

## Cabaran Guru Melaksanakan Pendekatan Bermain dalam PdP di Prasekolah

### *(The Challenge of Teachers Implementing a Play Approach in PdP in Preschool)*

Ili Raihana Abd Rashid<sup>1\*</sup>, Suziyani Mohamed<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: p101320@siswa.ukm.edu.my

<sup>2</sup>Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: suziyanimohamed@ukm.edu.my

#### **CORRESPONDING AUTHOR (\*):**

Ili Raihana Abd Rashid  
(p101320@siswa.ukm.edu.my)

#### **KATA KUNCI:**

Cabaran  
Pendekatan bermain  
PdP  
Prasekolah

#### **KEYWORDS:**

Challenges  
Play approach  
PdP  
Preschool

#### **CITATION:**

Ili Raihana Abd Rashid & Suziyani Mohamed. (2023). Cabaran Guru Melaksanakan Pendekatan Bermain dalam PdP di Prasekolah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(6), e002204.  
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i6.2204>

#### **ABSTRAK**

Pelbagai pendekatan pengajaran telah diperkenalkan untuk diaplikasikan di prasekolah. Salah satu pendekatan yang turut diberi perhatian pada masa kini ialah pendekatan bermain. Buktinya, pendekatan ini telah disenaraikan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) dan diberi penekanan dalam prinsip Amalan Bersesuaian Perkembangan (ABP) yang telah diperkenalkan oleh *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*. *United Nation Children's Fund (UNICEF)* juga telah memperakui kepentingan pendekatan bermain dalam pembelajaran awal kanak-kanak. Kajian ini dijalankan untuk meneroka cabaran guru melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah. Cabaran yang dihadapi oleh guru seharusnya diatasi kerana cabaran yang timbul boleh menyebabkan berlakunya tekanan yang membawa kepada "burnout" pada guru. Tekanan pada guru menyebabkan guru kurang yakin dan kurang motivasi untuk menjalankan pendekatan bermain di prasekolah. Kajian ini merupakan kajian kualitatif yang menggunakan reka bentuk kajian kes dan teknik persampelan bertujuan. Instrumen protokol temu bual dan kaedah temu bual semi struktur dipilih untuk dijalankan pada empat orang guru prasekolah Tadika PASTI (Pusat Asuhan Tunas Islam) di daerah Kulai. Dapatan kajian menunjukkan cabaran yang timbul seperti peruntukan masa, pengurusan bahan bantu mengajar (bbm), kemahiran guru serta sokongan pentadbir dan ibu bapa boleh diatasi dengan baik apabila guru mempunyai daya tahan yang tinggi terhadap segala bentuk cabaran. Kesimpulannya, cabaran yang dikemukakan dapat diatasi oleh guru kerana mereka mempunyai sifat kreatif iaitu bijak mengatur dan merancang sesi PdP. Oleh itu, guru seharusnya bijak mencari ruang dan peluang dalam melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah dengan mencuba meminimumkan cabaran yang wujud.

### ABSTRACT

Various teaching approaches have been introduced for application in preschool. One of the approaches that is also given attention nowadays is the play approach. The proof, this approach has been listed in the National Preschool Standard Curriculum (KSPK) and given emphasis in the principles of Developmentally Appropriate Practices (ABP) that have been introduced by the National Association for the Education of Young Children (NAEYC). The United Nation Children's Fund (UNICEF) has also recognized the importance of a play approach in children's early learning. This study was conducted to explore the challenges of teachers implementing a play approach in PdP in preschool. The challenges faced by teachers should be overcome because the challenges that arise can cause stress that leads to "burnout" in teachers. Stress on teachers causes teachers to be less confident and less motivated to adopt a play approach in preschool. This study is a qualitative study that uses case study design and purposive sampling techniques. The interview protocol instrument and semi-structured interview method were selected to be conducted on four preschool teachers of Tadika PASTI in Kulai district. Findings of the study show that challenges that arise such as time allocation, management of teaching aids (bbm), teacher skills as well as the support of administrators and parents can be overcome well when teachers have a high resilience to all kinds of challenges. In conclusion, the challenges presented can be overcome by teachers because they have a creative nature that is wise to organize and plan PdP sessions. Therefore, teachers should be wise to find space and opportunities in implementing the play approach in PdP in preschool by trying to minimize the challenges that exist.

---

**Sumbangan/Keaslian:** Kajian ini dapat menyumbang kepada literatur sedia ada berkaitan proses pelaksanaan dan kesan pendekatan bermain kepada murid.

## 1. Pengenalan

Kementerian Pendidikan Malaysia telah melancarkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) pada tahun 2010. Kurikulum ini telah diteliti dan disemak semula pada 2017 di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPM) 2013-2015 demi memenuhi tuntutan dasar baharu dan keperluan semasa agar kurikulum yang dibina setaraf dan mencapai standard antarabangsa. KSPK ini adalah berlandaskan kepada teori pembelajaran kanak-kanak dan prinsip Amalan Bersesuaian Perkembangan (ABP). Potensi kanak-kanak merangkumi segala aspek perlu dikembangkan secara menyeluruh bermula awal usia empat hingga enam tahun. Menurut [Kementerian Pendidikan Malaysia \(2017\)](#), kandungan di prasekolah menyediakan pengetahuan dan kemahiran asas yang boleh dipelajari oleh murid dan ini menjadi persediaan kepada murid untuk belajar di peringkat sekolah rendah kelak. KSPK menggariskan ABP di dalamnya bertujuan untuk menyediakan kanak-kanak ke sekolah rendah ([Chee et al., 2018](#)) di

mana pembelajaran lebih berfokus kepada berpusatkan kanak-kanak ([Sharifah & Aliza, 2012](#)).

Pelbagai pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) telah digariskan dalam KSPK ini agar dapat menarik minat kanak-kanak untuk terus meneroka dan belajar, salah satunya ialah pendekatan bermain. Pendekatan bermain dikatakan memberi impak yang sangat mendalam pada diri kanak-kanak kerana bermain bukan sahaja memberi keseronokan pada diri kanak-kanak malah dapat memberi gambaran yang jelas tentang perkembangan pelbagai aspek iaitu aspek kognitif, fizikal, emosi, intelek, bahasa dan sosial kanak-kanak. Murid berpeluang untuk belajar dalam persekitaran yang selamat, menggembirakan, bebas dan bermakna menerusi pendekatan belajar melalui bermain ini kerana pendekatan ini dirancang dan distrukturkan. Menurut [Davies et al. \(2013\)](#) terdapat beberapa unsur yang menyokong aktiviti bermain dalam pendidikan kanak-kanak termasuklah pendekatan bermain yang menggunakan bahan yang sesuai, masa dan ruang yang fleksibel serta pembelajaran di luar kelas.

Menurut [UNICEF \(2018\)](#), aspek bermain merupakan satu strategi yang penting dalam proses penimbaan ilmu kanak-kanak. Kanak-kanak prasekolah dalam lingkungan umur 3 hingga 6 tahun mendapat stimulasi dan belajar tentang kemahiran berbahasa, kemahiran sosio-emosi dan kemahiran kognitif melalui bermain dan meneroka ([UNICEF, 2018](#)). Melalui bermain dan penerokaan, kanak-kanak juga diberi peluang untuk memperkembangkan imaginasi dan kreativiti masing-masing. Antara kepentingan aspek bermain dalam proses pembelajaran awal kanak-kanak adalah disebabkan beberapa faktor iaitu: (i) Bermain adalah bermakna, (ii) Bermain adalah menggembirakan, (iii) Bermain memerlukan penglibatan secara aktif, (iv) Bermain memerlukan pengulangan dan (v) Bermain adalah interaktif ([UNICEF, 2018](#)).

[National Association for the Education of Young Children \(NAEYC\) \(2018\)](#) pula telah memperkenalkan kurikulum yang menggunakan pendekatan ABP. Secara umumnya, ABP adalah pengetahuan berkaitan perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak ([Gestwicki, 2014](#)). [NAEYC \(2018\)](#) berkeyakinan kanak-kanak dapat memahami sesuatu dengan lebih mendalam apabila melakukan pendekatan bermain dan pengetahuan tersebut dapat diterjemahkan dalam sudut yang baharu ([Nell, Drew & Bush, 2013](#)). ABP mempunyai prinsip kanak-kanak dapat belajar apabila bermain dan perkara ini mempunyai perkaitan dengan teori perkembangan kanak-kanak ([Cople & Bredekamp, 2009](#)).

Walaupun pendekatan bermain ini dikatakan amat penting untuk diaplikasikan dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, namun begitu kajian lepas banyak tertumpu kepada keberkesanan pendekatan bermain kepada diri kanak-kanak. Contohnya, hasil dapatan kajian yang dijalankan oleh [Azah Hazwa dan Suziyani \(2019\)](#) menunjukkan murid prasekolah dapat menguasai kemahiran asas membaca apabila pendekatan belajar melalui bermain dijalankan. Pendekatan ini dikatakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu murid prasekolah. Kajian oleh [Lu Chung dan Effandi \(2015\)](#) pula melaporkan tingkah laku pembelajaran yang positif dan tingkah laku prososial kanak-kanak dapat dipupuk dengan berkesan apabila belajar melalui bermain dijalankan dalam kalangan kanak-kanak. Selain itu, kajian yang dijalankan oleh [Zakiah, Yeo dan Azlina \(2013\)](#) membuktikan bahawa perkembangan kognitif dan sosial kanak-kanak meningkat apabila main secara berkumpulan dilaksanakan di prasekolah. Kajian lain yang memperlihatkan keberkesanan pendekatan bermain ialah kajian yang telah dijalankan oleh [Sharifah dan Aliza \(2012\)](#). Kajian ini memberi impak bahawa minat dan

motivasi kanak-kanak dalam perkembangan literasi dapat dicungkil apabila guru mengaplikasikan pendekatan bermain dalam proses PdP. Kajian berkaitan keberkesanan pendekatan bermain dilihat sering dilakukan dari semasa ke semasa namun kurang kajian dijalankan untuk meneroka cabaran yang dihadapi oleh para guru dalam melaksanakan pendekatan bermain di prasekolah pada masa kini.

## 2. Sorotan Literatur

Dunia pendidikan awal kanak-kanak telah dipelopori oleh beberapa orang tokoh yang terkenal iaitu Jean Piaget, Lev Vygotsky, Eric Erikson dan Jerome Bruner. Tokoh ini mementingkan penerapan pendekatan bermain dalam dunia kanak-kanak. Mereka beranggapan bahawa bermain merupakan satu bentuk aktiviti dan permainan pula sebagai objek pembelajaran. Teori perkembangan kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget terdiri daripada empat peringkat penting (Wadsworth, 2003). Peringkat kedua ialah peringkat praoperasi yang melibatkan kanak-kanak berusia dua hingga tujuh tahun. Kanak-kanak prasekolah berada dalam peringkat praoperasi ini. Pada peringkat praoperasi, kanak-kanak secara fizikalnya mula memegang objek besar, memanipulasi objek kecil, melompat, berlari, menunggang basikal dan menulis huruf serta perkataan mudah. Kanak-kanak juga secara kognitifnya sudah berupaya menggunakan gambar, bahasa dan isyarat sebagai simbol mental untuk mewakili sesuatu perkara. Selain itu, kanak-kanak juga terlibat dalam permainan membayangkan seperti membayangkan diri dalam watak kartun. Objek yang mempunyai ciri seperti jelas dan nyata pula dapat meningkatkan pemahaman kanak-kanak. Oleh itu, aktiviti bermain sesuai dijalankan pada usia kanak-kanak prasekolah berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Kanak-kanak lebih mudah memahami sesuatu konsep apabila melakukan pergerakan, melihat dan bermain dengan objek di sekeliling mereka.

Teori Vygotsky (1978) pula mengatakan apabila berlaku perkongsian permainan dalam kalangan kanak-kanak maka pengetahuan dan kemahiran kanak-kanak itu akan meningkat. Orang dewasa pula berperanan menyokong aktiviti permainan tersebut. Hal ini bertepatan dengan Teori Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) yang memberi penekanan kepada konsep perancah, "scaffolding" di mana orang dewasa atau rakan membantu dalam pembelajaran kanak-kanak. Guru memainkan peranan untuk membimbing dengan mengatur aktiviti permainan yang sesuai. Guru perlu menyediakan aktiviti yang melibatkan hubungan dua hala iaitu antara kanak-kanak dengan rakan sebaya dan antara kanak-kanak dengan guru.

Teori konstruktivisme menjelaskan bermain sambil belajar memberi ruang kanak-kanak untuk membina makna kerana adanya interaksi langsung dan seterusnya berkembang secara menyeluruh (Tee & Mariani, 2018). Beaty (2019) juga menyatakan kanak-kanak yang diberi arahan akademik secara formal akan menyebabkan perkembangan kanak-kanak dari aspek fizikal dan kognitif terutama kanak-kanak pada tahap prasekolah menjadi tidak sempurna. Oleh itu, pendekatan bermain amat dititikberatkan dalam pendidikan awal kanak-kanak dan perlu bersesuaian mengikut tahap umur serta keperluan kanak-kanak.

Menurut Zakiah et al. (2013) serta Sharifah dan Aliza (2013), bermain adalah sesuatu pembelajaran tentang dunia di persekitaran mereka dan diterima dengan baik apabila keperluan dan sifat semula jadi mereka dipenuhi. Bermain dalam konteks kajian ini membawa maksud kanak-kanak prasekolah terlibat secara aktif, seronok dan mampu memberi respon semasa sesi PdP dijalankan oleh guru. Kanak-kanak dapat memahami

kandungan isi pelajaran tanpa ada rasa tekanan dan boleh mengekalkan minat dalam meneroka sesuatu perkara baru.

Di Malaysia, guru prasekolah telah didedahkan dengan pendekatan bermain. Pendekatan ini merupakan salah satu pendekatan yang ditekankan dalam KSPK yang menjadi dokumen rujukan sama ada di prasekolah kerajaan atau swasta. Penggubalan KSPK telah mengubah dasar sedia ada di mana kurikulum ini adalah berpusatkan murid. Namun, sejauh manakah pendekatan bermain telah digunakan di prasekolah masih lagi menjadi persoalan. Para guru dikatakan mengalami pelbagai cabaran dalam melaksanakan pendekatan bermain. Kenyataan ini telah disokong oleh kajian lepas.

Terdapat beberapa kajian lepas yang boleh dijadikan panduan untuk meneroka cabaran guru melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah. Antaranya kajian oleh [Sharifah dan Aliza \(2013\)](#) yang menunjukkan terdapat beberapa cabaran atau masalah yang timbul untuk melaksanakan pendekatan bermain di prasekolah iaitu cabaran dari aspek pengurusan masa, kawalan murid, ruang yang kurang sesuai, pengurusan bahan serta sokongan daripada pihak pentadbir dan ibu bapa. Hasil dapatan kajian oleh [Jantan \(2013\)](#) pula menunjukkan kanak-kanak dapat menguasai sesuatu kemahiran dengan cara bermain namun memerlukan masa sekurang-kurangnya 30 minit. Cabaran dari aspek peruntukan masa telah dikemukakan dalam kajian beliau.

Kajian [Abu Bakar et al. \(2015\)](#) pula membentangkan cabaran berkaitan kewangan yang terhad, sukatan pelajaran, ruang yang kurang cukup, jangkauan daripada pihak Jabatan Pendidikan, masalah disiplin yang wujud selepas bermain dan jangkauan daripada pihak ibu bapa tentang pencapaian akademik murid. Hal ini menyebabkan guru cenderung menggunakan kaedah formal dan tradisional iaitu menggunakan papan putih atau lembaran kerja. Walaupun kajian-kajian tersebut mempunyai skop kajian yang sama namun terdapat perbezaan dalam bentuk cabaran yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pendekatan bermain. Kajian ini diharapkan dapat mengetengahkan cabaran yang guru prasekolah alami untuk melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah pada masa kini. Tindakan yang sesuai dan penambahbaikan boleh dilakukan oleh semua pihak agar cabaran yang dikenal pasti dapat dikurangkan. Dengan ini, guru akan bersikap positif dalam mendepani segala cabaran yang timbul apabila wujudnya sokongan yang berterusan.

### 3. Metod Kajian

Kajian ini merupakan kajian kualitatif dan menggunakan reka bentuk kajian kes yang dipelopori oleh [Yin, 1994](#)). Kajian kes memfokuskan kepada penghuraian yang holistik atau menyeluruh dan memberikan penjelasan kepada sesuatu peristiwa yang berlaku secara mendalam [\(Yin, 1994\)](#). Kajian yang dijalankan ini mempunyai fokus untuk meneroka secara mendalam berkaitan cabaran guru melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah.

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan teknik persampelan bertujuan untuk memilih peserta kajian. Melalui teknik ini, peserta kajian yang dipilih mempunyai ciri-ciri yang sesuai untuk kajian, mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang sesuai dengan kajian [\(Tongco, 2007\)](#). Oleh itu, pengkaji dapat mendengar secara langsung pandangan daripada guru prasekolah yang mempunyai pengetahuan, pengalaman dan kemahiran dalam mengendalikan kanak-kanak di prasekolah. Seramai empat orang guru prasekolah Tadika PASTI telah dipilih. Pemilihan adalah berdasarkan kepada ciri guru yang

melaksanakan KSPK dan mempunyai pengalaman mengajar dalam lingkungan lima tahun dan ke atas di kelas prasekolah. Pengkaji hanya memilih empat orang guru kerana ia bertepatan dengan saranan [Creswell \(2013\)](#) iaitu dalam pendekatan kualitatif kajian kes, pengkaji boleh mengkaji satu hingga empat orang.

Kaedah temu bual semi struktur telah digunakan sebagai instrumen dalam kajian ini. Kaedah ini bertepatan dengan saranan, bagi kajian yang menggunakan reka bentuk kajian kes, temu bual adalah teknik yang baik bagi mengumpul data ([Yin, 1994](#)). Sebanyak 21 soalan telah dibina oleh pengkaji dan digunakan bagi menjayakan proses pengumpulan data. Pengkaji menyoal soalan formal yang telah dibina di samping mempunyai kebebasan untuk menyoal dengan lebih mendalam tentang jawapan peserta kajian. Soalan juga boleh diubahsuai dan disusun mengikut urutan tertentu supaya peserta kajian dapat memahami dengan baik. Selain itu, pengkaji melihat isu kajian dibawah perspektif peserta kajian, maka aras bahasa boleh diubahsuai mengikut keperluan. Hujah galakan minimum juga sering digunakan untuk memperoleh maklumat lanjut.

Soalan temu bual ini telah mendapat pengesahan daripada pakar dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak. Pengkaji melengkapkan transkrip selepas pengumpulan data dilakukan dan transkrip dipulangkan semula kepada peserta kajian untuk disemak. Peserta kajian seterusnya menandatangani borang pengesahan temu bual untuk tujuan pengesahan segala maklumat. Pengkaji menganalisis transkrip temu bual dengan menggunakan indeks iaitu melabelkan kod tersendiri pada setiap peserta kajian. Data temu bual dikategorikan, disubkategori dan dianalisis menggunakan kaedah pengekodan bagi menghasilkan tema ([Miles & Huberman, 2014](#)). Kaedah analisis bertema digunakan untuk menganalisis hasil dapatan temu bual. Analisis bertema merupakan kaedah yang sangat fleksibel di mana ia mampu memberikan data yang banyak dan terperinci terhadap kajian ini ([Braun & Clarke, 2006](#)). Tiga jenis pengekodan iaitu pengekodan terbuka (*open coding*), pengekodan paksi (*axial coding*) dan pengekodan terpilih (*selective coding*) digunakan pengkaji untuk menganalisis dapatan kajian ([Yaakub & Amzah, 2018](#)).

#### 4. Dapatan Kajian

[Jadual 1](#) menunjukkan kesemua peserta kajian yang telah ditemu bual adalah terdiri daripada wanita. Terdapat dua orang peserta kajian berumur 40 tahun, seorang berumur 44 tahun dan seorang lagi berusia 29 tahun. Berdasarkan kepada data yang diperolehi juga menunjukkan keempat-empat orang guru ini telah mempunyai pengalaman mengajar sekurang-kurangnya lima tahun di prasekolah masing-masing. Kesemua peserta kajian juga telah berkahwin.

Jadual 1: Maklumat Demografi Peserta Kajian

Peserta Kajian	Jantina	Umur	Bilangan tahun mengajar di PASTI	Status Perkahwinan
1	Perempuan	40	16	Berkahwin
2	Perempuan	40	14	Berkahwin
3	Perempuan	29	5	Berkahwin
4	Perempuan	44	14	Berkahwin

Dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan istilah guru prasekolah 1 (GP1), guru prasekolah 2 (GP2), guru prasekolah 3 (GP3) dan guru prasekolah 4 (GP4) yang masing-masing mewakili peserta kajian 1,2,3 dan 4. Analisis temu bual terhadap empat orang guru telah menghasilkan empat tema berikut.

#### 4.1. Tema 1: Cabaran Peruntukan Masa

Hasil kajian menunjukkan dua daripada empat orang peserta kajian telah menghadapi cabaran peruntukan masa dalam melaksanakan pendekatan bermain di prasekolah. GP2 menyatakan bahawa beliau agak terkesan dengan peruntukan masa yang diperuntukkan. Hal ini kerana masa untuk PdP di prasekolah telah dikurangkan selama 30 minit sejak arahan PKP (Perintah Kawalan Pergerakan) dikeluarkan di negara kita. Ini bermakna sesi PdP berlangsung bermula jam 7.30 hingga 11.30 pagi berbanding sebelum ini yang berakhir pada jam 12.00 tengah hari. Kesannya, guru telah mengambil langkah mengurangkan penggunaan pendekatan bermain di prasekolah dan lebih berfokus untuk mengejar silibus yang ditetapkan. Bermain lebih tertumpu pada slot PJK yang dijalankan sekali dalam seminggu. Sebelum ini, guru masih boleh menerapkan pendekatan bermain dengan kadar yang lebih kerap.

*“Ada jugak la..kekurangan masa..masa yang diperuntukkan sebelum pkp kan..ada anjakan sikit kan..masa sebelum pkp lebih kurang daripada pukul 7.30 sampai pukul 12.00 tengah hari...masih ada peluang lagilah..ada masa untuk kaedah bermain dan belajar dengan anakanak murid..bila dah pkp ni..masa ditarik setengah jam..jadi untuk kaedah bermain tu kita terpaksa kurangkan lah..dalam seminggu sekali..dalam pembelajaran tu pun kita tak boleh banyakkkan kaedah bermain..sebab kita nak kejar silibus..ni pun memang tak habis lagi la..kena sambung lagi..sebab nanti ada penilaian untuk murid-murid ..5 dan 6 tahun..mereka akan menjawab soalan pada kertas periksa la”*

**-GP2**

Selain itu, apabila ditanyakan adakah beliau menghadapi cabaran dalam peruntukan masa sebelum ini ketika ketiadaan Covid (*Coronavirus Disease*), beliau menjawab:

*“Nak kata cukup banyak tu tak la. tapi ada la peluang untuk bersama mereka..bermain bersama mereka..setengah jam tu kita boleh la lagi kan..bila ditarik setengah jam tu..aa..memang kurang la”*

**-GP2**

Seorang lagi guru iaitu GP4 juga mempunyai perspektif yang sama dengan GP2 di mana beliau mengatakan peruntukan masa untuk bermain di kelas adalah kurang.

*“Macam di PASTI peruntukan bermain tu kurang..sebab kita banyak silibus..tak silap kita ada lapan matapelajaran..itu tak masuk lagi hafazan, hadis, surah lazim..bacaan dalam solat kan..kalau kata bermain tu kita akan bermain time pendidikan Jasmani dan pada hari Khamis masa kelas kreativiti tu..dia tak macam sekolah tadika lain..satu Malaysia ni silibus kita sama”*

**-GP4**

Beliau juga ada menambah bahawa peruntukan masa juga menjadi cabaran bergantung kepada murid dan jenis permainan yang hendak dijalankan. Sekiranya murid adalah ramai mungkin bermasalah dan sekiranya murid sedikit lebih mudah dilakukan pendekatan bermain.

*“Tak boleh juga kalau kita nak terus fokus pada pembelajaran sahaja. Kepada murid yang sudah menguasai boleh lakukan permainan yang berbeza berbanding murid yang belum kuasai.. yang dah pandai mungkin boleh susun ayat...yang kurang , belum kenal ABC kita boleh bagi kad-kad ABC”*

**-GP4**

Walaupun GP4 pada awalnya mengakui mengalami masalah peruntukan masa, namun berdasarkan kenyataan yang dikemukakan, beliau sebenarnya telah menggunakan pendekatan bermain dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Apabila disoal tentang cabaran peruntukan masa, beliau juga berkata guru seharusnya bersifat kreatif dalam melaksanakan PdP dengan menggunakan pendekatan bermain pada masa yang sama murid masih lagi boleh menguasai kemahiran 3M.

Oleh itu, cabaran peruntukan masa ini sememangnya wujud pada guru prasekolah dalam usaha melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP. Hal ini juga disokong oleh [Ali \(2018\)](#) yang menyatakan peruntukan masa yang panjang diperlukan untuk memastikan kanak-kanak bermain dan pada masa yang sama dapat meneroka ilmu. Main adalah inisiatif kanak-kanak itu sendiri dan kerana itu guru tidak boleh memaksa kanak-kanak untuk bermain. Dapatan kajian ini juga disokong oleh kajian lepas yang menunjukkan terdapat beberapa cabaran atau masalah yang timbul untuk melaksanakan pendekatan bermain di prasekolah dan salah satunya cabaran adalah dari aspek pengurusan masa di mana peruntukan masa adalah kurang ([Sharifah & Aliza, 2012](#)). Walaupun cabaran peruntukan masa dalam kajian ini dilihat ketara hanya pada seorang guru sahaja, namun cabaran ini tidak boleh dipandang sepi oleh pihak pentadbir dan masyarakat.

#### **4.2. Tema 2: Cabaran Pengurusan Bahan Bantu Mengajar (BBM)**

Pengurusan BBM amat dititikberatkan di setiap kelas termasuklah kelas prasekolah. Kajian oleh [Mohamed Nor et al. \(2014\)](#) menyatakan penggunaan BBM perlu bersesuaian dengan kaedah pengajaran dalam proses PdP dan berkait rapat dengan topik yang akan diajar oleh guru. Dalam kajian ini, kesemua guru menyatakan bahawa mereka telah diberi pendedahan dan kursus dalam tatacara pengurusan BBM oleh pihak atasan. Namun begitu, dalam situasi negara mendepani pandemik Covid, terdapat guru yang berhadapan dengan cabaran pengurusan bahan. Buktinya, GP2 kadangkala memilih alternatif lain seperti menggunakan peralatan seperti televisyen, audio dan juga pengajaran menggunakan papan putih kerana bahan perlu sentiasa berubah-ubah bentuknya untuk menarik perhatian murid terutama di saat keterbatasan pergerakan dan masa semasa Covid.

*“Erm...buat masa ni..memang cabaranlah..sebab kita kena sentiasa berubah kan..bahan bantu mengajarnya..pastu kena ada daya tarikan pada anak murid..jika ada masa mencukupi, ada la masa untuk membuatnya..kalau tak, kita sekadar gunakan tv, audio, ataupun papan putih la”*

**-GP2**

GP2 juga ada menyatakan sejak penjarakan fizikal di mana kanak-kanak tidak boleh bersentuhan diamalkan, beliau menghadapi kekangan dalam menyediakan bahan untuk melaksanakan pendekatan bermain sama ada secara individu atau berkumpulan. Kini, guru terpaksa menyediakan bahan untuk murid secara individu jika dibandingkan dengan sebelum ini yang hanya memerlukan kuantiti bahan yang sedikit kerana murid dapat berkongsi bahan yang ada. Beliau berkata:

*“Buat masa ni..kalau setakat bahan bantu mengajar apa yang cikgu guna tu takde masalah la..Cuma untuk bahan permainan setiap individu atau kumpulan..sebelum pkp ni takde masalah..diorang akan bermain bersama-sama..tapi lepas pkp ni, untuk sediakan setiap sorang tu cabaran la..sebab tak boleh bersentuhan..sebab banyak nak kena sediakan..kalau dah 1 kelas tu 29 orang, banyak jugak tu nak sediakan setiap orang..kalau dulu ada kumpulan, setakat berapa kumpulan saja boleh la diorang berkongsi..sekarang ni 1 cabaran la sebenarnya...memang”*

**-GP2**

*“Buat masa sekarang ni..aa..kurang guna bbm..jadi sekarang ni saya bukak tv je..jadi dia ada tengok dekat Youtube pasti tu memang dah ada sediakan..pembelajaran setiap tajuk..jadi dia tengok kat situ..lepas tu kita stop..pastu kita mintak murid sebut..macam contoh pembelajaran Bahasa Arab lah..kita tengok tv sama-sama..murid akan tengok dan sebut berulang kali..aa.”*

**-GP2**

GP2 mempunyai pilihan pendekatan yang lain iaitu pendekatan menggunakan teknologi apabila berhadapan dengan cabaran melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP. Konsep dan program pendidikan awal kanak-kanak telah diserapkan dalam pelbagai jenis sumber TMK untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran (Masoumi 2015). Hal ini menjadikan kanak-kanak telah biasa dengan melihat dan menggunakan alat-alat teknologi digital. Mereka melibatkan diri secara aktif dalam persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan bersamaan dengan persekitaran pembelajaran abad ke-21. Kanak-kanak lebih sesuai dengan kaedah pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat menarik perhatian mereka (Anikina & Yakimenko, 2015). Alia dan Irwansyah (2018) berpendapat bahawa teknologi ini memberikan rangsangan suara dan visual yang akan mempercepatkan proses pembelajaran kanak-kanak. Hal ini adalah kerana mereka dapat mempelajari banyak perkara dalam satu masa melalui teknologi. Oleh itu, penggunaan pendekatan teknologi dalam PdP di prasekolah boleh diteroka dengan lebih mendalam pada masa akan datang selari dengan kenyataan Rahman et al. (2013), pengintegrasian TMK telah terbukti turut memberi impak yang positif kepada kanak-kanak prasekolah dalam mempersiapkan diri mereka untuk masa hadapan.

Berbeza pula dengan tiga orang lagi guru iaitu GP1, GP3 dan GP4 yang mengakui tidak mengalami masalah atau cabaran dari segi pengurusan bahan. GP1 mengatakan bahawa pada zaman sekarang terdapat pelbagai BBM yang dijual di pasaran dan wujud pelbagai pilihan BBM yang berbentuk digital yang dapat membantu proses PdP guru terutama dalam menjalankan pendekatan bermain. GP3 pula berpendapat bahawa segala BBM dapat diurus dengan baik sekiranya guru merancang terlebih dahulu sesi PdP dengan menyediakan Rancangan Pengajaran Harian (RPH). Beliau berkata, RPH tidak boleh

ditulis semasa PdP berlangsung atau selepas daripada itu. Hal ini selari dengan kenyataan oleh Suppiah et al. (2016) iaitu kaedah pengajaran guru, persediaan BBM dan emosi kanak-kanak dipengaruhi oleh persediaan RPH yang merupakan perancangan utama rutin aktiviti pembelajaran di kelas prasekolah.

Kajian ini telah memperlihatkan bahawa terdapat guru yang masih berhadapan dengan cabaran pengurusan BBM terutama untuk melaksanakan pendekatan bermain di prasekolah. Faktor penjarakan fizikal yang perlu dipatuhi di prasekolah mendorong kepada masalah pengurusan bahan oleh guru. Murid tidak boleh melakukan aktiviti PdP yang melibatkan pendekatan bermain seperti dahulu kerana terikat dengan arahan ini. Oleh itu, guru tidak dapat menyediakan bahan dalam kuantiti yang banyak untuk memenuhi keperluan semasa murid. Pendekatan bermain boleh dilakukan dalam PdP namun dilihat kurang sesuai pada ketika ini.

### 4.3. Tema 3: Cabaran Kemahiran Guru

Guru prasekolah seharusnya mempunyai kemahiran yang tinggi untuk mengendalikan PdP, murid dan kelas prasekolah. Guru prasekolah yang mengajar prasekolah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia kini kesemuanya adalah lulusan Ijazah Sarjana Muda dalam bidang prasekolah. Manakala guru di prasekolah swasta masih belum disyaratkan untuk mempunyai kelayakan dalam bidang prasekolah atau pendidikan awal kanak-kanak. Kenyataan ini disokong oleh kajian Buyong dan Mohamed (2018) yang menunjukkan untuk bekerja di tadika yang dikaji tidak memerlukan kelayakan akademik dalam pendidikan awal kanak-kanak. Hal ini menunjukkan bahawa tiada syarat lulusan akademik dalam bidang berkaitan telah ditetapkan untuk menjadi seorang guru prasekolah. Guru prasekolah bukan opsyen tidak mempunyai pengetahuan dan pendedahan yang mencukupi berkenaan pedagogi kurikulum prasekolah, bidang psikologi kanak-kanak dan kemahiran mengajar kanak-kanak prasekolah yang diperlukan (Buyong & Mohamed, 2018; Rahman, Nordin, & Alias, 2013).

Dalam kajian ini, walaupun kesemua guru tidak mempunyai lulusan dalam bidang prasekolah atau pendidikan awal kanak-kanak daripada institusi pengajian di negara ini, namun mereka tidak mempunyai masalah dalam kemahiran mengajar di prasekolah kerana mereka telah diberi kursus dan mendapat pendedahan awal berkaitan kemahiran yang perlu ada pada guru prasekolah. Kursus yang diadakan pada awal tahun seperti First Touch dan kursus yang diadakan dari semasa ke semasa membantu guru untuk meningkatkan tahap profesionalisme masing-masing. Selain itu, semua guru PASTI perlu mengikuti Diploma Pendidikan Awal Kanak-kanak yang dikelolakan oleh pihak PASTI Malaysia sendiri. Kelas pengajian bagi diploma ini dijalankan pada hujung minggu tanpa mengganggu tugas hakiki seorang guru. Hal ini bertepatan dengan kenyataan oleh GP3 di mana beliau telah mendapat pendedahan awal berkaitan kemahiran guru melalui kursus yang disediakan:

*“Macam saya..memang guru-guru pasti ni semuanya diberi kursus dari semasa ke semasa..pada masa sama, sekarang ni saya sedang ambil diploma Pendidikan awal kanakkanak di bawah pengurusan PASTI Malaysia..sekarang ni saya dah semester 4..untuk Institut Perguruan Pasti Malaysia..Cuma kursus tu tak dibuat pada hari mengajar..kita belajar hujung minggu”*

**-GP3**

*"Kursus..contoh kursus first touch..untuk cikgu-cikgu baru..baru masuk pasti..dia terus pergi kepada kursus pertama la..kursus first touch..belajar bagaimana nak berinteraksi dengan anak-anak..walaupun orang tersebut ada sijil, diploma atau degree ke kan..dia tetao kena tahu jugak..kena belajar..tambah ilmu..belajar ni tak kira masa kan..macam mana kita nak santuni anak-anak murid..sebab kadang kita santuni anak murid di sekolah dengan santuni anak murid, anak buah kea pa di luar ke tak sama..terutama awal tahun..anak-anak yang menangis ..tak boleh terus marah...ada cara nak cakap dengan dia"*

**-GP3**

GP4 juga ada menyatakan perkara yang sama dan ini membuktikan bahawa guru keluaran PASTI sentiasa disuntik dengan ilmu berkaitan kerjaya sebagai seorang guru terutamanya dalam aspek kemahiran guru di prasekolah. [NAEYC \(2018\)](#) ada menyatakan bahawa seorang guru prasekolah yang berkualiti harus mempunyai kelayakan berkenaan pendidikan awal kanak-kanak, berpengetahuan dan mempunyai komitmen dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak. GP4 telah menyuarakan:

*"Setakat ini takde masalah..sebab semua guru PASTI ada hadir kursus yang PASTI buat..PASTI ni banyak sediakan kursus untuk cikgu..contoh macam kursus First Touch yang selalu dibuat pada awal tahun..kursus lain pun ada sepanjang tahun"*

**-GP4**

Dapatan kajian ini dilihat berbeza dengan hasil dapatan kajian oleh [Buyong dan Mohamed \(2018\)](#) iaitu terdapat kursus-kursus yang dijalankan sepanjang perkhidmatan guru-guru prasekolah, tidak banyak yang memberi penekanan kepada aspek keguruan seperti kemahiran mengajar dan pengetahuan pedagogi yang merupakan asas kepada PdPc yang berkesan dan efektif. Pihak pentadbir memainkan peranan yang penting dalam menitikberatkan perkara ini dan bertanggungjawab untuk mencorakkan guru yang bakal dan sedang mengajar di kelas prasekolah. Hal ini kerana guru melahirkan generasi akan datang dan kanak-kanak mula mengenal dunia luar apabila mereka menjejakkan kaki di prasekolah.

#### **4.4. Tema 4: Cabaran Sokongan Pentadbir dan Ibu Bapa**

[David et al. \(2017\)](#) menyatakan sokongan sosial membantu individu memiliki tahap kesihatan mental yang mantap, kesejahteraan hidup dan mengurangkan tahap negatif dalam dirinya. Hasil dapatan bagi cabaran ini menunjukkan bahawa pentadbir kurang memberi perhatian terhadap pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah. Sememangnya sokongan dalam bentuk pemberian bahan BBM dan kewangan ada diberikan dan ianya selaras kepada semua guru PASTI. Namun harus bermula dengan sikap guru yang proaktif. GP2 ada berkata:

*"Kalau kita mungkin membuat kertas kerja, mintak peruntukan mungkin pentadbiran dan pihak pengurusan boleh sediakan lah..tapi dengan kos dan peruntukan yang tertentu lah.. dia beri perhatian la. tapi dengan cara yang tertentu la...tapi kalau setakat cikgu tu cakap gitugitu je, memang dia tak beri perhatian la...tapi alatan bermain asas seperti bola tu..memang sentiasa ada la kat sekolah..kalau macam bahan lain tu, pihak guru sendiri kena pandai untuk mencari dana..guru pandai cari dana lah" -GP2*

Melalui kenyataan ini, guru didapati mempunyai cabaran dari aspek kewangan. BBM dan kewangan untuk menguruskan sumber di prasekolah adalah terhad mengikut dana yang ada. Sekiranya dana tidak mencukupi maka guru perlu mengambil inisiatif sendiri mewujudkan BBM atau segala sumber di prasekolah. GP1 juga mengatakan hal yang sama:

*"Pasti ada beri bahan..dari segi kewangan tapi kena mintak la..buat kertas kerja dan hantar..kalau tak cukup dana, cikgu buat sendiri..keluarkan duit sendiri untuk sediakan BBM ke..kira di pasti ni cikgu kena banyak bersedekah la"*

**-GP1**

Ibu bapa pula kurang cakna tentang pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah. Kebanyakan ibu bapa lebih mementingkan pembelajaran anak-anak iaitu dari segi akademik. GP1 dan GP2 berkata:

*"Saya rasa ibu bapa tidak begitu menghiraukan pendekatan ini kerana mereka lebih minat terhadap akademik."*

**-GP1**

*"Kalau macam pasti ni, ibu bapa untuk pendekatan bermain ni, dia tidak berapa...dia lebih kepada pembelajaran lah...kurang kepada bermain"*

**-GP2**

Kesedaran tentang pendekatan bermain ini masih kurang dalam kalangan ibu bapa dan hal ini mungkin berkait rapat dengan latar belakang serta gaya sosioekonomi keluarga murid. Selain itu, faktor kurang pendedahan ilmu diberikan oleh pihak prasekolah tentang kepentingan bermain kepada ibu bapa murid juga boleh menjadi penyumbang kepada masalah ini. Berk (2009) mengatakan komunikasi adalah penting dalam menjelaskan ibu bapa tentang nilai-nilai pendidikan di sekolah. Oleh itu, guru perlu sentiasa berkomunikasi dengan ibu bapa bagi menyalurkan segala maklumat berkaitan pendekatan pengajaran, keperluan, perkembangan kanak-kanak dan segala permasalahan yang timbul. Pihak pentadbir pula perlu sentiasa memberikan sokongan yang padu kepada para guru kerana guru memerlukan sokongan sosial yang berterusan. Sokongan sosial merujuk kepada penyediaan kedua-dua sumber material dan psikologikal dengan hasrat untuk membantu seseorang mengatasi tekanan (Chu et al., 2010). Marhamah dan Hamzah (2016) pula menyatakan sokongan sosial yang diperolehi akan dapat membantu individu mengatasi keadaan yang penuh tekanan.

## 5. Perbincangan Kajian

Kajian ini diharapkan dapat membuka mata semua bahawa menjadi guru prasekolah ini tidak mudah seperti yang digambarkan. Pendekatan bermain sering dianggap mudah untuk dilaksanakan dalam PdP di prasekolah. Namun begitu, realitinya pendekatan ini memerlukan komitmen yang penuh daripada seorang guru. Guru perlu bijak mengatur masa, mengurus bahan dan mempunyai kemahiran yang tinggi untuk menjayakannya. Pihak ibu bapa, pentadbir dan masyarakat perlu sentiasa memberi sokongan dalam pelbagai segi untuk merealisasikan pendekatan bermain di prasekolah. Fanggihidae et al. (2020) menyatakan bahawa penerimaan sokongan sosial yang tinggi akan membangkitkan motivasi seseorang individu agar lebih tabah dan berdaya tahan untuk melalui kehidupannya dengan baik. Kajian berkaitan cabaran penggunaan teknologi dan

sokongan sosial kepada guru prasekolah boleh dijalankan oleh pengkaji pada masa akan datang. Cabaran ini dilihat bersesuaian dengan keadaan semasa di mana guru telah mula sedar akan aspek teknologi setelah teretusnya Covid ni negara kita. Kajian ini mempunyai limitasi di mana hanya berfokus kepada guru prasekolah Tadika Pasti sahaja. Kajian yang lebih meluas boleh dilakukan kepada guru prasekolah daripada pelbagai institusi. Selain itu, kajian ini dapat merakamkan temu bual dalam keadaan yang terhad iaitu menggunakan Google Meet sahaja kerana pengkaji tidak dapat bersemuka dengan para guru secara fizikal disebabkan oleh Covid.

## 6. Kesimpulan

Secara keseluruhannya, kajian ini telah dapat menyenaraikan empat cabaran guru melaksanakan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah. Walaupun wujudnya cabaran, namun guru dilihat bijak untuk mengatasinya. Guru mempunyai daya tahan yang tinggi dalam mengharungi cabaran kerana ingin memberikan yang terbaik kepada murid. Individu yang mempunyai daya tahan selalunya mempunyai keyakinan diri yang tinggi dan mengetahui kebolehan diri, kekuatan dan kelemahan dirinya. Individu ini juga mempunyai sistem kepercayaan sendiri yang tinggi dan mengenali identiti tersendiri. Golongan yang berdaya tahan menganggap tekanan yang dihadapi adalah unik dan mempunyai pelbagai alternatif yang boleh digunakan untuk mengatasi tekanan tersebut. Memandangkan keyakinan diri individu ini tinggi, maka mereka mempunyai kebolehan untuk mencapai sesuatu matlamat (*persevere*). Dengan adanya pengalaman ini, mereka dapat mencari jalan (*anticipate*) untuk berhadapan dengan situasi yang berlainan tetapi konsep yang lebih kurang sama.

## **Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)**

Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) telah menubuhkan Jawatankuasa Etika Penyelidikan UKM (JEPUKM) yang berperanan menetapkan garis panduan etika penyelidikan yang dijalankan. Kajian ini telah melibatkan penggunaan manusia sebagai subjek, penggunaan data dan rekod berkaitan manusia. Para penyelidik telah menggunakan garis panduan yang dikemukakan dan mengikut piawaian etika yang betul. Peserta kajian telah memberi kebenaran dan persetujuan untuk mengikuti kajian ini.

## **Penghargaan (*Acknowledgement*)**

Terima kasih kepada semua peserta kajian yang telah menyumbang ilmu, tenaga dan masa dalam menjayakan kajian ini. Penghargaan juga diberikan kepada penyelia, kaum keluarga dan para sahabat yang sentiasa memberi tunjuk ajar serta sokongan padu dalam menyiapkan kajian.

## **Kewangan (*Funding*)**

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan daripada mana-mana pihak agensi atau orang perseorangan. Sumber kewangan adalah daripada pihak penyelidik sendiri.

## Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis menjalankan kajian dengan rasa tanggungjawab. Kajian ini tidak mempunyai sebarang kepentingan peribadi atau kewangan yang boleh mempengaruhi hasil dapatan kajian. Integriti dan kualiti kajian amat dititikberatkan oleh penulis.

## Rujukan

- Abu Bakar, N., Daud, N., Nordin, N., & Hakim Abdullah, A. (2015). Developing integrated pedagogical approaches in play pedagogy: Malaysian experiences. *Asian Social Science*, 11(4). <https://doi.org/10.5539/ass.v11n4p234>
- Ali, A. (2018). Isu Dan Kekangan Melaksanakan Pendekatan Belajar Melalui Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Bagi Kanak-Kanak Prasekolah. *Seminar Internasional Pendidikan Serantau ke-6At: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]. *Polyglot*, 14(1), 65. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Anikina, O. V. & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia Social and Behavioral Science*, 16,475–479.
- Azah Hazwa Mohamad Paris & Suziyani Mohamed. (2019). Pelaksanaan Pendekatan Belajar melalui Bermain Terhadap Pencapaian Kemahiran Asas Membaca Murid-murid Prasekolah. *Prosiding PASAK 2019*.
- Beaty, J. J. (2019). *Preschool appropriate practice. Environment, curriculum and development. (5th ed.)*. United State of America, Boston: Cengage.
- Berk, L. E. (2009). *Child development*. UK, Allyn & Bacon.
- Braun, V. & Clarke, V. 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101.
- Buyong, N., & Mohamed, S. (2018). Ciri-Ciri Tadika Berkualiti. *Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan*, 225-234. Dicapai pada 6 Jun 2020 daripada <http://conference.kuis.edu.my/ispen/wpcontent/uploads/2018/08/24.zalikha.pdf>
- Chee, J., Nor, M. M., Othman, A. J., & Rahman, M. N. A. (2018). Isu pengetahuan kandungan, pedagogi Dan Teknologi dalam kalangan guru prasekolah. *Juku: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 6(1), 7–21. <https://juku.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/11169>
- Chu, P. S., Saucier, D. A., & Hafner, E. (2010). Meta-analysis of the relationships between social support and well-being in children and adolescents. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 29(6), 624–645. <https://doi.org/10.1521/jscp.2010.29.6.624>
- Copple, C., & Bredekamp, S. (Eds.). (2010). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs: Serving children from birth through age 8* (3rd ed.). National Association for the Education of Young Children.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing among Five Approaches (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA, SAGE Publications Ltd.
- David, E., Oscar Manuel, R., Martin, S., Francisco, H. J., & Liliana, V. (2017). Immediate feeding tolerance in patients with mild acute biliary pancreatitis. *Pancreatic Disorders & Therapy*, 07(03). <https://doi.org/10.4172/2165-7092.1000187>
- Davies, D., Snape, D. J. Collier, C., & Digby, R. (2013). Creative learning environment in education-a systematic literature review. *Journal of thinking skills and creativity*, 8, 80- 91.

- Fanggidae, T. S., Djani, W., Si, M., M., N. B., & Si, M. (2020). Analysis of the effect of quality of work life and organizational culture on employee engagement at pt Jasa raharja (company) east nusa Tenggara branch. *International Journal of Economics, Business and Management Research*, 4(2), 15-33.
- Gestwicki, C. (2014). *Development appropriate practice: Curriculum and development in early education. (5th ed.)*. United State, Wadsworth, Cengage Learning.
- Jantan, R. (2013). Faedah Bermain Dalam Perkembangan Kanak-Kanak Prasekolah (4-6 Tahun). *Trend dan isu: Pengajaran dan Pembelajaran*, 1(2), 59-70.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Dokumen standard prasekolah: Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Kuala Lumpur: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Lu Chung, C., & Effandi, Z. (2015). Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159-165.
- Marhamah, F., & Hamzah, H. B. (2016). The relationship between social support and academic stress among first year students at Syiah Kuala University. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 1(1). <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1487>
- Masoumi, D. (2015). Preschool teachers use of ICTs: Towards a typology of practice. *Contemporary Issues in Early Education*, 16(1), 5-17.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: An Expanded Sourcebook*, Edisi ke-2. Thousand Oaks, CA, SAGE Publications Ltd.
- Mohamed Nor Azhari Azman, et.al. (2014). Penggunaan Alat Bantu Mengajar ke Atas Guru Pelatih Bagi Topik Kerja Kayu, Paip dan Logam. *Jurnal Sains Humanika*, 3(1), 77- 85.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2018). The 10 NAEYC Program Standards. NAEYC. Dicapai pada 12 Mei 2020 daripada <https://www.naeyc.org>
- Nell, M. L., Drew, W. F. & Bush, D. E. (2013). *From play to practice: Connecting teachers' play to children's learning*. National Association for the Education of Young Children.
- Rahman, S., Nordin, A. B., & Alias, N. (2013). Penggunaan ict merentas kurikulum standard prasekolah Kebangsaan (kspk): Tinjauan Di prasekolah kementerian pelajaran Malaysia. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 1(4), 12-20. <https://juku.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/7964>
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. (2012). Persepsi guru terhadap penggunaan kurikulum berasaskan bermain bagi aspek perkembangan bahasa dan literasi murid prasekolah. *Malay Language Education Journal*, 2(1), 141-159.
- Suppiah Nachiappan, Nordin Mamat & Munirah Mamud. (2016). Mengenal pasti aplikasi kognisi dalam rancangan pengajaran harian melalui tunjang sains dan teknologi prasekolah. *Jurnal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teachers Education*, 6(1), 50-66.
- Tee, Y. Q. & Mariani Md Nor. (2018). Exploring issues on teaching and learning in Malaysian private preschools. *Malaysian Online Journal of Educational Management (MOJEM)*, 6(2), 67-82.
- Tongco, M. D. C. (2007). Purposive sampling as a tool for informant selection. *Ethnobotany Research & Applications*, 5, 147-158.
- UNICEF. (2018). Learning Through Play: Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes. UNICEF. Dicapai pada 3 Ogos 2020 daripada <https://www.unicef.org>

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wadsworth, B. J. (2003). *Piaget's theory of cognitive and affective development: Foundations of constructivism (Allyn & bacon classics edition) (5th ed.)*. Pearson.
- Yaakub, R., & Amzah, F. (2018). Analisis Tematik dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Proses Penulisan Karangan Argumentatif Berasaskan KBAT: Pemahaman dan Amalan Pedagogi Guru Bahasa Melayu Tingkatan Empat. *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam 2018*.
- Yin, R.K. (1994). *Case study research: design and methods. (2nd ed)*. Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc.
- Zakiah, M. A., Yeo, K. J. & Azlina, M. K. (2013). Persepsi dan amalan guru novis terhadap penggunaan pendekatan belajar sambil bermain. *Kertas kerja yang dibentangkan dalam The International Conference on Early Childhood and Special Education (ICECSE)*.