

# KEPERLUAN AKTIVITI BERMAIN DAN KEPENTINGANNYA TERHADAP MOTIVASI KANAK-KANAK PRASEKOLAH

Zakiah Mohamad Ashari (zakiah33@live.utm.my)

Azlina Mohd. Kosnin

Yeo Kee Jiar

Universiti Teknologi Malaysia

**Abstrak:** *Bermain adalah perlu dalam kehidupan kanak-kanak (Landreth, Baggelly & Tyndall, 1999). Bermain merupakan aksi, tindakan atau kelakuan yang boleh dihargai dan mudah untuk dikenal pasti (Sluss, 2005). Di prasekolah, pendekatan belajar melalui bermain membenarkan kanak-kanak terlibat dengan sesuatu aktiviti pengajaran dengan perasaan yang gembira dan penuh kepuasan seiring dengan minat dan kemahuan. Sebagai pendidik kepada kanak-kanak, guru prasekolah sangat disarankan supaya memenuhi minat dan keperluan anak didiknya. Apabila keperluan bermain kanak-kanak dipenuhi, secara tidak langsung minatnya terhadap pembelajaran akan bertambah, dan motivasinya juga akan meningkat. Motivasi memainkan peranan penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak. Atas alasan ini, pemahaman terhadap konsep bermain kanak-kanak adalah perlu khususnya dalam kalangan guru prasekolah. Oleh yang demikian, kertas kerja ini akan 1) menerangkan tentang keperluan aktiviti bermain terhadap perkembangan kanak-kanak serta 2) membincangkan tentang kepentingan bermain terhadap motivasi kanak-kanak. Daripada perbincangan ini dicadangkan supaya pendekatan belajar melalui bermain diberi penekanan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan di prasekolah. Hal ini kerana, belajar melalui bermain merupakan aktiviti yang membolehkan kanak-kanak meneroka hubungan, menambah pengetahuan dan meningkatkan keyakinan serta motivasi secara semula jadi. Pengalaman yang dilalui ketika bermain melatih kanak-kanak berfikir dan menyesuaikan dalam kehidupan sebenar.*

**Kata kunci :** *belajar melalui bermain, motivasi kanak-kanak*

## Pengenalan

Bermain adalah perlu dalam kehidupan kanak-kanak (Landreth, Baggelly & Tyndall, 1999). Bermain merupakan aksi, tindakan atau kelakuan yang boleh dihargai dan mudah untuk dikenal pasti (Sluss, 2005). Dalam pendidikan awal kanak-kanak, bermain menjadi faktor penting yang dapat membantu mengoptimumkan proses pembelajaran dan perkembangan. Menurut Froebel (dalam Vickerius & Sandberg, 2006), kerja, bermain dan belajar adalah satu unit dalam pendidikan awal kanak-kanak. Dalam pada itu, Vygotsky menjelaskan bahawa bermain adalah kenderaan bagi kanak-kanak untuk melakukan interaksi sosial dan sangat penting untuk proses belajar. Bermain juga memberi ruang bagi anak-anak untuk meningkatkan kepercayaan diri dan penguasaan. Walaupun bermain dilakukan secara tidak formal, namun kanak-kanak dapat berbincang dan berkongsi tujuan bermain yang sama. Pendekatan belajar sambil bermain dikatakan satu pendekatan yang memberi pengalaman secara langsung dengan objek dan menggalakkan kanak-kanak membina perhubungan dengan individu dan objek dipersekitarannya secara optimum.

Sebagai pendidik kepada kanak-kanak, guru prasekolah sangat disarankan supaya memenuhi minat dan keperluan anak didiknya. Di prasekolah, pendekatan belajar melalui bermain membenarkan kanak-kanak terlibat dengan sesuatu aktiviti pengajaran dengan perasaan yang gembira dan penuh kepuasan seiring dengan minat dan keinginan semula jadi. Martin (2001) menyatakan kanak-kanak akan mempamerkan keinginan semula jadi tentang apakah objek

itu, bagaimana objek tersebut berfungsi dan bagaimana ia berkait antara satu sama lain dengan memerhatikan objek yang berada di persekitaran mereka. Oleh sebab itu, pelopor pendidikan awal kanak-kanak seperti Froebel, Pestalozzi dan Montessori dalam Eliason dan Jenkins (2003) menyarankan agar pendidikan di peringkat awal ini berasaskan persekitaran semula jadi dengan menggalakkan penglibatan aktif dan permainan.

Pada asasnya, sifat dan sikap kanak-kanak untuk belajar tentang sesuatu yang belum diketahui sangat tinggi ketika bermain. Namun, orang dewasa sering melihat aktiviti bermain dari sudut yang sempit. Dari penglihatan mata kasar, kanak-kanak bermain hanya untuk menikmati keseronokan sahaja tanpa matlamat yang jelas. Mereka bimbang anak-anak lalai dan hilang fokus dalam pelajaran seterusnya tidak dapat menguasai bidang akademik dengan cemerlang. Tetapi Morrison (1998) menjelaskan bahawa aktiviti bermain sebenarnya adalah satu proses permulaan bagi kanak-kanak untuk belajar. Ahli pendidikan awal kanak-kanak menjelaskan bahawa aktiviti bermain dapat menyumbang kepada perkembangan kanak-kanak dari aspek sosial, kognitif, afektif dan motor (Frost, Bowers & Wortham, 1990). Selain itu, banyak hadis-hadis yang menyebut mengenai kepentingan bermain dalam kehidupan kanak-kanak yang menunjukkan kesesuaiannya sebagai pendekatan utama perkembangan pembelajaran kanak-kanak (Mastura, 2009).

Peluang bermain yang disediakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dikatakan mampu merangsang motivasi dan minda kanak-kanak ke tahap optimum melalui penerokaan, inkuiri, pembinaan dan penemuan secara semula jadi. Apabila keperluan bermain kanak-kanak dipenuhi, secara tidak langsung minatnya terhadap pembelajaran akan bertambah, dan motivasinya juga akan meningkat. Selain itu, tekanan juga dapat dielakkan apabila bermotivasi ketika belajar kerana tanpa disedari kanak-kanak, tugas atau pembelajarannya diserapkan dalam aktiviti bermain. Penglibatan kanak-kanak dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga semakin meningkat kerana mereka berasa seronok dengan pengajaran yang melibatkan pengalaman, penggunaan objek-objek konkrit dan juga berpusatkan kanak-kanak. Kajian lepas mendapati apabila pendekatan pengajaran yang digunakan bersesuaian dengan gaya pembelajaran pelajar atau kanak-kanak, pengetahuan yang disampaikan dapat disimpan dengan lebih lama dan kanak-kanak mempunyai sikap yang positif terhadap pembelajaran tersebut (Sloan, 2004; Nor Azan, 2005).

Kajian terdahulu menunjukkan bahawa kejayaan mempunyai pengaruh yang kuat dengan motivasi individu (Middleton dan Spanias, 1999) dalam Aida Suraya dan Wan Zah, 2009). Motivasi yang hadir ketika pendekatan belajar melalui bermain diaplikasikan dijadikan perangsang untuk membangkitkan keseronokan dan minat seseorang kanak-kanak terhadap pembelajaran mereka. Atas alasan ini, pemahaman terhadap konsep bermain kanak-kanak adalah perlu khususnya dalam kalangan guru prasekolah supaya keperluan semula jadi kanak-kanak dipenuhi sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam menuntut ilmu.

## **1. Objektif kertas kerja**

Kertas kerja ini akan;

- 1.1 menerangkan tentang keperluan aktiviti bermain terhadap perkembangan kanak-kanak.
- 1.2 membincangkan tentang kepentingan bermain terhadap motivasi kanak-kanak.

## 2. Konsep bermain di prasekolah

Menurut Frost, Bowers dan Wortham (1990) bermain dapat menyumbang kepada perkembangan kanak-kanak dari aspek sosial, kognitif, afektif dan motor. Malah, banyak hadis-hadis yang menerangkan tentang kepentingan bermain dalam kehidupan kanak-kanak dan menunjukkan kesesuaiannya sebagai pendekatan utama dalam perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak (Mastura, 2009). Selain itu, ramai pelopor pendidikan awal kanak-kanak merumuskan bahawa pembelajaran yang sangat bernilai hadir ketika kanak-kanak bermain. Bahkan ada yang berpendapat bahawa bermain adalah pekerjaan bagi kanak-kanak.

Penjelasan Froebel (1889) dalam bukunya yang bertajuk 'The Education of Man' terhadap kepentingan bermain kepada kehidupan kanak-kanak adalah seperti berikut;

“bermain adalah perkembangan yang tertinggi di zaman kanak-kanak. Melalui bermain kanak-kanak dapat belajar meluahkan apa yang terkandung dalam jiwa mereka dengan rela. Peluang bermain yang diberikan sangat penting dan bermakna kepada kanak-kanak.”

Kepentingan penggunaan konsep bermain pada peringkat kanak-kanak telah disokong dan diakui oleh penyelidik-penyelidik dari pelbagai disiplin termasuklah psikologi, pendidikan, falsafah, sosiologi dan juga kesihatan. Malah Persatuan Bangsa-bangsa Bersatu (PBB) telah mengisytiharkan pada 20 November 1959 bahawa kanak-kanak mempunyai hak untuk bermain yang harus diarahkan untuk tujuan yang sama khususnya dalam bidang pendidikan (Duncan & Lockwood, 2008). Hal ini kerana, mereka percaya dalam kehidupan kanak-kanak, bermain merupakan faktor penting dalam membantu proses pembelajaran dan perkembangan (Bredekamp, 1987). Apabila kanak-kanak diberi peluang untuk membuat pilihan sendiri, mereka lebih cenderung untuk menghasilkan sesuatu yang istimewa dan bermakna.

Seperti yang dijelaskan oleh Morrison (1995), bermain adalah kehidupan bagi kanak-kanak dan merupakan tahap tertinggi dalam membantu proses perkembangan mereka. Froebel menyarankan semua kerja yang dilakukan oleh kanak-kanak perlu mempunyai ciri-ciri bermain. Dengan bermain kanak-kanak dapat melahirkan dan mendedahkan keunikan yang dimilikinya. Oleh yang demikian, aktiviti bermain perlu diaplikasikan oleh guru prasekolah dengan cara terbaik dalam memperkenalkan perkara-perkara asas mengikut standard kandungan yang telah ditetapkan dalam setiap tunjang prasekolah. Dalam Rohani, Nani dan Mohd. Sharani (2007), pendekatan bermain yang berasaskan Teori Piaget menitik beratkan beberapa perkara, iaitu;

- i. Persekitaran kanak-kanak perlu dilengkapi dengan bahan dan aktiviti yang membenarkan mereka berinteraksi dengan persekitaran mereka. Contohnya, aktiviti melukis, membina, berlakon, bermain olok-olok atau bermain dengan pasir dan air.
- ii. Pengalaman belajar kanak-kanak adalah berasaskan aktiviti penerokaan dan penemuan. Misalnya, selepas berpengalaman bermain dengan air, kanak-kanak akan berkebolehan membuat jangkaan sama ada sesuatu benda akan terapung atau tenggelam apabila diletakkan di atas permukaan air.
- iii. Guru berperanan dengan menggalakkan penerokaan persekitaran dan membimbing dalam proses pembinaan pengetahuan.
- iv. Kurikulum dan pengalaman pembelajaran kanak-kanak disusun berasaskan minat yang boleh mewujudkan perasaan ingin tahu kanak-kanak.

Sehubungan itu, Jerome Bruner menyarankan bahawa ciri-ciri utama bermain bukan sahaja terletak pada isi kandungan tetapi bentuk permainan. Pendekatan bermain ini wujud dalam kontinum yang berterusan dari pelbagai jenis permainan yang ditentukan oleh kanak-kanak seterusnya orang dewasa atau guru prasekolah. Aktiviti bermain bermula dari main secara bebas (*free-flow play*) yang mana aktiviti bermain adalah atas pilihan sendiri dan sepenuhnya diurus oleh diri kanak-kanak. Kemudian aktiviti bermain menuju ke arah permainan yang lebih berstruktur dan tersusun (*structured play*), seterusnya permainan berpandu (*guided play*) dan di akhiri dengan pembelajaran yang menyeronokkan (*playful teaching*). Aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan ini perlu kepada inisiatif guru yang bijak merangka agenda supaya aktiviti yang dijalankan dapat meningkatkan motivasi kanak-kanak, tidak bosan dan sentiasa aktif.

### **3. Bermain dan motivasi kanak-kanak prasekolah**

Hubungan antara memenuhi keperluan dengan pembelajaran kanak-kanak yang bermakna merupakan elemen penting dalam pendekatan belajar sambil bermain. Motivasi merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran kanak-kanak. Menurut Kanfer (1994), motivasi merupakan mekanisme psikologi yang mampu mengawal arahan, intensiti dan tingkah laku yang berterusan. Manakala Bomia et al. (1997) menjelaskan motivasi adalah kesediaan pelajar, keperluan, keinginan, dan paksaan untuk mengambil bahagian dalam sesuatu perkara serta berjaya dalam proses pembelajaran. Skinner dan Belmont (1991) menjelaskan bahawa pelajar-pelajar yang bermotivasi akan melibatkan diri dalam aktiviti sekolah seperti memilih tugas-tugas mengikut kemampuan kecekapan, bertindak apabila diberi peluang, mengerahkan usaha yang gigih serta memberi tumpuan dalam pelaksanaan tugas pembelajaran, menunjukkan emosi yang positif seperti bersemangat, optimis, rasa ingin tahu, dan minat.

Motivasi boleh dibahagikan kepada dua iaitu motivasi ekstrinsik dan instrinsik (Lepper, 1985; Lepper & Chabay, 1985; Lepper & Malone, 1987). Motivasi ekstrinsik merupakan elemen yang terkandung di bawah persekitaran luaran. Motivasi ekstrinsik merangkumi faktor-faktor seperti popular, mobiliti sosial, kepujian, dorongan dan ganjaran. Manakala motivasi instrinsik ialah kecenderungan dalaman untuk menumpukan perhatian kepada minat, membuat latihan kepada keupayaan, mencari dan menjadi pakar di dalam cabaran yang optima (Reeve, 2001). Motivasi ini akan wujud dalam diri individu apabila melakukan sesuatu perkara atau aktiviti yang bertujuan untuk menikmati keseronokan tanpa mengharapkan sebarang ganjaran. Lepper dan Chabay (1985) berpendapat bahawa motivasi intrinsik lebih memberi manfaat kepada pembelajaran berbanding motivasi ekstrinsik khususnya dalam pembelajaran matematik. Oleh sebab itu, kajian lepas menunjukkan bahawa elemen motivasi merupakan satu pengaruh yang kuat dalam pembelajaran matematik (Middleton & Spanias, 1999).

Motivasi intrinsik sangat berkait dengan pencapaian yang cemerlang dalam pembelajaran di kalangan kanak-kanak (Pintrich & Schunk, 1996). Motivasi instrinsik adalah penyumbang kepada keupayaan kanak-kanak untuk memperoleh pembelajaran bermakna, menyelesaikan masalah dan pengalaman yang menggembirakan (Deci, 1975). Peningkatan pembelajaran ini berlaku disebabkan pelajar yang mempunyai motivasi instrinsik yang tinggi akan melibatkan diri secara optimum dalam proses pembelajaran. Kanak-kanak akan menggunakan pelbagai strategi untuk menggalakkan pemahaman yang mendalam dan mengaplikasikannya pada masa depan hasil dari pembelajaran yang dilalui. Apabila kanak-kanak bermotivasi tinggi, secara tidak langsung mereka akan memperoleh keseronokan dalam pembelajaran,

meningkatkan ilmu pengetahuan, yakin dengan diri sendiri dan lebih cenderung melakukan aktiviti-aktiviti bermatlamat ( Harter, 1982; Pintrich & Schunk, 1996).

#### **4. Isu yang berbangkit**

Walaupun telah banyak bukti kajian terdahulu yang menunjukkan bahawa aktiviti bermain memberikan impak positif terhadap perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak namun situasi yang berlaku kini adalah pendekatan belajar melalui bermain yang disarankan oleh standard kurikulum prasekolah masih tidak diberikan keutamaan di prasekolah. Laporan oleh Miller dan Almon (2009) menunjukkan aktiviti bermain telah diketepikan dalam pendidikan prasekolah di Amerika sejak dua dekad yang lalu kerana dianggap tidak relevan dengan kurikulum prasekolah yang bersifat akademik dan berorientasikan peperiksaan. Kurikulum ini telah menafikan naluri semula jadi kanak-kanak kerana terlalu mementingkan gred dan prestasi individu.

Menurut Miller dan Almon (2009) lagi, banyak masa kanak-kanak diperuntukkan untuk belajar dan mereka sering diuji dalam kemahiran literasi dan matematik berbanding menggunakan pendekatan belajar melalui bermain. Pendekatan belajar melalui bermain dikatakan tidak mendatangkan faedah dan tidak bernilai (Cleave & Brown, 1989), boleh merendahkan tahap intelek kanak-kanak (Hall & Abbott, 1991) dan dilihat sebagai musuh pada peringkat pendidikan asas oleh sesetengah pihak. Akibatnya bilangan guru yang mengikut perubahan kurikulum baru juga semakin bertambah (Nicolopoulou, 2010). Guru terpaksa menurut perubahan kurikulum (Nicolopoulou, 2010) dengan memilih dan menggunakan pendekatan langsung supaya kanak-kanak menguasai kemahiran literasi dan matematik dengan cepat mengikut masa dan standard akademik yang telah ditentukan dalam kurikulum (Miller & Almon, 2009).

Kajian awal yang dilakukan oleh Jemaah Nazir Sekolah pada tahun 2005 setelah diperkenalkan pendekatan belajar melalui bermain pada tahun 2003 di Malaysia menunjukkan bahawa kesemua prasekolah yang dilawati telah menggunakan Kurikulum Prasekolah Kebangsaan (2003) sebagai panduan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Malangnya kurikulum yang menjadi garis panduan untuk proses pengajaran dan pembelajaran tidak ketara penggunaannya di prasekolah yang wujud di Malaysia kecuali prasekolah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia (Mariani, 2009). Kajian mendapati sebanyak 79.5 peratus guru telah melaporkan penggunaan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran mereka, 83.6 peratus menggunakan pendekatan bertema dan 78 peratus menggunakan pendekatan bersepadu. Dapatan kajian ini jelas menunjukkan bahawa pendekatan belajar melalui bermain adalah pendekatan yang kerap digunakan dalam proses pengajaran meskipun dianggap sebagai aktiviti yang banyak membuang masa kanak-kanak oleh sesetengah pihak.

Walau bagaimanapun, apabila pemerhatian dilakukan sekali lagi dalam kajian yang lain terhadap 20 buah sekolah oleh pegawai prasekolah dari Bahagian Pendidikan Negeri Selangor, dapatan menunjukkan hampir semua kelas tidak melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2007). Rumusan awal yang dibuat ialah guru mempunyai pandangan positif terhadap pendekatan belajar melalui bermain yang disarankan oleh kurikulum prasekolah tetapi sukar untuk melaksanakannya di dalam kelas kerana kurang pengetahuan dan kemahiran serta tiada panduan yang khusus untuk melaksanakan pendekatan tersebut. Menurut Rashidi dan Abdul Razak (1995), antara sebab guru masih tidak mengamalkan pembelajaran berfikir walaupun mereka sedar kepentingan

ini adalah kerana guru kurang pengetahuan tentang teori pembelajaran yang dicadangkan oleh kementerian. Akibatnya banyak prasekolah telah mengurangkan pendekatan bermain dan ada sesetengahnya yang menolak terus pendekatan tersebut dari proses pengajaran dan pembelajaran (Bodrova & Leong, 2003; Brandon, 2002 dalam Zigler & Bishop-Josef, 2006).

## 5. Kesimpulan

Aktiviti bermain merupakan teknik yang mudah untuk guru prasekolah aplikasikan kepada kanak-kanak tanpa perlu dipaksa dan diajar secara rumit. Hal ini kerana apabila kanak-kanak bermain, mereka sebenarnya diberi peluang menggunakan dan mengasah kreativiti sedia ada yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah sama ada secara individu mahu pun berkumpulan. Dalam hal ini, pendidik perlu memainkan peranan penting dalam membina dan menggalakkan motivasi intrinsik kanak-kanak terutamanya di prasekolah. Sebagai guru prasekolah, mereka perlu bertindak balas terhadap keperluan setiap kanak-kanak yang berada di dalam kelasnya. Penggunaan pendekatan belajar melalui bermain boleh membantu meningkatkan motivasi intrinsik kanak-kanak ke peringkat yang lebih tinggi dalam setiap perkembangannya (Rubin, Fein & Vandenburg, 1983). Menurut Isenberg dan Quisenberry (2002), aktiviti bermain yang disediakan untuk kanak-kanak dapat menyokong peningkatan motivasi intrinsik hasil daripada emosi positif yang hadir ketika bermain. Emosi yang positif, seperti rasa ingin tahu dan rasa seronok secara umumnya dapat meningkatkan prestasi pembelajaran kanak-kanak melalui aktiviti bermain yang disediakan oleh guru. Oleh itu, guru perlu komited untuk memastikan pendekatan belajar sambil bermain dapat dilaksanakan dengan cekap, berkesan untuk melahirkan modal insan yang menguasai ilmu, berkemahiran tinggi dan mempunyai daya saing yang tinggi. Peranan guru prasekolah perlu diperhebat dengan memberi ruang atau stimulus kepada kanak-kanak supaya dapat bermain, menyediakan bahan dan material kepada kanak-kanak untuk membentuk pengetahuan melalui bermain dan juga menjadi pemerhati yang cekap kepada kanak-kanak ketika bermain. Hal ini kerana bermain bukan sahaja dapat mengasah kemahiran dan pengetahuan kanak-kanak malah ia merupakan satu medium yang mampu meningkatkan motivasi kanak-kanak secara semula jadi.

## Rujukan

- Aida Suraya Md. Yunus & Wan Zah Wan Ali (2009). Motivation in the learning of mathematics. *European Journal of Social Sciences*. Vol. 7, No. 4 (93-101).
- Bomia, L., Beluzo, L., Demeester, D., Elander, K., Johnson, M., & Sheldon, B. 1997. *The impact of teaching strategies on intrinsic motivation*. Champaign, IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education.
- Bredenkamp, S. (1987). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age eight*. Washington, DC: NAEYC.
- Cleave, S. & Brown, S. (1989). *Four year olds in school: Meeting their needs*. Windsor: NFER-Nelson.
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum Publishing.
- Duncan, J. & Lockwood, M. (2008). *Learning through play: A work based approach for the early years professional*. London: Continuum International Publishing Group.

- Eliason, C. & Jenkins, L. (2003). *A practical guide to early childhood curriculum* (5 th ed.). New York: Mac Millan College Publishing Company.
- Froebel, F. (1889). *The education of man*. New York: E. Appleton.
- Frost, J. L., Bowers, L., & Wortham, S., (1990). The state of American playgrounds. *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*. Vol 61 (8), hlm. 18-23.
- Hall, N. & Abbott, L. (1991). *Play in the primary curriculum*. London: Hodder & Stoughton.
- Harter, S. (1982). The perceived competence scale for children. *Child Development*. Vol. 53, 87-97.
- Isenberg, J. P. & Quisenberry, N. (2002). *Play: Essential for all children*. A position paper of the Association for Childhood Education International. [www.acei.org/playpaper.htm](http://www.acei.org/playpaper.htm). Dilayari pada 6 Mac 2011.
- Landreth G. L., Baggelly, J., & Tyndall, A. L. (1999). Beyond adapting adult counseling skills for use with children: The paradigm shift to child-centered play therapy. *Journal of Individual Psychology*, 55(3), 272-288.
- Lepper, M. R. (1985). The play's the thing. (Review of *Mind at Play*). *Contemporary Psychology*, 30, 312-313.
- Lepper, M. R. & Chabay, R.W. (1985). Intrinsic motivation and instruction: Conflicting views on the role of motivational processes in computer-based education. *Educational Psychologist*, 20, pp. 217-230.
- Malone, T. W & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy model of intrinsic motivations for learning. Dalam R. E. Snow & M. J. Farr (eds). *Aptitude, learning and instruction*. Vol. 3, 255-286.
- Mariani Md Nor (2009). *Kepentingan bermain dalam pendidikan prasekolah*. <http://www.scribd.com/doc/4007899/Kepentingan-Bermain-Dalam-Pendidikan-Prasekolah>. Dilayari pada 11 Januari 2010.
- Martin, D. J. (2001). *Construction early childhood science*. Delmar: Albany.
- Mastura Badzis (2009). Pendidikan anak-anak di peringkat awal umur berasaskan binaan kurikulum yang integratif. *Minda Madani Online*. Dilayari pada 20 April 2011.
- Morrison, G. S. (1995). *Early childhood education today*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Morrison, G. S. (1998). *Early childhood education today*. Upper Saddle River, NJ:Prentice Hall.
- Middleton, J. A. & Spanias, P. A. 1999. "Motivation for achievement in mathematics: Findings, generalization and criticism of the research", *Journal for Research in Mathematics Education*, 30(1), 65-88.

- Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. www.eddigest.com. Dilayari pada 19 Februari 2011.
- Nicolopoulou, A. (2010). The alarming disappearance of play from early childhood education. *Human Development 2010*. Vol. 53, 1-4.
- Nor Azan Mat Zin. 2005. Pembangunan dan Kepenggunaan Perisian Kursus Adaptif Multimedia (A-MathS): Reka Bentuk Berasaskan Stail Pembelajaran. *Tesis Ph.D.* Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. (1996). *Motivation in education: Theory, research and applications*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. Laporan kajian kes pendidikan prasekolah 2008. Kuala Lumpur: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Pendidikan dengan kerjasama UNICEF.
- Reeve, J. (2001). *Understanding motivation and emotion*. (3<sup>th</sup> ed). United States of America : Harcourt Brace College.
- Rohani Abdullah, Nani Menon & Mohd. Sharani Ahmad (2007). *Panduan Kurikulum Prasekolah*. PTS Professional Publishing Sdn. Bhd:Selangor.
- Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). *Play*. Dalam E.M Hetherington (ed.). & P. H. Mussen. *Handbook of child psychology: Vol. 4. Socialization, personality and social development* (pp.698-774). New York: Wiley.
- Sloan, T., Daane, C.J. & Giesen, J. (2004). Learning Styles of Elementary Preservice Teachers. *College Students Journal*. 38(3): 494-501.
- Sluss, D., J. (2005). *Supporting play: Birth through age eight*. Canada: Thomsom Delmar Learning.
- Vickerius, M., & Sandberg, A. ( 2006). The significance of play and the environment around play . *Early Child Development and Care* , 176, 207–217.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of the higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zigler, E., & Bishop-Josef, S. (2006). The cognitive child vs. The whole child: Lessons from 40 years of head start. In D. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play-Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. New York, NY: Oxford University Press.

## **Penghargaan**

Ucapan penghargaan di atas bantuan kewangan yang diberikan oleh Unit Biasiswazah Zamalah, Universiti Teknologi Malaysia yang membiayai penyelidikan saya ini.