

PEMBANGUNAN DAN KEBOLEHGUNAAN MODUL BERASASKAN BERMAIN BAGI PEMBELAJARAN KEMAHIRAN BAHASA MELAYU KANAK-KANAK PRASEKOLAH

(Development and Usability of Play Based Module for Teaching and Learning Preschool Children's Malay Language Skill)

ALIZA ALI

Open University Malaysia

alizatra@yahoo.com

ZAMRI MAHAMOD

Universiti Kebangsaan Malaysia

alizatra@yahoo.com

Dihantar pada:

11 Januari 2016

Diterima pada:

25 April 2016

Koresponden:

alizatra@yahoo.com

Abstrak: Artikel ini melaporkan proses pembangunan dan penilaian kebolehgunaan modul terhadap kemahiran bahasa Melayu kanak-kanak prasekolah. Proses pembangunan melibatkan penyediaan bahan, semakan pakar dan penilaian kandungan modul. Semasa proses pembangunan, modul disemak oleh lapan pakar bidang berbeza. Beberapa cadangan dikenal pasti dan penambahbaikan dibuat berdasarkan cadangan yang diberikan. Modul yang dimurnikan dinilai ketepatan kandungannya oleh 20 penilai, terdiri lapan pakar bidang yang sama dan 12 guru prasekolah. Proses pelaksanaan dan penilaian modul dilakukan di dua bilik darjah bagi menguji kebolehgunaan modul. Enam murid daripada dua prasekolah Kementerian Pendidikan Malaysia dipilih bagi tujuan pengumpulan data. Setiap sekolah melibatkan tiga murid bagi tujuan ini. Selain itu, dua guru dipilih secara bertujuan untuk melakukan pengajaran di dua bilik darjah. Data kualitatif diambil melalui pemerhatian rakaman video. Kaedah pengumpulan data dibuat menggunakan rekod anekdot dan sampel kerja murid. Dapatan menunjukkan interaksi dengan bahan permainan dan rakan semasa bermain telah membantu kanak-kanak menguasai kemahiran bahasa Melayu secara *emergent* tanpa bimbingan guru sepenuhnya. Hasil kajian ini dijangka berupaya menjadikan pembelajaran bahasa kanak-kanak prasekolah lebih bermakna dan menarik minat kanak-kanak untuk belajar.

Kata Kunci: Pendekatan bermain, kanak-kanak prasekolah, kemahiran bahasa, pembangunan modul

Abstract: This article is reporting the process of modul development and evaluation of its usability towards preschool children Malay language skills. The process of implementation and evaluation involved preparation of the materials, experts review and content validity of the module. During this process, the module was given to eight subject matter experts of different fields to be reviewed. Several recommendations were identified and amendment was done accordingly. The amended module was then evaluated for its content validity by 20 evaluators, consists of 8 subject matter experts and 12 users. The process of implementation and evaluation involve six children from two preschools of Ministry of Education. Each school involved three children for data collection. Besides, two teachers were selected purposely to implement the module in each respective classroom. Qualitative data was collected through observation. Technique of data collection was done through video recording. Anecdotal record and work samples were used to obtain qualitative data. The finding showed that interaction with materials and peers interaction during play fostering children emerging Malay language skills with less guidance from teacher. The result of this study will be able to make language learning more meaningful and interesting to children. child-initiated play help children to learn language better. Children are found motivated and more engage in language learning.

Keywords: Play approach, preschool children, language skills, module development

PENGENALAN

Pembelajaran bahasa pada peringkat prasekolah perlu dilakukan mengikut perkembangan dan minat kanak-kanak untuk terus mengikuti pembelajaran. Pendekatan pembelajaran melalui bermain mampu menanam minat kanak-kanak untuk terus belajar bahasa kerana menurut Subadrah, Najeemah dan Logeswary (2014), belajar melalui bermain adalah cara terbaik untuk menanam minat kanak-kanak belajar bahasa. Melalui bermain, mereka belajar bahasa secara tidak formal. Menurut Almon dan Miller (2012), kebanyakan kanak-kanak menguasai konsep bahasa melalui pengalaman pembelajaran secara tidak formal. Melalui cara ini, penguasaan bahasa kanak-kanak meningkat apabila mereka memahami hubungan antara objek permainan dengan simbol (Einarsdottir 2012).

Bermain seperti melabelkan gambar ataupun objek di sekeliling dengan bahan bercetak dapat meningkatkan kemahiran membaca dan pemahaman kanak-kanak tentang apa yang dibaca. Belajar bahasa melalui permainan fizikal misalnya membantu kanak-kanak mengaitkan perkataan dengan gambar ataupun dengan objek untuk memahami konsep makna. Melalui permainan olok-olok, kanak-kanak belajar bertutur tentang orang ataupun benda dalam imaginasi mereka (Wortham 2010). Semasa bermain dengan bahan, mereka bermain dengan idea dan mengubah idea-idea ini melalui pemikiran dalam bentuk pertuturan.

Kanak-kanak memerlukan penglibatan aktif bersama rakan dan persekitaran yang memberangsangkan untuk membina pengetahuan (Bruner 1966). Berdasarkan teori dan kajian lepas, pembinaan pengetahuan pada peringkat prasekolah perlu disokong dengan persekitaran yang mengambil kira keperluan dan perkembangan kanak-kanak. Malah, penggunaan aktiviti bermain dalam pembelajaran kanak-kanak sangat ditekankan oleh ahli psikologi seperti Piaget (1951), Vygotsky (1978) dan Bruner (1966). Mereka mengatakan bermain memberikan banyak faedah kepada perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak. Menurut Piaget (1951) pembelajaran pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak perlu mempertimbangkan kemampuan, keupayaan dan kesediaan kanak-kanak mengikut peringkat tertentu. Teori Vygotsky (1978), yang melihat

pengaruh persekitaran sosial terhadap perkembangan kanak-kanak mengatakan kanak-kanak membina pengetahuan melalui interaksi sosial semasa berkongsi permainan dengan rakan dan disokong oleh orang dewasa.

Di Malaysia, pendekatan belajar melalui bermain sangat ditekankan dalam kurikulum pendidikan prasekolah. Sejak pelaksanaan Buku Panduan Prasekolah Malaysia 1986 sehingga pelaksanaan KSPK 2010, pendekatan belajar melalui bermain ada disarankan dalam kurikulum. Walau bagaimanapun, Bahagian Pembangunan Kurikulum (2008) melaporkan guru masih menggunakan pengajaran secara langsung di sekolah. Kajian terdahulu mendapati amalan guru masih tertumpu kepada pengajaran secara langsung dan guru kurang menggunakan pendekatan bermain di prasekolah (Fauziah, 2009; Saayah, 2004; Sharifah, Manisah, Norshidah & Aliza 2009; Aliza 2012). Meskipun diakui penting dan banyak memberikan faedah kepada kanak-kanak (Morrison 2011; Razali & Zulkifli 2013; Zakiah, Azlina & Yeo 2013; Scott & Gary 2013; Schweinhart & Weikart 2010; Christie & Roskos 2009), kajian mendapati penggunaan bermain dalam pendidikan awal kanak-kanak masih banyak isu dan cabarannya (Norsuhaily, Normadiyah, Nadhirah & Abdul Hakim 2015; Ng 2009; Izumi-Taylor, Samuelsson & Rogers 2010; Chervenak 2011; Wen, Elicker & Mc Mullen 2011).

Cabaran utama untuk menerap amalan guru melakukan pendekatan bermain ialah ramai guru baharu belum cukup berpengalaman untuk mengajar di dalam bilik darjah yang berpusatkan kanak-kanak (Miller & Almon 2009). Guru memerlukan sumber, panduan dan bimbingan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran lebih-lebih lagi dalam melakukan pengajaran bahasa dalam persekitaran berpusatkan murid. Namun, tidak ramai pembangun program instruksi berupaya menghasilkan panduan yang jelas untuk pengajaran bahasa. Pembangun program sering gagal menghasilkan panduan yang jelas bagaimana untuk melakukan aktiviti pengajaran dengan berkesan terutamanya bagi pengajaran bahasa yang memerlukan guru mengamalkan pengajaran yang lebih efisien (Gunn, Vadasy, & Smolkowski, 2011).

Sehubungan itu, penghasilan bahan instruksi pada peringkat prasekolah perlu dibangunkan mengikut keperluan dan perkembangan kanak-

kanak. Bahan pengajaran dan pembelajaran yang baik bukan sekadar berkesan, tetapi menarik dan memotivasikan murid untuk terus terlibat dengan pembelajaran (Morrison 2011). Walau bagaimanapun, kajian tentang pendekatan bermain kurang menumpukan kepada penghasilan bahan pengajaran yang dapat memotivasikan kanak-kanak untuk terus belajar bahasa. Jika ditinjau penyelidikan lepas, kebanyakan kajian memfokuskan kepada faedah bermain dalam diri kanak-kanak (Subadrah et al. 2014; Razali & Zulkifli 2013; Zakiah et al. 2013; Haney & Bissonnette 2011; Scott & Gary 2013; Schweinhart & Weikart 2010), atau hanya menumpukan kepada isu penggunaan pendekatan bermain dalam pendidikan awal kanak-kanak (Norsuhaily et al. 2015; Sharifah Nor et al. 2009; Fauziah 2009; Saayah 2004; Izumi-Taylor et al. 2010; Chervenak 2011; Einarsdottir 2012; Wen et al. 2011).

Kajian ini sebaliknya memfokuskan kepada usaha untuk menghasilkan bahan pengajaran dan pembelajaran yang dapat memotivasikan kanak-kanak untuk terus belajar bahasa. Bagi memberangsangkan pembelajaran dan meningkatkan keinginan kanak-kanak untuk terus belajar, pedagogi yang baharu perlu dibangunkan (Brodin & Reinblad 2014). Jadi, bahan pengajaran yang dibangunkan secara sistematik perlu dihasilkan bagi melakukan pengajaran berpusatkan murid yang berkesan (Morrison, Ross, Kalman & Kamp 2011).

Berasaskan teori konstruktivisme, segala aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam modul ini menekankan pembinaan pengetahuan berdasarkan keupayaan sedia ada dan inisiatif kanak-kanak. Ahli psikologi Piaget (1951) dan Bruner (1966) merupakan dua pakar psikologi yang banyak mempengaruhi teori konstruktivisme mengatakan kanak-kanak adalah pelajar aktif yang membina pengetahuan melalui interaksi objek di persekitaran. Segala aktiviti pembelajaran perlu mengambil kira pengetahuan sedia ada kanak-kanak kerana menurut Branch (2009), penguasaan sesuatu pengetahuan ialah proses yang melibatkan pembinaan keupayaan baharu berasaskan keupayaan sedia ada pelajar. Selain itu, teknik penyediaan aktiviti pengajaran dan pembelajaran dilakukan mengikut aras berfikir Taksonomi Bloom supaya guru dapat merangsang kanak-kanak berfikir secara mencapah.

Melalui teknik ini, guru merangsang kanak-kanak menyatakan idea dan membuat justifikasi terhadap idea masing-masing. Manakala teori perkembangan bahasa interaksionis digunakan untuk menghasilkan langkah-langkah pengajaran dan pembelajaran yang aktif. Teori ini mengatakan kanak-kanak menguasai bahasa melalui pemerhatian, interaksi dengan orang lain dan penglibatan yang aktif dengan persekitaran. Jadi, modul ini mencadangkan persekitaran pembelajaran aktif yang dapat merangsang perkembangan bahasa kanak-kanak melalui inisiatif sendiri dan persekitaran yang diperkaya dengan bahan-bahan permainan.

Secara amnya, terdapat 10 aktiviti pengajaran dan pembelajaran dihasilkan di dalam modul. Setiap aktiviti mengandungi objektif spesifik yang dibangunkan berdasarkan standard pembelajaran Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Terdapat penilaian pada akhir setiap aktiviti untuk menentukan pencapaian murid. Penilaian adalah sebagai usaha untuk melihat pencapaian murid terhadap objektif pembelajaran bagi aktiviti pembelajaran yang dibangunkan di dalam modul. Penilaian juga digunakan untuk mengetahui sama ada aktiviti pembelajaran dapat membantu kanak-kanak menguasai kemahiran bertutur, mendengar, membaca dan menulis ataupun tidak.

Secara amnya terdapat dua jenis penilaian dalam setiap aktiviti, iaitu senarai semak dan lembar kerja. Kedua-dua penilaian ini dibina berdasarkan objektif pembelajaran. Kaedah menentukan pencapaian murid dibuat berdasarkan Standard Prestasi bagi pentaksiran perkembangan murid prasekolah di Malaysia (Bahagian Pembangunan Kurikulum 2010).

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk membangun dan menilai kebolegunaan modul pengajaran dan pembelajaran berasaskan bermain bagi kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. Bagi memenuhi tujuan ini, objektif kajian yang hendak dicapai melalui kajian ini adalah:

1. Membangunkan modul pengajaran dan pembelajaran berasaskan bermain bagi kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah.

2. Menilai kebolegunaan aktiviti di dalam modul terhadap pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah.

METODOLOGI

Proses pembangunan modul melibatkan pembinaan draf modul yang dibuat berdasarkan dapatan analisis keperluan, teori, tinjau literatur dan semakan kurikulum. Modul yang dihasilkan, disemak oleh lapan pakar bidang menggunakan borang semakan pakar bagi tujuan penambahbaikan. Cadangan pakar dirumuskan di dalam jadual bagi mendapatkan gambaran bahagian mana yang perlu diperbaiki. Tessmer (1993) mencadangkan data kualitatif yang diperoleh daripada pakar diorganisasikan dan dijadualkan untuk mendapatkan gambaran bahagian tertentu yang perlu diperbaiki. Modul yang dimurnikan kemudiannya diberikan kepada 20 penilai iaitu lapan pakar yang sama dan 12 guru prasekolah KPM untuk menilai dan mengesahkan ketepatan isi kandungan modul daripada segi penyampaian, isi kandungan dan penyampaian bahasa.

Penilaian kesahan isi kandungan modul dibuat menggunakan soal selidik kesahan isi kandungan modul yang memerlukan penilai memberikan jawapan berbentuk skala Likert lima mata, iaitu: (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) tidak pasti, (4) setuju dan (5) sangat setuju. Data dianalisis menggunakan kaedah pengiraan kesahan kandungan modul yang dicadangkan oleh Tuckman dan Waheed (1981) yang dibina berdasarkan pandangan Rusell (1974). Kaedah ini menyatakan aras penguasaan atau pencapaian 70 peratus dianggap isi kandungan modul baik dan telah menguasai tahap pencapaian yang tinggi.

Seterusnya, pada fasa pelaksanaan dan penilaian, modul diuji kebolehgunaannya di dua seting sebenar. Ujian kebolegunaan melibatkan dua kumpulan murid di bilik darjah prasekolah KPM yang berbeza. Enam murid dipilih bagi tujuan pengambilan data, iaitu tiga daripada setiap bilik darjah. Ketiga-tiga murid di dalam setiap bilik darjah dikategorikan kepada kumpulan baik, sederhana dan lemah daripada segi pencapaian sedia ada. Selain itu, dua guru dipilih secara bertujuan untuk melakukan pengajaran di dalam setiap bilik darjah. Pelaksanaan aktiviti dilakukan secara berkumpulan. Pengumpulan data kualitatif

dibuat melalui pemerhatian menggunakan rekod anekdot dan sampel kerja murid. Teknik pengambilan data dibuat melalui rakaman video.

Data kualitatif catatan rekod anekdot daripada kedua-dua seting ditriangulasi untuk mencari makna yang sama. Penilaian hasil kerja murid dibuat berdasarkan garis panduan Standard Prestasi bagi pentaksiran perkembangan murid prasekolah di Malaysia (Bahagian Pembangunan Kurikulum 2010).

DAPATAN KAJIAN

Bagi menjawab persoalan bagaimanakah modul ini dibangunkan dan dinilai kebolehgunaannya, penulisan bahagian ini melaporkan dapatan kajian bagi fasa pembangunan dan pelaksanaan.

Pembangunan Modul Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Bermain bagi Kemahiran Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah

Pada peringkat pembangunan, modul dihasilkan berdasarkan dapatan analisis keperluan, teori, kajian literatur dan semakan kurikulum. Maklumat analisis keperluan penting bagi menghasilkan modul yang diperlukan guru. Bagi menghasilkan modul yang komprehensif, proses pembangunan mengambil kira gabungan teori, kajian literatur dan semakan kurikulum. Pada asasnya, isi kandungan modul diformatkan kepada dua bahagian, iaitu: (1) pengenalan dan penerangan tentang penggunaan modul dan (2) 10 cadangan aktiviti permainan kemahiran bahasa. Bahagian pertama modul mengandungi topik-topik kecil bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang pendekatan bermain dan kemahiran bahasa kanak-kanak supaya guru mengetahui sepenuhnya cara melaksanakan pendekatan ini dalam pembelajaran. Bahagian pertama memberikan maklumat yang berguna kepada guru supaya guru dapat melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran dengan baik.

Setelah mengikuti dan memahami bahagian pertama guru boleh mengikuti aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bahagian kedua. Kesemuanya terdapat 10 cadangan aktiviti permainan kemahiran bahasa (aktiviti pengajaran dan pembelajaran) yang dibangunkan dalam bentuk rancangan pengajaran harian. Tujuan bahagian kedua adalah untuk meningkatkan kemahiran guru

supaya guru dapat mengamalkan pendekatan ini dalam pengajaran kemahiran bahasa. Setiap rancangan pengajaran mengandungi langkah-langkah terperinci yang dibangunkan berdasarkan teori, standard kurikulum dan tinjauan literatur.

Langkah-langkah ini perlu diikuti guru bagi membolehkan objektif pembelajaran dicapai murid. Kesepuluh aktiviti disusun secara hierarki daripada mudah ke sukar untuk digunakan sepanjang tahun persekolahan. Setiap aktiviti mengintegrasikan empat kemahiran bahasa iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Langkah-langkah aktiviti menekankan proses pembinaan pengetahuan melalui inisiatif sendiri. Tugas guru ialah membimbing proses pembelajaran dan merangsang murid berfikir lebih mencapah. Bagi memberikan gambaran yang lebih jelas tentang modul, Jadual 1 menunjukkan format dan pembahagian topik di dalam modul yang dibahagikan kepada dua bahagian.

Jadual 1: Format dan pembahagian topik di dalam modul

Bahagian Pertama	Bahagian Kedua
• Pengenalan	• Aktiviti 1: Menepuk Tikar
• Tujuan Modul	• Aktiviti 2: Bermain Kenderaan
• Objektif Modul	• Aktiviti 3: Kek Cawan a e i o u
• Tatacara Pengendalian	• Aktiviti 4: Gaul dan Cari
• Kegunaan Modul	• Aktiviti 5: Kon Suku Kata
• Konsep modul	• Aktiviti 6: Menyusun Telur
• Prasyarat Menggunakan Modul	• Aktiviti 7: Boneka Jari
• Isi Kandungan Modul	• Aktiviti 8: Menyidai Perkataan
• Pendekatan Bermain	• Aktiviti 9: Mari Berpantun dan Menyanyi
• Pemilihan Aktiviti	• Aktiviti 10: Meneroka Cerita
• Jenis-Jenis Permainan	
• Cara Kanak-kanak Bermain	
• Teori-teori yang Digunakan	
• Bahan Permainan	
• Pemilihan Bahan Permainan	
• Ciri-ciri Bahan Permainan	
• Sumber Bahan Permainan	
• Ruang Permainan Bahasa	
• Kemahiran Bahasa	
• Komponen Bahasa	

- Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran
- Tempoh Pelaksanaan Modul
- Tempoh Pelaksanaan Aktiviti
- Lingkungan Usia Murid
- Saiz Kumpulan Murid
- Penilaian Murid

Modul yang telah siap dibangunkan kemudiannya disemak oleh lapan pakar bidang berbeza. Cadangan pakar dikumpulkan dan dijadualkan untuk mencari persamaan idea. Cara ini memudahkan pengkaji mengenal pasti cadangan mana yang perlu diberi penekanan. Hasil persamaan cadangan pakar ditandakan untuk melihat persamaan pendapat terhadap bahagian tertentu. Cadangan pakar dijadualkan dianalisis seperti dalam Jadual 2.

Jadual 2: Analisis cadangan pakar

Bil	Cadangan Pakar (P)	P	P	P	P	P	P	P	P
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Pelbagaikan aktiviti permainan.	√			√				
2.	Aktiviti pengajaran dan pembelajaran perlu dijadualkan dan diformatkan.						√	√	
3.	Nyatakan jenis permainan yang digunakan.		√				√	√	
4.	Mengurangkan standard pembelajaran.			√				√	√
5.	Lembaran kerja perlu ditambah supaya lebih mencabar.					√		√	√
6.	Penggunaan media elektronik di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran.							√	√
7.	Masa pelaksanaan bahasa di prasekolah biasanya dilakukan 20 minit, 30 minit, 40 minit ataupun 60 minit.							√	√
8.	Aktiviti permainan perlu lebih mencabar.							√	√
9.	Keperluan bimbingan rakan sebaya di dalam aktiviti.							√	√

Setelah modul diperbaiki, modul diberikan kepada lapan pakar yang sama untuk menilai ketepatan kandungan modul bagi menentukan kesahan kandungan modul. Selain itu, modul juga diberikan kepada 12 guru untuk melakukan

penilaian yang sama menjadikan jumlah penilai kesahan kandungan modul seramai 20 penilai. Daripada aspek penyampaian modul, seramai 70 peratus penilai bersetuju bahawa persembahan modul ini sesuai untuk guru prasekolah. 50 peratus mengatakan susunan isi kandungan modul mudah diikuti guru prasekolah. Daripada aspek isi kandungan, 65 peratus penilai berpendapat cadangan aktiviti sesuai dengan tahap perkembangan kanak-kanak prasekolah dan langkah-langkah aktiviti disampaikan dengan teratur. Jadual 3 menunjukkan analisis tahap persetujuan penilai terhadap isi kandungan modul.

Jadual 3: Analisis tahap persetujuan penilai terhadap isi kandungan modul

Bil.	Aspek/Pernyataan	Tidak Pasti	(n=20) Setuju	Sangat Setuju
Penyampaian dan Persembahan Modul				
1.	Tajuk modul sesuai dengan tujuan modul.		11 (55%)	9 (45%)
2.	Teks yang digunakan di dalam modul ini disampaikan dengan jelas.	1 (5%)	9 (45%)	10 (50%)
3.	Persembahan modul ini sesuai untuk guru prasekolah.	1 (5%)	14 (70%)	5 (25%)
4.	Susunan isi kandungan modul mudah diikuti guru prasekolah.		10 (50%)	10 (50%)
5.	Gambar-gambar di dalam modul mempunyai perkaitan dengan teks yang ditulis.		11 (55%)	9 (45%)
6.	Persembahan modul ini mesra pengguna.		12 (60%)	8 (40%)
Isi Kandungan Modul				
7.	Cadangan aktiviti memudahkan guru melakukan perancangan pengajaran.	1 (5%)	7 (35%)	12 (60%)
8.	Susunan isi cadangan aktiviti disusun daripada mudah ke susah.	2 (10%)	8 (40%)	10 (50%)
9.	Set induksi mewujudkan motivasi kanak-kanak untuk terus belajar.		12 (60%)	8 (40%)
10.	Cadangan aktiviti berupaya meningkatkan pengetahuan guru tentang bagaimana hendak melakukan pengajaran.	2 (10%)	7 (35%)	11 (55%)
11.	Cadangan aktiviti berupaya meningkatkan kemahiran guru untuk melakukan pengajaran.	1 (5%)	11 (55%)	8 (40%)
12.	Cadangan aktiviti berupaya meningkatkan penguasaan kemahiran bahasa Melayu kanak-kanak mengikut keperluan.		8 (40%)	12 (60%)
13.	Cadangan aktiviti sesuai dengan tahap perkembangan kanak-kanak prasekolah.		7 (35%)	13 (65%)

14.	Langkah-langkah aktiviti disampaikan dengan teratur.	7 (35%)	13 (65%)	
15.	Bahan permainan yang dicadangkan adalah menarik.	9 (45%)	11 (55%)	
16.	Tempoh pelaksanaan cadangan aktiviti sesuai dengan aktiviti yang dijalankan.	12 (60%)	8 (40%)	
17.	Lembaran kerja murid berupaya membantu guru melakukan aktiviti pengukuhan dengan kanak-kanak.	9 (45%)	11 (55%)	
18.	Senarai semak berupaya membantu guru melakukan penilaian murid berdasarkan apa yang telah diajar.	1 (5%)	10 (50%)	9 (45%)
Persembahan Bahasa				
19.	Gaya penulisan modul ini mudah dibaca.	7 (35%)	13 (65%)	
20.	Perkataan yang digunakan di dalam modul betul ejaannya.	11 (55%)	9 (45%)	
21.	Bahasa yang digunakan di dalam modul mudah difahami.	8 (40%)	12 (60%)	
22.	Cara penulisan modul ini sesuai untuk guru.	7 (35%)	13 (65%)	

Hasil pengiraan tahap pencapaian kesahan isi kandungan modul oleh lapan pakar bidang dan 12 guru prasekolah menunjukkan nilai peratusan yang melebihi 70 peratus ialah 90.3 peratus. Dapatan menunjukkan modul ini mempunyai kesahan isi kandungan yang baik dan menepati sasaran penilai yang merupakan pakar bidang dan pengguna sasaran modul. . Jadual 4 menunjukkan nilai kesahan kandungan modul yang diperoleh daripada 20 penilai.

Jadual 4: Nilai pengiraan kesahan isi kandungan modul

Penilai	Peratusan (%)	Tahap Kesahan Kandungan
1	90	Baik
2	97	Baik
3	96	Baik
4	90	Baik
5	97	Baik
6	85	Baik
7	100	Baik
8	97	Baik
9	100	Baik
10	93	Baik
11	86	Baik
12	86	Baik
13	82	Baik
14	81	Baik
15	84	Baik
16	78	Baik
17	95	Baik

18	97	Baik
19	86	Baik
20	86	Baik
Keseluruhan (Min)	90.3	Baik

Kebolegunaan Aktiviti di Dalam Modul terhadap Pembelajaran Kemahiran Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah

Setelah dinilai pakar dan guru, modul dilaksanakan dan dinilai kebolehgunaannya di dalam dua bilik darjah di sekolah berlainan untuk melihat kesan pelaksanaan modul terhadap pembelajaran. Bagi memberi gambaran yang lebih jelas tentang penglibatan murid dalam aktiviti pembelajaran, data keenam-enam murid kategori baik, sederhana dan lemah dikumpulkan dan dirumuskan dalam jadual. Jadual 5 menunjukkan bagaimana murid (M) bagi setiap kategori menguasai pembelajaran melalui penglibatan aktiviti bermain.

Jadual 5: Rumusan penglibatan murid dalam aktiviti pembelajaran

Ciri-ciri	Murid					
	Baik		Sederhana		Lemah	
	M 1	M 4	M 2	M 5	M 3	M 6
1. Menunjukkan minat	√	√	√	√	√	√
2. Sangat bermotivasi	√	√	√	√	√	√
3. Terlibat secara aktif	√	√	√	√	√	√
4. Menunjukkan inisiatif	√	√	-	-	-	-
5. Menyumbang idea	√	√	-	-	-	-
6. Menggunakan pengetahuan sedia ada untuk menguasai pembelajaran baharu	√	√	√	√	-	-
7. Memberi sokongan kepada rakan	√	√	√	√	-	-
8. Menerima sokongan daripada rakan	-	-	√	√	√	√
9. Menguasai pembelajaran melalui pemerhatian rakan lain	-	-	√	√	√	√
10. Menguasai pembelajaran tanpa bimbingan guru	√	√	-	-	-	-
11. Menguasai pembelajaran dengan sedikit bimbingan guru	-	-	√	√	-	-
12. Menguasai pembelajaran dengan bimbingan guru	-	-	-	-	√	√
13. Menyiapkan tugas dalam tempoh yang diberikan	√	√	√	√	-	-
14. Membina pengetahuan secara tidak langsung melalui permainan	√	√	√	√	√	√

Selain itu, rumusan juga dibuat berdasarkan data catatan anekdot untuk melihat bagaimana murid menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis melalui aktiviti yang dibangunkan di dalam modul. Jadual 6 menunjukkan rumusan penguasaan kemahiran bahasa murid melalui aktiviti di dalam modul.

Jadual 6: Rumusan penguasaan kemahiran bahasa murid melalui aktiviti

Ciri-ciri	Murid					
	Baik		Sederhana		Lemah	
	M 1	M 4	M 2	M 5	M 3	M 6
1. Menunjukkan respons terhadap perbualan yang dirangsang guru	1	1	1	1	-	-
2. Bertutur dan memberikan respons semasa berbual dengan guru	2	2	2	2	-	-
3. Menunjukkan respons semasa berinteraksi dan berbual dengan rakan dalam permainan	1	1	1	1	1	1
4. Bertutur bersama rakan semasa bermain	2	2	2	2	2	2
5. Membina kemahiran melalui penerokaan bahan permainan berlabel	3	3	3	3	3	3
6. Membina kemahiran melalui interaksi dengan rakan	3	3	3	3	3	3
7. Membina kemahiran melalui pemerhatian rakan lain bermain	-	-	3	3	3	3
8. Membina kemahiran berdasarkan pengetahuan yang diperoleh semasa aktiviti bermain	4	4	4	4	4	4
9. Membina kemahiran melalui pemerhatian bahan permainan berlabel	4	4	4	4	4	4
10. Membina kemahiran melalui gabungan penulisan dengan lukisan	-	-	-	-	4	4

1 – Kemahiran mendengar 2 – Kemahiran bertutur
3 – Kemahiran membaca 4 – Kemahiran menulis

PERBINCANGAN

Proses pembangunan modul melibatkan proses penilaian isi kandungan modul oleh kedua-dua pakar dan pengguna. Pembinaan modul berdasarkan analisis keperluan, teori, kajian literatur dan semakan kurikulum telah menghasilkan modul yang komprehensif. Segala maklumat dikumpul telah menyumbang kepada penghasilan modul berasaskan pengetahuan yang

lebih praktikal. Secara amnya, kajian ini mendapati:

1. Maklumat analisis keperluan penting untuk menghasilkan modul yang boleh digunakan guru.
2. Proses pembangunan modul perlu mengambil kira gabungan beberapa teori untuk menghasilkan modul berasaskan pengetahuan yang komprehensif.
3. Tinjauan literatur memberikan maklumat yang penting untuk menghasilkan aktiviti pembelajaran yang berpusatkan kanak-kanak.
4. Semakan kurikulum penting bagi menghasilkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang dapat memenuhi matlamat kurikulum.
5. Hasil semakan pakar pelbagai bidang telah memberikan maklumat yang kaya daripada segi teori dan amalan.
6. Penilaian modul oleh kedua-dua pakar dan pengguna penting bagi menghasilkan modul yang menepati bidang dikaji dan boleh digunakan pengguna.

Ujian kebolegunaan juga telah memberi ruang kepada pengkaji untuk mengetahui cara kanak-kanak menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis melalui pengalaman bermain. Kajian ini mendapati kanak-kanak menunjukkan minat dan keinginan terhadap aktiviti pembelajaran melalui bahan permainan. Konsep teori konstruktivisme dapat dilihat apabila mereka secara aktif membina pengetahuan melalui berinteraksi dengan bahan dan rakan. Peranan rakan sekumpulan dalam pembelajaran didapati sangat penting. Zamri (2012) mengatakan bahawa potensi murid dapat diperkembang dalam aktiviti berkumpulan kerana murid lemah dan pandai berada di dalam kumpulan yang sama akan bekerjasama dengan ahli kumpulan masing-masing. Dalam konteks kajian ini, rumusan berdasarkan data rekod anekdot mendapati keenam-enam murid menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dalam pelbagai cara.

Kemahiran Mendengar

Walaupun kemahiran mendengar tidak begitu mendapat perhatian dalam pengajaran dan

pembelajaran (Nik Mohd. Rahimi & Kamrulzaman 2006; Linse 2005; Nobuko 2004; Larry 2004) dan kajian tentang kemahiran mendengar sangat terhad (Larry 2004), kajian ini mendapati pembelajaran melalui bermain berupaya merangsang kemahiran mendengar kanak-kanak.

Dalam kajian ini, kemahiran mendengar dikuasai apabila kanak-kanak menunjukkan respons terhadap perbualan yang dirangsang guru. Kemahiran mendengar juga dikuasai semasa mereka berinteraksi dengan rakan melalui permainan yang menyeronokkan. Kanak-kanak mempunyai tumpuan yang sangat pendek (Spooner & Woodcock 2010; Yilmaz & Yavuz 2015), namun kajian ini menunjukkan pembelajaran melalui bermain mampu mengekalkan tumpuan mereka untuk terus mendengar. Kemahiran mendengar kanak-kanak meningkat melalui aktiviti permainan yang dirancang guru dan disokong rakan. Secara rumusannya, kajian ini mendapati kemahiran mendengar meningkat apabila kanak-kanak:

1. Memberikan tumpuan terhadap perbualan guru tentang permainan dan bahan permainan.
2. Memberikan tumpuan terhadap perbualan rakan semasa bermain.
3. Mengaitkan bunyi huruf yang disebut guru ataupun rakan sepermainan dengan huruf yang dilabelkan pada bahan permainan.
4. Mengaitkan bunyi huruf dan suku kata yang didengar, dan mengaitkan bunyi ini dengan gambar atau simbol tertentu.
5. Menilai perbezaan dan persamaan bunyi huruf yang didengar daripada guru dan rakan.
6. Membezakan dan mengajuk bunyi di sekeliling seperti rakaman bunyi kenderaan yang dipasang guru.
7. Mengingat semula apa yang didengar semasa berbual dan bermain, dan menggunakan maklumat ini untuk menyelesaikan masalah ataupun membina pengetahuan baharu.
8. Mengolah pemikiran dan menyatakan idea apabila guru merangsang pemikiran melalui soalan mencapah.
9. Memahami apa yang dibualkan guru dan rakan melalui respons bahasa badan dan pertuturan.

Kemahiran Bertutur

Menurut Sharani (2006), kemahiran bertutur melibatkan unsur bunyi-bunyi yang dilafazkan dan bunyi-bunyi ini mempunyai makna dan perlu difahami pendengarnya. Aktiviti kemahiran bertutur berlaku secara semula jadi tanpa memerlukan proses pendidikan formal (Zulkifley 2006) terutamanya semasa murid berkomunikasi secara verbal melalui bermain. Kemahiran bertutur kanak-kanak dapat dilihat melalui respons yang ditunjukkan melalui perbualan dengan guru dan semasa bermain dengan rakan. Kajian ini mendapati kemahiran bertutur meningkat apabila kanak-kanak:

1. Menyatakan pendapat dan melahirkan idea apabila guru merangsang pemikiran melalui soalan mencapah.
2. Berbual dengan rakan semasa bermain.
3. Berkongsi idea dan pendapat dengan rakan semasa bermain.
4. Menyebut semula bunyi yang didengar dan mengaitkan bunyi dengan gambar atau simbol tertentu.
5. Membunyikan huruf yang dilabelkan pada bahan permainan.
6. Meniru dan membunyikan semula bunyi kenderaan yang dipasang guru.
7. Menyatakan minat terhadap bahan permainan dan permainan.
8. Berkongsi pengalaman yang pernah dilalui.
9. Menceritakan pengalaman yang mereka lalui semasa bermain.
10. Berkongsi perasaan tentang pengalaman bermain yang dilalui.
11. Mengaitkan pengalaman sedia ada dengan pengalaman baharu melalui perbualan.
12. Menceritakan hasil kerja masing-masing kepada guru dan rakan.

Kemahiran Membaca

Murid prasekolah perlu menguasai kemahiran membaca (Kamisah 2011) dan keupayaan membaca membantu murid meningkatkan kemahiran bahasa dengan lebih efektif (Yahya & Ghazali 2012). Maklumat yang diperolehi dalam pembacaan boleh digunakan untuk pelbagai aspek dalam kehidupan dan murid yang menghadapi masalah membaca sukar untuk menunjukkan pencapaian dalam pelajaran (Tamam, Timbang,

Zamri, Nik Mohd Rahimi & Jamaludin 2010). Pada peringkat kanak-kanak, penguasaan tentang sesuatu konsep perlu melibatkan interaksi kanak-kanak dengan bahan (Wortham 2010) dan bahan seperti memadankan huruf dengan objek atau gambar adalah permainan yang efektif (Johnson 2015).

Konsep teori Piaget (1951) dan Bruner (1966) dapat dilihat semasa penglibatan aktif kanak-kanak dengan persekitaran yang dipenuhi bahan permainan berlabel. Kanak-kanak didapati membina pemahaman tentang huruf dan bacaan melalui permainan yang dirancang guru dan dilakukan mengikut inisiatif mereka. Mereka sangat bermotivasi, tidak tertekan dan berupaya menguasai konsep bacaan dengan sendiri tanpa dipaksa. Secara tidak langsung pembelajaran membaca berlaku secara tidak langsung atau *emergent* tanpa bimbingan guru sepenuhnya. Pengalaman literasi secara *emergent* membantu kanak-kanak menguasai konsep bercetak yang akan digunakan untuk menguasai kemahiran literasi pada peringkat seterusnya (Hatice Zeynep 2010; Bodrova & Leong 2010).

Pemerolehan bahasa daripada aspek fonologi dapat dilihat melalui permainan fizikal dengan bahan yang dilabelkan huruf dan suku kata seperti permainan kek cawan. Kajian ini mendapati murid lebih cepat mengecam huruf yang dibentuk daripada doh pada kek cawan. Hasil kajian menunjukkan penggunaan bahan seperti doh berupaya membantu murid menguasai konsep huruf dengan baik dan modul yang mengandungi pelbagai aktiviti permainan ini berpotensi digunakan di prasekolah. Penggunaan doh pernah ditekankan oleh Noor Aini dan Nur Liyana (2015) apabila kajian beliau mendapati aktiviti menggunakan doh sesuai digunakan untuk mengajar kemahiran mengenal huruf. Pada akhir pembelajaran, kanak-kanak mampu menguasai konsep huruf dan bunyi huruf dengan baik. Melalui bahan permainan yang dilabelkan dengan huruf, pemerolehan bahasa daripada aspek fonologi berlaku secara tidak langsung.

Asas fonologi sangat berguna untuk membantu kanak-kanak membina pengetahuan tentang konsep bahasa dalam pembelajaran seterusnya seperti morfologi, semantik dan pragmatik. Oleh itu, aktiviti kemahiran membaca dalam modul ini sesuai digunakan di prasekolah.

Secara amnya kajian ini mendapati kemahiran membaca meningkat apabila kanak-kanak:

1. Mengecam huruf yang dilabelkan pada bahan permainan.
2. Mengecam bentuk visual huruf dan mengaitkan bentuk huruf dengan objek di persekitaran melalui bermain.
3. Memahami bentuk perkataan atau kumpulan simbol melalui penerokaan bahan permainan bahasa.
4. Mengetahui bahawa huruf yang digunakan dalam permainan adalah simbol yang mewakili maksud (*print awareness*).
5. Membunyikan huruf yang dilabelkan pada bahan permainan.
6. Menyusun bahan permainan yang dilabelkan dengan huruf mengikut urutan yang betul.
7. Meneroka bentuk huruf melalui permainan yang menyeronokkan.
8. Memadankan huruf yang dilabelkan pada bahan permainan dengan gambar di persekitaran.
9. Mengaitkan bunyi huruf vokal yang dilabelkan pada bahan permainan dengan gambar.
10. Menggabungkan huruf melalui penerokaan bahan permainan berlabel.

Kemahiran Menulis

Kajian ini mendapati kebanyakan kanak-kanak menguasai kemahiran menulis berdasarkan pengalaman semasa bermain dan berdasarkan pemerhatian terhadap bahan permainan. Maklumat yang menarik diperolehi melalui pemerhatian iaitu bagaimana murid kategori lemah menguasai kemahiran awal menulis melalui penulisan dengan lukisan. Hasil kerja mereka didapati mengandungi gabungan tulisan dan lukisan, menunjukkan mereka sedang menguasai kemahiran awal menulis secara tidak langsung. Johnson (2015) mengatakan penulisan awal atau *early writing* yang dipanggil *driting* (*drawing + writing*) iaitu gabungan gambar dengan tulisan adalah petunjuk bagaimana kanak-kanak menguasai kemahiran menulis secara tidak langsung atau *emergent*. Menggabungkan penulisan dengan gambar dalam aktiviti seharian di dalam kelas berupaya merangsang kemahiran literasi kanak-kanak (Baghban 2007; Love, Burns & Buell 2007).

Wood (2013) mengatakan kanak-kanak bukan sahaja bermain dengan bahan, mereka juga bermain dengan perasaan, maksud, idea dan hubungan, kemudian mengubah aspek-aspek ini melalui pemikiran dalam bentuk lukisan. Mereka membina idea dan menyampaikan idea melalui lukisan apabila terlibat secara aktif dalam perbualan dan permainan dengan objek (Neaum 2012). Walaupun idea penulisan mereka disampaikan dalam bentuk lukisan, lama kelamaan mereka mampu menguasai konsep tulisan dengan baik. Worthman (2010) mengatakan kanak-kanak prasekolah yang menggabungkan tulisan dengan lukisan pada awal literasi, lama kelamaan dapat membezakan kedua-duanya. Kemahiran literasi kanak-kanak terus berkembang apabila mereka mencuba 'membaca' lukisan dan tulisan yang dihasilkan (Wood 2013). Oleh itu, peranan guru penting dalam merangsang kanak-kanak menguasai penulisan awal dengan baik.

Walaupun guru memainkan peranan penting dalam memberi peluang kanak-kanak prasekolah meneroka pengalaman literasi (Scull et al. 2012), masih ramai pendidik prasekolah tidak mengetahui bagaimana hendak merangsang pembelajaran kemahiran menulis secara *emergent* (Norling 2013). Kajian ini mendapati penguasaan kemahiran menulis boleh dirangsang melalui bermain dan bermain adalah cara terbaik untuk memberi peluang kanak-kanak menguasai asas literasi kemahiran menulis dalam suasana tidak formal. Secara amnya, kajian ini mendapati aktiviti bermain berupaya merangsang kemahiran menulis dan kanak-kanak menguasai kemahiran menulis apabila mereka:

1. Meneroka bahan permainan dan menggunakan bahan permainan untuk membentuk huruf dengan cara yang betul.
2. Mengecam bentuk huruf pada bahan permainan melalui pemerhatian.
3. Menyalin semula huruf berdasarkan pemerhatian terhadap simbol atau bentuk huruf.
4. Membentuk huruf melalui penulisan berdasarkan pemerhatian terhadap huruf pada bahan permainan.
5. Menyatakan idea yang diperolehi semasa bermain melalui penulisan dan lukisan.

SUMBANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Berasaskan gabungan teori dan data empirikal, produk kajian ini dijangka memberi impak kepada amalan dan pedagogi sedia ada guru. Pengembangan pengetahuan dalam bentuk pedagogikal baharu yang dihasilkan di dalam modul ini dijangka berupaya mengubah amalan sedia ada guru bagi menghadapi cabaran pendidikan kanak-kanak generasi kini dan akan datang. Hasil kajian ini boleh dijadikan rujukan pihak yang terlibat dengan perancangan, pembangunan dan pelaksanaan kurikulum bagi mempertingkatkan kurikulum sedia ada terutamanya bagi aspek pendekatan dan kemahiran bahasa kanak-kanak. Kaedah pengajaran dan pembelajaran di dalam modul ini boleh dijadikan contoh dan panduan kepada semua pendidik pada peringkat prasekolah bagi menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih efisien dan berpusatkan kanak-kanak.

KESIMPULAN

Penghasilan bahan pengajaran dan pembelajaran pada peringkat prasekolah perlu mengambil kira keperluan dan keinginan kanak-kanak untuk terus belajar. Jadi, pembangunan modul pada peringkat prasekolah perlu relevan, mencabar, dan memotivasikan kanak-kanak untuk terus belajar. Kajian ini menunjukkan aktiviti pembelajaran melalui bermain yang dibangunkan di dalam modul ini berupaya memberikan kanak-kanak pengalaman pembelajaran bahasa yang bermakna. Kajian ini juga membuktikan pembinaan konsep bahasa tidak dilihat sebagai sesuatu yang perlu dipindahkan secara pasif, malah perlu dibina sendiri oleh kanak-kanak secara aktif melalui pengalaman konkrit.

Melalui kajian ini, kanak-kanak didapati berupaya menguasai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis melalui pengalaman bermain. Sepanjang aktiviti pembelajaran, kanak-kanak menggunakan pengalaman bermain untuk memahami konsep bahasa yang abstrak seperti simbol dan huruf. Mereka menguasai bahasa secara semula jadi melalui penerokaan bahan dan inisiatif sendiri. Interaksi dengan rakan semasa bermain bukan sahaja meningkatkan kemahiran literasi, tetapi juga kemahiran sosial. Melalui aktiviti yang

dirancang, kanak-kanak membina pemahaman bahasa secara *emergent* tanpa bimbingan guru sepenuhnya.

RUJUKAN

- Aliza Ali. (2012). Pemahaman dan persepsi guru tentang penggunaan kurikulum berasaskan main bagi perkembangan bahasa murid prasekolah. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Almon, J. & Miller, E. (2012). The crisis in early education: A research-based case for more play and less pressure. http://www.habitot.org/museum/pdf/play_research/Crisis_EarlyEd.pdf [2 Februari 2015].
- Baghban, M. (2007). Scribbles, labels, and stories. The role of drawing in development of writing. *Journal of Young Children*, 62 (1): 20-26.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. 2008. *Kajian pelaksanaan kurikulum prasekolah kebangsaan, Kementerian Pelajaran Malaysia*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. USA: Springer Science and Business.
- Brodin, J. & Reinblad, K. (2014). Reflections on the revised National Curriculum for preschool in Sweden: Interviews with the heads. *Journal of Early Child Development and Care*, 184 (2): 306–321.
- Bodrova, E. & Leong, D.J. (2010). Curriculum and play in early child development. <http://www.child-encyclopedia.com/documents/Bodrova-LeongANGxp.pdf> [14Ogos 2014].
- Bruner, J. S. 1966. *Towards a theory of instruction*. Mashasscuset: Harvard College.
- Chervenak, R. (2011). Play in kindergarten: Perspectives a full-and half day kindergarten teacher. <http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Chervenak%20Rachel.pdf?bgsu1307916817> [21 Ogos 201].
- Christie, J. F. & Roskos, K. A. (2009). Play's potential in early literacy development. *Encyclopedia on early childhood development*. Centre of excellence for early

- childhood development.
<http://www.childencyclopedia.com/documents/Christie-RoskosANGxp.pdf> [1 Mac 2013].
- Einarsdottir, J. (2012). Play and literacy: A collaborative action research project in preschool. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(2): 18-33.
- Fauziah Mohd. Jaafar. (2009). Kepentingan aktiviti bermain di dalam pendidikan prasekolah.
<http://www.fp.utm.my/medc/journals/vol3/3.%20KEPENTINGAN%20AKTIVITI%20BERMAIN%20DI%20DALAM%20PENDIDIKAN%20P> [13 Januari 2011].
- Gunn, B., Vadasy, P. & Smolkowski, K. (2011). Instruction to help young children develop language and literacy skills: The roles of program design and instructional guidance. *NHSA Dialog*, 14(3): 157-173.
- Izumi-Taylor, S. I., Samuelsson, I. P. & Rogers, C. S. (2010). Perspectives on play in the three nations: A comparative study in Japan, the United States and Sweden. *ECRP*, 12(1).
<http://ecrp.uiuc.edu/v12n1/izumi.html> [15 Ogos 2013].
- Haney, M. & Bissonnette, V. (2011). Teachers' perceptions about the use of play to facilitate development and teach prosocial skills. *Scientific Research*, 1 (2): 41-46.
- Hatice Zeynep. (2010). Literacy development of a preschooler: An exemplary case. *The Journal of International Social Research*, 3 (11) Spring.
http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt3/sayi11pdf/inan_haticezeynep.pdf [11 Oktober 2014].
- Johnson, A. (2015). Developmentally appropriate literacy instruction at the pre-school and kindergarten level.
<https://www.linkedin.com/pulse/developmentally-appropriate-literacy-instruction-level-andrew-johnson> [6 Ogos 2015].
- Kamisah Buang. (2011). Pembangunan dan pengujian modul intervensi membaca Bahasa Melayu prasekolah berbantuan multimedia. Tesis Dr. Falsafah. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Larry Vandergrift. (2004). Listening to learn or learning to listen?
<http://www.unc.edu/courses/2007fall/germ/700/001/downloads/Vandergrift.pdf> [9 Ogos 2015].
- Linse, C.T. (2005). *Practical English language teaching: Young learners*. New York: McGraw-Hill.
- Love, A., Burns, M.S. & Buell, M.J. (2007). Writing empowering literacy. *Journal of Young Children*, 62 (1): 12-19.
- Miller, E. & Almon, J. (2009). Crisis in kindergarten: Summary and recommendations of why children need to play in school. A report from Alliance.
http://earlychildhoodcolorado.org/inc/uploads/Crisis_in_Kindergarten.pdf [15 Mac 2013].
- Morrison, G. S. 2011. *Fundamental of early childhood education*. Edisi ke-6. New Jersey: Pearson.
- Morrison, G.R., Ross, S.M., Kempt, J.E. & Kalman, H.K. (2011). *Designing effective instruction*. New York: John, Wiley & Sons.
- Neaum, S. (2012). *Language and literacy for the early years*. London: Sage Publication.
- Ng, J. (2009). Exploring learning experience during an early childhood curriculum change in Singapore.
<http://www.aare.edu.au/10pap/2424Ng.pdf> [2 Januari 2013].
- Nik Mohd. Rahimi Nik Yusoff & Kamarulzaman Abd. Ghani. (2006). Teknik pembelajaran kemahiran mendengar Bahasa Arab. file:///C:/Users/win8/Downloads/1962-3775-1-SM.pdf [4 Julai 2015].
- Noor Aini Ahmad & Nur Liyana Abd. Latif. (2015). Belajar kemahiran mengenal huruf menggunakan aktiviti membentuk doh. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1 (5): 71- 80.
- Norling, M. (2013). Preschool staff's view of emergent literacy approaches in Swedish preschools. *Early Child Development and Care*, 184 (4): 571-588.
- Norsuhaily Abu Bakar, Normadiyah Daud, Nahirah Nordin & Abdul Hakim Abdullah. (2015). Developing integrated pedagogical approaches in play pedagogy: Malaysian experience.
[file:///C:/Users/win8/Downloads/44296-152490-1-SM%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/win8/Downloads/44296-152490-1-SM%20(2).pdf) [5 Mac 2015].

- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London, England: Routledge and Kegan Paul.
- Razali Shafie & Zulkifli Daud. (2013). Amalan kaedah pengajaran belajar sambil bermain dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Pelaksanaan pengajaran penulisan dalam kalangan guru prasekolah. Kertas Kerja International Conference on Early Childhood Education (*ICON 2013*). Penerbitan Institut Pendidikan Guru Kampus Sultan Mizan, Besut Terengganu pada 9-11 September.
- Saayah Abu. (2004). Pelaksanaan aktiviti belajar melalui bermain di tadika-tadika kawasan Melaka Tengah, Melaka
<http://www.ipislam.edu.my/uploaded/file/saayah.pdf> [3 Februari 2011].
- Schweinhart, L.J. & Weikart, D.P. (2010). The High Scope Model of Early Childhood Education.
<http://bfi.uchicago.edu/humcap/wp/papers/TheHighScopeModelofEarlyChildhoodEducation6thEdition.pdf> [20 Februari 2012].
- Scott-Little, C., Lesco, J., Martella, J. & Millburn, P. (2007). Early learning standard: Result from a national survey to document trends in state-level policies and practice.
<http://ecrp.uiuc.edu/v9n1/little.html> [12 September 2011].
- Scott, L. & Gary, G. (2012). Action research to address the transition from kindergarten to primary school: Children's authentic learning, construction play, and pretend play, 14(1).
<http://ecrp.uiuc.edu/v14n1/lee.html> [11 Oktober 2012].
- Scull, J., Nolan, A. & Raban, B. (2012). Young learners: Teachers' conceptualization and practice or literacy in Australia preschool contexts. *International Journal of Early Years Education*, 20 (4): 379-391.
- Sharani Ahmad. (2006). *Mengurus kanak-kanak yang susah belajar*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Sharifah Nor Puteh, Manisah, Norshidah & Aliza Alias. (2009). Penggunaan dan pengurusan bahan pengajaran dan pembelajaran dalam kurikulum permainan pendidikan awal kanak-kanak. *Laporan Akhir Penyelidikan UKM-GG-05-FRGS0003-2007*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Spooner, L. & Woodcock, J. (2010). *Teaching children to listen: A practical approach to developing children's listening skills*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Subadrah Madhawa Nair, Najeemah Mohd Yusof & Logeswary Arumugam. (2014). The effects of using the play method to enhance the mastery of vocabulary among preschool children. *Journal of Social and Behavioral Sciences*, 116: 3976-3982.
- Tamam, Timbang, Zamri Mahamod, Nik Mohd. Rahimi & Jamaludin Badushah. (2010). Masalah membaca kanak-kanak sekolah rendah kerajaan di Brunei Darussalam: Satu Kajian Kes. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 35(2)(2010): 77 – 85.
[http://pkukmweb.ukm.my/~jurfpend/Jilid%2035\(1\),%202010/Bab%207.1.pdf](http://pkukmweb.ukm.my/~jurfpend/Jilid%2035(1),%202010/Bab%207.1.pdf) [6 April 2013].
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological process*. Massachusetts: Harvard College.
- Wen, X., Elicker, J. G. & Mc Mullen, M. B. (2011). Early childhood teachers' curriculum belief: Are they consistent with observed classroom practices? *Early Education and Development*, 22 (6): 945-969.
- Wood, E.A. (2013). *Play, learning and early childhood curriculum*. 2013. London: Sage Publication.
- Wortham, S.C. (2010). *Early childhood curriculum*. New Jersey: Pearson.
- Yahya Othman & Ghazali Musthafa. (2012). Comprehension process in metacognitive perspective among university students. *International Journal for Educational Studies*, 2 (2). <http://www.educare-ijes.com/educarefiles/File/Othman.pdf> [27 May 2014].
- Yilmaz, H. & Yavuz, F. (2015). The problems young learners encounters during listening skills.
c.els-cdn.com/S1877042815045899/1-s2.0-S1877042815045899-main.pdf?_tid=f3b4bb80-cc21-11e5-aa83-00000aab0f6c&acdnat=1454688369_4570dc

4ffa663e02e214bd30e265aaec [6 Julai 2015].

- Zakiah, M.A., Azlina, M.K., & Yeo, K.J. (2011). 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) 2011, 10-12 Jun.
- Zamri Mahamod. (2012). *Inovasi pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan bahasa Melayu*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Zulkifley Hamid. (2006). *Aplikasi psikolinguistik dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa*. Kuala Lumpur: PTS Publication and Distribution Sdn. Bhd.