

Pelaksanaan Pendekatan Bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Pusat Asuhan Tunas Islam

(Implementation of the Play Approach in Teaching and Learning at Pusat Asuhan Tunas Islam)

Sakinah Mohd Khialdin^{1*} , Suziyani Mohamed² 

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: sakinahmk@gmail.com

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: suziyanimohamed@ukm.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Sakinah Mohd Khialdin
(sakinahmk@gmail.com)

KATA KUNCI:

Prasekolah
Pendidikan awal kanak-kanak
Pendekatan bermain

KEYWORDS:

Preschool
Early childhood education
Play-based approach

CITATION:

Sakinah Mohd Khialdin & Suziyani Mohamed. (2023). Pelaksanaan Pendekatan Bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Pusat Asuhan Tunas Islam. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(6), e002298. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i6.2298>

ABSTRAK

Proses pembelajaran kreatif seperti belajar melalui bermain merupakan pendekatan yang berkesan kepada kanak-kanak prasekolah. Pendekatan berasaskan main telah ditekankan dalam KSPK dan guru-guru digalakkan mengamalkan aktiviti berasaskan main dalam proses PdP. Tetapi kajian merangkumi pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara keseluruhan dalam pelaksanaan pendekatan bermain dan sikap guru di institusi guru Pusat Asuhan Tunas Islam (PASTI) belum dijalankan secara meluas. Sehubungan dengan itu, kajian ini telah dijalankan untuk mengenal pasti pelaksanaan pendekatan berasaskan bermain (*play-based approach*) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) oleh guru-guru Pusat Asuhan Tunas Islam (PASTI). Kajian ini merupakan kajian kuantitatif menggunakan reka bentuk kajian tinjauan. 74 sampel telah dipilih daripada kalangan guru PASTI sekitar Bangi. Analisis dilaksanakan menggunakan kaedah deskriptif menggunakan perisian SPSS versi 23. Dapatan kajian menunjukkan tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) oleh guru-guru PASTI berada pada tahap tinggi Hasil kajian ini diharap boleh menjadi satu panduan kepada pihak PASTI untuk melaksanakan 1 SOP atau garis panduan dalam mewujudkan elemen pendekatan bermain dalam pelaksanaan kurikulum mereka. Kesimpulannya, tahap pelaksanaan dan sikap guru PASTI terhadap pendekatan bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) berada pada tahap tinggi.

ABSTRACT

Creative learning processes such as learning through play is an effective approach for preschool children. The play-based approach has been emphasized in KSPK and teachers are encouraged to practice play-based activities in the teaching-learning process. But studies that include teaching

and learning as a whole in the implementation of the play approach and teachers' attitudes in PASTI institutions have not been carried out widely. In relation to that, this study was conducted to identify the implementation of a play-based approach in teaching and learning by PASTI teachers. This study is a quantitative study using a survey research design. 74 samples were selected from PASTI teachers around Bangi. The analysis was carried out using the descriptive method using SPSS software version 23. The findings of the study show that the level of implementation of the play approach in Teaching and Learning by PASTI teachers is at a high level. The results of this study are expected to be a guide for PASTI to implement a guideline in creating elements of the play approach in the implementation of their curriculum. In conclusion, the level of implementation and attitude of PASTI teachers towards the play approach in Teaching and Learning is at a high level.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini menyumbang kepada pemahaman yang lebih mendalam berkaitan pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran di Pusat Asuhan Tunas Islam (PASTI).

1. Pengenalan

Pendidikan awal kanak-kanak perlu menekankan proses pengajaran dan pembelajaran yang kreatif supaya dapat membantu kanak-kanak memahami dan meneroka kawasan sekeliling mereka secara berkesan. Bermain yang tidak dapat dipisahkan dengan kanak-kanak kerana ia merupakan pendekatan yang berkesan untuk mereka belajar tentang perkara baru di persekitaran mereka ([Sharifah Nor Puteh & Aliza, 2013](#)).

Dalam dekad kebelakangan ini, banyak kajian telah menunjukkan yang pengalaman bermain bukan sahaja menyeronokkan, tetapi juga mempunyai peranan penting dalam pembelajaran dan menyediakan kanak-kanak untuk menghadapi cabaran semasa kecil dan dewasa. Ciri-ciri pengalaman pembelajaran yang menggunakan pendekatan berasaskan bermain adalah ia menyeronokkan, bermakna, penglibatan aktif kanak-kanak, ia berulang dan ia interaktif secara sosial ([Zosh et al., 2017](#)).

Ramai guru menyedari bahawa bermain dan pengalaman praktikal adalah mod pembelajaran yang paling memberi kesan untuk kanak-kanak. Oleh itu, apabila mereka mahu kanak-kanak ini mempelajari beberapa perkara tertentu, sama ada kerana mereka melihat keperluan untuk kanak-kanak mengetahuinya atau kerana ia terdapat dalam kurikulum, mereka cuba menjadikan pelajaran mereka menyeronokkan dengan meletakkan elemen bermain ([Miller & Almon, 2009](#)).

Dalam konteks Malaysia, pendekatan berasaskan bermain telah ditekankan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) dan guru-guru digalakkan untuk mengamalkan aktiviti berasaskan bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) mereka.

Modul Asas dan Pembelajaran Bersepadu bagi pengajaran dan pembelajaran (PdP) dalam KSPK dijalankan melalui pendekatan berpusatkan murid dan mestilah

bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak seperti belajar melalui bermain. Aktiviti bermain bagi Modul Asas boleh dilakukan secara berasingan mengikut komponen. Bagi Pembelajaran Bersepadu, aktiviti permainan pula boleh dilakukan secara bersepadu dengan mengintegrasikan kesemua aspek dalam kesemua tunjang yang ada (Sharifah Nor Puteh & Aliza, 2013).

Namun demikian, mengurus aktiviti berasaskan permainan adalah salah satu tugas paling mencabar yang perlu dihadapi oleh guru di Malaysia. Menurut Fauziah (2009) dalam Sharifah Nor Puteh dan Aliza (2013), kebanyakan guru tidak menggunakan kaedah pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) mereka. Mereka tidak mempunyai kemahiran dalam merancang dan mengatur aktiviti dan dalam menggunakan bahan dan sumber secara berkesan semasa aktiviti bermain. Di samping itu, guru yang tidak faham tentang teori “belajar sambil bermain”, terlalu mempraktikkan cara tradisi dalam pengajaran, tekanan terhadap pencapaian akademik, dan kekurangan sokongan pentadbir sekolah menyebabkan pendekatan berasaskan main ditinggalkan oleh kebanyakan guru (Cheng, 2001).

Dokumen dan polisi awal kanak-kanak banyak menggunakan terma “bermain”. Walau bagaimanapun perkataan ini tidak jelas dan tidak difahami oleh pembuat dasar di negara ini dan negara-negara lainnya. Perkataan “main” juga sering disalah anggap terutamanya ibu bapa yang membuat tanggapan tiada kerja keras di tadika yang menjalankan pedagogi berasaskan main dan hanya “bermain” yang dianggap kurang manfaat kepada pencapaian kanak-kanak (Ompok & Emison, 2021).

Selain itu, pemahaman konsep bermain yang kurang jelas oleh guru-guru juga menyebabkan mereka kurang faham tentang faedah bermain. Akibatnya ramai antara mereka tidak menganjurkan kanak-kanak untuk bermain terutama dalam persekitaran yang menekankan hal-hal akademik (Sharifah Nor Puteh & Aliza, 2013).

Menurut Pyle dan Danniels (2017), guru-guru berhadapan dengan cabaran untuk mengintegrasikan akademik dalam pengalaman pembelajaran kanak-kanak yang sesuai dengan perkembangan mereka. Pengkaji-pengkaji pada masa kini pula telah mendapati masa kanak-kanak di tadika mengambil bahagian dalam aktiviti bermain dan permainan semakin berkurangan manakala masa untuk pengajaran akademik semakin meningkat. Hal ini membawa kepada persoalan bagaimana untuk mendidik perkembangan mental, kognitif, sosial dan emosi seseorang kanak-kanak.

Shulman (1988) menyatakan keupayaan untuk memberi jawapan kepada soalan tentang pengajaran mencerminkan pengalaman dan pemahaman tentang sesuatu isu. Hal ini disokong oleh kajian Cheng (2001), di mana penemuan menunjukkan bahawa pemahaman teori permainan oleh guru-guru di Hong Kong adalah cetek dan tidak tepat. Kajian mendapati, guru-guru tidak menunjukkan kesedaran tentang orientasi teori yang berbeza tentang 'permainan', isu-isu yang kompleks dan unsur-unsur terasnya. Ini mencerminkan kualiti pengajaran guru tersebut. Tanpa pemahaman yang mendalam tentang teori 'bermain', sukar bagi guru-guru untuk mengkontekstualisasikan, menyahkontekstual dan mengkontekstualisasikan semula teori proposisi dalam situasi pengajaran dan pembelajaran (PdP) mereka yang unik. Sebaliknya, tingkah laku pengajaran berulang telah diamalkan di mana 'bermain' ditafsirkan dengan cara yang sempit, dan terlalu dipermudahkan.

Dalam konteks negara Malaysia pula, ramai guru-guru tidak memasukkan elemen bermain dalam menjalankan aktiviti bersama murid untuk menyokong pengajaran dan pembelajaran (PdP), walaupun mereka bersetuju yang kanak-kanak ini memang suka kepada aktiviti bermain. Antara halangan yang dialami oleh para guru dalam melaksanakan pendekatan bermain adalah seperti peruntukan masa untuk bermain, pengurusan bahan bantu mengajar, pengawalan murid, tempat dan kawasan yang tidak sesuai, guru kurang berpengalaman dan sokongan pihak pentadbir dan ibu bapa (Sharifah Nor Puteh & Aliza, 2013).

Ramai guru merasakan peruntukan masa menjadi kekangan utama yang menghalang penggunaan pendekatan berasaskan permainan dalam pengajaran mereka. Lebih daripada rakan sekerja mereka di sekolah, guru-guru prasekolah KPM merasakan kekurangan masa menyebabkan mereka tidak menggunakan aktiviti berasaskan permainan. Keputusan menunjukkan bahawa masa bermain yang diperuntukkan empat jam seminggu dalam kurikulum yang baru diperkenalkan masih tidak mencukupi untuk guru mengamalkan permainan dalam pengajaran mereka.

Majoriti guru KPM merasakan bahan pendidikan merupakan faktor yang paling mencabar. Walaupun mereka telah dibekalkan dengan bahan pengajaran oleh KPM, guru tidak pasti cara menggunakannya (Sharifah Nor Puteh et al., 2009).

Kawalan Pelajar juga merupakan antara halangan pelaksanaan pendekatan bermain. Majoriti guru Perpaduan merasakan tingkah laku pelajar di dalam bilik darjah menyebabkan mereka tidak menggunakan aktiviti berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu (Sharifah Nor Puteh et al., 2009).

Pendekatan bermain boleh dianggap sebagai salah satu kaedah pembelajaran yang memberi kesan kepada murid-murid di prasekolah, di mana sikap para guru dilihat sebagai faktor yang menjayakan pelaksanaan kaedah ini (Chew & Mohd Fikri, 2020). Kajian oleh kedua-dua pengkaji ini menyimpulkan bahawa sikap guru terhadap pelaksanaan kaedah bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) dalam mata pelajaran Bahasa Melayu murid-murid di prasekolah berada pada tahap tinggi. Kajian ini juga telah membuat kesimpulan bahawa terdapat hubungan yang signifikan dan bermakna antara sikap dan motivasi guru dengan pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran Bahasa Melayu murid-murid di prasekolah. Kajian oleh Chew dan Mohd Fikri (2020) ini lebih menumpukan kepada bidang Bahasa Melayu, tetapi kajian merangkumi pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara keseluruhan dalam pelaksanaan pendekatan bermain di institusi PASTI belum dijalankan secara meluas. Oleh itu, kajian ini telah dilaksanakan bagi meninjau pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran di PASTI secara khusus.

Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti pelaksanaan pendekatan berasaskan bermain (*play-based approach*) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) oleh guru-guru PASTI khususnya PASTI kawasan Bangi, Selangor.

2. Tinjauan Literatur

Bermain, menurut Smith dan Pellegrini (2008) dalam Tatuadkirovsfirohn (2018), merupakan satu aktiviti yang dilakukan untuk kepentingan diri, fleksibel, aktif dan positif. Aktiviti bermain mestilah sesuatu yang menyeronokkan (Smith & Pellegrini,

2008; Johnson et al., 2005). Kanak-kanak tidak dapat membezakan antara kerja, bermain dan bekerja jika aktiviti itu menyeronokkan. Untuk tujuan ini, persekitaran mereka bermain perlu bebas daripada usikan, ejekan dan perbandingan dengan rakan bermain. Bermain tidak berorientasikan hasil akhir (Hurlock, 1997; Smith & Pellegrini, 2008). Aktiviti ini dijalankan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan daripada pihak luar (Hurlock, 1997).

Kita sedia maklum bahawa kanak-kanak bermain kerana ia menyeronokkan dan menggembarakan mereka. Senyuman dan gelak tawa yang mengiringi aktiviti bermain ini membuktikan yang ia bersifat menyeronokkan. Walau bagaimanapun, terdapat isu sama ada bermain itu bersifat mendidik selain bersifat menggembarakan bagi kanak-kanak. Bagi orang dewasa, terdapat 2 pendapat berbeza berkenaan perkara ini. Sebilangan menganggap bermain sebagai remeh dan tidak penting, manakala sebilangan lagi beranggapan bermain memainkan peranan dan menyumbang kepada semua aspek perkembangan kanak-kanak.

Terdapat dua jenis kategori bermain yang penting iaitu bermain secara sosiodramatik dan bermain secara konstruktif. Kedua-duanya adalah biasa semasa kanak-kanak di tadika dan prasekolah. Bermain secara sosiodramatik terjadi apabila dua atau lebih kanak-kanak memainkan peranan dan berlagak dalam situasi atau cerita yang dibuat-buat, contohnya dalam bermain masak-masak. Bermain secara konstruktif pula melibatkan penggunaan alatan seperti blok-blok atau LEGO untuk membina sesuatu.

Terdapat orang dewasa yang berpendapat kedua-dua episod tidak berkesan dan tidak penting. Mereka beranggapan bermain sebagai remeh-temeh dan percaya kanak-kanak sepatutnya melibatkan diri dalam aktiviti yang lebih serius, seperti belajar atau bersukan. Mereka mementang penggunaan waktu persekolahan digunakan untuk aktiviti bermain, kerana kanak-kanak sudah cukup banyak menggunakan masa untuk bermain di luar waktu sekolah.

Sebilangan orang dewasa pula beranggapan episod seperti bermain masak-masak dan bermain lego menggambarkan beberapa kepentingan bermain yang menyumbang kepada perkembangan kanak-kanak. Contohnya semasa bermain masa-masak, kanak-kanak perlu menggunakan bahasa yang tepat untuk menjalankan jalan cerita mereka. Mereka juga belajar untuk mengguna dan menginterpretasikan simbol (contohnya menggunakan daun untuk sayur), selain daripada bekerjasama dan mengambil giliran. Bermain LEGO pula memberi pengalaman dengan konsep simetri dan urutan.

Sejak akhir 1960-an, kajian tentang bermain meningkat secara dramatik. Dalam tahun-tahun 1970-an sahaja, lebih 200 jurnal artikel dan berpuluh-puluh buku diterbitkan dalam topik bermain (Sutton-Smith, 1983). Kebanyakan kajian ini jatuh dalam 4 kategori iaitu kajian definisi untuk membezakan tingkah laku bermain dan bukan bermain, kajian kolerasi yang menyiasat hubungan di antara bermain dengan perkembangan sosial, emosi dan kognitif, kajian perbezaan individu yang mengkaji bagaimana faktor seperti umur, jantina dan latar belakang budaya memberi kesan kepada bermain dan kajian ekologi, yang menyiasat kesan latar belakang set dan bahan kepada tingkah laku bermain (Johnson et al., 1999).

Tidak banyak tadika yang menggunakan perkataan 'bermain' dalam menerangkan program dan kurikulum mereka, walaupun, apabila ditanya, kebanyakan guru dan pentadbir bersetuju bahawa bermain adalah penting untuk kanak-kanak. Istilah

bermain telah menjadi kontroversi, ia selalu dikaitkan dengan cara pendekatan yang tidak berdisiplin dan bermalasan. Oleh itu kebanyakan tadika kini merujuk bermain kepada masa pilihan (*choice time*), masa pusat (*center time*), untuk menunjukkan tempoh semasa hari persekolahan apabila kanak-kanak boleh memilih aktiviti mereka. Pada masa lalu kanak-kanak sering dibenarkan bermain dengan agak bebas di pusat-pusat pendidikan awal kanak-kanak, tetapi pemerhatian langsung terhadap bilik darjah tadika pada hari ini menunjukkan bahawa permainan sebenar (seperti yang ditakrifkan di atas) selalunya tidak berlaku, walaupun dalam masa pilihan atau masa pusat. (Miller & Almon, 2009).

Bermain mempunyai faedah intelek, sosial dan fizikal. Pengalaman bermain adalah cara terbaik untuk meningkatkan perkembangan kanak-kanak (Cheng, 2001). Terdapat banyak kajian yang mengesahkan kepentingan pembelajaran akademik pada tahun-tahun awal kanak-kanak contohnya kajian oleh Rushton dan Larkin (2001) yang menyokong tahun-tahun awal sebagai tempoh pembelajaran kritikal apabila otak membenarkan penyerapan maklumat yang lebih besar. Sebagai contoh, kajian telah menunjukkan kepentingan kesedaran fonemik kepada pembangunan masa depan pelajar tadika sebagai pembaca yang berjaya (McNamara et al., 2005). Badan penyelidikan ini menerangkan keperluan untuk memastikan bahawa perkembangan kemahiran akademik bermula di tadika untuk memaksimumkan kejayaan kanak-kanak dalam gred kemudiannya (Miller & Almon, 2009).

Walau bagaimanapun, terdapat kajian yang bertentangan yang memberi amaran tentang kesan potensi negatif kepada standard yang menyempitkan pembelajaran kepada domain akademik tertentu dan mengandungi kandungan yang tidak sesuai dengan perkembangan (National Association for the Education of Young Children, 2009). Para pengkaji dalam domain ini memberi tumpuan kepada pengajaran secara praktikal dan bukannya standard kurikulum dan menyokong keperluan untuk amalan pendidikan yang bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak (Nie & Lau, 2010).

Apabila mempertimbangkan perspektif ini, pembelajaran berasaskan bermain dilihat sebagai pendekatan pedagogi yang menarik kerana ia terutamanya berpusatkan kanak-kanak. Konteks bermain membolehkan kanak-kanak membimbing pembelajaran mereka dan dengan itu belajar pada kadar yang sejajar dengan perkembangan individual mereka (Weisberg et al, 2013).

Bermain juga menyediakan peluang yang berpotensi untuk menyatukan akademik dan perkembangan kanak-kanak tadika di mana faedah bermain telah diterokai berhubung dengan kedua-dua perkembangan personal dan sosial serta pembelajaran akademik (Bodrova et al., 2013). Sebagai contoh, bermain telah dibuktikan menyokong perkembangan kawal selia sendiri pada kanak-kanak (Berk & Meyers, 2013). Di samping itu, penciptaan persekitaran bermain yang mempunyai tujuan dan penyediaan peluang permainan olok-olok telah dibuktikan menyokong perkembangan kemahiran literasi awal (Roskos & Christie, 2013).

Penyelidikan yang menyokong potensi faedah bermain seterusnya mempengaruhi pembangunan dasar kurikulum yang memberi mandat kepada penggunaan pedagogi pembelajaran berasaskan bermain contohnya di Ontario, Kanada (Ontario Ministry of Education, 2010). Salah satu program pendidikan awal kanak-kanak di Ontario mengekalkan piawaian akademik dokumen kurikulum terdahulu sambil mewajibkan pendekatan berasaskan bermain yang merangkumi amalan bersesuaian perkembangan.

Pelaksanaan pendekatan pedagogi ini memerlukan guru tadika duduk bersama dan membincangkan pelaksanaan pembelajaran akademik dan pembelajaran berasaskan bermain (Martlew et al., 2011).

Di Malaysia, melalui kajian yang dijalankan oleh Hafsah Taha et al. (2020), terdapat kebimbangan yang dinyatakan oleh para pengkaji berkaitan pendekatan melalui bermain di dalam kurikulum pendidikan awal kanak-kanak di Malaysia. Mereka berpendapat kurangnya usaha guru-guru prasekolah melaksanakan kaedah bermain semasa sesi pengajaran.

Ini sedikit berbeza dengan dapatan kajian oleh Sharifah Nor Puteh dan Aliza (2013) yang menunjukkan bahawa pelaksanaan kaedah bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran Bahasa Melayu oleh murid-murid di prasekolah berada pada tahap tinggi. Pelaksanaan kaedah bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran Bahasa Melayu murid-murid di prasekolah yang dilaksanakan adalah seperti memastikan murid terlibat secara saksama dalam segala kegiatan yang dijalankan, menyediakan bahan bantu mengajar yang sesuai contohnya alatan dengan gambar, dan merangka soalan yang sesuai dengan objektif pengajaran.

Seorang guru perlu mempunyai ilmu pengetahuan yang mencukupi tentang teknik mengajar dan cekap dalam penyampaianya menggunakan kaedah yang sesuai supaya pembelajaran yang berkesan dapat dicapai (Ahmad Puhad & Norliza, 2010).

Kajian yang dijalankan oleh Ahmad Puhad dan Norliza (2010) di tadika PASTI daerah Bachok, Kelantan telah mendapati bahawa antara teknik pengajaran yang diamalkan di PASTI tersebut adalah pendekatan berasaskan bermain. Ia adalah pendekatan atau kaedah yang sesuai digunakan pada murid pada awal usia (prasekolah). Oleh demikian, pendekatan ini juga menjadi pilihan guru-guru PASTI dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran. Dengan menggunakan kaedah berasaskan permainan, guru-guru berpendapat penyampaian isi pelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih mudah. Cara guru-guru PASTI menjalankan teknik ini juga sentiasa diubah dan didapati murid-murid lebih melibatkan diri dan bersemangat semasa sesi permainan dijalankan.

3. Metod Kajian

Pengkaji memilih untuk menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk kajian tinjauan. Kajian kuantitatif selalunya menghimpunkan data-data bernombor menggunakan instrumen soal selidik (Chua, 2013). Kajian tinjauan pula merupakan kaedah bersistematik untuk menghimpunkan maklumat daripada suatu sampel entiti bagi membina statistik bagi ciri-ciri suatu populasi yang lebih besar (Groves et. al, 2009). Populasi kajian adalah seramai 194 orang guru PASTI di sekitar Bangi dari 38 buah PASTI. Seramai 74 sampel telah dipilih untuk kajian ini.

Kajian ini dilaksanakan pada dua tahap iaitu tahap pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer diperolehi daripada *google form* melalui pendedaran borang soal selidik kepada responden di grup telegram guru-guru PASTI Kawasan Bangi. Responden terdiri daripada guru-guru PASTI Kawasan Bangi yang mengajar semua subjek untuk murid berumur 4, 5 dan 6 tahun. Data sekunder ialah data yang diperolehi daripada sumber lain selain daripada pengkaji asal. Antara sumber data sekunder dalam kajian ini adalah sumber internet, buku rujukan, artikel dan kertas projek, serta carian pangkalan

data atas talian di Perpustakaan Tun Seri Lanang, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

Kajian ini menggunakan borang soal selidik yang diubahsuai daripada kajian [Chew dan Mohd Fikri \(2020\)](#) sebagai instrumen kajian. Borang soal selidik ini dibahagikan kepada 2 bahagian iaitu Bahagian A dan B. Bahagian A terdiri daripada soalan-soalan berkaitan dengan ciri-ciri demografi responden iaitu umur, kelayakan akademik, dan pengalaman mengajar. Bahagian B pula terdiri daripada soalan-soalan yang berkaitan dengan tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran di PASTI.

Borang soal selidik ini menggunakan skala Likert yang mengandungi 5 peringkat penilaian iaitu sangat tidak setuju (STS) bagi nilai 1, tidak setuju (TS) bagi nilai 2, kurang setuju (KS) bagi nilai 3, setuju (S) bagi nilai 4 dan sangat setuju (SS) bagi nilai 5.

Sebelum diedarkan kepada guru-guru PASTI, borang soal selidik ini akan melalui beberapa peringkat semakan dan tapisan. Penyelia akan membuat semakan dan pembetulan kepada soalan-soalan dalam borang soal selidik. Pembetulan dilakukan dan perubahan yang diperakui oleh penyelia.

4. Hasil Kajian

4.1. Analisis Umur

Berdasarkan [Jadual 1](#), secara keseluruhan, responden paling ramai adalah dalam julat umur 26 hingga 35 tahun atau 32.4 % dan paling sedikit adalah dalam julat umur 56-65 tahun atau 2.7%.

Jadual 1: Kekerapan dan peratusan umur responden kajian

Umur Responden	Kekerapan (n=74)	% peratus
18-25 tahun	23	31.1
26-35 tahun	24	32.4
36-45 tahun	14	18.9
46-55 tahun	11	14.9
56-65 tahun	2	2.7
Jumlah	74	100

4.2. Analisis Kelayakan Akademik

Berdasarkan [Jadual 2](#), responden dengan kelayakan akademik Sijil Pelajaran Malaysia adalah paling ramai atau 41.9% diikuti Ijazah 28.4% dan Diploma 17.6%. Seorang responden mempunyai kelayakan akademik lain-lain.

Jadual 2: Kekerapan dan peratusan kelayakan akademik responden kajian

Kelayakan akademik	Kekerapan (n=74)	% peratus
SPM	31	41.9
STPM / STAM	8	10.8
Diploma	13	17.6
Ijazah	21	28.4
Lain-lain	1	1.4
Jumlah	74	100

4.3. Analisis Mengikut Pengalaman Mengajar di PASTI

Berdasarkan [Jadual 3](#), secara keseluruhan, jumlah responden dengan julat pengalaman mengajar 1 hingga 5 tahun merupakan responden paling ramai bersamaan 43.2 %.

Jadual 3: Kekerapan dan peratusan pengalaman mengajar di PASTI

Pengalaman mengajar	Kekerapan (n=74)	Peratus %
0-1 tahun	13	17.6
1-5 tahun	32	43.2
5-10 tahun	13	17.6
10-15 tahun	11	14.9
15-20 tahun	0	0
20 tahun ke atas	5	6.8
Jumlah	74	100

4.4. Tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP)

Bagi menjawab persoalan kajian 1 iaitu “Apakah tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) oleh guru-guru PASTI ? ”, min dan sisihan piawai telah dikira untuk setiap item dan min dan sisihan piawai keseluruhan item telah dirumuskan bagi mendapatkan interpretasi tahap konstruk Tahap Pelaksanaan Pendekatan Bermain.

Berdasarkan [Jadual 4](#), secara keseluruhannya, pelaksanaan pendekatan bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) di PASTI berada pada tahap tinggi (M = 4.43 , SP =.792) berdasarkan skor dan interpretasi min dalam jadual 4.4. Item 1, iaitu “Saya akan memastikan penglibatan sama rata murid semasa aktiviti dijalankan” dan “Item 2, iaitu “ Saya akan memberi maklumat asas untuk membantu kanak-kanak dalam menjalankan aktiviti bermain.” mendapat skor min tertinggi iaitu (M = 4.54 , SP =.706) bagi item 1 dan (M = 4.54 , SP =.666) bagi item 2. Manakala item yang terendah ialah Item 8, iaitu “Saya menentukan kriteria membentuk kumpulan kanak-kanak”.(M = 4.30 , SP =.932).

Jadual 4: Skor Min, Sisihan Piawai dan Interpretasi tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran di PASTI

Item	Keterangan Item	Skor Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
A1	Saya akan memastikan penglibatan sama rata murid semasa aktiviti dijalankan	4.54	.706	Tinggi
A2	Saya akan memberi maklumat asas untuk membantu kanak-kanak dalam menjalankan aktiviti bermain	4.54	.666	Tinggi
A3	Saya merancang bentuk permainan yang bersesuaian dengan objektif pengajaran	4.49	.763	Tinggi
A4	Saya merancang penggunaan masa dan ruang yang optimum	4.41	.720	Tinggi
A5	Saya menyediakan bahan bantu mengajar untuk setiap matapelajaran seperti dadu dan batu-batu akuarium untuk matematik dan kad arahan dan mainan berpapan untuk Bahasa Melayu.	4.41	.843	Tinggi

A6	Saya akan menjelaskan objektif pengajaran terlebih dahulu sebelum aktiviti bermain dijalankan.	4.38	.887	Tinggi
A7	Saya menggalakkan perkongsian maklumat sama ada antara ahli kumpulan atau antara satu sama lain.	4.42	.794	Tinggi
A8	Saya menentukan kriteria membentuk kumpulan kanak-kanak	4.30	.932	Tinggi
A9	Saya bertindak sebagai fasilitator sepanjang aktiviti dijalankan.	4.45	.813	Tinggi
Keseluruhan		4.43	.792	Tinggi

5. Perbincangan Kajian

5.1. Tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP)

Dapatan kajian menunjukkan tahap pelaksanaan pendekatan bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) oleh guru-guru PASTI berada pada tahap tinggi. Didapati antara pelaksanaan yang dijalankan dalam pendekatan bermain semasa PdP oleh guru-guru PASTI adalah seperti memberi maklumat asas untuk membantu kanak-kanak dalam menjalankan aktiviti bermain, merancang bentuk permainan yang bersesuaian dengan objektif pengajaran, menyediakan bahan bantu mengajar untuk setiap mata pelajaran seperti dadu dan batu-batu akuarium untuk matematik dan kad arahan dan mainan berpapan untuk Bahasa Melayu dan bertindak sebagai fasilitator sepanjang aktiviti dijalankan.

Dapatan ini disokong oleh [Ahmad Puhad dan Norliza \(2010\)](#) yang menyatakan guru-guru PASTI di daerah Bachok menggunakan kaedah bermain sebagai salah satu kaedah dalam PdP mereka. Guru PASTI bersetuju isi kandungan pelajaran dapat disampaikan dengan mudah melalui pelaksanaan pendekatan bermain. Murid juga lebih aktif di dalam kelas sekiranya kaedah ini dilaksanakan berbanding kaedah-kaedah lain. Ini selari dengan [Zosh et al. \(2017\)](#), yang menyatakan penglibatan aktif kanak-kanak adalah salah satu ciri-ciri pengalaman pembelajaran yang menggunakan kaedah bermain.

Dapatan ini turut disokong oleh [Zakiah dan Mohamad Kamis \(2016\)](#) yang menyatakan 4 elemen pedagogi menggunakan pendekatan bermain. Elemen-elemen tersebut adalah:

- i. Sumber dan bahan bantu mengajar yang sesuai,
- ii. Menerapkan nilai kreativiti, minat dan motivasi,
- iii. Merancang dan melaksana aktiviti PdP dan
- iv. Rangsangan tingkah laku kanak-kanak.

Dapatan ini juga selari dengan kajian yang dijalankan oleh [Aliza dan Hayaton Fadillah \(2020\)](#) yang menyatakan guru-guru di tadika swasta Islamik akan menetapkan objektif permainan yang sesuai dengan target yang ingin dicapai dalam PdP.

Walau bagaimanapun ia tidak selari dengan kajian oleh [Suppiah Nachiappan et al. \(2018\)](#) dan [Lai et al. \(2017\)](#) yang menyatakan penggunaan bahan bantu mengajar tidak digunakan dengan sepenuhnya dan kebanyakan guru masih menggunakan cara pengajaran tradisi melalui pendekatan didaktik dan berpusat kepada PdP sahaja. Mereka lebih gemar menggunakan teknik mengajar berasaskan bakat semula jadi berbanding menggunakan bahan bercetak, alat pandang dengar dan perisian multimedia

(Abdul Rasid & Hasmah, 2013). Guru juga tidak pasti cara penggunaan bahan bantu mengajar yang diberikan kepada mereka (Sharifah Nor Puteh et al, 2009).

6. Kesimpulan

Sebagai kesimpulannya, pelaksanaan pendekatan bermain yang dibuat secara berstruktur dan teratur dapat meningkatkan kemahiran kanak-kanak seperti kognitif, sosial, serta menjana kreativiti. Dengan itu, pelaksanaan pendekatan bermain di peringkat awal persekolahan perlu diperhebat bagi melahirkan kanak-kanak dengan daya saing yang sihat. Kerjasama dari semua pihak terutama pengurusan dan pentadbiran teratas PASTI Malaysia perlu wujud bagi mencapai matlamat ini dalam jangka masa panjang dan pendek. Peruntukan juga perlu disediakan bagi menjana kreativiti guru-guru dalam melaksanakan kaedah ini. Semua pihak perlulah berusaha bertindak dalam menambahbaikkan hubungan guru dan pihak pentadbiran, prasarana dan bantuan yang dirasakan penting bagi mengekalkan tahap sikap positif guru. Diharapkan usaha ini akan dapat memberi manfaat dan membantu kanak-kanak menguasai kurikulum prasekolah.

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

Para penyelidik menggunakan garis panduan etika penyelidikan yang disediakan oleh Jawatankuasa Etika Penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia (RECUKM). Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini yang melibatkan subjek manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Kebenaran dan persetujuan mengikuti kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Penulis merakamkan penghargaan kepada penyelia kajian atas tunjuk ajar dan bantuan serta ucapan terima kasih pada semua responden yang terlibat dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarangan atau penerbitan kajian ini.

Rujukan

Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail. (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(2), 49-63.

- Ahmad Puhad Alim & Norliza Abdul Manaf. (2010). *Kaedah Pengajaran Guru-Guru Pusat Asuhan Tunas Islam (Pasti) Kawasan Bachok*. Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia.
- Aliza Ali & Hayaton Fadillah Bahari. (2020). The Implementation of Play-based Approach at Private Islamic Preschools in Ampang, Selangor. *ASEAN Journal of Open Distance Learning* 12(1), 63–74.
- Berk, L. E., & Meyers, A. B. (2013). The role of make-believe play in the development of executive function: Status of research and future directions. *American Journal of Play*, 6, 98–110.
- Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). Play and self-regulation: Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6, 111–123.
- Cheng, D. P. W. (2001). Difficulties of Hong Kong teachers' understanding and implementation of "play" in the curriculum. *Teaching and Teacher Education*, 17 (7), 857–869.
- Chew, F. P. & Mohd Fikri Ismail (2020). Pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(1), 14-25.
- Chua, Y. P. (2013). *Asas statistik penyelidikan : Analisis data skala likert. (2nd ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Fauziah Mohd. Jaafar. (2009). *Kepentingan aktiviti bermain dalam pendidikan prasekolah*. UTM.
- Groves, R. M., Fowler, F. J., Couper, M. P., Lepkowski, J. M., Singer, E., Tourangeau, R., (2009) *Survey methodology. (2nd ed.)*. John Wiley & Sons, Inc.
- Hafsah Taha, Zahyah Hanafi, Masayu Dzainudin, Mohd Mokhzani Ibrahim et al. (2020). Malaysian early childcare and childhood education (ECCE) curriculum: Perspectives of Malaysian ECCE educationists. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 14(3), 45–71.
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi Perkembangan (terjemahan Istiwiddayanti dan Sordjarwo)*. Jakarta : Erlangga.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and Early Childhood Development. (2nd ed.)*. Addison Wesley Longman. Inc
- Johnson, J., Christie, J., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Lai, L. C., Chin, H. L., & Chew, F. P. (2017). Amalan pengajaran guru Bahasa Melayu Tingkatan Empat dalam penulisan karangan dari aspek kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif serta pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Martlew, J., Stephen, C., & Ellis, J. (2011). Play in the primary school class-room? The experience of teachers supporting children's learning through a new pedagogy. *Early Years*, 31, 1–83.
- McNamara, J. K., Scissons, M., & Dahleu, J. (2005). A longitudinal study of early identification markers for children at-risk for reading disabilities: The Matthew effect and the challenge of over-identification. *Reading Improvement*, 42, 80–97.
- Miller, E. & Almon, J. (2009) *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School*. College Park, MD: Alliance for Childhood.
- National Association for the Education of Young Children. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8 a position statement of the national association for the education of young children*. National Association for the Education of Young Children.
- Nie, Y., & Lau, S. (2010). Differential relations of constructivist and didactic instruction to students' cognition, motivation, and achievement. *Learning and Instruction*, 20,

411–423

- Ompok, C. C. & Emison, A. (2021). Permainan Matematik Untuk Kanak-Kanak Prasekolah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(11), 181 - 189. doi: 10.47405/mjssh.v6i11.1155.
- Ontario Ministry of Education. (2010). *The full-day early learning kindergarten program*. Queen's Printers for Ontario.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289.
- Roskos, K., & Christie, J. (2013). Gaining ground in understanding the play-literacy relationship. *American Journal of Play*, 6, 82–97.
- Rushton, S., & Larkin, E. (2001). Shaping the learning environment: Connecting developmentally appropriate practices to brain research. *Early Childhood Education Journal*, 29, 25–33.
- Sharifah Nor Puteh, Manisah Mohd Ali, Norshidah Mohd Salleh & Aliza Alias (2009). *Penggunaan dan pengurusan bahan pengajaran dan pembelajaran dalam kurikulum permainan pendidikan awal kanak-kanak*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. (2013). *Belajar melalui bermain : Prinsip utama kurikulum pendidikan awal kanak-kanak*. Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Shulman, L. S. (1988). The dangers of dichotomous thinking in education. In P. Grimmett, & G. Erickson, *Reflection in teacher education* (pp. 31–38). New York: Teacher College Press.
- Smith, P. K. & Pellegrini, A. (2008). *Learning Through Play*. Minesota: Goldsmiths, University of London.
- Suppiah Nachiappan, Zaharah Osman, Nurulhuda Md Hassan, Norly Jamil, Hashimah Hussein, Mastura Othman & Sandra Suffian. (2018). An Analysis of The Criteria and Effectiveness of Using Teaching Aids in Preschool Science And Technology Components in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 7(1), 63- 82
- Sutton-Smith, B. (1983). One hundred years of change in play research. *TAASP Newsletter*, 9(2), 13-17.
- Tatuadkirousfirohn, M. H. (2018). Teori dan Konsep Bermain. *Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT*, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>
- Weisberg, D. S., Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Talking it up: Play, language development, and the role of adult support. *American Journal of Play*, 6, 39–54.
- Zakiah Mohamad Ashari & Mohamad Kamis Baharuddin. (2016). Pedagogi berasaskan bermain di prasekolah: Satu kajian meta analisis. Kertas kerja yang dibentangkan dalam *3rd International Education Postgraduate Seminar 2016*. 18-19 Disember, 2016. Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation.