

ANALISIS KEPERLUAN TERHADAP PENGGUNA SASARAN MODUL PENDEKATAN BERASASKAN BERMAIN BAGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KEMAHIRAN BAHASA KANAK-KANAK PRASEKOLAH

Aliza Ali
Zamri Mahamod
alizatra@yahoo.com

Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia

Abstract: In research on module development, needs analysis is carried out to ensure the product created can fulfil user needs. This research was undertaken in order to identify the needs and specifications of a module based on play approach for teaching and learning of language skills among preschool children. To create a module able to fulfil the needs of teachers as users, needs analysis was carried out on 10 preschool teachers from different schools under the Ministry of Education Malaysia. Data collection was through semi-structured interviews and the sampling technique was purposive sampling. Qualitative data from interviews with teachers were categorized and analyzed to identify themes for making sense of the data. Data analysis unearthed four major themes, namely: (1) The play approach was suitable for teaching and learning activities among preschool children, (2) The existing teaching approach did not focus on the play approach, (3) Teachers need appropriate sources and materials to motivate language learning in pupils, and (4) Teaching and learning activities need to consider the language capabilities of pupils. Analysis of the findings shows that the module based on play approach for teaching and learning language skills among preschool children has the potential for development. Apart from the four main themes identified, suggestions and specifications derived from interviews with teachers gave useful information for developing the module contents. The findings will be used for designing and developing the module in the next phase. The findings are expected to assist in producing a module capable of solving existing problems among teachers and motivating language skills teaching and learning among preschool children.

Keywords: Development research, module design, needs analysis, preschool teachers, play approach, language skills

PENGENALAN

Pendidikan prasekolah berfokus kepada kurikulum berpusatkan murid melalui pelbagai aktiviti yang melibatkan murid secara aktif seperti belajar melalui bermain. Aktiviti bermain di prasekolah dianggap penting kerana melalui bermain kanak-kanak membina pengetahuan (Morrison, 2011). Di Malaysia transformasi kurikulum pendidikan prasekolah yang memfokuskan kepada kurikulum berpusatkan murid telah menghasilkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Perubahan secara holistik dilakukan kepada KSPK berdasarkan kurikulum prasekolah sedia ada dengan mengambil kira aspek kandungan, pedagogi, peruntukan, masa, kaedah, pentaksiran, bahan dan pengurusan (KPM, 2010). Salah satu aspek penting yang ditekankan KSPK ialah amalan yang bersesuaian dengan perkembangan atau *Developmentally Appropriate Practices* (DAP). Berdasarkan DAP, fokus utama KSPK ialah proses pengajaran dan pembelajaran berpusatkan kanak-kanak seperti belajar melalui bermain (KPM, 2010).

Keperluan mengintegrasikan pendekatan bermain dalam kurikulum pendidikan awal kanak-kanak sudah lama dikenal pasti oleh pengkaji dalam pendidikan awal kanak-kanak (Bodrova & Leong, 2010). Tokoh dalam pendidikan awal kanak-kanak dan ahli psikologi seperti Jean Piaget (1951), Lev *Semanovich* Vygotsky (1978), Maria Montessori (1970), Eric Erikson (1950) dan Jerome Bruner (1950) percaya bahawa bermain ialah aktiviti dan permainan ialah objek pembelajaran. Menurut Piaget (1951) kanak-kanak belajar secara aktif menggunakan objek di sekeliling semasa bermain dan berinteraksi dengan persekitaran. Teori Vygotsky (1978) mengatakan kemahiran dan pengetahuan kanak-kanak berkembang apabila terlibat dengan permainan yang dikongsi dengan rakan dan disokong orang dewasa. Proses yang digunakan kanak-kanak untuk membina pemahaman tentang sesuatu konsep melibatkan interaksi kanak-kanak dengan bahan (Wortham, 2010). Pembelajaran melalui bermain lebih memberangsangkan melalui pembelajaran yang menyeronokkan. Pembelajaran yang menyeronokkan atau *playful learning* adalah gabungan permainan bebas (*free-flow play*) dengan permainan yang dibimbing (*guided play*). Kedua-dua permainan

bebas dan permainan yang dibimbing adalah elemen penting dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusatkan kanak-kanak (White, 2012).

Daripada aspek pembelajaran bahasa, bermain ialah cara terbaik untuk membantu kanak-kanak menguasai konsep bahasa yang abstrak melalui pengalaman konkrit. Pendekatan bermain berpotensi untuk diaplikasikan di prasekolah bagi memastikan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa (Aliza & Zamri, 2014). Kebanyakan kanak-kanak menguasai bahasa dan memperoleh pengalaman pembelajaran secara tidak formal (Almon & Miller, 2012). Melalui bermain, penguasaan bahasa kanak-kanak meningkat apabila mereka cuba memahami hubungan antara objek permainan dengan simbol (Einarsdottir, 2012). Bermain seperti melabelkan gambar ataupun objek di sekeliling dengan bahan bercetak berupaya meningkatkan pemahaman kanak-kanak tentang apa yang dibaca. Permainan fizikal membantu kanak-kanak mengaitkan perkataan dengan gambar ataupun dengan objek untuk memahami konsep makna. Pertuturan semasa permainan drama membolehkan kanak-kanak belajar menggunakan struktur ayat dengan betul tanpa belajar tatabahasa secara langsung. Bermain dapat membantu kanak-kanak menguasai bahasa daripada aspek perbendaharaan kata dan peraturan tatabahasa (Jamieson, 2009).

ANALISIS KEPERLUAN SEBAGAI FASA PERMULAAN KAJIAN

Kajian ini dilakukan untuk mendapatkan maklumat daripada guru prasekolah tentang keperluan modul yang akan dibangunkan bagi menyelesaikan masalah sedia ada guru. Dalam kajian pembangunan modul, kajian analisis keperluan adalah sebahagian daripada proses kajian reka bentuk dan pembangunan modul. Menurut Richey dan Klein (2007), kekuatan kajian reka bentuk dan pembangunan modul ialah kajian ini digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam konteks yang spesifik. Fasa analisis ialah fasa permulaan kajian iaitu maklumat dalam konteks dan persekitaran yang hendak dikaji dikumpulkan (Saedah Siraj, Norlidah Alias, Dorothy DeWitt, & Zaharah Hussin, 2013). Jadi, sebelum modul dibangunkan, kajian analisis keperluan dilakukan untuk mengetahui kebarangkalian berlakunya permasalahan. Tujuan fasa analisis adalah untuk mengenal pasti sebab kebarangkalian berlakunya permasalahan (Branch, 2009; Gagne, Wager, Golas, & Keller, 2005) dan melakukan apa yang perlu untuk menyelesaikan masalah (Reinbold, 2013). Fasa analisis keperluan memberikan maklumat yang penting dalam menentukan reka bentuk dan pembangunan bahan instruksi dalam fasa seterusnya (Gagne et al., 2005). Dalam konteks penyelidikan ini, kajian analisis keperluan dilakukan pada permulaan kajian pembangunan modul bagi mengetahui pengajaran bagaimanakah yang sesuai dilakukan guru supaya pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak menjadi lebih bermakna. Bagi memenuhi tujuan ini, kajian ini dilakukan untuk mengenal pasti apakah yang diperlukan guru dalam melakukan pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah.

Bagi memenuhi tujuan ini, terdapat beberapa aspek tentang kumpulan sasaran dikenal pasti bagi memastikan modul yang dihasilkan dapat digunakan. Rashidah (2013) mengatakan fasa analisis merupakan fasa pertama kajian bertujuan untuk mengenal pasti beberapa aspek yang berkaitan dengan kumpulan sasaran. Kumpulan sasaran berupaya memberi maklumat yang berguna untuk membangunkan modul yang dapat memenuhi keperluan pengguna. Semasa proses reka bentuk dan pembangunan modul, dapatan analisis keperluan dinilai dan digunakan untuk membangunkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Dalam kajian ini, analisis keperluan dilakukan setelah masalah dikenal pasti dan maklumat tentang perincian dan spesifikasi modul diperolehi daripada guru. Menurut Richey dan Klein (2007) analisis keperluan adalah untuk menentukan spesifikasi produk. Jadi, kajian analisis keperluan adalah penting dalam menentukan produk bagaimanakah yang sesuai dihasilkan untuk guru supaya permasalahan sedia ada dapat diselesaikan demi pengajaran yang lebih berkesan. Dapatan dan cadangan dalam fasa analisis digunakan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan modul (DeWitt, 2010). Fasa analisis memberikan maklumat yang penting untuk digunakan dalam fasa reka bentuk dan pembangunan modul seterusnya (Gagne et al., 2005). Maklumat hasil analisis keperluan digunakan untuk menentukan kandungan bahan instruksi secara optimal dan kaedah penyampaian pengajaran (Richey & Klein, 2007).

PERNYATAAN MASALAH

Sejak pelaksanaan Buku Panduan Prasekolah Malaysia 1986 sehingga pelaksanaan KSPK pada 2010, pendekatan belajar melalui bermain disarankan dalam kurikulum prasekolah negara. Walau bagaimanapun, Bahagian Pembangunan Kurikulum (2008) melaporkan guru masih menggunakan pengajaran dan pembelajaran secara langsung semasa mengajar. Kajian lepas mendapati amalan guru masih tertumpu kepada pengajaran secara langsung dan tidak mengutamakan pendekatan bermain di prasekolah (Fauziah, 2009; Saayah, 2004; Sharifah et al., 2009). Kajian Aliza (2012) mendapati guru prasekolah tidak memfokuskan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran bahasa kerana kurang pengetahuan dan kemahiran menyesuaikan pendekatan ini dengan pengajaran bahasa. Menurut Miller

dan Almon (2009), cabaran utama untuk menerap amalan guru melakukan pendekatan bermain yang menyeronokkan ialah ramai guru baharu belum cukup berpengalaman untuk mengajar di dalam bilik darjah yang berpusatkan kanak-kanak. Mereka masih memerlukan sumber, panduan, bimbingan dan latihan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran lebih-lebih lagi melakukan pengajaran bahasa dalam persekitaran pembelajaran yang berpusatkan murid. Walau bagaimanapun, 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).

Di Malaysia, transformasi kurikulum berasaskan standard dalam KSPK memerlukan guru yang benar-benar profesional iaitu mereka perlu melakukan pengajaran yang dapat memenuhi standard dan juga mengambil kira keperluan murid. Bagi meningkatkan pengetahuan guru, panduan dalam bentuk program instruksi perlu dibangunkan supaya guru dapat menyesuaikan pembelajaran berpusatkan murid dengan standard yang hendak dicapai. Dalam memenuhi standard, guru memerlukan panduan yang bersesuaian supaya mereka dapat melaksanakan pendekatan bermain dalam keadaan yang fleksibel (Almon & Miller, 2012). Di dalam dokumen KSPK, modul Tunjang Komunikasi Bahasa Melayu ada menyatakan aspek kemahiran bahasa Melayu yang perlu dikuasai murid prasekolah. Komponen ini menyarankan guru melakukan pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa melalui pelbagai aktiviti dan permainan bahasa yang menyeronokkan (KPM, 2010). Walau bagaimanapun KSPK tidak memperincikan bagaimana proses pengajaran dan pembelajaran melalui aktiviti bermain bagi mempertingkatkan kemahiran bahasa kanak-kanak. Jadi, kajian analisis keperluan wajar dilakukan bagi mengenal pasti pengajaran dan pembelajaran yang perlu dibangunkan di dalam modul.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dilakukan berdasarkan keperluan pengkaji untuk mendapatkan data bagi menghasilkan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. Analisis keperluan dilakukan bagi mengenal pasti keperluan modul sebelum modul dibangunkan dan dinilai dalam fasa seterusnya (Saedah et al., 2013). Jadi, objektif kajian analisis keperluan dilakukan bagi mendapatkan data tentang keperluan modul dan spesifikasi modul yang akan dibangunkan.

Objektif Kajian

Kajian reka bentuk dan pembangunan modul memfokuskan kepada proses pembangunan produk yang melibatkan beberapa fasa dan setiap fasa menggunakan metodologi yang berbeza bagi tujuan pengumpulan data (Saedah et al., 2013). Bagi memperoleh data yang dapat digunakan untuk menghasilkan modul yang dapat memenuhi keperluan guru, objektif kajian bagi fasa analisis keperluan adalah seperti berikut:

- Mengenal pasti keperluan modul yang sesuai digunakan guru untuk melakukan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah.

Berdasarkan objektif kajian, penyelidikan ini juga dilakukan untuk mendapatkan jawapan bagi persoalan berikut:

- Apakah yang diperlukan untuk menghasilkan modul yang sesuai digunakan guru untuk melakukan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah?

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah temu bual secara separa struktur terhadap 10 guru prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dari sekolah yang berbeza. Kaedah ini digunakan Norlidah (2010) untuk mendapatkan data analisis keperluan bagi menghasilkan modul pedagogikal fizik. Teknik pemilihan sampel dilakukan secara bertujuan dengan memilih responden daripada kumpulan homogenous tetapi dapat memberikan maklumat yang pelbagai. Responden kajian dipilih berdasarkan kriteria guru yang melaksanakan KSPK dan mempunyai kelayakan akademik pada peringkat ijazah dalam bidang pendidikan prasekolah. Bagi menjangkakan soalan-soalan yang dapat memberikan maklumat yang lebih baik, transkrip temu bual yang dirintiskan sebelum temu bual sebenar diambil kira. Pengkaji memilih seorang responden yang mempunyai ciri yang sama dengan sampel kajian sebenar untuk ditemu bual bagi melihat kesesuaian soalan. Berdasarkan kajian rintis terdapat dua soalan dipermudahkan dan diperbaiki. Soalan yang diperbaiki digunakan dalam kajian sebenar. Sebaik sahaja proses temu bual dan pengumpulan data dalam kajian sebenar dilakukan, pengkaji melengkapkan transkrip dan mengembalikan semula transkrip kepada responden untuk disemak. Setelah transkrip disemak, responden menandatangani borang pengesahan temu bual bagi mengesahkan maklumat temu bual. Transkrip temu bual yang disahkan dianalisis menggunakan indeks. Proses

mengindeks transkrip dilakukan dengan melabelkan kod tersendiri pada setiap responden kajian. Data temu bual dikategori, disubkategori dan dianalisis menggunakan kaedah pengekodan bagi menghasilkan tema (Miles & Huberman, 2014).

DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan analisis data temu bual, dapatan kajian yang diperoleh daripada sepuluh responden menghasilkan empat tema seperti berikut:

Tema 1: Pendekatan bermain ialah cara yang sesuai untuk aktiviti pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah

Seramai sembilan responden setuju dengan penggunaan pendekatan bermain apabila ditanya tentang penggunaan pendekatan ini di prasekolah. Lima responden mengatakan pendekatan bermain mendatangkan keseronokan kepada murid untuk belajar. Manakala enam responden berpendapat kanak-kanak lebih bermotivasi dan dapat belajar dengan lebih baik melalui bermain. Sebagai contoh responden 1 (R1) mengatakan bahawa:

R1: *“Pendekatan ni sangat sesuai. Budak-budak memang suka kalau disuruh bermain. Mereka dapat belajar dengan lebih baik melalui bermain.”*

Manakala responden 8 (R8) dan 10 (R10) mengatakan pendekatan bermain menyeronokkan kanak-kanak dan kanak lebih mudah menguasai pembelajaran melalui bermain.

R8: *“Pendekatan ini menyeronokkan kanak-kanak dan kanak-kanak semua teruja dan hendak pegang bahan permainan. Kanak-kanak lebih mudah menguasai pembelajaran melalui bermain. Bila diberikan lembaran kerja, mereka lebih mudah buat sebab sudah menguasai melalui permainan.”*

R10: *“Sangat sesuai dengan kanak-kanak dan saya setuju dengan pendekatan ini. Kanak-kanak prasekolah seharusnya diajar melalui bermain. Kanak-kanak gembira dengan pendekatan ini. Mereka dapat menguasai pembelajaran dengan lebih cepat berbanding kalau guna direct instruction. Pendekatan bermain cara terbaik untuk bantu kanak-kanak lemah untuk belajar dengan lebih baik. Belajar melalui bermain ialah pembelajaran yang menggembirakan kanak-kanak.”*

Tema 2: Pengajaran sedia ada guru tidak berfokus kepada pendekatan bermain

Apabila ditanya tentang bagaimana guru melakukan pengajaran kemahiran bahasa di sekolah, kebanyakan guru mengatakan mereka tidak menggunakan pendekatan bermain atas faktor masa, bahan, kawalan murid dan perancangan. Hasil temu bual mendapati cara pengajaran sedia ada guru tidak memfokuskan kepada pendekatan bermain. Seramai empat responden mengatakan mereka jarang menggunakan pendekatan bermain di sekolah. Lima responden menyuarakan bahawa kesukaran mendapatkan bahan permainan yang sesuai dengan pengajaran bahasa menyukarkan pelaksanaan pendekatan bermain. Manakala dua responden mengatakan faktor masa menjadi kekangan untuk melaksanakan pendekatan ini. Seorang responden mengatakan penggunaan pendekatan bermain memerlukan guru melakukan perancangan yang teliti dan tersusun. Sebagai contoh, menurut responden 2 (R2) faktor bahan, masa dan kawalan menyebabkan beliau jarang menggunakan pendekatan ini di prasekolah.

R2: *“Pernah buat tapi jarang. Bahan tak cukup. Masa tak cukup dan susah nak kawal murid. Bahan yang dibekalkan tak semuanya boleh digunakan untuk pengajaran tertentu.”*

Respons yang sama juga diberikan responden 6 (R6).

R6: *“Ada murid dapat mengenal huruf dan membaca perkataan dengan menggunakan pendekatan bermain, tetapi pendekatan ini tidak digunakan setiap hari.”*

Manakala responden 10 (R10) mengatakan faktor masa dan perancangan menyebabkan kebanyakan guru tidak melaksanakan pendekatan ini.

R10: *“Pernah tetapi kebanyakan cikgu tak menggunakan pendekatan ini sebab tak cukup masa. Mereka ada masalah dengan perancangan sebab tu tak cukup masa.”*

Tema 3: Guru memerlukan sumber dan bahan yang sesuai untuk merangsang pembelajaran bahasa murid

Kesemua 10 responden mengatakan mereka perlukan sumber dan bahan yang sesuai untuk melakukan pendekatan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa. Mereka mencadangkan modul yang memperincikan bagaimana hendak mengajar kemahiran bahasa menggunakan pendekatan bermain. Antara cadangan yang dikemukakan ialah langkah-langkah terperinci, kaedah, teknik, peruntukan masa, cadangan permainan dan cadangan bahan permainan yang bersesuaian. Seramai lima responden mencadangkan supaya modul ini memperincikan langkah-langkah pelaksanaan dan menerangkan bagaimana pelaksanaan ini dapat dilakukan. Tiga responden mencadangkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang dapat merangsang minat murid. Seramai dua responden mencadangkan supaya modul ini mengandungi rancangan pengajaran. Dua lagi mencadangkan supaya ada peruntukan masa yang fleksibel dan dua yang lain mencadangkan supaya dilampirkan lembaran kerja murid. Sebagai contoh, responden 3 (R3), responden 4 (R4) dan responden 7 (R7) mengatakan perlu ada bahan yang mencadangkan bagaimana hendak melakukan pendekatan bermain bagi pengajaran kemahiran bahasa murid.

R3: *“Cadangan tentang bagaimana nak melakukan pengajaran ini. Seperti penyediaan bahan. Saya cadangkan modul itu ada slot pengajaran, contoh permainan, arahan permainan yang jelas, contoh lampiran soalan, contoh lampiran aktiviti dan permainan bahasa.”*

R4: *“Panduan dan aktiviti cadangan mungkin membantu. Mesti banyak contoh aktiviti permainan. Aktiviti permainan perlulah yang merangsang pengajaran dan pembelajaran murid, bukan bermain semata-mata. Permainan di dalam modul hendaklah yang dapat merangsang minat murid-murid untuk belajar. Perlu ada perancangan yang baik.”*

R7: *“Saya cadangkan modul yang mengandungi langkah-langkah yang mudah dan berkesan. Ada penerangan yang jelas apa, mengapa dan bagaimana cikgu boleh melakukan pengajaran yang bersesuaian dengan kanak-kanak prasekolah. Ada banyak contoh rancangan mengajar supaya dapat membantu guru mengajar. Bahan permainan yang digunakan haruslah sesuai dengan peringkat perkembangan kanak-kanak. Senang dan mudah didapati.”*

Tema 4: Aktiviti pengajaran perlu mempertimbangkan keupayaan bahasa murid

Seramai lima responden mengatakan bahawa aktiviti pengajaran kemahiran bahasa perlu dilakukan berdasar keupayaan dan kemampuan bahasa murid. Menurut responden, kebanyakan murid mempunyai latar belakang berbeza. Jadi, penggunaan bahasa yang mudah difahami dan sesuai dengan keupayaan murid perlu diambil kira semasa melakukan pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa. Seramai empat responden mengatakan keupayaan bahasa kanak-kanak prasekolah sangat terbatas. Dua responden mengatakan ada kanak-kanak peringkat prasekolah belum bersedia untuk belajar dan datang daripada latar belakang yang berbeza. Jadi mereka sukar untuk memahami bahasa yang digunakan. Sebagai contoh responden 3 (R3), responden 4 (R4) dan responden 5 (R5) mengatakan:

R3: *“Kanak-kanak umur antara empat hingga enam tahun belum terdedah lagi dengan bahasa yang standard. Mereka guna bahasa seharian yang mereka dapati daripada hubungan komunikasi dengan keluarga di rumah dan rakan sebaya. Bahasa yang digunakan ialah bahasa mudah dan bukan kompleks. Kadang-kadang mereka guna bahasa yang tidak teratur daripada segi penyampaian.”*

R4: *“Kemahiran bahasa kanak-kanak sangat terhad, bergantung kepada di mana murid itu tinggal dan dilahirkan. Juga bergantung kepada pergaulan, persekitaran dan tahap pembelajaran murid. Jika murid itu tinggal di dalam rumah sahaja dan tidak terdedah dengan dunia luar maka bahasa dia terhad dengan kosa kata yang ada. Jika murid itu tinggal bermasyarakat, maka kosa katanya banyak. Ada murid yang datang daripada latar belakang yang berbeza.”*

R6: *“Murid yang belum bersedia untuk belajar. Kebanyakan murid di prasekolah masih lagi berusia 5 tahun dan belum mencapai 6 tahun. Mereka tidak faham arahan.”*

KESIMPULAN

Kajian analisis keperluan memerlukan pengkaji melakukan pengumpulan maklumat tentang konteks dan situasi kajian daripada guru yang juga merupakan pengguna sasaran modul. Dalam konteks kajian ini pengkaji

mengumpulkan maklumat tentang amalan sedia ada guru dan keperluan guru supaya maklumat yang diperolehi dapat membantu pengkaji menghasilkan modul yang berupaya menyelesaikan masalah sedia ada guru. Hasil analisis keperluan mendapati modul pendekatan bermain wajar dibangunkan untuk membantu guru melakukan pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa dengan lebih baik. Dapatan kajian menunjukkan kebanyakan guru bersetuju dengan kepentingan pendekatan bermain dan faedah pendekatan ini terhadap kanak-kanak. Walau bagaimanapun guru didapati jarang melakukan pendekatan ini di sekolah. Berhubung dengan hal ini, respons guru yang positif tidak bermakna mereka mengamalkan pendekatan bermain di prasekolah. Moyles (2005) melaporkan kebanyakan guru pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak tidak melakukan pendekatan bermain di sekolah walaupun mereka bersetuju dan mengetahui faedah bermain dalam pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Kajian Wen et al. (2011) mendapati kebanyakan guru tidak mengamalkan pembelajaran berpusatkan murid tetapi bersetuju dengan pendekatan ini kerana mereka telah didedahkan dan diajar dengan falsafah ini dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.

Dalam konteks kajian ini dapatan menunjukkan kebanyakan guru tidak mengutamakan pendekatan bermain dalam pengajaran kemahiran bahasa walaupun mereka mengetahui faedah pendekatan ini terhadap pembelajaran kanak-kanak. Faktor seperti kurang sumber untuk guru, bahan permainan yang tidak bersesuaian dengan pembelajaran bahasa, perancangan dan kekangan masa menyebabkan mereka jarang menggunakan pendekatan ini. Bagi menyelesaikan permasalahan guru, bahan dalam bentuk modul perlu dibangunkan bagi meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam merancang dan melakukan pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa dengan lebih efisien dan berdasarkan keperluan murid. Branch (2009) mengatakan bahan pengajaran yang baik ialah bahan yang dapat mengasah kebolehan seseorang dengan meningkatkan pengetahuan dan kemahirannya. Berdasarkan hasil analisis keperluan, proses pembangunan modul perlu mengambil kira aspek-aspek yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran guru seperti pengetahuan bagaimana hendak memenuhi objektif pembelajaran berdasarkan keperluan murid dan pengetahuan tentang keupayaan bahasa murid. Selain itu, aktiviti pengajaran di dalam modul ini perlu mengambil kira aspek-aspek yang dapat meningkatkan kemahiran guru tentang cara menggunakan sumber bahan bantu mengajar, bagaimana mendapatkan tumpuan murid mengikuti aktiviti pembelajaran dan membimbing murid dalam bentuk kumpulan kecil.

Dapatan juga menunjukkan guru memerlukan sumber dan bahan pengajaran dalam bentuk modul yang memperincikan cara pengajaran dan pembelajaran. Panduan pengajaran ini perlu mengandungi pengajaran dan pembelajaran aktiviti permainan yang menyeronokkan dan mengambil kira keupayaan bahasa murid. Secara ringkasnya modul yang dibangunkan perlu mengambil kira cadangan dan spesifikasi seperti mudah didapati, menerangkan cara menyediakan bahan bantu mengajar dan menerangkan cara permainan dilakukan. Guru juga mencadangkan supaya modul ini mengandungi contoh rancangan pengajaran harian, cadangan aktiviti permainan dan penjelasan tentang jenis-jenis permainan. Manakala setiap aktiviti pengajaran dan pembelajaran dicadangkan supaya dibangunkan dalam bentuk rancangan pengajaran harian yang mengandungi aspek-aspek berikut:

- Menyeronokkan dan memotivasikan murid
- Menyatakan objektif pembelajaran
- Mencadangkan tempoh pelaksanaan yang fleksibel
- Memperincikan langkah-langkah pelaksanaan
- Mencadangkan kaedah dan teknik bersesuaian
- Mencadangkan bahan permainan yang bersesuaian
- Menggabungkan permainan bebas dengan permainan yang dibimbing
- Terdapat lembaran kerja untuk murid
- Menggunakan bahasa yang mudah dan bersesuaian dengan keupayaan murid
- Terdapat kepelbagaian
- Disusun daripada mudah ke susah

Kajian analisis keperluan penting dalam mendapatkan maklumat tentang kandungan dan spesifikasi modul yang akan dibangunkan. Hasil analisis menunjukkan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa wajar dibangunkan. Pembangunan modul perlu mengambil kira permasalahan guru dan keperluan sedia ada guru supaya modul yang dihasilkan sesuai digunakan guru. Menurut Gagne et al. (2005), dalam fasa analisis beberapa punca permasalahan dan penyelesaian masalah berkaitan dengan masalah pengajaran dikenal pasti. Jadi, sebaik sahaja selesai proses analisis keperluan, pengkaji seharusnya dapat menentukan pengajaran yang dapat menyelesaikan masalah dan mencadangkan strategi berdasarkan data empirikal supaya pengajaran dapat dilakukan dengan baik (Branch, 2009). Dapatan analisis keperluan ini akan digunakan pengkaji sebagai panduan untuk mereka bentuk dan membangunkan modul dalam fasa pembangunan modul yang seterusnya. Dapatan analisis

keperluan menunjukkan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa berpotensi dibangunkan untuk digunakan guru prasekolah.

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.
- Aliza Ali, & Zamri Mahmod. (2014). Pembangunan modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. *Prosiding Seminar Pascasiswazah Pendidikan Bahasa Melayu dan Kesusasteraan Bahasa Melayu Kali Ke-3*, 253-266. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, Fakulti Pendidikan.
- Almon, J., & Miller, E. (2012). The Crisis in Early Education: A Research-based Case for More Play and Less Pressure. Dimuat turun daripada http://www.habitot.org/museum/pdf/play_research/Crisis_EarlyEd.pdf
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2008). *Kajian pelaksanaan kurikulum prasekolah kebangsaan*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2010). Curriculum and Play in Early Child Development. Dimuat turun daripada <http://www.child-encyclopedia.com/documents/Bodrova-LeongANGxp.pdf>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- DeWitt, D. (2010). *Development of collaborative mLearning module on nutrition for Form Two students*. Tesis PhD. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Einarsdottir, J. (2012). Play and literacy: A collaborative action research project in preschool. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(1), 93–109.
- Fauziah Mohd. Jaafar. (2009). Kepentingan Aktiviti Bermain di dalam Pendidikan Prasekolah. Dimuat turun daripada <http://www.fp.utm.my/medc/journals/vol3/3.%20KEPENTINGAN%20AKTIVITI%20BERMAIN%20DI%20DALAM%20PENDIDIKAN%20P>
- Gagne, M. R., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- 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.
- Jamieson, D. G. (2009). Language Development in Young Children. Early childhood learning knowledge centre. Dimuat turun daripada <http://www.ccl-cca.ca/pdfs/ECLKC/bulletin/ECLKCBulletinLanguage.pdf>
- Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). (2010). *Dokumen standard prasekolah: Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis in kindergarten: Summary and recommendations of why children need to play in school. A report from Alliance. Dimuat turun daripada http://earlychildhoodcolorado.org/inc/uploads/Crisis_in_Kindergarten.pdf
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: An Expanded Sourcebook*, Edisi ke-2. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Morrison, G. S. (2011). *Fundamental of early childhood education*. Englewood Cliffs, NJ: Pearson.
- Moyles, J. (2005). *The excellence of play*. New York, NY: Open University Press.
- Norlidah Alias. (2010). *Pembangunan modul pedagogi berasaskan teknologi dan gaya pembelajaran Felder-*

- Silverman kurikulum fizik sekolah menengah*. Tesis PhD, Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Rashidah Rahmat. (2013). *Pembangunan dan penilaian pakej pembelajaran mudah alih Komsas dalam bahasa Inggeris Tingkatan Empat*. Tesis PhD, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Reinbold, S. (2013). Using the ADDIE model in designing library instruction. *Medical Reference Services Quarterly*, 32(3), 244 – 256.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and developmental research*. New York, NY: Routledge.
- Saayah Abu. (2004). Pelaksanaan aktiviti belajar melalui bermain di tadika-tadika kawasan Melaka Tengah, Melaka. Dimuat turun daripada <http://www.ipislam.edu.my/uploaded/file/saayah.pdf>
- Saedah Siraj, Norlidah Alias, Dorothy DeWitt, & Zaharah Hussin. (2013). *Design and developmental research: Emergent trends in educational research*. Kuala Lumpur: Pearson Malaysia.
- Sharifah Nor Puteh, Manisah, Norshidah, & Aliza Alias. (2009). *Penggunaan dan pengurusan bahan pengajaran dan pembelajaran dalam kurikulum permainan pendidikan awal kanak-kanak*. Laporan teknikal projek penyelidikan UKM-GG-05-FRGS0003-2007. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- 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.
- White, R. E. (2012). *The Power of Play: A Research Summary on Play and Learning*. Dimuat turun daripada <http://www.mcm.org/uploads/MCMResearchSummary.pdf>
- Wortham, S. C. (2010). *Early childhood curriculum*. Englewood Cliffs, NJ: Pearson.