

Persepsi Guru Pelatih Pendidikan Awal Kanak-Kanak Terhadap Strategi Belajar Melalui Bermain di Prasekolah Terhadap Perkembangan Kognitif Kanak-Kanak

Roselita Ali@ Yusof¹, Roshdi Said², Redzuan Radzi¹

¹IPG Kampus Tengku Ampuan Afzan, Kuala Lipis, Pahang

²Kolej Vokasional Sultan Hj. Ahmad Shah

ARTICLE INFO

Article history:

Received 12 January 2021

Accepted 25 March 2021

Published 30 November 2021

Keywords:

Belajar Melalui Bermain

guru pelatih

Pendidikan Awal Kanak-Kanak

prasekolah

perkembangan kognitif

* Corresponding author. E-mail address:
roselita828@gmail.com

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti persepsi guru pelatih tentang ciri, nilai dan integrasi strategi Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak prasekolah. Kajian ini dijalankan menggunakan reka bentuk kaedah kualitatif dengan menggunakan soalan temubual berstruktur, pemerhatian dan senarai semak strategi Belajar Melalui Bermain. Seramai 3 orang guru pelatih yang telah menjalani praktikum dari bidang pengkhususan PAKK, Institut Pendidikan Guru menjadi sampel kajian ini. Analisis data temubual dilakukan menggunakan kaedah hermeneutik yang berbentuk interpretasi teks. Dapatan kajian ini menunjukkan ketiga-tiga guru pelatih ini mengetahui tentang ciri, nilai dan integrasi strategi (BMB) untuk dijalankan di prasekolah. Dapatan kajian ini diharapkan dapat memberi maklumat yang holistik, spesifik pengesanan berdasarkan strategi (BMB) di prasekolah. Diharapkan juga agar ianya dapat membantu pihak sekolah, PPD, JPN dan Kementerian serta NGO dalam merancang sumbangan, kursus, program yang menarik, sesuai dan efisien kepada guru prasekolah, seterusnya hasilnya juga kepada kanak-kanak.

PENGENALAN

Pendidik yang bertaraf dunia adalah lahir dari pelatih pendidik yang telah dilatih dengan baik. Mereka seharusnya memenuhi ciri pendidik yang komited, berambisi tinggi serta cemerlang akhlakunya bagi merealisasikan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (PPPM, 2013). Pengetahuan guru pelatih Pendidikan Awal Kanak-kanak terhadap strategi Belajar Melalui Bermain (BMB) atau istilahnya “ main” di taska/tadika adalah amat perlu. Secara tradisionalnya pada satu ketika dahulu, bermain di taska adalah ketika kanak-kanak melakukan sesuatu tanpa berstruktur, mempunyai banyak tempat dan masa bagi penerokaan sendiri seperti Belajar Melalui Bermain seperti bermain blok, melukis, menulis dan membaca. Pada masa sekarang pula bermain ini sudah berfokus, dan meletakkan apa yang terbaik kepada kanak-kanak, serta menjadi satu yang dirancang bagi amalan perkembangan yang bersesuaian. Menerusi bermain, kanak-kanak boleh meneroka, melakukan sesuatu yang bermakna dalam kehidupan mereka serta berinteraksi dengan rakan sebaya. Menerusi bermain, mereka akan kurang stress dan dapat menikmati erti keseronokan sebagai seorang kanak-kanak.

Sejajar dengan ini adalah perlu diketahui tentang pengetahuan guru pelatih dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-kanak(PAKK) terhadap strategi Belajar Melalui Bermain (BMB) dalam usaha meningkatkan potensi kanak-kanak. Guru pelatih perlu diperkemas pengetahuan dan kemahiran terhadap (BMB) agar perkembangan pembelajaran yang menyeronokkan dapat digilap oleh mereka dan seterusnya meningkatkan potensi perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh menerusi (BMB).

Dalam pendidikan awal kanak-kanak secara keseluruhan, bermain adalah salah satu kaedah yang paling mudah diterima dan amalan yang digalakkan, di mana pembelajaran berlaku (Levin, 2012). Dalam usaha tersebut, adalah perlu juga untuk memahami persepsi Belajar Melalui Bermain (BMB)/bermain di prasekolah. Usia kanak-kanak banyak dihabiskan dengan banyak di Pusat Pendidikan Awal Kanak-kanak dan diperkenalkan dengan istilah main seawal usia mereka. Kita tertanya-tanya dengan banyak manakah pembelajaran yang telah diperoleh oleh mereka. Berjayakah pendidik memanfaatkan strategi ini dalam menerapkan objektif pembelajaran. Strategi (BMB) digunakan dengan cara yang betul atau tidak oleh seseorang pendidik. Apa sebenarnya tahap pengetahuan guru berkait dengan strategi (BMB)/bermain ini. Banyak persoalan yang bermain di minda kita berkait dengan strategi (BMB). Ini belum lagi tentang tanggapan ibu bapa terhadap istilah main diprasekolah.

Apa yang paling nyata ialah didapati masih ramai lagi kanak-kanak yang tidak berkebolehan membaca seawal mereka menjejak kaki di tahun satu. Ini bersesuaian dengan dapatan kajian Koh Soo Ling (2006) yang menunjukkan 40 peratus daripada 469,038 murid-murid tahun satu bermasalah dalam membaca dan menulis bahasa Melayu. Murid-murid yang buta huruf semasa di darjah satu berkemungkinan akan mengalami masalah yang sama sepanjang zaman persekolahan mereka (Koh Soo Ling, 2006). Ini bertentangan dengan harapan Kementerian Pelajaran Malaysia mensasarkan sifar buta huruf. Namun demikian didapati masalah membaca dalam kalangan kanak-kanak masih lagi berterusan. Jelas sekali strategi Belajar Melalui Bermain (BMB) ini ada kelompangannya. Menurut Katherine Villasin (2020), terdapat kepelbagaian definisi dan cara untuk mentafsir bermain dalam kalangan kanak-kanak. Dalam kelas tadika, pada masa dahulu bermain dan cara bermain itu sudah diterima dan digalakkan oleh guru sebagai satu cara pembelajaran. Walau bagaimanapun, dengan bermulanya piawaian berasaskan kurikulum dan akauntabiliti guru, guru prasekolah hari ini teragak-agak untuk menawarkan bermain bilik darjah mereka. Begitu juga dengan pendapat Almon (2013), ramai guru teragak-agak untuk menjalankan strategi bermain di dalam bilik darjah kerana terdapat piawaian (Common Core State Standards (CCSS) dan sistem penilaian terhadap pengajaran guru. Ini bermakna guru terikat secara langsung kepada pencapaian pelajar pada tahap yang tinggi. Jelas sekali kepada kita bahawa pendidik sukar untuk menjalankan strategi (BMB) disebabkan kerana ukuran kejayaan pencapaian pembelajaran kanak-kanak.

Dalam iklim piawaian pencapaian akademik yang ketat, ujian kepentingan yang tinggi, dan tanggungjawab pihak sekolah dan guru, beberapa amalan pengajaran yang bermanfaat untuk kanak-kanak prasekolah, seperti main bebas dan main berpandu, mula hilang dikebanyakan sekolah-sekolah di Amerika dan sedang digantikan dengan pengajaran didaktik (*didactic instruction*). (Zigler & Bishop-Josef, 2006; Hirsh-Pasek, Golinkoff, Berk, & Singer, 2009). Berdasarkan dapatan kajian lepas juga telah menunjukkan strategi main ini kurang dilaksanakan kerana faktor wujudnya iklim piawaian pencapaian akademik yang ketat dan ujian kepentingan yang tinggi sedangkan strategi bermain ini cukup dibuktikan satu strategi yang sangat bermanfaat kepada kanak-kanak. Terdapat banyak kajian berkaitan Pendekatan Belajar Melalui Bermain/bermain di antaranya ialah kajian Chen Fong Peng (2011) yang mana kajiannya adalah tentang kanak-kanak belajar melalui bermain dari perspektif dan praktik oleh pendidik awal kanak-kanak prasekolah di Singapura. Dalam kajian ini, dapatan menunjukkan guru mentakrifkan bermain dengan pelbagai cara yang berbeza dan bersetuju bahawa permainan adalah penting kepada kanak-kanak bagi tujuan pembelajaran dan perkembangan seluruh domain.

Dalam kajian Stipek (2006) menyatakan bahawa kecenderungan hanya pada akademik boleh menghalang keinginan belajar kanak-kanak, dengan itu ia mempunyai kesan negatif terhadap prestasi. Dalam usaha untuk memahami hubungan antara falsafah guru, persepsi, dan amalan penggunaan bilik darjah, adalah penting untuk memahami fenomena bermain, definisinya, dan penyelidikan bermain dan belajar di prasekolah. Sehubungan dengan ini maka penyelidikan berkaitan strategi (BMB) dijalankan sebagaimana saranan oleh pengkaji tadi.

Memori guru pelatih terhadap pengalaman sendiri yang berkait dengan strategi bermain di prasekolah semasa di peringkat persediaan membentuk kepercayaan mereka terhadap pentingnya bermain terhadap kanak-kanak yang dibawa kepada persediaan profesionalisme mereka. Kepercayaan mereka ini membentuk *framework* meningkatkan pemahaman mereka terhadap kanak-kanak dan bagaimana mereka belajar (Sherwood & Reifel, 2010). Guru pelatih perlu bersedia untuk masa hadapan dengan

memahami amalan terbaik untuk kanak-kanak kecil dan bagaimana untuk melaksanakannya ketika di prasekolah. Persediaan ini memerlukan pelatih guru awal kanak-kanak untuk melengkapkan semua guru pelatih mereka, tanpa mengira kepercayaan tentang nilai strategi bermain yang mereka bawa dari tempat pengajian mereka untuk menggunakan dengan berkesan di prasekolah. Membangunkan kesedaran dan pemahaman tentang kepercayaan mereka yang sedia ada dan secara langsung menanganinya melalui pengalaman dan peluang yang luas. Pelatih guru boleh menyediakan guru-guru pelatih untuk menggabungkan strategi bermain dengan berkesan ke dalam bilik darjah pada masa depan (Pajares, 1992; Richardson, 2003, Ramirez, 2017, Rodriguez. M 2020).

Persepsi guru pelatih terhadap strategi bermain di prasekolah boleh dibimbing melaksanakan pedagogi berasaskan bermain (Pyle & Bigelow, 2015). Menurut Melissa Rodriguez Meehan (2020), walaupun banyak penyelidik telah melaksanakan kajian terhadap banyak pihak berkepentingan pihak berkepentingan, seperti pentadbir', guru dalam perkhidmatan, ibu bapa dan anak-anak dari segi persepsi bermain, namun penyelidikan tentang persepsi guru pelatih terhadap (BMB) khusus untuk prasekolah adalah terhad. Untuk menangani jurang ini satu kajian tentang persepsi guru pelatih terhadap strategi bermain di prasekolah perlu dijalankan secara bermakna.

Berdasarkan dapatan kajian lepas maka menjadi keperluan untuk dikenalpasti persepsi guru pelatih terhadap strategi (BMB) khususnya di peringkat awal kanak-kanak.

Objektif kajian ini adalah seperti di bawah:

1. Mengetahui persepsi guru pelatih tentang ciri strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.
2. Mengetahui persepsi guru pelatih tentang nilai strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.
3. Mengetahui persepsi guru pelatih terhadap integrasi strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.

KAJIAN LITERATUR

Teori Bermain/(BMB)/bermain

Teori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky berkaitan kepentingan bermain di prasekolah sangat jelas. Aktiviti bermain di prasekolah amat penting kepada perkembangan kanak-kanak. Dua pelopor ini mencadangkan cara bermain yang sesuai dengan proses pembelajaran. Piaget mengenal pasti bahawa usia kanak-kanak prasekolah secara aktif membina pengetahuan dan berfikir logik melalui penglibatan aktiviti di prasekolah. Mereka disediakan peluang untuk memanipulasi objek yang berlainan bentuk, saiz dan warna. Vygotsky menganggap usia di prasekolah adalah masa kanak-kanak belajar berbahasa dan berfikir secara abstrak tentang objek dan pengalaman ini sebagai penghubung dengan budaya dunia luar serta fungsi pemikiran kanak-kanak (Vygotsky, 1967). Bermain adalah salah satu aktiviti penting dalam perkembangan dan kesejahteraan kanak-kanak. Bermain juga berkait rapat dengan fungsi otak, pembentukan emosi dan sikap kanak-kanak (Wilson & Ray, 2018).

Jean Piaget mencipta satu teori Konstruktivisme yang membahagikan empat peringkat perkembangan kognitif yang merangkumi operasi operasional, formal sensorimotor, pra operasional dan konkrit. Pra operasional adalah masa di mana kanak-kanak memperkembangkan pertuturan yang berguna untuk interaksi sosial. Ia menyerlahkan kepentingan pengalaman yang mana dapat memperkukuhkan perkembangan kognitif kanak-kanak dengan menyediakan kesesuaian aktiviti dengan peringkat umur. Bermain adalah satu aktiviti penting dalam perkembangan kanak-kanak dan kritikal untuk seseorang kanak-kanak mencapai potensi diri mereka sepenuhnya (Ramlah, 2016). Dapat dilihat melalui aktiviti bermain juga, kanak-kanak berkeupayaan untuk mengenal kebolehan dan keupayaan diri mereka sendiri daripada pelbagai sudut fizikal, kognitif, emosi dan rohani.

Lev Vygotsky mencadangkan aktiviti bermain dengan mainan perlu agar adanya panduan kepada penjaga tentang spesifik aktiviti yang menjadi penting ke arah membantu kanak-kanak kepada pengalaman belajar. Vygotsky mengenal pasti aktiviti main yang mana ia membuatkan kanak-kanak percaya pada satu-satu senario. Kanak membuat kad bod menjadi sebuah bas. Menurut Roselita (2018), dalam teori ini, interaksi dengan simbol dan tanda-tanda yang mewakili bahasa pertuturan budaya masing-masing, akan dapat membuat kognitif ke tahap yang lebih tinggi. Pendekatan belajar melalui bermain bertepatan dengan fitrah kanak-kanak dan boleh membantu perkembangan mereka. Zaharah dan Suziyani (2019) menyatakan bahawa guru-guru perlu menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang sesuai untuk menarik minat dan mencungkil potensi kanak-kanak.

Kajian-kajian dari dalam negara juga membuktikan bahawa pendekatan bermain bertindak sebagai bentuk sokongan terhadap kanak-kanak untuk perkembangan komunikasi dan bahasa (Mohamed Isa et al., 2021), menguasai pembelajaran matematik (Mohd Alim & Zaini, 2021), perkembangan sosial dan emosi (Mohammad et al., 2021) serta kesejahteraan (Linda et al., 2019).

METODOLOGI

Rekabentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kaedah kualitatif menggunakan kaedah temubual, pemerhatian dan senarai semak. Soalan temubual ini diubahsuai dari kajian yang dibuat oleh Melissa Rodriguez Meehan (2020). Tiga objektif kajian dikemukakan dengan menggunakan soalan temubual ini berkaitan ciri, nilai dan integrasi strategi (BMB)/bermain di prasekolah terhadap perkembangan potensi kanak-kanak.

Sampel Kajian

Kajian ini menggunakan tiga orang guru pelatih dari Institut Pendidikan Guru yang menjalani praktikum dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-kanak sebagai sampel kajian. Persampelan bertujuan digunakan dalam kajian ini.

Kaedah Pengumpulan Data

Bahagian ini menerangkan cara pengumpulan data iaitu tiga pelatih dari Institut Pendidikan Guru telah dipilih bagi tujuan temubual, pemerhatian dan senarai semak kajian ini. Pemerhatian pengajaran sebanyak enam kali dilaksanakan terhadap setiap guru pelatih semasa mereka sedang menjalani praktikum. Begitu juga dengan kaedah senarai semak yang dijalankan serentak dengan pemerhatian pengajaran terhadap guru pelatih. Temubual yang dijalankan terhadap guru pelatih ini dijalankan sebanyak dua kali iaitu semasa minggu pertama menjalani praktikum dan selepas menjalani praktikum. Ia bertujuan mendapatkan maklumat dengan lengkap berkaitan kajian ini.

Kaedah Analisis Data

Bahagian ini pula menerangkan cara analisis data berdasarkan soalan temubual berstruktur, pemerhatian dan senarai semak dijalankan bagi menjawab bagi tiga-tiga persoalan kajian. Data temubual dianalisis menggunakan kaedah hermeneutik yang berbentuk interpretasi teks. Pemerhatian pengajaran guru ini pula direkodkan, dan pengkaji boleh melihat dan menganalisisnya berulang kali. Analisis video pemerhatian pengajaran guru pelatih dan senarai semak pemerhatian adalah bertujuan menyokong hasil temubual yang dibuat.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Bahagian ini menerangkan dapatan hasil temubual, pemerhatian dan senarai semak yang dijalankan. Berdasarkan persoalan kajian 1 iaitu Apakah persepsi guru pelatih tentang ciri-ciri strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak. Dapatan yang diperolehi adalah seperti di jadual 1.

Jadual 1. *Dapatan persepsi guru pelatih tentang ciri-ciri strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.*

Guru Pelatih (GP)	Tema ciri (BMB)	Persepsi Guru	Interpretasi
Guru Pelatih (GP1)	Fitrah Seronok Membina pengetahuan	Bermain merupakan fitrah kepada kanak-kanak, seronok dan cara membina pengetahuan yang paling efektif.	faham tentang ciri (BMB) tetapi tidak nyatakan semua ciri.
Guru Pelatih (GP2)	Seronok	Bermain dapat membawa keseronokan dalam zaman kanak-kanak saya.	faham tentang ciri (BMB) tetapi tidak nyatakan semua ciri.
Guru Pelatih (GP3)	Seronok Bermakna	Bermain dengan gembira. Seronok, bermakna kepada kanak-kanak.	faham tentang ciri (BMB) tetapi tidak nyatakan semua ciri.

Berdasarkan jadual 1, hasil daripada temubual, pemerhatian dan senarai semak yang dijalankan didapati ketiga-tiga guru pelatih ini telah faham tentang ciri-ciri (BMM) terhadap perkembangan kognitif. Ini berdasarkan subtema iaitu seronok, fitrah kanak-kanak dan membina pengetahuan. GP 1 menunjukkan beliau faham tentang ciri (BMB) terhadap perkembangan kognitif menerusi subtemanya iaitu cara membina pengetahuan.

“fitrah kepada kanak-kanak, seronok dan cara membina pengetahuan yang paling efektif.”

GP 2 juga faham tentang ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) dan dapat dilihat menerusi subtemanya iaitu seronok .

“Bermain dapat membawa keseronokan dalam zaman kanak-kanak saya.”

GP 3 juga faham tentang ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif dan dapat dilihat menerusi subtemanya iaitu seronok dan bermakna .

“Bermain dengan gembira. Seronok, bermakna kepada kanak-kanak.”

Dapatan pemerhatian terhadap pengajaran guru pelatih dan senarai semak berkaitan ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak prasekolah juga menunjukkan pelatih mahir dan faham tentang ciri dalam menjalankan strategi BMB terhadap kanak-kanak. Pemerhatian dan senarai semak ini meliputi strategi bermain secara fizikal dan *online*.

Keseluruhannya dapat dikatakan kesemua subjek kajian sememangnya telah memahami ciri strategi (BMB) terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak di prasekolah . Namun begitu tidak semua ciri tentang strategi bermain dinyatakan dengan sepenuhnya dalam sesi temubual. Namun demikian berdasarkan pemerhatian dan senarai semak dapat dinyatakan bahawa guru pelatih cukup tahu dan faham berkaitan ciri strategi (BMB).

Berdasarkan persoalan kajian 2 iaitu apakah persepsi guru pelatih tentang nilai strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak. Dapatan yang diperolehi adalah seperti di jadual 2.

Jadual 2. Dapatan persepsi guru pelatih tentang nilai strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.

Guru Pelatih (GP)	Tema nilai (BMB)	Persepsi Guru	Interpretasi
Guru Pelatih (GP1)	Keseronokkan, Kemahiran baru Kepelbagaian domain. Pelbagai aktiviti	Ya, terdapat banyak kelebihan dalam sesi bermain. Hal ini disebabkan kanak-kanak dapat aktif melibatkan diri dalam sesi pengajaran dan pembelajaran yang berbentuk main. Kanak-kanak juga dapat menunjukkan keseronokkan sambil mempelajari sesuatu konsep atau kemahiran yang baru. Perkembangan-perkembangan kanak-kanak dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial dapat dipertingkatkan secara langsung dalam sesi bermain. Jelaslah bahawa bermain dapat menyeimbangkan perkembangan kanak-kanak secara optimum. Dalam sesi PdP dengan aktiviti fizikal, aktiviti kognitif dan main peranan.	Faham dengan baik nilai (BMB) yang melibatkan kepelbagaian domain perkembangan dan kepelbagaian aktiviti.
Guru Pelatih (GP2)	Kemahiran baru, Kepelbagaian domain. Pelbagai aktiviti	Ya, kerana bermain dapat meningkatkan kemahiran motor halus dan koordinasi mata-tangan seperti mencantun lego. Permainan yang lebih ganas seperti bermain bola melibatkan perkembangan kemahiran motor kasar. Kanak-kanak dapat belajar melalui bermain. Melakonkan peranan seseorang dan membuat kraf tangan.	Faham dengan baik nilai (BMB) yang melibatkan kepelbagaian domain perkembangan dan kepelbagaian aktiviti.
Guru Pelatih (GP3)	Kemahiran baru, Kepelbagaian domain. Pelbagai aktiviti	Ya, mereka dapat mengembangkan kemahiran motor halus dan kasar, mengembangkan pertuturan dan bahasa, mengasah kemahiran berfikir. Main peranan menjadi ibu bapa, main bola untuk melatih, kemahiran motor kasar, menyanyi lagu sambil membuat pergerakan.	Faham dengan baik nilai (BMB) yang melibatkan kepelbagaian domain perkembangan dan kepelbagaian aktiviti.

Berdasarkan jadual 2, hasil daripada temubual, pemerhatian dan senarai semak yang dijalankan didapati ketiga-tiga guru pelatih ini menyatakan BMM ini mempunyai nilai yang sangat baik. Ketiga-tiga subjek kajian juga telah faham tentang nilai (BMM) terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak. Ini berdasarkan subtema iaitu keseronokkan, kemahiran baru, kepelbagaian domain dan pelbagai aktiviti.

GP 1 menunjukkan beliau faham tentang nilai (BMB) terhadap perkembangan kognitif menerusi subtemanya iaitu keseronokkan, mempelajari kemahiran yang baru, memperkembangkan kepelbagaian domain dan melibatkan pelbagai aktiviti. GP 2 juga faham tentang nilai Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif dan dapat dilihat menerusi subtemanya iaitu mempelajari kemahiran yang baru, memperkembangkan kepelbagaian domain dan melibatkan pelbagai aktiviti. GP 3 juga faham tentang nilai Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif dan dapat dilihat menerusi subtemanya iaitu Mempelajari kemahiran yang baru, memperkembangkan kepelbagaian domain. dan melibatkan pelbagai aktiviti.

Dapatan pemerhatian terhadap pengajaran guru pelatih dan senarai semak berkaitan nilai Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak prasekolah juga menunjukkan pelatih amat mahir dan faham tentang nilai dalam menjalankan strategi BMB terhadap kanak-kanak. Pemerhatian dan senarai semak ini meliputi strategi bermain secara fizikal dan *online*.

Keseluruhannya dapatan persepsi guru pelatih tentang nilai strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak menunjukkan ketiga-tiga guru pelatih telah mengetahui tentang nilai atau boleh dikatakan pentingnya strategi (BMB).

Berdasarkan persoalan kajian 3 iaitu apakah persepsi guru pelatih terhadap integrasi strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak. Dapatan yang diperolehi adalah seperti di jadual 3.

Jadual 3. Dapatan persepsi guru pelatih terhadap integrasi strategi (BMB) di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.

Guru Pelatih (GP)	Tema integrasi (BMB)	Persepsi Guru	Interpretasi
Guru Pelatih (GP1)	Gabung Tunjang Gabung aktiviti	ia juga dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meneroka alam persekitarannya menggunakan kelima-lima deria. saya telah mengintegrasikan pendekatan bermain sambil belajar, gabung pelbagai tunjang dengan pelbagai permainan atas talian khususnya <i>yad.com, thecolor.com, Splashlearn, pbskids, Picker Wheel, online-stopwatch (random name picker)</i> dan sebagainya. Selain permainan atas talian, saya juga telah menyediakan kraf tangan yang bercorak dadu kepada murid-murid. Setelah siap menghasilkan kraf dadu ini, murid-murid juga dapat bermain dengannya. Bagi permainan yang saya kendalikan dalam tempoh praktikum, ia lebih kepada main latihan (fungsional) dan main konstruktif. Maka, sesi permainan boleh dijadikan salah satu cara penilaian tahap penguasaan murid dalam pelbagai tunjang dan juga latihan pengukuhan, pengayaan dalam kalangan murid-murid.	faham dengan baik tentang integrasi strategi (BMB)
Guru Pelatih (GP2)	Gabung Tunjang Gabung aktiviti	Mereka dapat berfikir dan meneroka semasa mereka melibatkan diri untuk mengalami setiap aktiviti bermain yang dilalui. Integrasi bermain yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran dapat gabung macam-macam tunjang serta menyumbang dalam perkembangan kanak-kanak seperti perkembangan kognitif, perkembangan psikomotor dan perkembangan efektif. Dalam hal ini, mereka dapat bermain dan belajar dalam masa yang sama dalam situasi yang selesa dan menyeronokkan. guru perlu menyediakan pelbagai jenis permainan atas talian yang menarik kepada murid-murid untuk belajar sambil bermain. Permainan atas talian yang boleh disediakan kepada murid-murid ialah permainan dalam aplikasi <i>Wordwall</i> , aplikasi <i>Kahoot!</i> dan <i>Quizizz</i> juga dapat memberikan permainan dalam bentuk soalan aneka pilihan dengan memilih jawapan yang paling tepat. Bagi memudahkan pemahaman kanak-kanak. Guru boleh menyediakan lembaran kerja mewarna dalam talian kepada mereka supaya mereka dapat mewarna pada skrin alat	faham dengan baik tentang integrasi strategi (BMB)

		elektronik dengan mudah tanpa halangan. Di samping itu, cantuman kepingan <i>jigsaw puzzle</i> merupakan aktiviti kegemaran yang biasa didedahkan kepada kanak-kanak. Dengan ini, aplikasi <i>Jigsaw Planet</i> dapat menyediakan aktiviti cantuman kepingan <i>jigsaw puzzle</i> dan belajar mengira kepingan dalam talian bagi memudahkan kita lihat pencapaian hasil pembelajaran dan menarik minat belajar kanak-kanak prasekolah.	
Guru Pelatih (GP3)	Gabung Tunjang	Penerapan unsur main dalam proses pembelajaran dan pengajaran amat bermanfaat dan berkesan. Kanak dapat integrasi belajar dengan seronok sambil bermain dan pembelajaran bermakna dapat berlaku.	faham dengan baik tentang integrasi strategi (BMB)
	Gabung aktiviti	Integrasi pendekatan Bermain agak berkesan bagi perkembangan kanak-kanak. Selain memberi penerangan pengajaran, ada aktiviti itu dijalankan. Kreativiti kanak-kanak juga dapat dikembangkan melalui aktiviti bermain dalam pembelajaran. Hal ini kerana kanak-kanak akan meneroka persekitaran dan mengalaminya semasa belajar sambil bermain. Guru juga perlu kreatif dalam merancang pengajaran dengan menerapkan pelbagai jenis aktiviti bermain yang menyeronokkan dan bermakna untuk kanak-kanak seperti Kahoot, Quizziz, Wordwall, Jigsaw Planet, Live Worksheet, Coloring Online. Kemudian minta mereka membaca dalam BM dan BI, melukis dan membuat kraf tangan mudah. Nanti kita boleh tengok mereka dapat buat atau tidak.	

Berdasarkan jadual 3, hasil daripada temubual dan pemerhatian yang dijalankan didapati ketiga-tiga guru pelatih ketiga-tiga subjek kajian juga telah faham tentang integrasi (BMM) terhadap perkembangan kognitif. Ini berdasarkan subtema iaitu GP 1 menunjukkan beliau faham tentang integrasi (BMB) terhadap perkembangan kognitif menerusi subtemanya iaitu gabung tunjang dan gabung aktiviti dengan pelbagai tujuan.

Berdasarkan jadual 3, hasil daripada temubual, pemerhatian dan senarai semak yang dijalankan didapati guru pelatih 2 juga telah faham tentang integrasi (BMM) terhadap perkembangan kognitif. Ini berdasarkan subtema iaitu GP 2 menunjukkan beliau telah faham tentang integrasi (BMB) terhadap perkembangan kognitif menerusi subtemanya iaitu gabung tunjang dan gabung aktiviti.

Berdasarkan jadual 3, hasil daripada temubual dan pemerhatian yang dijalankan didapati guru pelatih 3 juga telah faham tentang integrasi (BMM) terhadap perkembangan kognitif. Ini berdasarkan subtema iaitu GP 3 menunjukkan beliau telah faham tentang integrasi (BMB) terhadap perkembangan kognitif menerusi subtemanya iaitu gabung tunjang dan gabung aktiviti.

Dapatan pemerhatian terhadap pengajaran guru pelatih dan senarai semak berkaitan integrasi Belajar Melalui Bermain (BMB) terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak prasekolah juga menunjukkan pelatih amat mahir dan faham tentang integrasi dalam menjalankan strategi BMB terhadap kanak-kanak. Pemerhatian dan senarai semak ini meliputi strategi bermain secara fizikal dan online.

Keseluruhannya dapat dikatakan kesemua subjek kajian iaitu GP1, Gp2 dan GP3 sememangnya telah memahami integrasi strategi (BMB) terhadap perkembangan kognitif di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.

Rumusan dapatan keseluruhan dapat disimpulkan berdasarkan dapatan daripada ketiga-tiga persoalan kajian menunjukkan kesemua subjek kajian sememangnya telah memahami ciri, nilai dan integrasi strategi (BMB) terhadap perkembangan kognitif di prasekolah terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak.

Hasil kajian yang diperoleh ini dapat memberi gambaran dan membantu bagi memahami situasi sebenar yang dialami oleh guru pelatih secara umumnya tentang ciri, nilai dan integrasi strategi BMB prasekolah.

Dapatan menunjukkan guru pelatih sudah cukup yakin, berpengetahuan dan faham cara untuk menjalankan tentang ciri BMB yang didapati berdasarkan temubual, pemerhatian dan senarai semak. Berdasarkan pemerhatian yang dilaksanakan, ketiga-tiga guru pelatih berjaya melaksanakan strategi bermain yang memberi keseronokan kepada kanak-kanak dan menepati ciri strategi BMB. Ketiga-tiga pelatih guru menekankan bahawa ciri bermain ini adalah fitrah kanak-kanak dan keseronokan. Dapatan ini juga selari dengan dapatan kajian Rodriguez. (M 2020), di mana pernyataan penuh tentang ciri bermain tidak diperincikan. Ia digambarkan bermain melibatkan keseronokan dan melibatkan pelbagai aktiviti. Sedangkan ciri belajar melalui bermain ini seharusnya melibatkan beberapa perkara seperti bermotivasi intrinsik dan berinisiatif sendiri, berorientasikan proses, *non-literal* dan menyenangkan, eksplorasi dan aktif, dan peraturan yang diatur.

Dapatan menunjukkan guru pelatih sudah cukup mengetahui dan faham tentang nilai BMB yang didapati berdasarkan temubual, pemerhatian dan senarai semak. Kefahaman guru pelatih ini tentang nilai strategi bermain yang memberi manfaat yang besar kepada kanak-kanak ini adalah selari dengan kajian lain yang turut membuktikan bahawa nilai strategi bermain yang memberi faedah yang banyak kepada pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Dapatan kajian ini juga selari dengan kajian Rodriguez (2020) dan Ramirez, (2017).

Kaedah ini akan mewujudkan keseronokan dan kepuasan kepada mereka dalam sesuatu pengajaran. Kanak-kanak akan dapat menguasai pelbagai perkembangan seperti perkembangan dari segi fizikal, emosi, bahasa dan sosial melalui kaedah ini (Suppiah Nachiappan et al., 2017). Menurut kajian lain juga, kanak-kanak yang diberi peluang untuk bermain memiliki perkembangan sosial dan emosi yang lebih baik (Andrade, 2019). Ini kerana di sebalik bermain kanak-kanak sebenarnya meluahkan perasaan, emosi serta pemikiran mereka. Ini juga bertepatan dengan kajian lain yang sudah mengetahui bahawa strategi BMB sangat bermanfaat berbanding dengan keadah pengajaran konvensional. Menurut Rafiza (2017), pengajaran berbentuk 'chalk and talk' merupakan teknik yang amat membosankan dan menurunkan motivasi murid serta ilmu yang disampaikan tidak sepenuhnya diterima oleh murid. Kegagalan atau kejayaan penyebaran kurikulum (baharu atau sedia ada) dipengaruhi oleh sikap guru terhadap kurikulum dan pengajaran. Dapatan kajian ini yang menunjukkan sikap positif guru pasti dapat menyumbang kepada kejayaan KSPK sekiranya guru terus bersikap sedemikian (Peng Chew, F., & Fikri Ismail, M, 2020).

Dapatan menunjukkan guru pelatih sudah cukup mengetahui dan faham tentang integrasi BMB yang didapati berdasarkan temubual, pemerhatian dan senarai semak. Pemahaman yang jelas dan minat tentang integrasi strategi BMB dalam kalangan guru pelatih ini sememangnya bertepatan dengan garis panduan kurikulum NAEYC ini yang mengabungkan aktiviti kepelbagaian tunjang dalam pengajaran dan masih menekankan keseronokan kepada kanak-kanak. Kurikulum bersepadu yang digariskan oleh *National Association for Education of Young Children* (NAEYC) ini juga tidak hanya menumpukan kepada perkembangan kognitif semata-mata, malahan mengambil kira setiap aspek perkembangan individu yang lain seperti perkembangan emosi, fizikal, sosial, bahasa dan kreativiti (Ho & Funk, 2018). Ini bertepatan dengan garis panduan pembelajaran NAEYC yang menekankan penggantian kurikulum formal dan berasaskan akademik yang sedia ada kepada pendekatan amalan bersesuaian dengan perkembangan atau *Developmentally Appropriate Practices* (DAP) kepada kanak-kanak.

Dapatan Rodriguez. M (2020) juga menunjukkan persepsi guru pelatih terhadap bermain adalah selari dengan dapatan kajian ini. Namun demikian menurut Rodriguez. M (2020), integrasi bermain di dalam kelas pada masa hadapan akan berubah iaitu melakukan aktiviti yang diarahkan guru sahaja seperti aktiviti membaca dan permainan matematik serta aktiviti *hands-on* yang berfokus kepada akademik berbanding bermain sebenar.

Namun demikian terdapat kepelbagaian faktor lain yang dikenalpasti yang turut menjadi penghalang dalam menjalankan strategi bermain dalam pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Antara halangan ialah kawalan kelas oleh guru pelatih itu sendiri. Mereka masih lagi baru dalam dunia pendidikan maka ini turut dinyatakan sebagai satu masalah ketika menjalankan tugas mengajar aktiviti belajar melalui

bermain. Ini juga berikutan berlaku kerana halangan covid-19 yang menyukarkan aktiviti bermain dijalankan secara bersemuka dan secara fizikal. Begitu juga dengan faktor ibu bapa, di mana mereka mementingkan akademik berbanding dengan aktiviti bermain. Implikasi kajian ini kepada Jabatan Pendidikan Negeri, pihak pentadbir, pensyarah sebagai tenaga pengajar ialah perlu mengadakan program yang boleh mendekatkan bakal guru dan guru-guru baru ke arah pengukuhan strategi (BMB). Implikasi kajian ini juga ialah kepada pihak tertentu, dapat menggunakan soalan temubual dan senarai semak dalam membuat kajian berkaitan strategi (BMB) terhadap guru taska swasta, KEMAS dan sebagainya.

Berdasarkan perbincangan di atas, pengkaji mencadangkan supaya kajian lanjutan boleh dijalankan di institusi Pendidikan Awal Kanak-kanak yang lain seperti taska dan tadika swasta dengan lebih meluas bagi mendapatkan gambaran yang lebih lanjut tentang fokus kajian ini. Selain itu, kajian berbentuk kualitatif juga boleh dilaksanakan bagi membuat kajian yang lebih mendalam di taska dan prasekolah swasta.

KESIMPULAN

Pemahaman yang tinggi guru pelatih terhadap strategi (BMB) sememangnya menunjukkan tanda positif bahawa kualiti guru pelatih adalah menepati kehendak dan objektif Institut Pendidikan Guru (IPG). Di mana menjadi keperluan pihak IPG dalam memberi ilmu dan kemahiran sebagai persediaan pelajar mereka menjadi guru yang berpengetahuan tinggi, menepati ciri guru bertaraf global dan bekepakaran dalam bidang pendidikan. Atas kesedaran bahawa, mereka akan menjadi guru sebenar setelah tamat pengajian, maka mereka pada telah diberi pendedahan dan persediaan pembelajaran mengembangkan bagi potensi kanak-kanak dengan menyediakan persekitaran pembelajaran yang berkesan semasa mereka di IPG. Pengenalpastian halangan semasa praktikum ini juga dapat memberi ruang kepada guru pelatih kesedaran bagi mengatasi masalah tersebut di masa akan datang. Memberi peluang kepada pihak-pihak tertentu juga seperti pihak Kementerian Pendidikan Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri, Pejabat Pendidikan Daerah dan pihak sekolah sendiri bagi mengadakan program kesedaran terhadap kepentingan strategi (BMB) terhadap perkembangan pendidikan anak-anak kepada guru prasekolah sendiri dan keluarga kanak-kanak. Pendedahan ini dapat memupuk kesedaran dan hubungan yang baik antara guru, keluarga dan pihak sekolah serta dapat meningkatkan objektif pembelajaran di prasekolah itu sendiri yang inginkan pencapaian semua perkembangan sebagaimana termaktub dalam falsafah pendidikan.

RUJUKAN

- Almon, J. (2013, September/October). It's play time: The value of play in early education, and how to get teachers on board. *Principal*, 12-15 <https://www.springer.com/journal/10643>
- C. Andrade. (2019). *Benefits of play for the social and emotional development of children in kindergarten*. [Tesis, California State Universiti]. https://www.researchgate.net/publication/336266131_Benefits_of_Play_for_the_Social_and_Emotional_Development_of_Children_in_Kindergarten
- Ho, E., & Funk, S. (2018). Promoting young children's social and emotional health. <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/mar2018/promoting-social-and-emotional-health>
- Koh Soo Ling. (2006). Write from the start. <http://archives.emedia.com.my/bin/main/exe?f=doc&state=8p7j4k.3.6>
- Katherine Villasin (2020) Play: a qualitative case study exploring play in the kindergarten classroom a teacher's perspective, [Tesis, Aurora university, illinois]. <https://www.proquest.com/docview/2432836450?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- Mohammad, S. A., Osman, Z., & Abdul Aziz, A. N. (2021). Perkembangan sosioemosi kanak-kanak melalui aktiviti main peranan dalam pengajaran dan pembelajaran di peringkat prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 10(2), 47-60. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.5.2021>

- Mohamed Isa, Z., Che Mustafa, M., Shamsudin, I. D., Bacotang, J., & Gnana Piragasam, G. A. (2021). Aktiviti sokongan bagi perkembangan bahasa dan komunikasi kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 10(2), 27-34. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.3.2021>
- Mohd Alim, M., & Zaini, S. H. (2021). Persepsi ibu bapa terhadap kaedah bermain dalam pembelajaran matematik awal kanak-kanak di rumah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 10(2), 1-15. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.1.2021>
- Peng Chew, F., & Fikri Ismail, M. (2020). Pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(1), 14-25. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol9.1.2.2020>
- Rafiza Abdul Razak. (2017). Strategi pembelajaran aktif secara kolaboratif atas talian dalam analisis novel Bahasa Melayu. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 1(3), 34-46
- Ramlah Jantan (2016). *Faedah bermain dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah (4-6 tahun)*. [Tesis, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak].
- Rea-Ramirez, M. A., & Ramirez, T. M. (2017). Changing attitudes, changing behaviors, conceptual change as a Model for teaching freedom of religion or belief. *Journal of Social Science Education*, 16(4), 97-108. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1166474.pdf>
- Richardson, V. (2003). *Preservice teachers' beliefs*. In J. R. McAninch, Teachers beliefs and classroom performance: The impact of teacher education (Ed.8). Penerbit Information Age Publishing.
- Rodriguez, M (2020) *Pre-service teachers' perceptions of play in kindergarten* [Tesis, Florida Gulf Coast Universiti].
- Roselita Ali @ Yusof (2018). Keprihatinan dan penggunaan inovasi pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran bahasa malaysia oleh guru prasekolah. [Tesis, Universiti Kebangsaan Malaysia, Selangor].
- Sherwood, S., & Reifel, S. (2010). The multiple meanings of play: Exploring preservice teachers' beliefs about a central element of early childhood education. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 31(4), 322-343. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10901027.2010.524065>
- Singer, D., & Revenson, T. (2009). *A Piaget primer: How a child thinks*. Penerbitan New York, NY: Plume.
- Stipek, D. (2006). Relationships matter. *Educational Leadership*, September, 46-49. <https://eric.ed.gov/?id=EJ745633>
- Suppiah Nachiappan, Edward Munovah, R. M., Abdullah, N., & Suffian, S. (2017). Perkembangan kognisi dalam kanak-kanak prasekolah melalui teknik bermain. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6(1), 34-44. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/1050>
- Wilson, B. J., & Ray, D. (2018). Child-centered play therapy: Aggression, empathy, and self-regulation. *Journal of Counseling & Development*, 96(4), 399-409. <https://ouci.dntb.gov.ua/en/works/4EzBMoxl/>
- Zaharah Kamaruddin, & Suziyani Mohamed. (2019). Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. e-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor <https://docplayer.info/144892455-Keberkesanan-pendekatan-bermain-dalam-kemahiran-mengenal-huruf-melalui-permainan-bahasa.html>