

APLIKASI PERMAINAN KAD SU-KA BAGI MENGGABUNGKAN SUKU KATA TERBUKA DALAM BIDANG JAWI SEKOLAH RENDAH

MUHAMMAD IZYAN BIN BOHAN

abdullahfilardh@gmail.com

ABSTRAK

Penyelidikan ini bertujuan untuk membantu murid tahun 1 mempelajari subjek Pendidikan Islam bidang jawi untuk tajuk suku kata terbuka dengan mengaplikasikan Permainan Kad Su-Ka. Kemunculan Permainan Kad Su-Ka adalah didasari dua objektif utama iaitu membantu murid membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و) menggunakan Permainan Kad Su-Ka. Permainan Kad Su-Ka dalam kajian melibatkan dua orang peserta kajian yang berada dalam tahap pencapaian sederhana dan lemah. Kaedah yang digunakan untuk menganalisis kajian ialah pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen dan ketiga-tiga data ini dianalisis dengan menggunakan triangulasi data. Kajian ini menunjukkan bahawa Permainan Kad Su-Ka membantu murid membunyikan dan menggabungkan suku kata terbuka bagi membentuk perkataan dengan yakin, tepat dan mudah tanpa bantuan individu lain serta menunjukkan peningkatan pencapaian sehingga 40% dan 20%. Kajian mewujudkan impak positif dalam diri pengkaji terutama dalam amalan profesionalisme sebagai seorang pendidik dan memberikan kesan positif dalam diri peserta kajian. Kajian ini boleh ditambahbaik dengan penggunaan Kad Su-Ka yang dimasukkan suku kata terbuka yang diakhiri dengan huruf alif dan suku kata tertutup supaya skop topik pembelajaran lebih luas.

Kata kunci: *Permainan, Kad Su-Ka, menggabungkan, membunyikan, suku kata terbuka jawi*

PENGENALAN

Tulisan Jawi secara zahirnya merupakan tulisan yang divedok bentuk-bentuk hurufnya daripada tulisan Arab, cuma perbezaannya, terdapat penambahan beberapa huruf yang disesuaikan dengan lidah orang Melayu. Hasil pengubahsuaian huruf-huruf hijaiyyah Arab yang disesuaikan dengan dengan pertuturan penduduk tempatan (Malaysia) yang bertujuan memberi kemudahan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran membentuk tulisan Jawi (Akmariah & Sofiah, 2010). Justeru, tulisan ini amat penting untuk dipertahankan bagi mengekalkan identiti kaum Melayu di Malaysia.

Bagi meneruskan simbolik ini di Malaysia, kerajaan mula menerapkan kepentingan pembelajaran tulisan jawi di peringkat sekolah bermula dari tahun pertama di sekolah rendah. Pembelajaran Jawi di sekolah rendah telah diperhalusi sejak 30 Disember 2003 lagi iaitu semasa pengenalan kepada pendidikan j-Qaf yang merupakan cetusan idea Tun Abdullah bin Ahmad Badawi, mantan Perdana Menteri Malaysia semasa lawatan beliau ke Kementerian Pendidikan Malaysia (Bahagian Pendidikan Islam, 2004). Pembelajaran Jawi telah dijadikan suatu kurikulum yang penting di dalam Pendidikan Islam dan perlu dimasukkan di dalam sesi penilaian murid. Membaca, menulis dan mencintai tulisan tersebut sebagai salah satu warisan budaya bangsa merupakan salah satu objektif Pendidikan Islam di sekolah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2011). Oleh yang demikian, pengajaran jawi tidak boleh dipandang enteng dan mesti diperkukuh dari semasa ke semasa.

FOKUS KAJIAN

Pengkaji telah melaksanakan pemerhatian semasa sesi pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Islam bidang Jawi yang bertajuk Membina Perkataan. Tajuk ini adalah berkenaan pembinaan perkataan yang mengandungi suku kata sama ada terbuka ataupun tertutup. Melalui pemerhatian ini, pengkaji membuat kesimpulan bahawa pembelajaran yang tidak menimbulkan keseronokan akan menyebabkan murid tidak fokus kepada sesi pembelajaran dan pengajaran yang berlangsung.

Pembelajaran melalui permainan memberikan impak yang positif kepada murid (Garvey, 1977; Rogers & Sawyers, 1988; Samuelsson & Carlsson, 2008; Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali, 2011). Justeru, pengkaji mengambil ikhtiar untuk memasukkan unsur permainan di dalam kajian tindakan yang dijalankan. Permainan yang dipilih pula ialah permainan kad yang mengandungi maklumat-maklumat untuk membantu murid menggambarkan suku kata terbuka yang telah dimasukkan di dalam kad dan menggabungkannya dengan mudah. Penggunaan kad ini adalah sesuai dengan murid sekolah rendah yang gemar melihat sesuatu unsur yang baru di sekolah. Selain itu, permainan kad telah lama berada di pasaran contohnya permainan kad Uno dan kad-kad kartun seperti Boboiboy dan sebagainya. Oleh itu, pengkaji terfikir untuk menggunakan minat murid terhadap sesuatu yang berbentuk kad tersebut ke arah pembelajaran berbentuk akademik. Lalu terbentuklah idea untuk melaksanakan penyelidikan tindakan Permainan Kad Su-Ka.

OBJEKTIF DAN PERSOALAN KAJIAN

Objektif Kajian

1. Membantu murid membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و) menggunakan Permainan Kad Su-Ka.
2. Membantu murid menggabungkan pasangan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و) dengan betul menggunakan Permainan Kad Su-Ka.

Persoalan Kajian

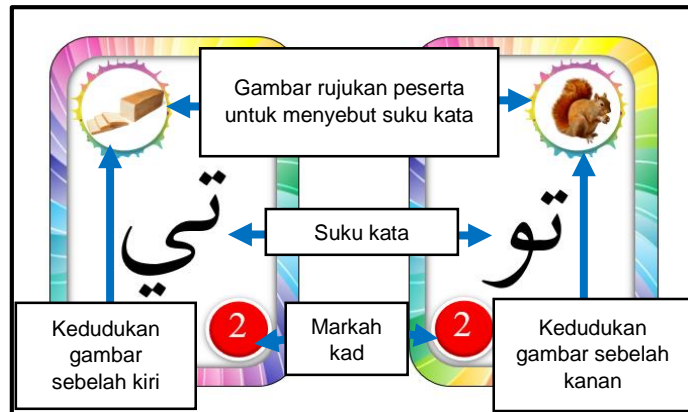
1. Adakah Permainan Kad Su-Ka dapat membantu murid membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و)?
2. Adakah Permainan Kad Su-Ka dapat membantu murid menggabungkan pasangan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و) dengan betul?

PESERTA KAJIAN

Kajian ini akan dijalankan ke atas dua orang peserta seorang peserta yang berprestasi sederhana terdiri daripada seorang peserta lelaki manakala seorang peserta perempuan pula berprestasi lemah masing-masing bernama Amin dan Sofia. Tamam et al. (2010) dan Patton (1990) berpendapat bahawa jumlah peserta kajian yang sedikit adalah sesuai dengan kajian kualitatif yang dijalankan. Malah Flick (1998) mengatakan pemilihan peserta kajian perlu bersesuaian dengan kajian yang akan dijalankan. Justeru, pengkaji mendapati dua orang peserta adalah mencukupi untuk penyelidikan yang akan dilakukan.

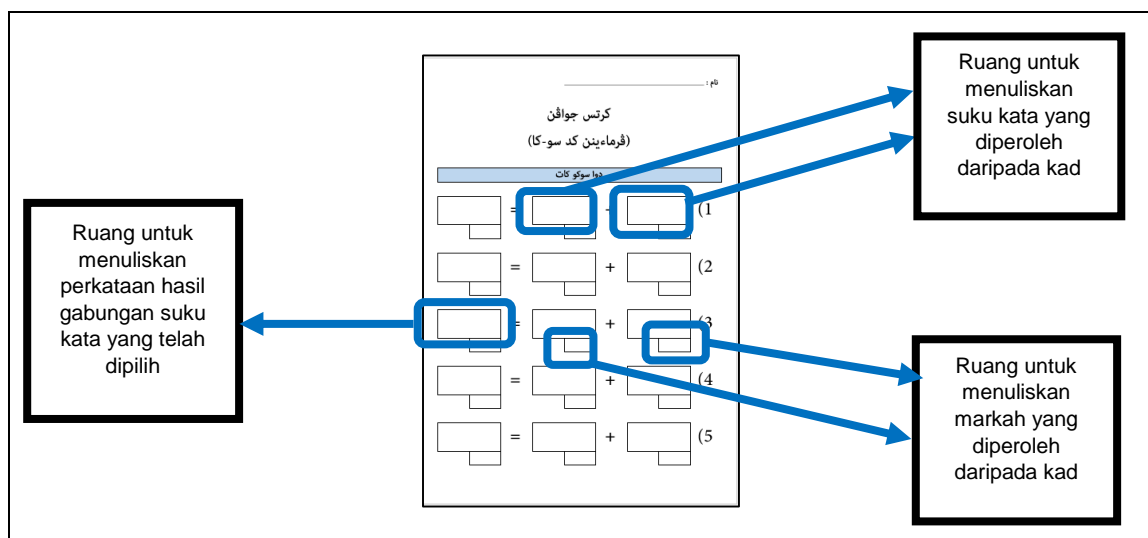
TINDAKAN YANG DIJALANKAN

Permainan Kad Su-Ka terdiri daripada 2 bahan permainan yang asas iaitu Kad Su-Ka dan kertas jawapan. Satu set lengkap Kad Su-Ka mengandungi 60 keping kad yang mengandungi suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و). Reka bentuk Kad Su-Ka boleh dirujuk dalam Rajah 1.



Rajah 1. Bahagian Depan Kad Su-Ka

Kertas jawapan pula digunakan untuk peserta menuliskan jawapan bagi setiap penggabungan suku kata. Contoh kertas jawapan Permainan Kad Su-Ka boleh dilihat dalam Rajah 2.



Rajah 2. Contoh Kertas Jawapan Permainan Kad Su-Ka

Sebelum memulakan permainan, pengkaji akan menerangkan peraturan-peraturan berkenaan permainan. Peserta diedarkan 5 kad dan sehelai kertas jawapan bagi setiap seorang dan dibekalkan sebatang marker untuk menulis jawapan. Perbincangan sesama rakan adalah dibenarkan semasa permainan. Masa permainan akan ditetapkan selama 30 minit sahaja. Husairi (2004), menerangkan pengurusan masa yang baik akan memberikan ruang kepada guru mencapai matlamat yang ditujukan. Sepanjang permainan juga, penyelidik hanya akan menjadi fasilitator sahaja.

Penyelidikan tindakan yang dilakukan juga telah melalui 2 kitaran. Tindakan dalam kitaran 1 ialah peserta diperkenalkan dengan Permainan Kad Su-Ka dan diminta

memainkan. Dalam kitaran 2, peserta dibiarkan bermain Kad Su-Ka dengan pengawasan penyelidik. Tambahan kaedah mengenalpasti bunyi suku kata pada kad turut diterangkan kepada peserta iaitu dengan menggunakan isyarat tangan. Caranya, murid akan menyebut perkara yang terdapat dalam gambar sambil diikuti isyarat ibu jari kanan mengarah ke kanan untuk suku kata pertama dan disertai oleh ibu jari kiri untuk suku kata kedua. Setelah itu, murid akan memerhati sama ada kedudukan gambar di kanan atau di kiri kad. Jika di sebelah kanan, suku kata yang dibunyikan melalui ibu jari kanan akan dipilih sebagai bunyi suku kata pada kad.

Terdapat tiga instrumen yang digunakan untuk mengumpul data iaitu temu bual, analisis dokumen dan pemerhatian. Kaedah kualitatif telah dipilih untuk menganalisis data. Bagi memastikan kesahan data yang diperolehi, pengkaji mengambil inisiatif dengan menggunakan triangulasi kaedah. Melalui triangulasi, kebolehpercayaan sesuatu penyelidikan kualitatif dapat ditingkatkan (Lisah, 2011).

DAPATAN KAJIAN

Hasil dapatan kajian ini membincangkan tentang keberkesanan Permainan Kad Su-Ka berdasarkan kepada dua persoalan utama yang ingin dicapai melalui 3 kaedah pengumpulan data iaitu temu bual, analisis dokumen dan pemerhatian.

Amin semasa kitaran 1 cuba meneka kad-kad yang ada ditangannya sambil meminta bantuan penyelidik untuk memastikan apa yang disebutkannya betul kerana peserta tidak yakin dengan jawapannya sendiri. Hal ini dapat dilihat melalui pemerhatian rakaman video yang disahkan melalui senarai semak dalam Jadual 1.

Jadual 1

Senarai Semak Pemerhatian Terhadap Amin dalam Membunyikan Suku Kata (Persoalan 1/ Kitaran 1)

Perkara	Ya	Tidak
1. Peserta membunyikan suku kata dengan betul.	/	
2. Peserta membunyikan suku kata tanpa bantuan.		/
3. Peserta membunyikan suku kata dengan yakin.		/
4. Peserta membunyikan suku kata dengan cepat.		/
5. Peserta membunyikan suku kata dengan tepat.		/

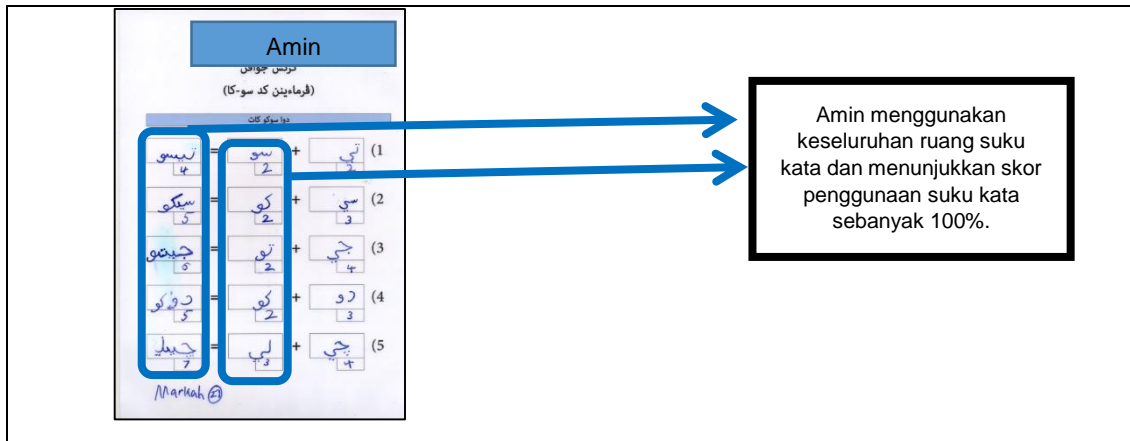
Sofia turut diuji juga dengan menunjukkan salah satu Kad Su-Ka secara rawak. Hal ini dapat diperhatikan dalam sedutan transkrip temu bual dalam Rajah 3.

Penyelidik	: Sofia, ini suku kata apa? (sambil tunjuk kad ki)	
Sofia	: (diam)	
Penyelidik	: Cuba tengok gambar dia betul-betul.	
Sofia	:(diam lagi). Oh....ini suku kata ki.	Lambat memberikan respon kerana keliru
Penyelidik	: Betul?	
Sofia	: Betul. (Angguk Dengan Perlahan)	Merasa tidak yakin dengan jawapan sendiri

Rajah 3. Sedutan Transkrip Temu Bual Terhadap Sofia dalam Membunyikan Suku Kata (Persoalan 1/ Kitaran 1)

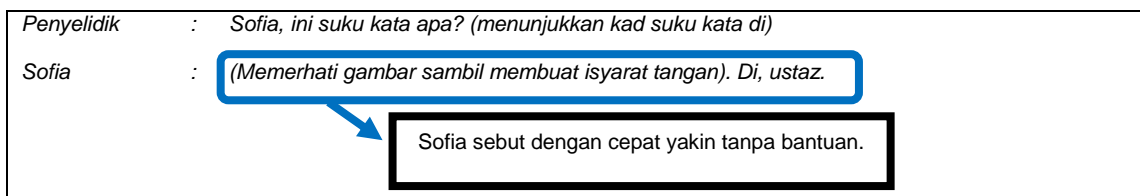
Rajah 3 memaparkan bahawa Sofia mempunyai 2 masalah utama dalam membunyikan suku kata iaitu dia lambat memberikan respon apabila disoal kerana merasakan kekeliruan terhadap suku kata yang hendak disebutnya. Kedua, cara menjawabnya yang tidak berkeyakinan.

Dalam kitaran 2, Amin menunjukkan bahawa dia telah dapat memenuhi semua ruang suku kata di dalam kertas jawapan lantas mendapatkan skor penggunaan suku kata sebanyak 100% iaitu peningkatan sebanyak 40% berbanding kitaran 1. Perkara ini boleh dilihat dalam Rajah 4.



Rajah 4. Kertas Jawapan Amin dalam Membunyikan Suku Kata (Persoalan 1/ Kitaran 2)

Temu bual bersama Sofia membuktikan bahawa kitaran 2 lebih membantu dia menjawab soalan seperti dalam Rajah 5.



Rajah 5. Sedutan Transkrip Temu Bual Terhadap Sofia dalam Membunyikan Suku Kata (Persoalan 1/ Kitaran 2)

Sofia tidak mengalami sebarang masalah untuk menyebutkan suku kata dengan tepat kerana dia telah mula yakin dengan jawapan yang diberikan disebabkan cuba membunyikan suku kata bersama isyarat tangan kanan dan kiri. Setelah itu dia dapat menyebutkan suku kata yang terdapat pada kad dengan tepat.

Di dalam kitaran 2, kedua-dua peserta dapat membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ي) dan wau (و) menggunakan Permainan Kad Su-Ka dengan tepat, yakin dan menunjukkan peningkatan skor penggunaan suku kata sebanyak 40% dan 20% tanpa bantuan individu lain.

Dalam kitaran 1 bagi persoalan 2 pula, Amin mengalami kesukaran dalam menentukan perkataan yang boleh dibentuk menggunakan suku kata ditangannya.

Penyelidik : Apakah perkataan yang kamu boleh bina dengan suku kata ini? (Sambil menghulurkan kad suku kata bu dan lu)

Amin : (Memerhatikan kad satu persatu)

Penyelidik : Dapat tak?

Amin : Emmm.....(masih memerhatikan kad)

Penyelidik : Ok, ustaz bagi klu. Benda ini ada dekat badan kucing.

Amin :Ohhh.....bulu.

Amin lambat memberikan jawapan dan memerlukan bantuan berbentuk klu.

Tidak yakin dengan jawapan sendiri

Rajah 6. Sedutan Transkrip Temu Bual Terhadap Amin Dalam Menggabungkan Suku Kata (Persoalan 2/ Kitaran 1)

Transkrip temu bual memaparkan bahawa Amin telah dapat menggabungkan suku kata tetapi masih dalam kadar masa yang lambat kerana kekeliruan terhadap suku kata yang terdapat pada Kad Su-Ka. Justeru bantuan penyelidik masih diperlukan oleh Amin untuk membina beberapa perkataan.

Jadual 2

Senarai semak pemerhatian terhadap Sofia dalam Menggabungkan Suku Kata (persoalan 2/ kitaran 1)

Perkara	Ya	Tidak
1. Peserta menggabungkan suku kata dengan betul.	/	
2. Peserta menggabungkan suku kata tanpa bantuan.		/
3. Peserta menggabungkan suku kata dengan yakin.		/
4. Peserta menggabungkan suku kata dengan cepat.		/
5. Peserta menggabungkan suku kata dengan tepat.		/

Sofia memerlukan bantuan penyelidik untuk menggabungkan suku kata pada awalnya. Peserta mengambil masa yang lama untuk meneliti suku kata pada kad dan menyebutkan beberapa kali barulah suku kata yang disebutnya betul. Hal ini dapat dilihat di dalam pemerhatian melalui rakaman video yang disemak seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2.

Setelah bermain dalam Permainan Kad Su-Ka dalam kitaran 2, Amin telah mahir membentuk perkataan. Senarai perkataan yang dibina oleh Amin boleh diperhatikan dalam Rajah 7.

Amin berjaya menggabungkan kesemua suku kata dengan betul dan tepat menjadikan skor penggabungan perkataannya mencecah 100%.

Amin

کرتس جوالين
(فرمايئين گد سو-کا)

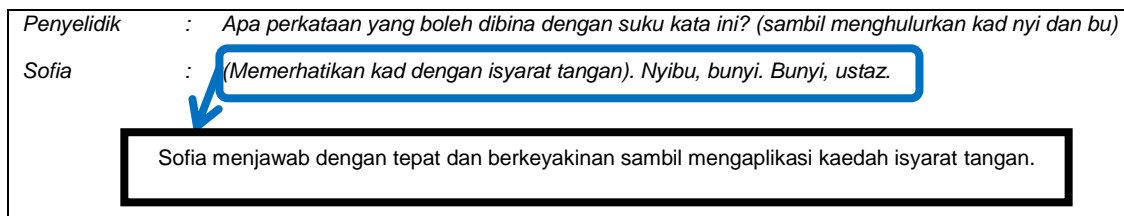
دوا سوکات

(1) تپي = سو + پي
(2) سکیو = کو + سی
(3) چیتھو = تو + چپ
(4) روکو = کو + رو
(5) چیلر = لو + چپ

Markah 3

Rajah 7. Kertas Jawapan Amin dalam Menggabungkan Suku Kata (Persoalan 2/ Kitaran 2)

Melalui kertas jawapan yang ditunjukkan dalam Rajah 7, dapat diperhatikan bahawa Amin berjaya membina perkataan daripada gabungan suku kata – suku kata untuk kelima-lima pusingan Permainan Kad Su-Ka. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan Kad Su-Ka memudahkan dia untuk menggabungkan dua suku kata bagi mewujudkan satu perkataan dengan betul dan tepat. Hal ini menjadikan skor penggabungan suku kata Amin mencapai 100% lantas menunjukkan peningkatan sebanyak 40% berbanding kitaran 1.



Rajah 8. Sedutan transkrip temu bual terhadap Sofia dalam Menggabungkan Suku Kata (persoalan 2/ kitaran 2)

Melalui temu bual ini, dapat diperhatikan bahawa Sofia telah diuji dengan dipaparkan 2 daripada Kad Su-Ka bagi membentuk 1 perkataan. Justeru, Sofia dapat menggabungkan suku kata yang terdapat pada kad bagi membentuk perkataan walaupun Kad Su-Ka yang ditunjukkan adalah dipilih secara rawak. Malah, dia dapat menjawabnya dengan yakin walaupun tanpa hulum bantuan daripada individu lain.

Setelah menganalisis kesemua data yang diperolehi menggunakan instrument temu bual, pemerhatian dan analisis dokumen, dapatan kajian dan rumusannya dapat diperhatikan dalam Jadual 3.

Jadual 3:

Rumusan Dapatan Kajian

Bil	Objektif Kajian	Persoalan Kajian	Dapatan Kajian	Kesimpulan
1	Membantu murid membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ﻱ) dan wau (ﻭ) menggunakan Permainan Kad Su-Ka.	Adakah Permainan Kad Su-Ka dapat membantu murid membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ﻱ) dan wau (ﻭ)?	<p>Temu bual Peserta yakin dengan jawapan hanya dengan sekali cubaan malah menyebutkan suku kata dengan tepat apabila ditanya.</p> <p>Analisis Dokumen Mendapatkan skor penggunaan suku kata sebanyak 100%(peningkatan 40%) dan 80% (peningkatan 20%).</p> <p>Pemerhatian Membunyikan setiap suku kata pada kad dengan cepat, betul, tepat, yakin tanpa memerlukan bantuan.</p>	Permainan Kad Su-Ka dapat membantu murid membunyikan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ﻱ) dan wau (ﻭ) menggunakan Permainan Kad Su-Ka dengan cepat, betul, tepat, yakin dan menunjukkan peningkatan skor penggunaan suku kata sebanyak 40% dan 20% walaupun tanpa bantuan individu lain.
2	Membantu murid menggabungkan pasangan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ﻱ) dan wau (ﻭ) dengan betul menggunakan Permainan Kad Su-Ka.	Adakah Permainan Kad Su-Ka dapat membantu murid menggabungkan pasangan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ﻱ) dan wau (ﻭ) dengan betul?	<p>Temu bual Menggabungkan suku kata dengan mudah, betul, yakin tanpa memakan masa yang lama serta tanpa hulum bantuan daripada individu lain.</p> <p>Analisis Dokumen Skor penggabungan suku kata mencapai 100% (peningkatan 40%) dan 80% (peningkatan 20%).</p> <p>Pemerhatian Menggabungkan suku kata tanpa memerlukan bantuan dengan cepat, tepat dan betul serta yakin dengan jawapan yang telah diberikan.</p>	Permainan Kad Su-Ka dapat membantu murid menggabungkan pasangan suku kata terbuka jawi yang diakhiri dengan huruf vokal jawi ya (ﻱ) dan wau (ﻭ) dengan cepat, betul, tepat yakin dan tanpa memerlukan bantuan individu lain serta boleh mencapai peningkatan skor penggabungan suku kata sehingga 40% dan 20%.

REFLEKSI

Penyelidikan tindakan ini telah memberikan impak yang sangat besar kepada diri pengkaji khususnya kerana melalui kajian ini keupayaan diri dinilai semula dari perspektif kekuatan dan kekurangan lantas merebut ruang dan peluang yang terbuka untuk melaksanakan penambahbaikan terhadap diri sendiri sebagai penyelidik. Penyelidikan tindakan memberi peluang untuk pengkaji menjadi individu yang mengamalkan inovatif dan kreatif dalam sesi pembelajaran bilik darjah. Menurut Maszuria *et. al.* (2015), kebolehan seseorang guru menemukan sesuatu cabaran atau kekangan lantas menjalankan tindakan penyelesaian kepada masalah tersebut akan menunjukkan kejayaan inovasinya. Sepanjang kajian, kemahiran interpersonal diri pengkaji perlu diaplikasikan secara optimum kerana jelasnya kajian yang dijalankan melibatkan individu lain yang juga mempunyai pendapat tersendiri. Antara ciri-ciri pembelajaran yang berkesan ialah pembelajaran yang dapat menerapkan nilai positif dalam diri individu yang diajar. Oleh itu, sepanjang proses kajian, pengkaji sentiasa memastikan peserta mengamalkan nilai-nilai murni. Menurut Al-Suyūṭī dan Al-Maḥallī (1998), surah at-taubah ayat 9 merujuk kepada manusia secara umum untuk mengingatkan manusia bahawa setiap perbuatan yang dilakukan di dunia ini akan dibalas oleh Allah SWT setelah dibangkitkan dari kubur. Justeru, manusia perlu sentiasa berhati-hati dalam setiap amalan yang dikerjakan agar dibalas dengan rahmat oleh Allah dan bukannya azab pedih. Oleh yang demikian, pengamalan etika merupakan suatu elemen penting yang perlu dititikberatkan oleh seorang penyelidik. Hal ini memberikan impak kepada pengkaji kerana semasa mengambil literatur untuk dimasukkan dalam kajian, setiap sumber perlu dipastikan kesahihannya serta setiap literatur yang terdapat dalam teks perlu selaras dengan senarai rujukan.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Kajian tindakan dilaksanakan bagi tujuan penambahbaikan terhadap pendidikan yang dilaksanakan dengan mengubah dan belajar dari perubahan tersebut (Kemmis & McTaggart, 1988; Madzniyah *et. al.*, 1995). Kajian ini boleh diperkembangkan dengan menambahkan suku kata terbuka yang diakhiri dengan huruf alif (ا). Namun, penerangan bagi suku kata yang diakhiri dengan huruf alif hendaklah disertakan dengan penerangan pengekalan dan pengurangan alif pada sesetengah perkataan. Contohnya perkataan "kata" yang hanya mengekalkan huruf alif dalam suku kata yang pertama dan menghilangkan huruf alif pada suku kata kedua. Malah bagi mempelbagaikan lagi jawapan murid yang bermain kad ini, boleh dimasukkan suku kata tertutup. Dengan penambahan ini, pembelajaran tajuk suku kata terbuka, suku kata tertutup dan pembinaan perkataan dapat dirangkumkan sekaligus. Selain itu, apabila telah dipelbagaikan suku kata dalam Kad Su-Ka, maka bolehlah ditambah pula kuota penulisan jawapan pada kertas jawapan Permainan Kad Su-Ka menjadi penggabungan 3, 4, 5 atau lebih suku kata.

RUJUKAN

- Al-Suyūṭī, Jalāl Al-Dīn ʿAbdul Raḥman & Al-Maḥallī, Jalāl Al-Dīn Muḥammad Aḥmad. (1998). *Tafsīr Al-Quran Al-ʿAdhim: Tafsīr Al-Jalālayn*. Beirut: Dār Al-Fikr.
- Akmariah Mamat & Sofiah Ismail. (2010, November). *Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Guru Pemulihan Jawi Di Malaysia*. Kertas Kerja Dibentangkan di The 4th International Conference on Teacher Education; Joint Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia.

- Bahagian Pendidikan Islam (2004), *Buku Panduan Dasar Pelaksanaan dan Pengurusan Kurikulum j-QAF*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Flick, U.. (1998). *An introduction to qualitative research*. London: Sage Publication
- Garvey, C. (1977). *Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Husairi Jikan. (2004). *Pengurusan Masa Guru Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Teknik Dan Vokasional (Elektif – Sains Pertanian) Di Sekolah-Sekolah Menengah Daerah Johor Bahru*. Tesis Sarjana Muda. Universiti Teknologi Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2011). *Dokumen Standard Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Islam Tahun Dua*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner (3rd Edition)*. Geelong, Victoria: Deakin University Press.
- Lisah Chong Vui Fah. (2011). Penelitian teknik menyemak data dalam pelaksanaan penyelidikan tindakan. *Jurnal Penyelidikan Tindakan IPG KBL*, 5. pp. 36-45.
- Madzniyah Md. Jaafar, Muhammad Hussin, Suet, C. L., Mohd. Zubir Embong, Aminuddin Mohd. Sani, Zakiah Idris & Phaik, K. L.. (1995). *Modul Kajian Tindakan*. Kuala Lumpur: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Maszuria A. Ghani, Salina Omar, Marina Abdul Majid & Rosnah A. Rajak. (2015). *Guru Dan Cabaran Semasa*. Selangor: Pelangi Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Patton, M.Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods (2nd ed.)*. Newbury Park, California: Sage.
- Rogers, C. & Sawyers, J. (1988). *Play in the lives of children*. Washington: NAEYC.
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6). pp. 623-641.
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. (2011). Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah (The Play Approach In Teaching Language And Literacy For Preschool Education). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(2). pp 1-15.
- Tamam Timbang, Zamri Mahamod, Nik Mohd. Rahimi Nik Yusoff & Jamaludin Badushah. (2010). Masalah Membaca Murid-murid Sekolah Rendah Kerajaan di Brunei Darussalam: Satu Kajian Kes. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 35(2). pp. 77-85.