hari bulan) Februari (bulan) 20..23...

i. Perakuan pelajar :

Saya, NUR ADILAH BINTI MUSA, M20152001870, FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PEMAHAMAN DAN KEKERAPAN GURU MENGGUNAKAN KAEDAH BELAJAR MELALUI BERMAIN DI TADIKA

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, PROF. MADYA DR. NORDIN BIN MAMAT (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PEMAHAMAN DAN KEKERAPAN GURU MENGGUNAKAN KAEDAH BELAJAR MELALUI BERMAIN DI TADIKA

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK) (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

17/2/2023

Tarikh


Prof. Madya Dr. Nordin Mamat
Pegawai Kanan
Jabatan Pendidikan Awal Kanak-Kanak
Fakulti Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tandatangan Penyelia


 UPSI/IPS-3/BO 31
 Pind.: 00 m/s: 1/1

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
 INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**
**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
 DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

 Tajuk / Title: PEMAHAMAN DAN KEKERAPAN GURU MENGGUNAKAN KAEDAH
 BELAJAR MELALUI BERMAIN DI TADIKA

 No. Matrik / Matric's No.: M20152001870

 Saya / I: NUR ADILAH BINTI MUSA

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/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 sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
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. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The Library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

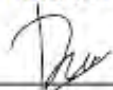
 SULIT/CONFIDENTIAL

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

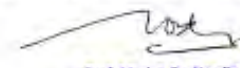
 TERHAD/RESTRICTED

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)

 Tarikh: 17/2/2023


 Prof. Madya Dr. Nordin Mamat
 Pesyarah Kanan
 Jabatan Pendidikan Awal Kanak-Kanak
 Fakulti Pembangunan Manusia
 Universiti Pendidikan Sultan Idris
 (Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
 & (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

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 organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, segala syukur dan terima kasih kepada Allah di atas segala kekuatan yang dikurniakan kepada saya dengan izinNya disertasi ini berjaya disiapkan. Usaha ini tidak mungkin terhasil tanpa bimbingan, kerjasama, dorongan, kritikan membina dan juga doa daripada semua pihak. Saya ingin merakamkan penghargaan dan ribuan terima kasih kepada semua yang terlibat dalam kajian ini. Sekalung penghargaan diucapkan kepada Profesor Madya Dr. Nordin bin Mamat, selaku penyelia disertasi yang banyak memberikan bantuan, panduan dan nasihat dalam menyiapkan tesis ini. Segala pengorbanan dan sumbangan idea serta tenaga yang diberikan dari awal hingga akhir menyiapkan disertasi ini sangat tidak ternilai dan tidak dapat dilupakan. Tidak lupa juga diucapkan terima kasih kepada para pensyarah dan seluruh warga pengurusan Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) yang telah memberikan ilmu dan tunjuk ajar serta kerjasama yang diberikan dalam pengurusan dan penghasilan disertasi ini.

Sekalung penghargaan dan terima kasih juga diucapkan kepada guru-guru yang terlibat di dalam kajian ini kerana sudi meluangkan masa menjawab soalan. Tidak lupa juga kepada rakan-rakan sepengajian dari Program Pendidikan Awal Kanak-kanak yang banyak memberi bantuan, pandangan, teguran dan semangat untuk meneruskan usaha penyempurnaan disertasi ini. Setinggi penghargaan dan terima kasih kepada ayah, ibu, suami dan anak tersayang yang sentiasa memahami, memberikan sokongan dan kasih sayang yang tidak terhingga kepada diri ini dalam menyiapkan kajian ini. Segala budi dan jasa mereka tetap dikenang selamanya. Seterusnya, terima kasih juga diucapkan kepada semua yang terlibat secara langsung ataupun tidak dalam menjayakan penulisan disertasi ini.

Sekian, terima kasih.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap pemahaman, kekerapan, dan masalah guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA. Pendekatan kuantitatif dengan kaedah tinjauan menggunakan soal selidik yang terbahagi kepada empat bahagian iaitu demografi responden, tahap pemahaman guru, aktiviti dan kekerapan guru serta masalah yang dihadapi guru melaksanakan kaedah belajar melalui bermain digunakan dalam kajian ini. Populasi kajian terdiri daripada guru TADIKA di daerah Hulu Selangor, Selangor. Sampel dipilih seramai 70 orang guru TADIKA. Pemilihan sampel dibuat secara rawak tanpa mengambil kira demografi responden. Secara keseluruhannya dalam bahagian B, tahap pemahaman guru tentang penggunaan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA berada pada tahap 'tinggi' dengan nilai min 3.936 (s.p. = 0.753). Analisis ANOVA satu hala menunjukkan tiada perbezaan yang signifikan antara tahap pemahaman guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dengan jenis TADIKA ($F_3, 66 = 0.264$; $p > 0.05$) serta tiada perbezaan yang signifikan antara tahap pemahaman guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dengan tempoh pengalaman mengajar guru ($F_3, 66 = 0.364$; $p > 0.05$). Selanjutnya, bahagian C iaitu kekerapan guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA ialah sebanyak 65.70% seminggu. Bahagian D iaitu masalah yang dihadapi guru TADIKA dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas berada pada tahap 'sederhana' dengan nilai min 2.383 (s.p. = 1.015). Implikasinya, semua pihak harus berusaha melakukan penambahbaikan agar kaedah belajar melalui bermain dapat dimanfaatkan sepenuhnya dalam pengajaran guru di TADIKA. Kesimpulannya, pemahaman guru dalam kajian ini diharapkan dapat memberi kesedaran kepada guru TADIKA mengenai kepentingan kaedah belajar melalui bermain dalam pengajaran secara holistik terhadap kanak-kanak.



UNDERSTANDING AND FREQUENCY OF TEACHERS USING LEARNING THROUGH PLAY METHODS IN PRESCHOOL

ABSTRACT

This study aims to identify the level of understanding, frequency, and problems of teachers using learning through play methods in kindergarten. A quantitative approach with a survey method using a questionnaire that was divided into four parts consisting of the demographics of the respondents, the level of teacher understanding, the activities and frequency of teachers as well as the problems faced by teachers implementing the learning through play method is used in this study. The study population consisted of kindergarten teachers in Hulu Selangor district, Selangor. A sample of 70 kindergarten teachers was selected. The sample selection was made randomly without considering the demographics of the respondents. Overall in part B, teachers' understanding of the use of learning through play methods in kindergarten is at a 'high' level with a mean score of 3.936 (s.d. = 0.753). One-way ANOVA analysis shows that there is no significant difference between the level of understanding of teachers using the learning through play method with the type of kindergarten ($F_3, 66 = 0.264$; $p > 0.05$) and there is no significant difference between the level of understanding of teachers using the learning through playing method with the years of the teacher's teaching experience ($F_3, 66 = 0.364$; $p > 0.05$). Furthermore, in part C, the frequency of teachers using learning through play methods in kindergarten is 65.70% per week. Part D which is the problem faced by kindergarten teachers in implementing the process of learning through play in the class is at a 'moderate' level with a mean score of 2.383 (s.d. = 1.015). The implication is that all parties should strive to make improvements so that the method of learning through play can be fully utilized in the teaching of teachers in kindergarten. In conclusion, the understanding of teachers in this study is expected to give awareness to kindergarten teachers about the importance of learning through play in holistic teaching for children.

KANDUNGAN

Muka Surat

| | |
|--|------|
| PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN | ii |
| PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI | iii |
| PENGHARGAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KANDUNGAN | vii |
| SENARAI JADUAL | xii |
| SENARAI RAJAH | xiv |
| SENARAI SINGKATAN | xv |
| SENARAI LAMPIRAN | xvii |
| BAB 1 PENGENALAN | |
| 1.1 Pendahuluan | 1 |
| 1.2 Latar Belakang Kajian | 5 |
| 1.3 Penyataan Masalah | 10 |
| 1.4 Tujuan Kajian | 19 |
| 1.5 Objektif Kajian | 19 |
| 1.6 Persoalan Kajian | 20 |
| 1.7 Hipotesis Kajian | 21 |
| 1.8 Kerangka Konseptual Kajian | 21 |

| | | |
|--------|---------------------------------------|----|
| 1.9 | Definisi Istilah | 23 |
| 1.9.1 | Pemahaman | 24 |
| 1.9.2 | Kekerapan | 24 |
| 1.9.3 | Guru | 25 |
| 1.9.4 | Masalah | 25 |
| 1.9.5 | Aktiviti Bermain | 25 |
| 1.9.6 | Belajar Melalui Bermain | 26 |
| 1.9.7 | TADIKA | 28 |
| 1.10 | Batasan Kajian | 28 |
| 1.11 | Kepentingan Kajian | 30 |
| 1.11.1 | Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) | 31 |
| 1.11.2 | Pihak Sekolah | 32 |
| 1.11.3 | Guru | 33 |
| 1.11.4 | Kanak-kanak | 34 |
| 1.12 | Rumusan | 34 |

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

| | | |
|-------|--|----|
| 2.1 | Pendahuluan | 35 |
| 2.2 | Teori-teori yang Mendasari Kajian | 36 |
| 2.2.1 | Teori Perkembangan Kognitif Piaget | 37 |
| 2.2.2 | Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky | 42 |
| 2.2.3 | Kerangka Teoritikal dan Konseptual | 47 |
| 2.3 | Jenis-jenis Aktiviti Bermain untuk Kanak-kanak | 49 |
| 2.3.1 | Main Sendiri (<i>Solitary Play</i>) | 49 |
| 2.3.2 | Main Selari (<i>Parallel Play</i>) | 49 |
| 2.3.3 | Main Asosiatif (<i>Associative Play</i>) | 50 |

| | | |
|-------|---|----|
| 2.3.4 | Main Koperatif (<i>Cooperative Play</i>) | 50 |
| 2.3.5 | Main dengan Objek (<i>Manipulative Play</i>) | 51 |
| 2.4 | Kajian-kajian Lepas | 52 |
| 2.4.1 | Pemahaman dan Peranan Guru | 52 |
| 2.4.2 | Aktiviti Belajar Melalui Bermain | 58 |
| 2.4.3 | Masalah Pelaksanaan Kaedah Belajar Melalui Bermain di TADIKA | 70 |
| 2.5 | Kepentingan Belajar Melalui Bermain dalam Pendidikan Awal Kanak-kanak | 78 |
| 2.6 | Rumusan | 86 |

BAB 3 METODOLOGI

| | | |
|-------|---|-----|
| 3.1 | Pendahuluan | 87 |
| 3.2 | Reka Bentuk Kajian | 88 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel Kajian | 92 |
| 3.4 | Instrumen Kajian | 95 |
| 3.4.1 | Pembinaan dan Kandungan Item Soal Selidik | 97 |
| 3.4.2 | Pengukuran | 104 |
| 3.5 | Kajian Rintis | 104 |
| 3.6 | Kesahan dan Kebolehpercayaan | 105 |
| 3.6.1 | Kesahan Instrumen | 106 |
| 3.6.2 | Kebolehpercayaan Instrumen | 109 |
| 3.7 | Prosedur Pengumpulan Data | 112 |
| 3.8 | Kaedah Menganalisis Data | 113 |
| 3.8.1 | Analisis Deskriptif | 114 |
| 3.8.2 | Analisis Inferensi | 114 |
| 3.8.3 | Matriks Analisis Data | 114 |

| | | |
|-------|--------------------------------|-----|
| 3.8.4 | Analisis Ujian Kenormalan | 117 |
| 3.8.5 | Analisis Dapatan Kajian Rintis | 121 |
| 3.9 | Kerangka Metodologi Kajian | 123 |
| 3.10 | Rumusan | 124 |

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.1 | Pendahuluan | 125 |
| 4.2 | Analisis Demografi Responden | 127 |
| 4.2.1 | Jantina | 128 |
| 4.2.2 | Bangsa | 129 |
| 4.2.3 | Umur | 130 |
| 4.2.4 | Tahap Pendidikan | 132 |
| 4.2.5 | Kelayakan Bidang | 133 |
| 4.2.6 | Jenis TADIKa/Institusi Berkhidmat | 135 |
| 4.2.7 | Pengalaman Mengajar Sebagai Guru TADIKa | 136 |
| 4.2.8 | Lokasi Sekolah | 138 |
| 4.3 | Analisis Deskriptif | 139 |
| 4.3.1 | Tahap Pemahaman Guru TADIKa Mengenai Kaedah Belajar Melalui Bermain (BMB) seperti yang Dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) | 141 |
| 4.3.2 | Aktiviti Menggunakan Kaedah Belajar Melalui Bermain dan Kekerapan Guru Menggunakannya di TADIKa | 145 |
| 4.3.3 | Masalah yang Dihadapi Guru TADIKa dalam Melaksanakan Kaedah Belajar Melalui Bermain di TADIKa | 149 |
| 4.4 | Analisis Inferensi | 153 |

4.4.1 Perbezaan Tahap Pemahaman Guru TADIKA
Mengenai Kaedah Belajar Melalui Bermain
seperti yang Dicadangkan dalam Kurikulum
Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)
Berdasarkan Jenis TADIKA 153

4.4.2 Perbezaan Tahap Pemahaman Guru TADIKA
Mengenai Kaedah Belajar Melalui Bermain
seperti yang Dicadangkan dalam Kurikulum
Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)
Berdasarkan Tempoh Pengalaman
Mengajar Guru 156

4.5 Rumusan 159

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 Pendahuluan 160

5.2 Perbincangan Dapatan Kajian 161

5.2.1 Tahap Pemahaman Guru TADIKA Mengenai
Kaedah Belajar Melalui Bermain (BMB) seperti
yang Dicadangkan dalam Kurikulum Standard
Prasekolah Kebangsaan (KSPK) 161

5.2.2 Aktiviti Menggunakan Kaedah Belajar Melalui
Bermain dan Ke kerap an Guru Menggunakannya
di TADIKA 166

5.2.3 Masalah yang Dihadapi Guru dalam Melaksanakan
Kaedah Belajar Melalui Bermain di TADIKA 170

5.3 Implikasi Dapatan Kajian 176

5.4 Cadangan dan Saranan Kajian 182

5.5 Cadangan Kajian Masa Hadapan 185

5.6 Kesimpulan 187

RUJUKAN 191

LAMPIRAN 207

SENARAI JADUAL

| No. Jadual | Muka Surat |
|------------|---|
| 3.1 | Jadual Penentu Saiz Sampel Krejcie dan Morgan (1970) 95 |
| 3.2 | Maklumat Soal Selidik 100 |
| 3.3 | Skala Pengukuran Kajian (Bahagian B dan D) 101 |
| 3.4 | Skala Pengukuran Kajian (Bahagian C) 101 |
| 3.5 | Ukuran Skala Likert 5 Mata 102 |
| 3.6 | Rumusan Item Soal Selidik 103 |
| 3.7 | Pengukuran Skor Kumulatif 104 |
| 3.8 | Dapatan Kesahan Instrumen Soal Selidik Kajian 108 |
| 3.9 | Jadual Indikator Nilai <i>Alpha Cronbach</i> 111 |
| 3.10 | Matriks Analisis Data 115 |
| 3.11 | Ujian Kenormalan <i>Kolmogorov-Smirnov & Shapiro-Wilk</i> 118 |
| 3.12 | Nilai <i>Alpha Cronbach</i> Kajian Rintis 122 |
| 4.1 | Demografi Responden Mengikut Jantina 128 |
| 4.2 | Demografi Responden Mengikut Bangsa 130 |
| 4.3 | Demografi Responden Mengikut Umur 131 |
| 4.4 | Demografi Responden Mengikut Tahap Pendidikan 132 |
| 4.5 | Demografi Responden Mengikut Kelayakan Bidang 134 |
| 4.6 | Demografi Responden Mengikut Jenis TADIKA/ Institusi Berkhidmat 135 |
| 4.7 | Demografi Responden Mengikut Pengalaman Mengajar Sebagai Guru TADIKA 137 |
| 4.8 | Demografi Responden Mengikut Lokasi Sekolah 138 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.9 | Nilai <i>Alpha Cronbach</i> Kajian Sebenar | 139 |
| 4.10 | Bahagian B: Analisis Tahap Pemahaman Guru TADIKA Mengenai Kaedah Belajar Melalui Bermain seperti yang Dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) | 143 |
| 4.11 | Skor Min dan Sisihan Piawai Berkaitan Tahap Pemahaman Guru TADIKA Mengenai Kaedah Belajar Melalui Bermain (BMB) seperti yang Dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) | 144 |
| 4.12 | Bahagian C: Skor Analisis Aktiviti Menggunakan Kaedah Belajar Melalui Bermain dan Kekekapan Guru Menggunakannya di TADIKA | 148 |
| 4.13 | Bahagian D: Analisis Masalah yang Dihadapi Guru TADIKA dalam Melaksanakan Kaedah Belajar Melalui Bermain di dalam Kelas | 151 |
| 4.14 | Skor Min dan Sisihan Piawai Berkaitan Masalah yang Dihadapi Guru TADIKA dalam Melaksanakan Kaedah Belajar Melalui Bermain di dalam Kelas | 152 |
| 4.15 | <i>Test of Homogeneity of Variances</i> | 154 |
| 4.16 | ANOVA | 154 |
| 4.17 | <i>Post Hoc Tests (Multiple Comparisons)</i> | 155 |
| 4.18 | <i>Test of Homogeneity of Variances</i> | 157 |
| 4.19 | ANOVA | 157 |
| 4.20 | <i>Post Hoc Tests (Multiple Comparisons)</i> | 158 |

SENARAI RAJAH

| No. Rajah | Muka Surat |
|--|------------|
| 1.1 Kerangka Konseptual Kajian | 23 |
| 2.1 Kerangka Teoritikal dan Konseptual Kajian | 48 |
| 3.1 Reka Bentuk Kajian | 91 |
| 3.2 Histogram Pemahaman Guru | 118 |
| 3.3 <i>Stem-and-Leaf Plot</i> Pemahaman Guru | 119 |
| 3.4 Plot Kebarangkalian Normal (<i>Normal Q-Q Plot</i>) Pemahaman Guru | 120 |
| 3.5 <i>Boxplot</i> Pemahaman Guru | 121 |
| 3.6 Kerangka Metodologi Kajian | 123 |
| 4.1 Peratusan Jantina Responden | 129 |
| 4.2 Peratusan Bangsa Responden | 130 |
| 4.3 Peratusan Umur Responden | 131 |
| 4.4 Peratusan Tahap Pendidikan Responden | 133 |
| 4.5 Peratusan Kelayakan Bidang Responden | 134 |
| 4.6 Peratusan Jenis TADIKA/Institusi Berkhidmat Responden | 136 |
| 4.7 Peratusan Pengalaman Mengajar sebagai Guru TADIKA | 137 |
| 4.8 Peratusan Lokasi Sekolah Responden | 138 |

SENARAI SINGKATAN

| | |
|-------|---|
| BMB | Belajar Melalui Bermain |
| BPK | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| DAP | <i>Developmentally Appropriate Practices</i> |
| DPLI | Diploma Perguruan Lepas Ijazah |
| FPK | Falsafah Pendidikan Kebangsaan |
| ISMP | Ijazah Sarjana Muda Pendidikan/Perguruan |
| JPN | Jabatan Perpaduan Negara dan Integrasi Nasional |
| KEMAS | Jabatan Kemajuan Masyarakat |
| KPLI | Kursus Perguruan Lepas Ijazah |
| KPM | Kementerian Pendidikan Malaysia |
| KS | Kurang Setuju |
| KSPK | Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan |
| N | <i>Number of Population Size</i> |
| NAEYC | <i>National Association for Education of Young Children</i> |
| PASTI | Pusat Asuhan Tunas Islam |
| S | Setuju |
| S | <i>Sample Size</i> |
| SD | <i>Standard Deviation</i> |
| SPM | Sijil Pelajaran Malaysia |
| SPSS | <i>Statistical Package for Social Sciences for Windows</i> |
| SS | Sangat Setuju |
| STPM | Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia |



| | |
|--------|--|
| STS | Sangat Tidak Setuju |
| TS | Tidak Setuju |
| TABIKA | Taman Bimbingan Kanak-kanak |
| UPSI | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| ZPD | Zon Perkembangan Proksimal |
| 3M | Membaca, Menulis dan Mengira |
| 4M | Membaca, Menulis, Mengira dan Menaakul |



SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Pengesahan Status Pelajar
- B Surat Pengesahan Pelajar untuk Membuat Penyelidikan
- C Borang Soal Selidik
- D Surat Pelantikan Pakar Penilai Kesahan Kandungan
- E Analisis SPSS Versi 23.0

BAB 1

Pengenalan

1.1 Pendahuluan

Guru merupakan komponen penting semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Setiap tingkah laku dan amalan guru memberi impak yang besar dan mempengaruhi proses pengajaran. Sehubungan itu, Nor Amalina dan Zanaton (2018) menegaskan kepentingan sikap guru yang positif dalam menentukan penerimaan sesuatu inovasi pengajaran terutamanya berkaitan pemahaman mereka mengenai kaedah belajar melalui bermain perlu dititikberatkan. Kejayaan atau kegagalan sesebuah penyebaran kurikulum sama ada sedia ada atau baharu dipengaruhi oleh pemahaman dan sikap guru itu sendiri terhadap kurikulum dan pengajaran tersebut. Pemahaman dan pengamalan guru yang baik pasti dapat menyumbang kepada kejayaan



penerapan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) dalam pembelajaran murid.

Pendidikan awal di peringkat TADIKA yang memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif, bermakna dan menyeronokkan amat penting dalam dunia pendidikan awal kanak-kanak untuk membantu kanak-kanak dalam meningkatkan keyakinan diri, meningkatkan sesuatu kemahiran dan memupuk sikap positif dalam diri mereka. Pembelajaran yang bermakna di TADIKA juga menjadi panduan kepada kanak-kanak untuk membantu mereka menguasai sesuatu kemahiran dan menangani masalah di peringkat seterusnya yang lebih mencabar pada masa hadapan.

Pendekatan bermain memberi ruang kepada kanak-kanak untuk mengenali sesuatu dan persekitaran mereka. Kanak-kanak membina kemahiran berinteraksi dengan persekitaran, belajar berkomunikasi dengan rakan sebaya dan orang di sekeliling mereka serta sentiasa cuba membiasakan diri dengan persekitaran mereka melalui bermain. Kaedah pendidikan dikatakan lebih berkesan dalam memperoleh kemahiran dan kebolehan memahami dunia sekeliling melalui bermain (Naquiah & Jimaain, 2017). Duncan dan Lockwood (2008) juga menyatakan bahawa kanak-kanak dapat memahami masalah yang berlaku di sekeliling mereka dalam situasi yang menggembirakan serta pada masa yang sama keinginan semula jadi kanak-kanak dapat dipenuhi melalui bermain. Kanak-kanak juga membina pengetahuan dan identiti baharu tentang persekitaran mereka semasa bermain.

Guru menggalas tanggungjawab yang besar dalam membantu kanak-kanak prasekolah. Bahan bantu mengajar merujuk kepada kepelbagaian bahan yang





digunakan oleh guru untuk memudahkan proses penyampaian ilmu di dalam kelas semasa proses pembelajaran. Para guru disarankan untuk mempelbagaikan aktiviti dan bahan bantu mengajar bagi memastikan kanak-kanak lebih mudah memahami perkara yang diajar dan objektif pembelajaran tercapai di akhir pengajaran. Oleh itu, peranan guru amat penting dalam memahami penggunaan kaedah belajar melalui bermain dengan betul dalam proses pengajaran mereka agar kanak-kanak dapat belajar dan memahami konsep pembelajaran dengan baik. Betapa pentingnya pemahaman dan pengetahuan guru terhadap penggunaan kaedah belajar melalui bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana kesilapan mentafsir konsep bermain akan memberikan gambaran yang berlainan terhadap makna sebenar.

Bermain juga dikatakan sebagai komponen utama dalam proses perkembangan kognitif, fizikal, psikomotor, sosial dan emosi kanak-kanak (Ramlah, 2016), selain dapat memberi ruang kepada kanak-kanak meningkatkan keyakinan dan penguasaan diri (Zakiah, Azlina, & Yeo, 2014). Mereka akan terus berminat untuk menyertai pembelajaran apabila kanak-kanak seronok mempelajari sesuatu (Kalaiarasi, 2013). Hasilnya, tumpuan kanak-kanak terhadap pembelajaran menjadi lebih baik. Segala pembelajaran berkaitan aktiviti bermain yang dilakukannya membuatkan kanak-kanak lebih fokus. Selain membantu kanak-kanak meningkatkan keyakinan diri dan mengasah kecekapan, bermain juga merupakan salah satu medium untuk kanak-kanak meluahkan emosi, menyatakan keinginan, membina rangkaian dan berkongsi pengalaman serta membina jati diri untuk menghadapi cabaran masa hadapan (Aswati, Sharifah Norhaidah, & Zakiah, 2009). Oleh itu, proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan pendidikan awal kanak-kanak harus diberi tumpuan terutamanya kepada pengajaran yang menggunakan kaedah bermain.





Guru bertanggungjawab dalam memastikan murid memahami sepenuhnya isi kandungan pelajaran supaya mereka mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan di samping mengelakkan daripada berlakunya kesilapan konsep. Aktiviti pengajaran juga haruslah dijalankan secara bermakna dengan memberi perhatian kepada strategi kognitif pada peringkat tinggi. Penggunaan kaedah belajar melalui bermain yang baik menjadikan satu mata pelajaran tersebut mudah dan menyeronokkan, tambahan lagi apabila murid diberi peluang terlibat secara aktif dalam aktiviti yang membina kefahaman, sikap dan kreativiti mereka (Effandi, Roslinda, & Siti Mistima, 2015).

Bermain adalah perkara biasa bagi kanak-kanak dan menjadi rutin harian dalam kehidupan mereka (Naquiah & Jimaain, 2017). Aktiviti bermain ialah aktiviti yang memberikan kepuasan (Haslinda, Lilia, & Zanaton, 2015; Mariani, 2015) dan kegembiraan (Sharifah & Aliza, 2011) kepada kanak-kanak tanpa mengira hasilnya (Mariani & Siti Hawa, 2011) dan kanak-kanak melibatkan diri untuk bermain dengan atau tanpa menggunakan alat untuk memberikan maklumat dan meluaskan kreativiti mereka (Anggani, 2006). Aktiviti bermain sering dipandang ringan dan bertentangan dengan aktiviti pembelajaran serta sering dianggap tidak mempunyai keperluan dan motif yang jelas (Whitebread, Jameson, & Basilio, 2015).

Berdasarkan pernyataan di atas, terbukti aktiviti bermain sangat penting kepada kanak-kanak dan amat sinonim dengan kehidupan mereka. Kajian membuktikan kanak-kanak lebih responsif terhadap pengetahuan dalam persekitaran pembelajaran yang dijalankan melalui pendekatan bermain dan aktiviti bermain ini perlu dilaksanakan secara menyeluruh dalam proses perkongsian ilmu kepada mereka (Naquiah & Jimaain, 2017). Pendekatan bermain telah diaplikasikan dalam kesemua tunjang pembelajaran





dalam konteks sistem pendidikan prasekolah di Malaysia. Justeru, kajian ini dijalankan untuk mengkaji pemahaman guru mengenai kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) selain memantau kekerapan guru menggunakan aktiviti bermain di TADIKA serta isu-isu yang timbul untuk guru menghasilkan sesi kelas yang lebih menarik dan berkesan menggunakan kaedah belajar melalui bermain.

1.2 Latar Belakang Kajian

Kajian yang dijalankan adalah berkaitan dengan pemahaman dan kekerapan guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA. Beberapa aspek berkaitan kaedah belajar melalui bermain perlu dijelaskan terlebih dahulu sebelum masalah kajian ini dirungkai bagi menghuraikan latar belakang kajian yang mengukuhkan mengapa bidang ini dipilih sebagai fokus kajian. Menurut Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK, 2016), Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) dibangunkan menggunakan konsep amalan yang relevan dengan teori pertumbuhan dan pembelajaran kanak-kanak. Kandungan KSPK terdiri daripada enam tunjang yang saling berkait antara satu sama lain iaitu Tunjang Komunikasi; Tunjang Kerohanian, Sikap dan Nilai; Tunjang Kemanusiaan; Tunjang Perkembangan Fizikal dan Estetika; Tunjang Sains dan Teknologi; dan Tunjang Keterampilan Diri yang boleh diaplikasikan menggunakan kaedah belajar melalui bermain.

Agenda dasar pendidikan negara mengutamakan pembinaan guru berkualiti seperti yang termaktub dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (Mohamed





Faizul, Syed Kamaruzzaman, Shahrir Jamaluddin, & Mohd Faiz, 2021). Agenda ini juga diwujudkan dalam objektif utama Kementerian Pendidikan, iaitu melahirkan warga pendidik yang sentiasa berusaha melaksanakan agenda pendidikan setanding dengan negara maju yang lain (KPM, 2012a). Hal ini untuk menambah baik sistem pendidikan bagi menyediakan guru yang berpengetahuan luas, kreatif dan berfikiran kritis, berkebolehan dalam dwibahasa, berkepimpinan, beridentiti nasional serta dapat menyumbang ke arah kesejahteraan diri, keluarga, masyarakat dan negara.

Pendidikan dan kehidupan adalah pakej yang mesti dimiliki oleh setiap individu, baik kanak-kanak mahupun orang dewasa. Ia merupakan mekanisme bawah sadar yang boleh mengubah dan meningkatkan manusia ke tahap yang lebih matang (Kalaiarasi, 2013). Oleh itu, peringkat awal proses pembelajaran sangat penting bagi kanak-kanak dalam pendidikan prasekolah kerana pengalaman di TADIKa dapat menyediakan mereka dari segi kemahiran, keyakinan diri, dan mempunyai sikap yang positif tanpa prejudis terhadap individu lain (MacNaughton, 2005).

Pendidikan prasekolah memberi tumpuan kepada kurikulum berpusatkan murid yang merangkumi pembelajaran melalui bermain dan pelbagai aktiviti yang melibatkan murid secara aktif (Aliza & Zamri, 2016). Aktiviti bermain di TADIKa adalah penting kerana ia membolehkan kanak-kanak belajar melalui bermain (Morrison, 2011). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) dibangunkan hasil daripada penstrukturan semula kurikulum pendidikan prasekolah Malaysia yang kini menekankan pendekatan berpusatkan murid. KSPK telah melalui semakan holistik yang mengambil kira isu kandungan pelajaran, pedagogi, peruntukan, masa, teknik, pentaksiran, sumber, dan pengurusan berdasarkan kurikulum prasekolah terkini (KPM,





2017). *Developmentally Appropriate Practices (DAP)*, atau amalan yang bersesuaian dengan perkembangan merupakan antara ciri utama yang dititikberatkan oleh KSPK. Menurut DAP, kaedah belajar melalui bermain dalam pengajaran dan pembelajaran berpusatkan kanak-kanak merupakan fokus teras KSPK (KPM, 2017).

Selaras dengan itu, guru perlu mewujudkan persekitaran yang menyeronokkan dan membentuk pengajaran yang berkesan untuk kanak-kanak menimba ilmu (Mohamed Faizul et al., 2021) serta memupuk kualiti tenaga pengajar berkemahiran yang amat disanjung oleh masyarakat. Kecemerlangan murid terletak pada pemahaman, pengetahuan, dan transformasi seseorang guru dalam sebuah pengajaran. Oleh itu, pengajaran yang berkesan memainkan peranan penting dan perlu digubal melalui amalan penaakulan pelbagai pedagogi. Kualiti guru dari segi hasil pengajaran dan pembelajaran juga dinyatakan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025). Pengetahuan, kebolehan, dan pengalaman guru perlu digabungkan untuk mewujudkan pengajaran yang mantap bagi meningkatkan lagi kualiti proses pengajaran dan pembelajaran di samping menguasai komponen pedagogi itu sendiri. Guru abad ke-21 perlu menguasai kemahiran berikut dalam mengurus pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah dengan menguasai ilmu pengetahuan, mata pelajaran, dan isi kandungannya.

Strategi pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan perlu dimiliki dan difahami oleh setiap pendidik. Keberhasilan proses pengajaran dan pembelajaran bergantung kepada cara seseorang guru itu mengajar. Seorang guru yang baik seharusnya mampu untuk menyesuaikan pelbagai pendekatan, strategi, kaedah, dan teknik dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka supaya objektif dan matlamat





pengajaran dapat dicapai di akhir pembelajaran. Strategi pengajaran ialah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru dalam mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Guru-guru yang sudah menamatkan pengajian di universiti dan Institut Pendidikan Guru (IPG) telah didedahkan dengan kemahiran dalam aspek kaedah pengajaran. Begitu juga dengan guru-guru yang telah lama mengajar. Mereka seharusnya telah menguasai pelbagai kaedah pengajaran melalui pengalaman mereka mengajar selama beberapa tahun.

Penyelidik dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak telah lama menyedari keperluan untuk memperkenalkan pendekatan berasaskan permainan ke dalam kurikulum (Bodrova & Leong, 2010). Jean Piaget (1962), Lev Semanovich Vygotsky (1978), Maria Montessori (1970), Eric Erikson (1950), dan Jerome Bruner (1950) merupakan pendidik dan ahli psikologi awal kanak-kanak yang berpendapat bahawa bermain adalah satu aktiviti dan alat untuk belajar. Hal ini kerana, menurut Piaget (1962), kanak-kanak melibatkan diri secara aktif dengan persekitaran mereka semasa bermain menggunakan objek di sekeliling mereka.

Teori Vygotsky (1978) menyatakan bahawa apabila permainan kanak-kanak dikongsi dengan rakan sebaya dan disokong oleh orang dewasa, pengetahuan dan kebolehan mereka akan berkembang. Kanak-kanak menggunakan strategi ini untuk mengembangkan pengetahuan konseptual idea mereka melalui interaksi antara rakan sebaya dan bahan tersebut (Wortham, 2010). Pembelajaran yang menyeronokkan dapat dilaksanakan menggunakan permainan bebas dan permainan yang dibimbing dengan adanya penglibatan antara kanak-kanak lain dan juga orang dewasa. Kedua-dua jenis





permainan ini merupakan elemen penting untuk menjadikan sesuatu pembelajaran menyeronokkan dan berpusatkan kanak-kanak (Whitebread, 2013).

Belajar melalui bermain ialah konsep yang kerap digunakan dalam pendidikan dan psikologi untuk menerangkan cara kanak-kanak menyerap maklumat daripada persekitaran mereka dan mengaplikasikannya dalam pelajaran mereka (Aliza, Sharifah Nor, & Zamri, 2018). Sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran, kaedah aktiviti bermain berpusatkan murid ini boleh dilaksanakan. Belajar melalui bermain adalah salah satu strategi kurikulum yang paling ideal untuk tumbesaran kanak-kanak kerana ia berkaitan dengan ciri-ciri semula jadi kanak-kanak yang suka melibatkan diri dengan aktiviti bermain (Mastura, 2013). Strategi ini dicapai dengan mengambil kira keperluan dan minat kanak-kanak, dan guru bertindak sebagai pembimbing atau mentor serta memberi sokongan apabila aktiviti bermain dilaksanakan.

Sebagai latar belakang kepada kajian ini, perkara yang dititikberatkan dalam proses pembelajaran kanak-kanak ialah kebebasan kanak-kanak bermain dan belajar daripada persekitarannya. Kanak-kanak adalah individu yang paling cepat mempelajari sesuatu melalui interaksi dan ini boleh berlaku semasa mereka bermain (Kalaiarasi, 2013). Kanak-kanak berinteraksi dengan rakan sebaya, guru atau pengasuh dan ibu bapa serta ahli keluarga. Justeru, belajar melalui bermain merupakan pendekatan yang sangat sesuai dan relevan untuk guru mengaplikasikannya kepada kanak-kanak di TADIKA.





1.3 Penyataan Masalah

Pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah belajar melalui bermain menjadi tumpuan dalam arena pendidikan di TADIKA untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada setiap kanak-kanak serta mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Profesion perguruan merupakan profesion yang sangat mencabar kerana tugas dan tanggungjawab yang dipikul oleh guru begitu berat untuk mencurahkan ilmu pengetahuan kepada kanak-kanak sebagai pelapis generasi pada masa hadapan. Kajian berkaitan dengan pemahaman menggunakan kaedah belajar melalui bermain dalam kalangan guru TADIKA perlu dilaksanakan agar dapat mencapai hasrat serta impian negara dengan menjadikan industri pendidikan mempunyai tahap kualiti yang sama tinggi dengan negara maju yang lain di arena antarabangsa khususnya dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) (Semakan 2017), menekankan perkembangan kanak-kanak melalui enam tunjang pembelajaran, iaitu perkembangan bahasa, perkembangan rohani, perkembangan sosial, perkembangan kognitif, perkembangan fizikal dengan kemahiran motor kasar dan motor halus, perkembangan kreativiti serta perkembangan sosioemosi (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Menurut Aliza dan Zamri (2015), kurikulum berasaskan standard dalam KSPK memerlukan guru-guru yang sangat profesional kerana mereka perlu melaksanakan pengajaran yang dapat memenuhi standard dan keperluan kanak-kanak. Hal ini kerana, penyataan standard dalam KSPK (Semakan 2017) bergantung kepada akauntabiliti seseorang guru bagi membolehkan semua kanak-kanak melepasi standard yang telah digariskan dalam setiap tunjang (KPM 2017). Guru perlu mengetahui setiap





satu daripada tunjang Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) untuk merancang aktiviti yang sesuai sebagai rujukan utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Siti Nur Nadirah, Nor Syaidah, Nura Zafirah, Karimah, & Alia Izzati, 2020). Kesepaduan antara tunjang juga perlu dilakukan oleh guru TADIKA dengan mengenal pasti kesesuaian aktiviti pengajaran dan keupayaan murid. Kesesuaian tunjang turut merangkumi tahap kesukaran sesuatu aktiviti yang dijalankan bagi menjamin perjalanan aktiviti pengajaran mengikut waktu yang telah ditetapkan.

Menyedari kepentingan aktiviti bermain dalam program pendidikan awal kanak-kanak, maka kajian ini cuba mengkaji pemahaman guru dan kekerapan guru menggunakan aktiviti bermain serta pengurusan aktiviti-aktiviti bermain yang dilaksanakan di pusat-pusat pendidikan awal kanak-kanak di sebuah daerah kecil di negeri Selangor. Pemahaman guru tentang kaedah belajar melalui bermain dalam perkembangan kanak-kanak memerlukan tahap pemerhatian yang tinggi untuk mengintegrasikan pendekatan ini di TADIKA. Hal ini kerana, pemahaman guru mengenai pengajaran dan pembelajaran berdasarkan kaedah belajar melalui bermain ini penting dalam menentukan bagaimana guru mengajar di prasekolah (Sharifah & Aliza, 2018). Izumi-Taylor, Samuelsson, dan Rogers (2010) mengatakan bahawa pemahaman guru mengenai kaedah belajar melalui bermain mempengaruhi pengalaman pembelajaran kanak-kanak di dalam kelas. Guru perlu mempunyai pengetahuan tentang perkembangan kanak-kanak untuk mengenali apa yang sesuai dengan sifat kanak-kanak. Memahami cara kanak-kanak belajar adalah tindakan yang merupakan langkah penting dalam menyampaikan pengajaran dan pembelajaran berkualiti tinggi menggunakan pendekatan bermain (Duncan & Lockwood, 2008).





Oleh itu, perubahan dalam program pendidikan awal kanak-kanak terutamanya dari aspek pemahaman guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain memerlukan perubahan yang drastik daripada pelaksanaan pengajaran yang bersifat konvensional kepada pelaksanaan menggunakan kaedah belajar melalui bermain untuk mencapai hasrat negara menjadi sebuah negara yang lebih maju dari sudut pendidikan. Sebilangan besar guru selesa menggunakan pendekatan kaedah tradisional di mana guru mengajar dan seterusnya memberikan latihan, lembaran kerja, atau buku kepada kanak-kanak (Norshafinaz & Faridah, 2018). Kaedah pengajaran yang berpusatkan guru menyebabkan kanak-kanak kurang melibatkan diri secara aktif di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran.

Kegagalan seseorang guru memahami dan menguasai isi kandungan mata pelajaran semasa mengajar akan mengakibatkan pelbagai isu kepada guru dan murid itu sendiri termasuk kegagalan mencapai objektif pengajaran dan murid tidak memahami apa yang diajar oleh guru (Mohamed Faizul et al., 2021). Sehubungan itu, warga pendidik seharusnya sedar akan tanggungjawab dan amanah mereka dalam mendidik generasi yang bakal memimpin negara pada masa hadapan. Justeru, pemahaman isi kandungan mata pelajaran dan latar belakang pelajar serta transformasi tenaga pengajar dalam ketiga-tiga dimensi ini perlu diperkasakan dan diberi perhatian yang sewajarnya kerana mereka telah didedahkan dengan ilmu pengetahuan kandungan dan pedagogi semasa menerima latihan perguruan dan latihan dalam perkhidmatan (Zamri Mahamod et al., 2015).

Pada pemerhatian pengkaji sendiri, kebanyakan guru masih kurang faham dan tidak jelas mengenai cara melaksanakan kurikulum yang padat dan formal dengan





kaedah belajar yang bebas dan fleksibel menggunakan aktiviti bermain. Kedua-dua konsep ini saling bertentangan cara pelaksanaannya. Walaupun ditegaskan dalam KSPK supaya guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain ini, namun sistem pengurusan pembelajaran di TADIKA yang berjadual dan terhad masanya menyebabkan guru tidak dapat melaksanakan kaedah belajar melalui bermain. Guru juga ditekankan untuk menyediakan murid-murid TADIKA yang mampu menguasai kemahiran asas literasi iaitu membaca, menulis, dan mengira (3M). Kini, satu lagi 'M' telah ditambah kepada kemahiran asas literasi tersebut iaitu 'kemahiran menaakul' yang menjadikannya 4M.

Yong, Khadijah, dan Anuar (2015) menyatakan bahawa guru perlu mempunyai pemahaman, pengetahuan, kemahiran, dan pengalaman untuk mengaplikasikan KSPK dalam pengajaran bilik darjah untuk memupuk kemahiran 4M (Membaca, Menulis, Mengira, Menaakul) kepada kanak-kanak. Para guru sering merasakan sukar untuk melaksanakan kaedah belajar melalui bermain ini dalam usaha mencapai pencapaian 4M ini. Cabaran akan dihadapi oleh guru dalam menjalankan pengajaran yang bagus sekiranya guru kurang menguasai KSPK (Jadira, 2016). Pemahaman dan pengetahuan guru tentang kurikulum menentukan keberkesanan pembelajaran kanak-kanak (Jain et al., 2015). Oleh itu, latihan yang sesuai perlu diterapkan kepada guru untuk memastikan mereka mampu untuk menyampaikan kandungan KSPK kepada kanak-kanak dengan baik (Yong et al., 2015). Hal ini kerana, ibu bapa sentiasa menggesa guru-guru supaya mengajar anak-anak mereka kemahiran 4M ini. Ibu bapa sangat bimbang sekiranya anak mereka belum menguasai kemahiran-kemahiran tersebut. Desakan dan kekangan serta masalah yang wujud, ditambah pula dengan pengetahuan guru sendiri yang cetek





tentang kaedah belajar melalui bermain ini menyebabkan pelaksanaan kaedah bermain ini di TADIKA tidak begitu berjaya atau berkesan.

Seterusnya, guru TADIKA juga kurang mengaplikasikan pendekatan kaedah belajar melalui bermain semasa mengajar. Hal ini kerana, dengan menggunakan kaedah belajar melalui bermain, kanak-kanak belajar tentang diri, kehidupan dan persekitarannya melalui pengalaman yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa mereka bermain. Namun demikian, masih lagi terdapat sebilangan guru TADIKA yang tidak mengaplikasikan kaedah belajar melalui bermain ini di dalam kelas mereka. Bukan itu sahaja, terdapat sebahagian daripada guru TADIKA mengetahui kepentingan kaedah belajar melalui bermain tetapi mereka jarang melaksanakannya (Aliza Ali, Sharifah Puteh, & Zamri Mahamod, 2018). Oleh itu, guru-guru TADIKA perlu mengamalkan kaedah belajar melalui bermain ini di dalam kelas. Hal ini kerana, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) (2017) juga menekankan dalam pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain hendaklah mengikut kesesuaian dan tahap perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, guru perlu bijak menggunakan pelbagai strategi pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dengan tahap perkembangan, kebolehan, keperluan, minat dan bakat kanak-kanak. Dalam hal ini, guru perlu mengetahui kesesuaian pembelajaran kanak-kanak di TADIKA supaya aktiviti yang dirancang dapat dilaksanakan dan memenuhi kehendak serta minat kanak-kanak.

Guru tidak menekankan konsep kaedah belajar melalui bermain kerana ingin mengikut sukatan pelajaran agar dapat memberi tumpuan kepada ujian atau peperiksaan dan mengukur tahap prestasi kanak-kanak. Kaedah pengajaran yang pasif berbentuk





syarahan mengakibatkan penyampaian mata pelajaran tidak melibatkan murid sepenuhnya. Kajian lepas oleh Zamri (2012) menyatakan bahawa sekiranya guru terus menggunakan pendekatan konvensional, pencapaian dan kecemerlangan dalam sesuatu topik tidak akan menjadi kenyataan. Natiujahnya, pengajaran dan pembelajaran perlu menitikberatkan perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh melalui penggunaan kaedah belajar melalui bermain, supaya perkembangan kanak-kanak berlaku secara serentak dan berterusan berbanding berorientasikan akademik semata-mata untuk mengelakkan kanak-kanak membesar di bawah tekanan peperiksaan. Bukan itu sahaja, penggunaan kaedah yang bersesuaian dengan topik yang hendak dipelajari adalah amat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana, ianya dapat membantu guru untuk menarik minat kanak-kanak terlibat secara aktif di dalam aktiviti pengajaran yang dijalankan.



Kajian Aliza (2012) mendapati bahawa guru prasekolah tidak menggunakan pendekatan belajar melalui bermain kerana kurang pengetahuan dan kemahiran untuk mengadaptasi pendekatan ini di dalam pengajaran mereka. Halangan utama bagi guru yang ingin menggunakan pendekatan bermain yang menyeronokkan ialah kebanyakan guru baru tidak mempunyai pengalaman yang mencukupi untuk mengajar dalam persekitaran yang berpusatkan murid (Miller & Almon, 2009). Mereka masih memerlukan bimbingan, latihan, dan sumber untuk meningkatkan pengetahuan dan kebolehan mereka, terutamanya apabila mengajar dalam persekitaran pembelajaran yang berpusatkan pelajar. Namun begitu, cabaran untuk memahami isi kandungan subjek adalah faktor terpenting yang memerlukan pertimbangan yang serius.





Thomas (2020) melaporkan kualiti pendidikan awal kanak-kanak masih berada pada tahap sederhana kerana bidang ini tidak menitikberatkan kemampuan guru dari segi merancang, mengatur, dan melaksanakan pengajaran untuk kanak-kanak berdasarkan keperluan mereka. Norsuhaily, Normadiah, Nadhirah, dan Abdul Hakim (2015) turut menyokong kenyataan tersebut dengan mengatakan bahawa tidak semua guru tahu cara kanak-kanak belajar. Oleh itu, pedagogi baru perlu dibangunkan bagi meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar (Brodin & Reinbald, 2014). Guru mesti menggunakan pelbagai teknik pengajaran untuk meningkatkan pengetahuan kanak-kanak kerana pengetahuan tentang perkembangan kanak-kanak dan cara kanak-kanak belajar adalah penting untuk guru memperoleh kemahiran pedagogi (Howes, Fuligni, Hong, Huang, & Lara-Cinisomo, 2013). Guru perlu menghasilkan bahan pengajaran yang teratur untuk menjalankan pengajaran berpusatkan murid yang efisien (Morrison, 2011). Guru perlu memahami dunia kanak-kanak, menghargai, dan memupuk minat kanak-kanak terhadap pembelajaran terutamanya pada peringkat awal kanak-kanak ini (Samuelsson & Carlsson, 2008).

Pendekatan belajar melalui bermain amat dititikberatkan dalam kurikulum pendidikan prasekolah di Malaysia. Sejak pelaksanaan KSPK pada tahun 2010, pendekatan belajar melalui bermain telah digunapakai dalam kurikulum prasekolah kebangsaan (Aliza & Zamri, 2015). Kurikulum memberi tumpuan kepada melengkapkan kandungan mata pelajaran yang secara tidak langsung memberi peluang kepada keperluan perkembangan kanak-kanak untuk memenuhi standard yang tinggi (Izumi-Taylor, Samuelsson, & Rogers, 2010). Namun begitu, menurut Bahagian Pembangunan Kurikulum (2016), masih ramai guru di prasekolah menggunakan pendekatan konvensional dalam pengajaran mereka. Mengikut kajian lepas, amalan





guru di TADIKA masih menggunakan pendekatan konvensional dan tidak memihak kepada kaedah bermain (Aliza, 2012). Walaupun diakui penting dan banyak memberi manfaat kepada kanak-kanak (Zakiah, Azlina, & Yeo, 2014; Razali & Zulkifli, 2013; Scott & Gary, 2013), kajian mendapati bahawa penggunaan kaedah bermain mempunyai banyak masalah dan cabaran yang perlu dihadapi untuk direalisasikan sewaktu pembelajaran (Norsuhaily, Normadiah, Nadhirah, & Abdul Hakim, 2015).

Segelintir guru mengalami kesukaran dalam mereka bentuk aktiviti yang berkaitan dengan objektif mata pelajaran kerana kurang kreatif sehingga mengambil masa yang lama untuk menyediakan bahan bantu mengajar yang berunsurkan mainan (Zakiah, Azlina, & Yeo, 2015). Guru TADIKA kembali menggunakan teknik pengajaran formal seperti pengajaran berpusatkan guru untuk mengatasi kekangan masa semasa merancang pengajaran kaedah belajar melalui bermain. Hal ini bertepatan dengan kenyataan Hussain (1996) yang mengatakan bahawa di Malaysia kebanyakan guru mengamalkan kaedah pendidikan yang lebih formal kerana mereka lebih mementingkan sukatan pelajaran yang perlu dihabiskan berbanding mengikut kehendak kanak-kanak. Walaupun fakta telah dibahaskan selama lebih sedekad, pendekatan formal untuk pengajaran dan pembelajaran di TADIKA masih digunakan. Menurut dapatan kajian yang dijalankan oleh Zakiah, Azlina, dan Yeo (2015), kaedah pengajaran secara formal lebih diutamakan memandangkan guru TADIKA lebih menumpukan perhatian kepada objektif mata pelajaran, penguasaan topik, dan kemahiran yang mesti dikuasai oleh kanak-kanak sebelum melangkah ke darjah satu.

Di samping itu, kesukaran mengawal kanak-kanak di dalam bilik darjah, kekangan masa, kekurangan bahan mainan, bahan rujukan guru sangat terhad, kurang





kreatif, dan kekurangan bimbingan khusus untuk melaksanakan pendekatan belajar sambil bermain menyebabkan guru menghadapi kekangan dan masalah untuk mengintegrasikan pendekatan belajar melalui bermain secara sistematik di dalam bilik darjah menyebabkan kaedah belajar melalui bermain ini tidak dapat dipraktikkan dengan baik (Zakiah et al., 2015). Dapatan kajian dari Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia yang diketuai oleh Profesor Madya Dr. Sharifah Norhaidah Syed Idros dari tahun 2007 hingga 2010 mengukuhkan lagi objektif kajian ini. Kepentingan pendekatan belajar sambil bermain telah diterapkan kepada mereka tetapi menghadapi kesukaran untuk melaksanakannya kerana menghadapi kesukaran mengawal tingkah laku kanak-kanak di dalam kelas, kesuntukan masa, kekurangan bahan dan alatan. Penyataan berikut merupakan hasil temu bual 15 daripada 19 orang guru yang ditemu bual mengenai pendekatan belajar melalui bermain.



Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk meneroka dan menentukan apakah tahap pemahaman guru TADIKA mengenai kaedah belajar melalui bermain, apakah aktiviti bermain dan kekerapan guru-guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui di TADIKA dan apakah masalah yang dihadapi oleh guru TADIKA dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas. Kesulitan yang dihadapi perlu diselesaikan sekiranya guru menggunakan bahan bantu mengajar yang konkrit dan dapat merangsang kemahiran kanak-kanak.





1.4 Tujuan Kajian

Secara umumnya, pengkaji menjalankan kajian tentang tahap pemahaman, kekerapan guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain serta masalah yang guru hadapi dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA.

1.5 Objektif Kajian

Secara terperinci, objektif kajian ini adalah untuk:

- 1) Mengetahui tahap pemahaman guru TADIKA mengenai kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).
- 2) Mengenal pasti perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) berdasarkan jenis TADIKA.
- 3) Mengenal pasti perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) berdasarkan tempoh pengalaman mengajar guru.
- 4) Mengkaji aktiviti guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dan kekerapan guru menggunakannya di TADIKA.
- 5) Mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh guru TADIKA dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas.





1.6 Persoalan Kajian

Berdasarkan lima objektif di atas, maka lima persoalan kajian juga telah dirangka sebagai panduan untuk mencapai objektif kajian. Persoalan kajian di dalam penyelidikan ini ialah:

- 1) Apakah tahap pemahaman guru TADIKA mengenai kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)?
- 2) Apakah perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) berdasarkan jenis TADIKA?
- 3) Apakah perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) berdasarkan tempoh pengalaman mengajar guru?
- 4) Apakah aktiviti guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dan berapakah kekerapan guru menggunakannya di TADIKA?
- 5) Apakah masalah yang dihadapi oleh guru TADIKA dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas?





1.7 Hipotesis Kajian

Beberapa hipotesis telah dibina untuk melihat sama ada wujud atau tidak hubungan dalam beberapa aspek yang dikaji menurut objektif kajian ini. Antara hipotesis tersebut adalah seperti di bawah:

- 1) Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) berdasarkan jenis TADIKA.
- 2) Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain seperti yang dicadangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) berdasarkan tempoh pengalaman mengajar guru.

1.8 Kerangka Konseptual Kajian

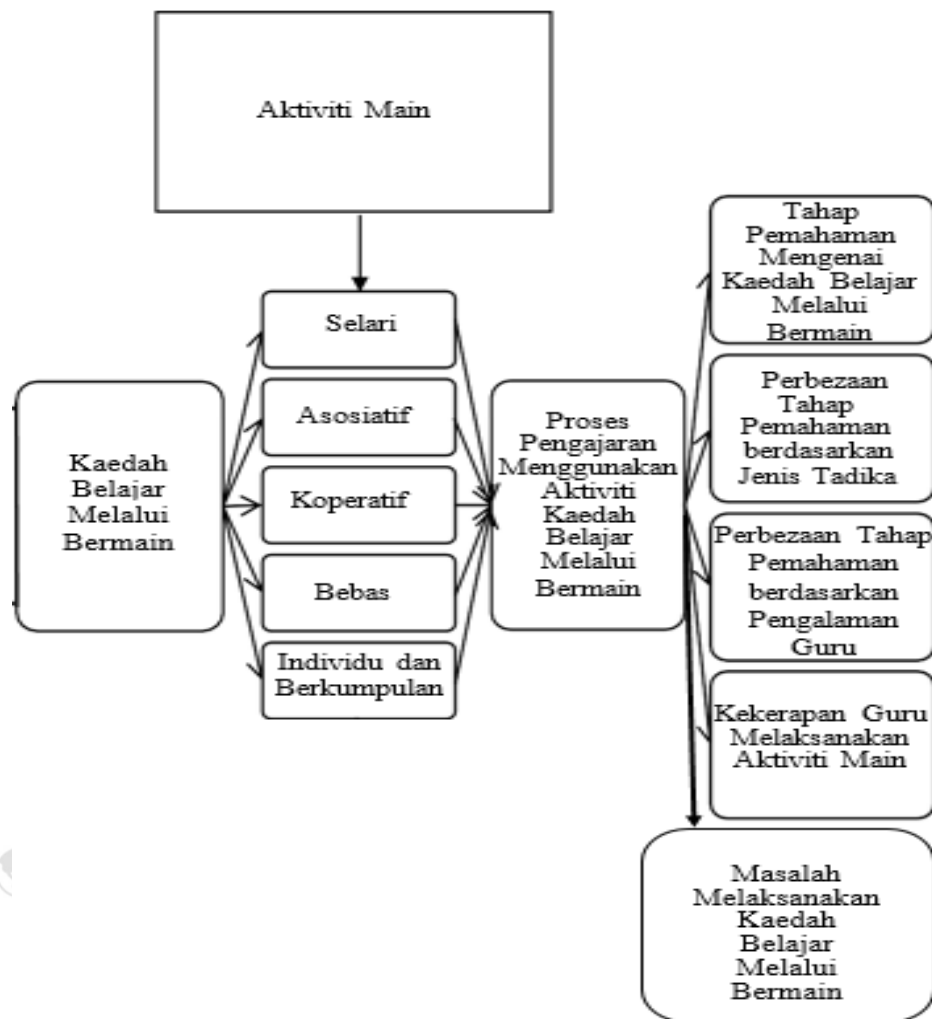
Berdasarkan pernyataan masalah yang dikemukakan, satu kerangka konseptual kajian diadaptasikan seperti rajah di bawah bagi tujuan memperlihatkan objektif kajian yang dikaji. Menurut Nik Azis (2003), idea kerangka konsep saling berkait rapat dengan kerangka kajian. Pada dasarnya, kerangka kajian merujuk kepada struktur idea yang abstrak atau logik supaya perancangan, pelaksanaan, dan dapatan sesuatu kajian berlaku dengan lancar.





Kerangka konseptual kajian ini merangkumi kesemua pemboleh ubah utama kajian iaitu untuk mengkaji tahap pemahaman guru TADIKA mengenai kaedah belajar melalui bermain, mengenal pasti perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain berdasarkan jenis TADIKA, mengenal pasti perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain berdasarkan tempoh pengalaman mengajar guru, mengkaji aktiviti guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dan berapakah kekerapan guru menggunakannya di TADIKA serta masalah yang dihadapi oleh guru TADIKA dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas. Gabungan lima kategori ini menjadi satu rangka konseptual kajian yang bersifat khusus dan dapat menunjukkan hubungan antara faktor yang terlibat secara langsung. Berdasarkan objektif dan persoalan kajian yang telah dibina, berikut dilampirkan Rajah 1.1 yang merupakan





Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian.

1.9 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah dalam kajian yang boleh menjelaskan atau menerangkan maksud tertentu dalam skop kajian ini. Bahagian ini menerangkan beberapa kosa kata penting atau istilah penting yang menjadi kata kunci bagi kajian yang dijalankan. Istilah ini diambil daripada tajuk kajian iaitu “Pemahaman dan kekerapan guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA”.



1.9.1 Pemahaman

Menurut Purwanto (2013) menyatakan bahawa pemahaman merupakan kebolehan seseorang untuk memahami makna atau konsep, situasi, dan fakta yang dipelajarinya supaya dia bukan sahaja dapat menghafal secara lisan tetapi juga memahami maksud masalah atau fakta yang dimaksudkan itu. Dalam erti kata lain, pemahaman ialah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari beberapa perspektif. Dalam konteks kajian ini, pemahaman bermaksud kebolehan guru memahami mata pelajaran pengajaran yang diajar kepada kanak-kanak TADIKA seperti yang ditetapkan oleh Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Semakan 2017) menggunakan kaedah belajar melalui bermain.



1.9.2 Kekerapan

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), kekerapan bermaksud keadaan yang kerap, kerap berlaku sesuatu, berkali-kali, selalu atau keseringan. Hasil kajian ini adalah untuk menilai kekerapan guru melakukan aktiviti bermain dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah belajar melalui bermain di TADIKA. Kekerapan guru melaksanakan aktiviti bermain dalam pengajaran dan pembelajaran sedikit sebanyak dapat membantu dalam mengenal pasti kepentingan kaedah belajar melalui bermain kepada kanak-kanak TADIKA dalam kajian ini.





1.9.3 Guru

Menurut kajian Zaiha Nabila (2014), guru merupakan golongan yang berperanan memberi ajaran dan bimbingan kepada golongan yang perlu dididik dan diajar. Guru merupakan golongan yang memiliki kemahiran dan ilmu serta diberi tanggungjawab untuk menyampaikan ilmu dan pendidikan kepada masyarakat. Kajian ini terdiri daripada guru TABIKA KEMAS, TABIKA Perpaduan, Prasekolah KPM dan Prasekolah PASTI seramai 70 orang guru yang mengajar di sekitar daerah Hulu Selangor, Selangor.

1.9.4 Masalah



Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), masalah merupakan sesuatu yang memerlukan penyelesaian, perkara atau situasi yang menimbulkan sesuatu isu atau kesukaran. Kajian ini menerangkan tentang masalah yang dihadapi oleh guru TADIKA semasa melaksanakan aktiviti bermain dalam pengajaran dan pembelajaran apabila menggunakan pendekatan belajar melalui bermain di TADIKA.

1.9.5 Aktiviti Bermain

Aktiviti bermain, menurut Naquiah dan Jimaain (2017), bermaksud aktiviti di mana kanak-kanak belajar mengenali dan memahami dunia di sekeliling mereka. Kanak-kanak akan mula belajar berinteraksi dengan rakan sebaya dan orang di persekitaran





mereka di samping cuba membiasakan diri dengan persekitaran mereka semasa bermain. Bermain juga dianggap lebih memberi manfaat dalam pembelajaran kanak-kanak untuk mendapatkan kemahiran dan kebolehan melihat dunia sekeliling mereka.

Aktiviti bermain yang digunakan ialah aktiviti main selari, asosiatif, koperatif, bebas serta secara individu dan berkumpulan dalam kajian ini. Aktiviti bermain ini merupakan aktiviti yang dirancang oleh guru untuk mencapai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. Misalnya, kanak-kanak diarahkan untuk melakonkan watak dalam sesebuah cerita, seperti 'melawat rakan yang sakit di hospital'. Kanak-kanak berlakon sebagai doktor, pesakit, jururawat, ibu, dan bapa dalam aktiviti tersebut. Perbualan mereka semasa melakonkan watak tersebut merupakan aspek yang perlu dikembangkan dalam pelajaran Bahasa Malaysia, iaitu kebolehan berkomunikasi.

Aktiviti bermain lain yang sering dijalankan di TADIKA ialah menyusun bongkah, membuat kolaj, memasak, bermain air, dan bermain pasir. Jadi, jika diteliti aktiviti bermain dan jenis permainan yang dilaksanakan di TADIKA Malaysia, kebanyakannya adalah aktiviti bermain secara terbimbing kerana kanak-kanak hanya terlibat melakukan aktiviti seperti yang dirancang oleh guru. Justeru, pengkaji terpaksa menganggap jenis permainan sedemikian sebagai kaedah belajar melalui bermain dalam kajian ini.

1.9.6 Belajar Melalui Bermain

Belajar melalui bermain dilihat sebagai komponen penting dalam pendidikan kanak-kanak (Naquiah & Jimaain, 2017). Kaedah belajar melalui bermain merupakan





pedagogi yang melaksanakan pendekatan bermain untuk menyampaikan kandungan pembelajaran, di samping memberikan pengalaman secara langsung kepada murid dengan menggunakan objek dan menggalakkan mereka untuk menghasilkan hubungan yang optimum dengan seseorang dan objek dalam persekitaran mereka. Belajar melalui bermain merupakan kaedah yang teratur dan tersusun bagi membolehkan murid belajar dalam suasana yang lebih menyeronokkan dan bermakna. Apabila kanak-kanak terlibat secara aktif dengan dunia sekelilingnya, pengetahuannya berkembang dengan sendirinya. Oleh itu, dalam kehidupan kanak-kanak haruslah berteraskan aktiviti bermain supaya selari dengan kehendak mereka, kerana bermain adalah 'kehidupan' bagi setiap kanak-kanak.

Belajar melalui bermain dalam konteks kajian ini merujuk kepada aspek pembelajaran yang dirancang melalui aktiviti bermain. Misalnya, guru merancang untuk mengajar kanak-kanak kemahiran mengenal nombor dan bilangan yang mewakili nombor tersebut. Guru merancang aktiviti menyanyikan lagu 'sepuluh anak itik' dan sambil menyanyi kanak-kanak memanipulasi nombor tersebut dan mengira bilangan 'anak itik' yang digambarkan dalam bentuk kartun. Kanak-kanak akan menyanyi sambil menari, selain itu, mereka juga belajar mengira dan pada masa yang sama sekaligus memahami nombor tersebut. Inilah konsep yang dipanggil sebagai 'belajar melalui bermain'.





1.9.7 TADIKA

Pendidikan prasekolah di negara kita semakin hari semakin berkembang pesat seperti cendawan tumbuh selepas hujan. Pelbagai institusi yang bersaing dalam membina modul-modul pendidikan prasekolah dengan pelbagai acuan sama ada acuan pendidikan Islam, pendidikan barat atau acuan pendidikan secara bersepadu. Antara istilah yang sering digunakan dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak iaitu Taman Didikan Kanak-kanak (TADIKA), Taman Asuhan Kanak-kanak (TASKA), Taman Bimbingan Kanak-kanak (TABIKA), prasekolah dan sebagainya. Umumnya mengetahui TADIKA, TASKA, TABIKA, dan prasekolah merupakan tempat belajar khusus untuk kanak-kanak. Berdasarkan Akta Pendidikan 1996 (Akta 550), TADIKA merupakan mana-mana tempat yang menyediakan program pendidikan awal kanak-kanak bagi kanak-kanak yang berusia empat hingga enam tahun. Ketiga-tiga istilah TADIKA, TABIKA, dan prasekolah membawa maksud yang sama kerana ketigatiganya menyediakan perkhidmatan pendidikan awal kanak-kanak dengan matlamat yang sama (Yahya, Yaakob, Mohd Izham, & Zuraidah, 2015). Di dalam kajian ini, TADIKA merujuk kepada keempat-empat Taman Didikan Kanak-kanak (TADIKA) yang terdapat di sekitar daerah Hulu Selangor, Selangor dan dijadikan sebagai tempat untuk mengutip data kajian ini.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini mempunyai banyak batasan. Pertama, kajian ini adalah untuk memenuhi syarat pengijazahan dalam Program Sarjana Pendidikan (Pendidikan Awal Kanak-





kanak) dan dijalankan sebagai disertasi yang bernilai 18 kredit untuk disiapkan dalam beberapa semester sahaja. Justeru, hanya satu kajian kecil yang menggunakan sampel terhad dapat dijalankan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru TADIKA mengenai kaedah belajar melalui bermain dan kekerapan mereka menggunakan kaedah ini di TADIKA masing-masing. Oleh kerana kekangan masa, maka kajian ini hanya menggunakan instrumen soal selidik untuk mengumpul data yang diperlukan. Pengkaji tidak berpeluang membuat pemerhatian terhadap perkara yang sebenarnya berlaku di dalam kelas oleh kerana mengambil kira musim pandemik covid-19 yang tidak membenarkan perkara tersebut dilaksanakan. Oleh itu, data kajian ini hanyalah merupakan pengakuan guru melalui borang soal selidik yang disediakan. Batasannya ialah kajian ini merupakan kajian persepsi, bukan kajian yang melihat amalan sebenar.



Kedua, kajian ini dijalankan dengan kaedah tinjauan melalui soal selidik kerana

tidak dapat membuat pemerhatian terhadap pelaksanaan dan amalan sebenar guru di dalam bilik darjah. Pengakuan guru-guru yang diberi dalam soal selidik, kebiasaannya didapati tidak konsisten atau tidak menggambarkan amalan sebenar mereka di dalam kelas. Namun, batasan ini terpaksa diterima kerana masa yang terhad untuk menjalankan pemerhatian di dalam bilik darjah serta keadaan yang tidak mengizinkan untuk berbuat demikian bagi menentukan amalan sebenar guru yang terlibat dalam kajian ini. Justeru, dapatan berdasarkan pengakuan guru dianggap sudah memadai untuk menjawab persoalan sejauh mana guru TADIKA memahami dan mempraktikkan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas mereka. Kajian ini terhad kepada populasi guru TADIKA yang berkhidmat di Selangor. Sampel kajian ini melibatkan seramai 70 orang guru TADIKA yang bertugas di TADIKA di daerah Hulu Selangor.





Kajian ini hanya meninjau pandangan guru TADIKA terhadap pemahaman guru mengenai kaedah belajar melalui bermain di TADIKA dan kekerapan guru mengamalkannya di TADIKA masing-masing. Data kajian ini diperolehi dengan cara menjawab soalan soal selidik. Kajian ini terhad kepada:

1. Hanya 70 orang guru TADIKA di daerah Hulu Selangor terlibat untuk melengkapkan borang soal selidik.
2. Selain itu, kesuntukan masa, keadaan yang tidak mengizinkan akibat pandemik covid-19, dan kewangan merupakan masalah dalam menyiapkan disertasi ini kerana pengkaji diberi tempoh beberapa bulan sahaja untuk menyiapkannya dengan peruntukan yang terhad. Keadaan ini juga merupakan salah satu batasan dalam menyiapkan kajian disertasi ini secepat mungkin.



1.11 Kepentingan Kajian

Keinginan untuk bermain adalah lumrah semula jadi kanak-kanak. Bermain adalah satu aktiviti yang menyeronokkan (Sharifah Nor & Aliza, 2013) dan memberi kelegaan kepada kanak-kanak (Haslinda et al., 2015; Mariani, 2015). Guru, ibu bapa, pengusaha TADIKA, dan masyarakat perlu sedar dan menunaikan tanggungjawab agar kanak-kanak mendapat hak mereka. Pendekatan belajar melalui bermain merupakan kaedah yang wajar digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran seperti yang diterangkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) (Semakan 2017) kerana pendekatan ini membolehkan kanak-kanak meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran, bermain secara bebas dan terancang, bereksperimen dengan



cetusan idea sendiri, fokus serta memberi perhatian melalui aktiviti yang menyeronokkan. Bermain juga memberi impak yang bagus dan sangat berkait rapat dengan perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, bagi membantu mengembangkan potensi kanak-kanak, Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) menitikberatkan empat kriteria perkembangan kanak-kanak, iaitu intelektual, fizikal, emosi, dan rohani untuk membantu mengembangkan potensi mereka.

Guru perlu merancang pelaksanaan aktiviti bermain dengan teliti dan teratur supaya hasil yang diinginkan dapat dicapai di akhir pengajaran. Aktiviti pembelajaran perlu dirancang untuk mencapai potensi maksimum. Memanjat, berayun, meluncur, berlari, dan melompat adalah aktiviti kesukaan kanak-kanak. Guru perlu menganalisis peluang pembelajaran, menentukan masa, dan cara untuk melibatkan diri dalam aktiviti bermain dengan kanak-kanak, menjalankan pemerhatian, dan menilai pencapaian yang sesuai dengan pembelajaran kanak-kanak. Guru perlu bijak merancang pengajaran dengan teratur untuk memberi impak positif kepada murid dengan memberi tumpuan kepada aktiviti bermain sebagai pendekatan utama pembelajaran dan memahami fenomena dunia sebenar. Secara ringkasnya, kajian ini diharapkan dapat memberikan serba sedikit manfaat kepada pihak tertentu seperti berikut:

1.11.1 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

Kajian ini dapat memberi manfaat kepada Penggubal Kurikulum Bahagian Prasekolah. Kementerian harus menggalakkan guru mempelbagaikan teknik pengajaran di peringkat TADIKa dengan memperkenalkan kaedah belajar melalui bermain kepada



semua warga pendidik. Kementerian harus mengenal pasti keberkesanan kaedah belajar melalui bermain dan bahan bantu mengajar yang merangsang kemahiran kanak-kanak secara holistik dalam proses pengajaran dan pembelajaran sebelum teknik ini digunakan di semua TADIKAs di Malaysia. Kementerian juga perlu merancang dan mengedarkan bahan bantu mengajar yang berunsurkan mainan kepada semua TADIKAs di seluruh Malaysia bagi memudahkan guru mengaplikasikannya di dalam bilik darjah. Sekiranya hasil kajian menunjukkan kaedah belajar melalui bermain memberi kesan yang baik, maka ia perlu diperkenalkan di semua TADIKAs untuk melatih guru-guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain sebaik mungkin dalam pengajaran mereka untuk meningkatkan kemahiran kanak-kanak secara holistik. Penambahbaikan pelaksanaan kaedah belajar melalui bermain adalah satu langkah bijak dan inisiatif awal dalam meningkatkan perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh pada masa



1.11.2 Pihak Sekolah

Kajian ini dapat membantu pihak sekolah mengatasi isu yang dihadapi oleh guru-guru TADIKAs untuk melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas. Kajian ini juga dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan kaedah belajar melalui bermain yang menyumbang kepada kepelbagaian bahan bantu mengajar di TADIKAs. Berdasarkan masalah yang dikenal pasti, pihak sekolah boleh merancang strategi untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak mengganggu pelaksanaan aktiviti bermain di dalam bilik darjah dan perlu ditangani sebaik mungkin agar guru lebih bermotivasi untuk mengaplikasikan pendekatan ini di dalam kelas.





1.11.3 Guru

Kajian ini diharap dapat memberi kesedaran kepada guru bahawa penggunaan kaedah belajar melalui bermain dapat memudahkan proses pengajaran guru di dalam kelas serta dapat menarik minat dan memotivasikan kanak-kanak untuk menguasai semua tunjang pembelajaran. Berdasarkan dapatan kajian ini, guru boleh mempelbagaikan aktiviti bermain dalam pengajaran dan merancang strategi untuk memaksimumkan pelaksanaan aktiviti bermain di dalam kelas supaya sesuai dan menepati cita rasa pelanggan prasekolah mereka serta memenuhi aspirasi dan matlamat Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

Kajian ini juga dapat membantu guru membina, menyediakan, dan mempelbagaikan bahan pengajaran yang dapat membantu pembelajaran kanak-kanak mengikut kreativiti, pengubahsuaian, dan kepelbagaian teknik pengajaran bagi menarik minat dan bermakna kepada kanak-kanak untuk hasil yang maksimum dari semua aspek perkembangan dengan menggunakan ruang dan masa yang telah diperuntukkan selain dapat berhadapan dengan murid-murid yang mempunyai pelbagai tahap kecerdasan minda untuk melaksanakan aktiviti bermain. Lazimnya, proses pengajaran yang melibatkan pelbagai bahan lebih menyeronokkan dan dapat menarik minat kanak-kanak untuk memberi perhatian kepada pengajaran guru. Penglibatan aktif kanak-kanak di dalam kelas memudahkan mereka menguasai pembelajaran dengan baik. Guru perlu merancang aktiviti pengajaran yang lebih menarik dengan menggunakan pelbagai bahan supaya dapat menarik minat kanak-kanak.





1.11.4 Kanak-kanak

Kajian ini juga dapat memberi manfaat kepada kanak-kanak. Kanak-kanak lebih berminat untuk belajar kerana sudah tentu guru mengaplikasikan kaedah belajar melalui bermain dalam sesi pengajaran hasil daripada dapatan kajian ini. Minat yang dipupuk ini sedikit sebanyak dapat membantu meningkatkan kemahiran kanak-kanak secara holistik sebelum melangkah ke tahun satu. Kajian ini juga dapat membantu kanak-kanak untuk lebih fokus di dalam kelas serta meningkatkan minat kanak-kanak untuk belajar kerana guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dalam sesi pembelajaran.



1.12 Rumusan

Bab ini telah menghuraikan beberapa perkara asas yang menjadi petunjuk kepada kajian yang dijalankan. Berdasarkan huraian dan hasil dapatan daripada pernyataan masalah yang timbul, kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji tahap pemahaman guru TADIKA mengenai kaedah belajar melalui bermain, mengenal pasti perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain berdasarkan jenis TADIKA, mengenal pasti perbezaan tahap pemahaman guru TADIKA menggunakan kaedah belajar melalui bermain berdasarkan tempoh pengalaman mengajar guru, mengkaji aktiviti guru menggunakan kaedah belajar melalui bermain dan kekerapan guru menggunakannya di TADIKA. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk menegenahkan masalah yang dihadapi oleh guru TADIKA dalam melaksanakan kaedah belajar melalui bermain di dalam kelas.

