

**PENDEKATAN BERMAIN DALAM PENGAJARAN BAHASA DAN LITERASI
BAGI PENDIDIKAN PRASEKOLAH**
(*The Play Approach In Teaching Language And Literacy For Preschool Education*)

SHARIFAH NOR PUTEH
sharinor@ukm.my
Universiti Kebangsaan Malaysia

ALIZA ALI
alizatra@yahoo.com
Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK: Bermain ataupun permainan ialah fitrah kanak-kanak. Oleh kerana aktiviti bermain adalah sebahagian daripada dunia kanak-kanak, proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih berkesan jika kurikulum pendidikan kanak-kanak adalah berasaskan aktiviti bermain. Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak belajar dan memahami isu-isu yang berlaku di sekeliling mereka dalam keadaan yang menggembirakan dan bermakna kepada mereka. Pakar dalam bidang perkembangan kanak-kanak percaya aktiviti bermain merangsang fungsi otak yang dapat memupuk perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fizikal kanak-kanak. Semasa bermain, kanak-kanak berinteraksi dengan rakan sebaya ataupun orang dewasa melalui perbincangan dan soal jawab. Kanak-kanak belajar berkomunikasi, berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan persekitaran melalui bermain. Tranformasi kurikulum pendidikan prasekolah melalui pelaksanaan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) 2010 menekankan kemahiran bahasa. Fokus utama proses pengajaran dan pembelajaran ialah berpusatkan kanak-kanak, menggunakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran bersepadu, bertema, belajar melalui bermain, pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berasaskan projek. Artikel ini membincangkan kepentingan pendekatan aktiviti bermain dalam perkembangan bahasa dan literasi kanak-kanak. Contoh-contoh pengajaran bahasa Melayu juga dikemukakan sebagai panduan untuk guru.

Kata kunci: belajar melalui bermain, pendidikan prasekolah, perkembangan bahasa dan literasi, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan

ABSTRACT: *Play or playing is the natural tendency of a child. As play is a part of a child's world, the teaching and learning process is more effective if the curriculum is play-based. It is through the activities of playing that a child learns and comprehends issues in his/her environment in settings that are fun but meaningful to them. Experts in early childhood development believe that play stimulates brain functions that could nurtur the cognitive, social, emotional and physical development of a child. It is during play that a child interacts with peers and adults through discussions and questioning. Through play, a child learns to communicate, interact and adapt to his/her environment. In the newly*

introduced National PreSchool Standard Curriculum much emphasis is made on language skills acquisitions at the preschool level. The main focus of the teaching and learning process is child-centered using the approaches of integrated teaching and learning, theme-based, learning through play, contextual learning and project-based learning. This article will discuss the importance of learning through play approach in the language and literacy development of children. Some examples of the teaching of the Malay language are presented as guide for teachers.

Keywords: *learning through play, preschool education, language and literacy development, National Preschool Standard Curriculum*

PENGENALAN

Pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan awal kanak-kanak adalah lebih berkesan jika dilakukan melalui aktiviti bermain kerana bermain adalah sebahagian daripada dunia kanak-kanak. Menurut Moyles (2005) bermain adalah pengalaman pengajaran dan pembelajaran yang terbaik dan menjadi keutamaan dalam pendidikan awal kanak-kanak. Melalui aktiviti bermain sesuatu permainan, kanak-kanak belajar tentang persekitaran dan memahami isu yang berlaku di sekeliling dalam keadaan yang menggembirakan. Apabila kanak-kanak seronok belajar sesuatu perkara, mereka terus berminat untuk mengambil bahagian dalam pembelajaran, kesannya tumpuan kepada sesuatu perkara menjadi semakin baik. Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak lebih fokus dengan segala perkara berkaitan aktiviti permainan yang dilakukan. Justeru, kanak-kanak mendapat pengalaman pembelajaran yang bermakna dan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih baik. Malangnya, ramai ibu bapa malahan ada guru dan pengusaha pusat pendidikan awal kanak-kanak menganggap kaedah bermain kurang penting dan menekankan fokus kepada pencapaian akademik. Kesannya, banyak program pendidikan awal kanak-kanak menggunakan kaedah melatih tubi dan mengabaikan aktiviti bermain dalam kurikulum pendidikan awal kanak-kanak (Miller & Almo 2009).

Teori perkembangan kanak-kanak Erikson (1950) dan Piaget (1980) menekankan keupayaan yang berbeza boleh dilakukan kanak-kanak pada tahap yang berlainan. Tahap ini adalah mengikut perkembangan kanak-kanak dan perkembangan ini dapat diasah dan ditingkatkan mengikut keperluan kanak-kanak. Menurut Ornstein dan Hunkins (2004), pembelajaran tidak boleh dipisahkan dengan kehidupan seharian kanak-kanak, malah pembelajaran mestilah berdasarkan keperluan dan minat kanak-kanak. Badan penyelidikan pendidikan awal kanak-kanak, iaitu *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) percaya bahawa kanak-kanak belajar mengikut keperluan dan perkembangan mereka. NAEYC (2008) sentiasa menekankan amalan-amalan terbaik dan pendekatan pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan awal kanak-kanak seharusnya bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak, *Developmentally Appropriate Practices* (DAP) atau pun Amalan Bersesuaian dengan Perkembangan Kanak-kanak. DAP memfokus penggunaan kaedah pengajaran

dan pembelajaran yang melibatkan kanak-kanak secara aktif melalui pelbagai aktiviti bersesuaian dengan umur, kebolehan, bakat dan minat kanak-kanak. Aktiviti-aktiviti bermain, melakukan inkuiri, meneroka dan menyiasat, membuat eksperimen dan membuat projek amat digalakkan dalam DAP (Berk 2008; Roopnarine & Johnson 2005).

AKTIVITI BERMAIN DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK

Kurikulum melibatkan kedua-dua pengalaman yang dirancang dan tidak dirancang, wujud daripada nilai dan sikap yang dihasilkan guru dan pentadbir sekolah, ibu bapa dan masyarakat (Arce 2000). Dewey (1859-1952) dan ahli-ahli yang lain dalam pergerakan progresif menyaran bahawa pengalaman kurikulum perlu berasaskan pada minat dan penglibatan kanak-kanak dalam pengalaman yang aktif. Peringkat prasekolah adalah masa terbaik dalam proses perkembangan kanak-kanak dari segi mental, fizikal, sosial dan emosional. Kurikulum yang bersesuaian dengan kanak-kanak ialah kurikulum yang dapat membina kemahiran kognitif dengan memberikan pengalaman yang konkrit, relevan dan bersesuaian dengan keperluan dan tahap perkembangan kanak-kanak (Arce 2000, Norhashimah & Yahya 2003).

Aktiviti bermain dapat dilihat sejak bayi lagi, iaitu apabila bayi mula bermain dan memanipulasi alat permainan yang diletakkan di sekelilingnya. Pada peringkat itu bayi berusaha untuk menguasai kemahiran asas melalui lima deria. Menurut Piaget, pada peringkat sensori motor (0 hingga 2 tahun), bayi belajar melalui interaksi dengan benda-benda di sekeliling dan keupayaan kognitif mula berkembang. Sebaik sahaja bayi bertatih, pergerakan mereka semakin aktif dan semasa bermain, mereka menjadi lebih imaginatif. Melalui bermain, kanak-kanak yang baru bertatih (*toddler*) mengasah kemahiran dan kemahiran ini seterusnya dikembangkan melalui aktiviti yang lebih mencabar apabila meningkat dewasa.

Aktiviti bermain adalah penting untuk perkembangan kanak-kanak dan kanak-kanak bermain dengan pelbagai cara. Kanak-kanak belajar kemahiran tentang dunia di sekeliling mereka dengan efektif melalui bermain. Keupayaan kanak-kanak memahami dunia di sekelilingnya semakin meningkat melalui bermain. Sebaik sahaja kanak-kanak memahami konsep baharu dan melakukannya secara berulang-ulang semasa bermain, mereka kemudiannya menguasai konsep pada peringkat yang seterusnya. Tokoh pendidikan awal kanak-kanak seperti Friedrich Froebel dan Maria Montessori yakin bahawa bermain adalah penting untuk kanak-kanak. Froebel yang pernah mengasaskan *Kindergarten* berpandangan, bermain adalah penting dalam pembelajaran secara tidak langsung (Downey & Garzoli 2007). Maria Montessori yang membangunkan kurikulum berasaskan aktiviti bermain percaya bahawa kanak-kanak perlu bermain dan berhak menentukan sendiri bagaimana mereka hendak bermain dan belajar.

Melalui bermain, kanak-kanak berpeluang melakukan aktiviti yang bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi dan fizikal. Kanak-kanak juga mempelajari tentang diri sendiri dan individu lain. Pakar dalam bidang perkembangan kanak-kanak percaya bahawa bermain adalah cara terbaik bagi kanak-kanak mempelajari konsep dan kemahiran yang kemudiannya akan digunakan untuk

mempelajari perkara-perkara baharu pada masa akan datang. Wardle (2008) menyatakan bermain dapat merangsang fungsi-fungsi otak dan domain pembelajaran berintegrasi antara satu sama lain secara semula jadi. Hal ini tidak berlaku semasa pengajaran secara langsung yang dilakukan guru. Kajian Sharifah Nor et al. (2009) yang melihat pendekatan aktiviti permainan dari segi perkembangan kognitif mendapati kanak-kanak teruja dengan aktiviti permainan, terlibat secara aktif, berasa seronok dan kreatif. Terdapat pelbagai jenis permainan yang dilakukan kanak-kanak semasa bermain. Jenis-jenis permainan itu boleh diklasifikasi seperti berikut:

Permainan Motor/Fizikal

Menurut Doherty dan Brennan (2008), pendidikan fizikal adalah sebahagian daripada proses pendidikan yang berlaku melalui pengalaman dalam pelbagai situasi. Permainan motor dapat meningkatkan kemahiran motor kasar dan motor halus kanak-kanak. Kemahiran motor yang melibatkan pergerakan otot-otot kasar dan halus kanak-kanak, dapat dikembangkan melalui aktiviti fizikal. Kemahiran motor halus melibatkan kemahiran manipulatif otot-otot kecil seperti menggenggam, mengoyak, menggunting, meramas, menggentel dan menguli. Kemahiran motor halus penting untuk kanak-kanak mempelajari konsep-konsep asas seperti menjalankan tugas-tugas harian. Contohnya membutang baju, memegang pensel, mengikat tali kasut dan sebagainya. Manakala kemahiran motor kasar melibatkan kemahiran manipulatif otot-otot kasar pada seluruh badan seperti melompat, berlari dan memanjat. Semasa kanak-kanak bermain, kanak-kanak membuat gerakan otot-otot kasar dan halus mereka. Pada masa ini juga kanak-kanak menggunakan koordinasi mata dan tangan mereka untuk mengawal segala pergerakan. Kemahiran motor dan pengawalannya berkaitan dengan kemahiran kecekapan otak, iaitu semasa pergerakan, sistem saraf pada otak dan otot badan bekerja bersama.

Permainan Sosial

Apabila kanak-kanak berinteraksi antara satu sama lain semasa bermain, kanak-kanak belajar kemahiran sosial seperti bertolak ansur, bekerja sama dan berkongsi sesuatu (Smidt 2010). Semasa kanak-kanak bermain, mereka bersosial dengan rakan sebaya. Permainan sosial boleh berlaku dalam kumpulan ataupun individu. Sebagai contoh, apabila kanak-kanak berinteraksi dengan rakannya dan bertanya ataupun meminjam alat permainan walaupun kanak-kanak tersebut tidak bermain dengan rakannya itu tetapi akan berlaku juga interaksi sesama mereka.

Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif berlaku apabila kanak-kanak membina sesuatu dengan memanipulasi persekitaran. Froebel merujuk permainan konstruktif sebagai aktiviti yang melibatkan pergerakan motor halus seperti menganyam, menggentel, melipat kertas dan menyulam (Roopnarine & Johnson 2005). Permainan seperti membina

bangunan daripada blok, bermain pasir dan dan mencipta bahan-bahan kraf merupakan permainan konstruktif. Permainan konstruktif memberi peluang kanak-kanak belajar membuat sesuatu dan apabila kanak-kanak bermain secara konstruktif, mereka belajar melakukan sesuatu tugas sehingga selesai. Bermain secara konstruktif juga melibatkan kemahiran manipulatif. Kanak-kanak yang memiliki kemahiran manipulatif berupaya memanipulasi idea, konsep dan pendapat.

Permainan Fantasi

Salah satu cara yang paling berkesan untuk kanak-kanak belajar dan mempraktikkan kemahiran imaginasi mereka adalah melalui permainan fantasi. Permainan ini dilakukan secara spontan dengan menggunakan peralatan ataupun tanpa peralatan dan dilakukan berasaskan imaginasi kanak-kanak. Bermain pondok-pondok misalnya dapat meningkatkan pemahaman kanak-kanak tentang dunia di sekelilingnya dan bagaimana hendak bersosial dengan rakan sebaya. Semasa permainan fantasi, kanak-kanak belajar bagaimana hendak menggambarkan sesuatu karakter dalam sesuatu situasi. Mereka menggunakan imaginasi dan bahasa untuk menyatakan idea, konsep dan keinginan. Mereka juga berupaya mengubah idea menjadi fantasi secara kreatif.

Permainan Mengikut Peraturan

Sejak kecil lagi kanak-kanak diajar mematuhi peraturan melalui permainan. Melalui permainan berperaturan, kanak-kanak mempelajari cara-cara mematuhi peraturan, menyesuaikan diri dan menyelesaikan masalah. Kanak-kanak memahami peraturan sosial melalui permainan yang memerlukan mereka mengikut peraturan. Permainan seperti dam, catur, kad, dan monopoli mengajar kanak-kanak bahawa setiap individu perlu mematuhi peraturan yang ditetapkan. Permainan sebegini dapat membantu kanak-kanak memahami konsep-konsep peraturan dan perlunya mematuhi undang-undang.

BERMAIN SEBAGAI MEDIUM PERKEMBANGAN BAHASA DAN LITERASI

Vygotsky dalam Roopnarine dan Johnson (2005) berpendapat, proses mental yang lebih tinggi berkembang apabila kanak-kanak membentuk pertuturan semasa melakukan aktiviti praktikal. Sebelum kanak-kanak bertutur, mereka menggunakan alat bagi menyempurnakan tugas tetapi setelah mereka bertutur mereka menggunakan bahasa dalam aktiviti. Tingkah laku mereka berubah melalui penggunaan bahasa dan aktiviti tersebut. Pada masa yang sama mereka berupaya merancang dan menguasai persekitaran sekeliling mereka. Vygotsky menekankan permainan adalah pilihan kanak-kanak sendiri dan disokong oleh guru atau pun orang dewasa melalui perbincangan dan sesi soal jawab. Melalui bermain, kanak-kanak belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan persekitaran, berinteraksi dengan rakan dan mengenali benda-benda di sekeliling mereka.

Berdasarkan teori Piaget pada peringkat praoperasional (umur 2-7 tahun) kemahiran bahasa kanak-kanak berkembang dengan cepat dan dapat diasah melalui pelbagai aktiviti. Menurut Sufean et al. (2005), kanak-kanak yang berada di prasekolah mengikut teori perkembangan kognitif Piaget berada pada peringkat praoperasional dan konkrit operasi. Pada peringkat ini, proses pembelajaran tindakan secara mental terhadap sesuatu perkara ataupun objek berlaku. Semasa proses ini, kanak-kanak belajar bagaimana menggunakan perkataan dan gambaran untuk mewakili objek.

Kanak-kanak prasekolah sebenarnya sudah memahami dengan baik tentang bahasa bertulis sebelum mereka belajar membaca dan menulis secara konvensional lagi (Berk 2008). Kemahiran ini seterusnya boleh diasah melalui pembelajaran menggunakan aktiviti bersesuaian dengan keperluan dan perkembangan mereka. Aktiviti bermain dapat menarik minat kanak-kanak untuk terus belajar konsep literasi awal. Apabila kanak-kanak minat untuk terus belajar, mereka memperoleh kemahiran baharu dan kemahiran ini dapat meningkatkan perkembangan kanak-kanak pada jangka masa panjang (Cristie & Roskos 2009; Almon 2004).

Aktiviti bermain adalah penting dalam pengajaran dan pembelajaran terutamanya bahasa. Christie dan Roskos (2009) berpandangan terdapat hubungan aktiviti bermain dengan persekitaran permainan dalam pemupukan kemahiran literasi. Bahan bacaan bertulis dalam ruang permainan misalnya gerai piza yang diletakkan papan tanda, menu dan nama pekerja dapat meningkatkan kemahiran literasi dengan berkesan. Bukti juga menunjukkan persekitaran bermain yang diperkayakan dengan kemahiran literasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran kanak-kanak tentang fungsi perkataan bertulis, keupayaan mengenal perkataan bertulis, keupayaan menggunakan strategi kefahaman seperti memastikan dan membetulkan sendiri perkataan bertulis yang dilihat.

Aktiviti bermain dapat meningkatkan kemahiran bahasa kanak-kanak melalui beberapa cara. Kajian Williamson dan Silvern dalam Cristie dan Roskos (2009) melihat perkaitan naratif antara proses bermain dengan perkembangan literasi mengesan bagaimana permainan fantasi bertema dapat meningkatkan kefahaman bacaan. Hasil kajian mendapati kanak-kanak yang banyak terlibat dengan aktiviti perbualan permainan meta (*meta-play*) semasa bermain dapat memahami jalan cerita dengan lebih baik berbanding dengan kanak-kanak yang kurang terlibat aktiviti permainan.

Arce (2000) berpandangan bermain benar-benar berlaku apabila kanak-kanak memilih sendiri aktiviti di persekitaran yang sesuai dan terdapat pilihan. Oleh itu, kanak-kanak seharusnya diberikan masa secukupnya untuk bermain dan bagi memastikan mereka dapat menyerap apa yang mereka belajar, mereka seharusnya diberi kebebasan bermain. Apabila kanak-kanak bermain dengan bebas, mereka memilih sendiri apa, bagaimana, dengan siapa dan berapa lama mereka hendak melakukan permainan mengikut kemampuan mereka.

Neuman dan Copple (2004) melihat hubungan bermain dengan kemahiran literasi yang melibatkan simbol, struktur bunyi dan bahan bercetak. Kemahiran bahasa dan literasi dapat dipupuk melalui permainan bunyi bahasa, simbol-simbol dan konsep bahan bercetak. Cristie dan Roskos (2009) juga berpendapat kebanyakan kanak-kanak

mampu mengenal pasti perkataan bertulis semasa mereka bermain. Pengajaran dan pembelajaran bahasa melalui bermain jelas dapat meningkatkan kemahiran bahasa dan literasi kanak-kanak. Persekitaran yang dimanipulasikan, permainan bertema, permainan fantasi dan aktiviti bebas adalah antara permainan bahasa yang berupaya meningkatkan perkembangan bahasa kanak-kanak. Walau bagaimanapun, semasa proses bermain kanak-kanak perlu bersosial dan berinteraksi dengan individu lain seperti rakan sebaya atau orang dewasa seperti pengasuh, guru dan ibu bapa untuk bermain. Tanpa rakan sebaya dan individu lain, kemahiran komunikasi kanak-kanak tidak akan berlaku, apatah lagi untuk berkembang dengan baik.

Bahasa ialah sistem perlambangan yang paling canggih, kompleks dan luwes (Abdullah 2005). Bahasa mengandungi beberapa aspek dan setiap aspek mempunyai peraturannya sendiri. Aspek-aspek ini terdiri daripada fonologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Pembelajaran bahasa kanak-kanak ialah proses berterusan yang berlaku setiap hari melalui aktiviti terutamanya aktiviti bermain. Semasa kanak-kanak berkomunikasi menggunakan bahasa, mereka juga terlibat dengan penggunaan aspek-aspek berikut:

1. Fonologi berkaitan dengan pola bunyi bahasa dan bagaimana sesuatu bunyi dalam sesuatu bahasa itu berfungsi. Dari aspek bunyi-bunyi bahasa, fonetik berkaitan dengan fonologi, namun fonetik menekankan bagaimana bunyi-bunyi bahasa dikeluarkan secara fizikal. Menurut Abdullah (2005), fonetik mengkaji penyebutan bunyi manusia, terutama bunyi yang digunakan dalam pertuturan. Dalam pembelajaran bahasa kanak-kanak, penggunaan kaedah fonetik dapat membantu kanak-kanak membunyikan suku kata dan menggabungkan bunyi-bunyi bahasa menjadi perkataan. Aktiviti bermain dengan abjad, suku kata dan perkataan menggunakan kaedah fonetik sangat sesuai dengan kanak-kanak yang baru mula belajar membaca. Kaedah fonetik membolehkan kanak-kanak membina perkataan daripada bunyi-bunyi bahasa.
2. Semantik berkaitan dengan makna perkataan dan ayat. Dalam bahasa harian, perkataan semantik bermaksud makna (Abdullah 2005). Semantik mempunyai perkaitan dengan cara menerangkan makna sesuatu perkataan dan maksud perkataan itu terbentuk dalam bentuk imej sipenutur. Apabila kanak-kanak membina perkataan dan ayat, mereka akan cuba membayangkan makna perkataan dan ayat yang dibaca. Nik Safiah et al. (1997) menyatakan perkataan mengandungi makna terdiri daripada satu atau beberapa gabungan bunyi bahasa. Kanak-kanak yang tidak dapat menguasai sesuatu bahasa dari segi maknanya tidak dapat memahami dan membayangkan apakah yang dibaca ataupun didengarinya daripada pertuturan orang lain. Tidak hairanlah kanak-kanak yang tidak dapat memahami makna sesuatu perkataan dan ayat dengan baik akan berulang kali menanyakan soalan yang sama. Dalam pembelajaran bahasa pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak, objek dan gambar memainkan peranan yang penting dalam menggambarkan makna perkataan. Penggunaan objek dan gambar melalui aktiviti permainan bahasa misalnya dapat membantu kanak-

- kanak memahami pengalaman baru dengan mengaitkan pengalaman sedia ada melalui aktiviti melihat, menyentuh dan merasa objek di sekeliling.
3. Sintaksis ialah rumus tatabahasa yang mendasari kaedah penggabungan dan penyusunan perkataan atau kelompok perkataan untuk membentuk ayat dalam sesuatu bahasa (Nik Safiah et al. 1997). Sintaksis mempunyai perkaitan dengan peraturan bahasa tentang bagaimana perkataan dapat disusun menjadi ayat. Semasa berkomunikasi, kanak-kanak belajar menyusun perkataan dalam ayat dengan betul walaupun mereka belum mengetahui peraturan tatabahasa. Guru dan orang dewasa memainkan peranan yang penting dalam memastikan pertuturan kanak-kanak menggunakan bahasa yang ayatnya disusun dengan betul. Penggunaan bahasa yang betul semasa berkomunikasi dapat membantu kanak-kanak menguasai pembelajaran tatabahasa awal dengan baik kemudiannya. Pada peringkat awal kanak-kanak, penyusunan kata-kata dibentuk dalam ayat mudah.
 4. Pragmatik merujuk kepada peraturan yang mengawal perlakuan semasa komunikasi, seperti air muka, bahasa badan dan cara bertutur mengikut konteks sosial. Semasa berkomunikasi dengan rakan sebaya, guru dan ibu bapa, kanak-kanak belajar menggunakan cara percakapan yang berbeza mengikut kesesuaian konteks dan individu yang berinteraksi dengan mereka. Kanak-kanak semasa bermain menggunakan perlakuan komunikasi dan cara bertutur yang sesuai dengan rakan sebaya dan mengikut konteks persekitaran.

KEMAHIRAN MEMBACA MELALUI AKTIVITI BERMAIN

Kemahiran membaca adalah kemahiran yang penting dalam pendidikan terutamanya pada peringkat awal alam persekolahan kerana kemahiran membaca mempunyai hubungan dengan penguasaan bahasa. Penguasaan bahasa kanak-kanak adalah asas perkembangan kognitif yang melibatkan kegiatan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman membaca. Kelemahan penguasaan bahasa lama-kelamaan akan membawa kesan yang berlanjutan terutamanya dari segi pemerolehan pengetahuan. Jadi, kelemahan penguasaan bahasa dalam kalangan pelajar terutamanya yang lemah membaca tidak boleh dipandang ringan. Ini adalah kerana maklumat yang diperolehi dalam pembacaan boleh digunakan untuk pelbagai aspek dalam kehidupan dan pelajar yang menghadapi masalah membaca sukar untuk mencapai keputusan yang baik dalam mata pelajaran (Tamam et al. 2010).

Kemahiran membaca yang lemah menyebabkan kanak-kanak tidak dapat mengikuti pembelajaran formal. Malah, kegagalan membaca akan membawa kepada risiko kegagalan semasa di sekolah (Mercer 2005). Kajian mengatakan kanak-kanak memperoleh kemahiran kesediaan membaca yang menyeluruh mendapat keputusan yang baik pada tahap tinggi dan mampu memberi respons yang memberangsangkan (Rita Kurnia & Rohaty 2009). Kanak-kanak yang mahir membaca lebih terdedah dengan pembacaan buku yang ditentukannya sendiri. Menurut Saayah et al. (2010), interaksi buku dan rakan sebaya dapat memberi peluang kepada kanak-kanak meneroka dunia

buku mengikut citarasa mereka iaitu mereka dapat mencuba membaca dan mengenali konsep membaca bersama rakan-rakan sebaya.

KURIKULUM BAHASA DAN LITERASI BERASASKAN AKTIVITI BERMAIN

Belajar melalui bermain menjadi fokus kurikulum prasekolah di Malaysia. Kurikulum *Smart Reader* adalah antara kurikulum yang menggunakan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. Kurikulum yang menggunakan metodologi mengajar secara kreatif ini, menggalakkan guru sentiasa berfikir secara kreatif semasa merancang pengajaran. Sebelum mengajar, guru perlu menyediakan rancangan mengajar dan bahan bantu mengajar daripada bahan-bahan kitar semula untuk dijadikan bahan aktiviti semasa pembelajaran melalui bermain. Bahan bantu mengajar ini direka guru mengikut idea guru itu sendiri dan objektif pengajaran dan pembelajaran berdasarkan silibus yang diberikan. Setiap hari guru perlu mengemukakan idea baru dan mempelbagaikan aktiviti supaya pembelajaran tidak membosankan. Bagaimana guru mengajar di kelas adalah bergantung kepada daya kreatif guru itu sendiri. Pembelajaran bahasa seperti belajar membunyikan bunyi-bunyi dalam perkataan, menggabungkan suku kata, membaca ayat mudah, bertutur dan mengenal pasti bahan-bahan bercetak adalah antara pembelajaran yang dilakukan melalui aktiviti bermain. Kanak-kanak diajar mengenal pasti huruf, suku kata dan mengaitkan huruf dengan bunyi bahasa melalui objek, gambar dan bahan-bahan aktiviti yang disediakan guru. Selain itu kanak-kanak didedahkan dengan konsep makna dengan memahami maksud perkataan melalui objek dan gambar. Setelah kanak-kanak dapat membaca dengan baik melalui kaedah fonetik, penguasaan bahasa dan komunikasi kanak-kanak dikembangkan melalui aktiviti bahasa seperti drama, main peranan dan lakonan.

Di luar negara, kurikulum seperti Montessori, High Scope, Regio Emilia, Waldorf dan garis panduan *Developmentally Appropriate Practices* (DAP) yang disediakan NAEYC, adalah antara kurikulum yang berpusatkan kanak-kanak, iaitu segala pengajaran dan pembelajaran berdasarkan keperluan kanak-kanak. Maria Montessori pengasas program Montessori percaya bahawa kanak-kanak belajar melalui lima deria iaitu melihat, mendengar, merasa dan menyentuh (Klein 2008). Maria telah mereka bahan-bahan pembelajaran yang berasaskan aktiviti dan melakukan pemerhatian bagaimana kanak-kanak bermain dengan bahan-bahan ini. Hasilnya kurikulum Montessori menjadi sangat popular dalam pendidikan awal kanak-kanak.

Kurikulum High Scope yang diasaskan oleh David P. Weikart mengatakan bahawa kanak-kanak sebagai pelajar yang aktif seharusnya belajar melalui aktiviti yang dirancang, dilaksana dan direfleksikan oleh mereka sendiri (Roopnarine & Johnson 2005). *High Scope* menggalakkan kanak-kanak belajar melalui penerokaan dengan bermain melalui persekitaran dan bahan-bahan yang disediakan oleh orang dewasa. Berasaskan teori perkembangan Piaget, *High Scope* melihat kanak-kanak sebagai pelajar yang aktif dan berupaya menguasai pembelajaran dengan baik apabila kanak-kanak itu sendiri merancang, melaksana dan membuat refleksi pembelajaran. Guru memainkan

peranan secara aktif membantu kanak-kanak melaksana perancangan supaya aktiviti dapat dikembangkan menjadi lebih mencabar. Kurikulum ini juga menggalakkan kanak-kanak belajar mengikut kesesuaian, membuat pilihan dan menyelesaikan masalah.

Rudolf Steiner, pengasas Pendekatan Waldorf berpandangan pendidikan formal tidak sesuai untuk kanak-kanak, malah kanak-kanak perlu digalakkan bermain dan meneroka imiginasi mereka (Roopnarine & Johnson 2005). Dari aspek perkembangan sosial, kurikulum Waldorf percaya kanak-kanak belajar kemahiran bersosial dan berinteraksi dalam kumpulan rakan sebaya melalui bermain. Kurikulum Waldorf yang hampir mempunyai kesamaan dengan Amalan Bersesuaian dengan Perkembangan menekankan supaya kanak-kanak belajar melalui penyertaan aktiviti. Kurikulum Regio Emilia, mengajar kanak-kanak memahami sesuatu konsep melalui aktiviti yang dilakukan di dalam bilik darjah dan guru membimbing kanak-kanak semasa aktiviti supaya kanak-kanak mendapat pemahaman yang lebih baik. Dokumentasi yang mengandungi sampel hasil kerja kanak-kanak dipamerkan di dalam kelas Regio Emilia dapat merangsang kanak-kanak untuk terlibat dengan aktiviti yang lebih mencabar. Hasil kerja dipamerkan turut membuktikan kepada kanak-kanak bahawa usaha dan idea mereka sangat dihargai dan tidak dipandang ringan (Katz & Chard 2006).

CONTOH AKTIVITI PENGAJARAN BAHASA MELAYU BERASASKAN MAIN

Aktiviti 1: Fail Vokal

1. Objektif: Mengecam, membunyikan huruf vokal dan mengaitkan bunyi vokal dengan gambar.
2. Cara bermain: Individu.
3. Bahan: Fail berplastik lutsinar di dalamnya, kad vokal a, e, i, o, dan u, kad gambar ayam, epal, ikan, obor dan ular.
4. Pelaksanaan:
 - Ajak murid menyusun/memasukkan kad-kad vokal a, e, i, o, dan u dan kad-kad gambar ke dalam fail.
 - Pastikan kad vokal disusun bersebelahan dengan kad gambar yang betul, misalnya kad vokal a disusun sebelah gambar ayam.
 - Ajak murid membunyikan huruf vokal dan mengaitkannya dengan gambar, misalnya vokal a kaitkan dengan gambar ayam, kemudian sebut a "a", "ayam"
 - Ulang aktiviti dengan huruf vokal dan gambar lain.
5. Hasil pembelajaran: Murid dapat mengecam dan membunyikan huruf vokal dengan betul dan mengaitkan bunyi vokal dengan gambar yang bunyinya bermula dengan vokal itu.

Aktiviti 2: Muzik Suku Kata

1. Objektif: Mengecam dan membunyikan suku kata.
2. Cara bermain: Kumpulan.
3. Bahan: Botol-botol plastik yang dilabelkan dengan suku kata dan kacang hijau.

4. Pelaksanaan:
 - Masukkan kacang hijau ke dalam botol-botol dan tutup dengan penutup botol.
 - Berikan botol kepada setiap murid.
 - Guru menyebutkan satu suku kata, misalnya suku kata 'na'.
 - Murid yang memegang botol berlabel suku kata 'na', dikehendaki menggoncang botolnya.
 - Ulang aktiviti dengan suku kata lain sehingga menghasilkan rentak muzik.
5. Hasil pembelajaran: Murid dapat mengecam dan membunyikan suku kata dengan betul.

Aktiviti 3: Gaul dan Pilih

1. Objektif: Mengecam dan membunyikan suku kata.
2. Bahan: Bola-bola ping pong yang dilabel dengan suku kata, sebiji mangkuk besar dan beberapa biji mangkuk kecil.
3. Cara bermain: Individu ataupun kumpulan.
4. Pelaksanaan:
 - Guru mengajak murid-murid duduk di sekeliling meja.
 - Guru memberikan setiap murid sebatang senduk dan mangkuk kosong.
 - Guru meletakkan mangkuk besar yang diisi dengan bola-bola ping pong berlabel suku kata di tengah meja.
 - Guru mengajak murid-murid menggaul bola-bola ping pong di dalam mangkuk besar menggunakan senduk masing-masing.
 - Guru menyebut satu bunyi suku kata, misalnya suku kata 'ba' dan mengajak murid-murid mencari bola ping pong yang berlabel suku ba.
 - Murid-murid menyenduk bola ping-pong berlabel 'ba' dan memasukkan ke dalam mangkuk masing-masing sambil menyebut 'ba'.
 - Ulang aktiviti dengan mencari suku kata lain.
5. Hasil pembelajaran: Murid dapat mengecam dan membunyikan suku kata dengan betul.

Aktiviti 4: Papet Bergambar

1. Objektif: Membina dan membaca perkataan.
2. Bahan: Kad-kad suku kata (pastikan kad-kad ini boleh membina perkataan), papet bergambar yang boleh dipegang dan seutas tali.
3. Cara bermain: Individu ataupun kumpulan.
4. Pelaksanaan:
 - Gantungkan kad-kad suku kata pada tali yang diikat melintang.
 - Berikan murid papet bergambar dan ajak murid namakan gambar pada papet

- Ajak murid menepuk suku kata yang tergantung menggunakan papet misalnya jika papet yang dipegang bergambar baju, murid dikehendaki menepuk kad suku kata 'ba' dan 'ju' yang tergantung.
 - Sebutkan 'ba' dan 'ju' semasa menepuk suku kata, kemudian sebut 'baju'.
 - Ulang aktiviti dengan papet bergambar lain.
5. Hasil pembelajaran: Murid dapat membina dan membaca perkataan dengan betul.

Aktiviti 5: Baling dan Sebut

1. Objektif: Membina dan membaca perkataan
2. Bahan: Pundi-pundi kacang yang berlabel suku kata (pastikan pundi kacang ini boleh membina perkataan), tiga gegelung *hula-hop* dan objek-objek sebenar seperti buku, baju dan sudu.
3. Cara bermain: Kumpulan
4. Pelaksanaan:
 - Letakkan tiga gegelung *hula-hop* lebih kurang dua meter di hadapan tiga orang murid.
 - Letakkan buku, pasu dan sudu setiap satu ke dalam *hula-hop*.
 - Longgokkan pundi kacang berlabel suku kata di hadapan murid.
 - Murid menamakan objek sebenar di dalam *hula-hop* dan membaling pundi kacang yang betul ke dalam *hula-hop*, misalnya membaling pundi kacang berlabel 'ba' dan 'ju' ke dalam *hula-hop* yang mengandungi baju.
 - Sebut suku kata 'ba' dan 'ju', dan kemudiannya perkataan 'baju'.
 - Ulang aktiviti dengan objek lain.
6. Hasil pembelajaran: Murid dapat membina dan membaca perkataan dengan betul

KESIMPULAN

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSKP) 2010 memfokuskan pembelajaran berpusatkan kanak-kanak dan antara fokus utamanya ialah pembelajaran melalui bermain (KPM 2010). Dalam KSPK, aktiviti belajar melalui bermain amat digalakkan sama ada di dalam atau pun di luar bilik darjah. Guru menyediakan ruang bermain dengan meletakkan pelbagai bahan yang dapat merangsangkan kanak-kanak untuk bermain. Bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan lancar, guru perlu merancang pengajaran harian dengan mengenal pasti objektif, bahan-bahan aktiviti, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Guru digalakkan melakukan permainan seperti permainan air, permainan pasir, permainan pondok-pondok dan permainan tradisional yang melibatkan kanak-kanak secara aktif, berinteraksi dan berkomunikasi dengan rakan sebaya.

Selain dapat membantu kanak-kanak belajar membaca dalam keadaan yang menyeronokkan, penggunaan aktiviti permainan dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran membaca dikatakan dapat meningkatkan kemahiran bahasa kanak-

kanak. Berdasarkan unsur-unsur dalam kemahiran bahasa Melayu yang difokuskan dalam Tunjang Komunikasi KSPK ialah kemahiran bahasa mencakupi kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Kemahiran membaca pula melibatkan kemahiran mengenal huruf, mengenal vokal, mengenal konsonan, membaca suku kata, membaca perkataan, membaca frasa, membaca ayat tunggal, membaca ayat dalam konteks, memahami bahan bacaan, membaca buku dengan betul dan mengamal tabiat membaca.

Pengajaran berkait rapat dengan tanggungjawab guru sebagai penyampai ilmu dan keberkesanan pengajaran banyak bergantung kepada sejauh mana guru berjaya mencapai objektif pengajarannya dalam membantu kanak-kanak belajar apa yang diajarkan (Zamri, Juliawati & Nik Mohd Rahimi 2009). Justeru, bagi memastikan hasil pembelajaran dapat dicapai dan masa yang diperuntukkan digunakan dengan sebaiknya, guru perlu bijak merancang, mengurus dan mengelola pengajaran. Transformasi kurikulum pendidikan prasekolah melalui KSPK 2010 menyeru guru memfokus proses pengajaran dan pembelajaran yang menggembirakan dan bermakna kepada kanak-kanak. Belajar melalui bermain terbukti sebagai amalan terbaik dalam pendidikan awal kanak-kanak. Justeru, adalah lebih berfaedah jika masa mengajar bahasa yang disarankan selama empat jam seminggu dalam KSPK dimanfaatkan dengan sebaiknya dengan melakukan aktiviti pendekatan pengajaran dan pembelajaran melalui bermain. Oleh itu, pengetahuan berkenaan pendekatan berkesan berdasarkan fitrah kanak-kanak perlu diketahui guru bagi menjawab soalan paling penting, iaitu apakah yang terbaik untuk kanak-kanak supaya segala hasil pembelajaran dapat dicapai dengan cemerlang.

RUJUKAN

- Abdullah. (2005). *Linguistik am: Siri pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Almon, J. (2004). The Vital Role of Play in Early Childhood Education. <http://waldorfresearchinstitute.org/pdf/BAPlayAlmon.pdf>. [1 Mac 2010].
- Arce, E. (2000). Early curriculum basics: play, discovery, creativity. *Curriculum for Young Children*, 29-39. USA: Delma Thomson Learning.
- Berk, L. E. (2008). Application of information processing to academic learning. *Child Development*, 304-308. UK: Allyn & Bacon.
- Christie, J. F. & Roskos, K.A. (2009). Play's potential in early literacy development. Encyclopedia on early childhood development [online]. Centre of excellence for early childhood development <http://www.childencyclopedia.com/documents/Christie-RoskosANGxp.pdf>. [1 Mac 2010]
- Downey, J. & Garzoli, E. (2007). The effectiveness of play-based curriculum in early childhood education. Sonoma State University. <http://teachplaybasedlearning.com/8.html>. [2 April 2011]

- Katz, G. L. & Chard S. C. (2006). The Reggio Emilia approach. DIm. Parkay, F. W., Anctil, E. J. & Hass, G. *Curriculum planning: A contemporary approach*, 331-333. Boston: Pearson Education.
- Klein, A. S. (2008). Different approaches to teaching: Comparing three preschool programs.
http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=367. [23 April 2011]
- Kementerian Pelajaran Malaysia 2010. *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Mercer, C. D. (2005). *Teaching students with learning problems*. UK: Prentice Hall.
- Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in kindergarten: Why children need to play in school*. USA: Alliance for Childhood.
- Moyles, J. (2005). *The excellence of play*. New York: Open Press University.
- NAEYC. (2008). History of NAEYC. Online at www.naeyc.org/about/history.asp. muat turun 30 Mac 2011
- Nor Hashimah Hashim & Yahya Che Lah. (2003). *Panduan pendidikan prasekolah*. Selangor: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Neuman, S. B. & Copple, C. (2004). Learning to read and write: Developmentally Appropriate Practices for young children. National Association for the Education of Young Children – Washington D.C.
http://www.pbs.org/teacherline/courses/rdla155/pdfs/c2s2_5devapprop.pdf. [15 Mac 2010]
- Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Hj. Musa & Abdul Hamid Mahmood. (1997). *Tatabahasa Dewan: Edisi baharu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ornstein, A. C. & Hunskin, F. P. (2004). *Curriculum: Foundation principles and issues*. USA: Pearson Educaton.
- Rita Kurnia & Rohaty Mohd. Majzub. (2009). Kesediaan membaca kanak-kanak prasekolah di Pekanbaru Riau. *Prosiding Seminar Penyelidikan Siswazah UKM*.
<http://www.ukm.my/fpendidikan/images/download/16.167-172%20Kemajuan%20Rita%20Kurnia.pdf>. [12 Januari 2010]
- Roopnarine, J. L. & Johnson, J. E. (2005). *Approach to early childhood education*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Saayah Abu, Rohaty Mohd. Majzub & Nor Aishah Buang (2010). Amalan membaca dan penggunaan buku kepada kanak-kanak prasekolah dalam perspektif rakan sebaya. Prosiding Seminar Kebangsaan Pendidikan Negara ke 4 2010, 3-4 Ogos 2010. Bangi.
- Sharifah Nor Puteh, Manisah Mohd Ali, Norshidah Mohamad Salleh & 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.
- Smidt, S. (2010). *Playing to learn: The role of play in early years*. New York: Routledge.
- Sufean Hussin, Ahmad Zabidi, Habib Md. Som & Alina Rane. (2005). *Pentadbiran dalam*

- pembangunan pendidikan*. Kuala Lumpur: Penerbitan PTS Sdn. Bhd.
- Tamam Timbang, Zamri Mahamod, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff & Jamaludin Badusah. (2010). Masalah membaca murid-murid sekolah rendah di Brunei Darussalam: Satu kajian kes. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 35 (2): 77-85.
- Wardle, F. (2008). Play as curriculum.
http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=127. [6 April 2011]
- Zamri Mahamod, Nik Mohd. Rahimi Nik Yusoff & Juliawati Ibrahim. (2009). Perbandingan gaya pengajaran guru bahasa Melayu dan guru bahasa Inggeris. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 34 (1): 67-92.
[http://pkukmweb.ukm.my/~jurpend/journal/vol%2034%202009/pdf/BAB\[5\].pdf](http://pkukmweb.ukm.my/~jurpend/journal/vol%2034%202009/pdf/BAB[5].pdf). [5 April 2011]

Maklumat lanjut, boleh hubungi:

Dr. Sharifah Nor Puteh
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
sharinor@ukm.my