

# **PENERAPAN ELEMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF, PSIKOMOTOR DAN SOSIO-EMOSI DALAM PERMAINAN DALAM MENCAPAI OBJEKTIF KURIKULUM STANDARD PRASEKOLAH KEBANGSAAN**

Irwan Mahazir Ismail<sup>1</sup>, Siti Khadijah Anis<sup>2</sup>Tamil Selvan Subramaniam<sup>3</sup>Mohd Hasril Amiruddin<sup>4</sup> & Mohd Erfy Ismail<sup>5</sup>

Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, <sup>12345</sup>Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Malaysia.  
Correspondence : [irwanm@uthm.edu.my](mailto:irwanm@uthm.edu.my)

## **Abstrak**

*Belajar melalui bermain dalam pembelajaran prasekolah telah terbukti keberkesanannya. Ianya merupakan satu pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai untuk diaplikasikan oleh guru terhadap kanak-kanak prasekolah. Penggunaan permainan dalam pendekatan ini merupakan alat yang sangat penting. Elemen permainan perlu diterapkan dalam setiap aktiviti yang dijalankan semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Namun demikian, permainan harus mempunyai elemen-elemen perkembangan kanak-kanak seiring dengan kehendak Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Berdasarkan kajian literatur, elemen-elemen perkembangan perlu diberi penekanan dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah. Dapatan kajian literatur ini memberi penekanan terhadap aspek umur dan objektif pembelajaran yang akan dicapai melalui proses pengajaran dan pembelajaran berdasarkan kepada elemen-elemen perkembangan. Implikasi dari dapatan ini akan menjadi panduan terhadap elemen yang perlu diterapkan dalam permainan bersesuaian dengan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan.*

**Kata kunci:***prasekolah, belajar melalui bermain, perkembangan kognitif, perkembangan psikomotor, perkembangan sosio-emosi, perkembangan psikoseksual, tahap perkembangan kanak-kanak, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*

## **Abstract**

*Learning through game in pre-school learning has proven its effectiveness. It is an ideal learning approach to apply for pre-school children. Games is a very important tool teaching effectiveness. Game elements must be considered properly in every activity during the teaching and learning. However, the game elements must meet the requirements of the National Pre-School Standard Curriculum. Based on literature review, developmental elements need to be emphasized in the learning of preschool children. The findings of this literature study emphasize the age and learning objectives that will be achieved through the teaching and learning process based on the elements of development. The implications of these findings will guide the elements that need to be applied in the game in conformity with the National Preschool Standard Curriculum.*

**Keywords:** *preschools, learning through game, cognitive development, psychomotor development, socio-emotional development, psychosexual development, child developmental stages, National Preschool Standard Curriculum*

## **1.0 PENGENALAN**

Pendekatan belajar melalui bermain merupakan salah satu pendekatan yang diberi penekanan di dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010). Melalui pendekatan yang

sesuai dengan peringkat umur kanak-kanak, ianya akan menyediakan satu proses pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan (Wastiau, Keaney dan Berghe, 2009). Ianya seiring dengan fokus utama pendidikan prasekolah di Malaysia adalah menyediakan peluang pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna kepada kanak-kanak yang berumur empat hingga enam tahun. Melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan, kanak-kanak akan memperoleh konsep dan kemahiran asas yang akan membantu mereka meneruskan pembelajaran ke sekolah rendah (Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan, 2010).

Bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sangat penting dalam pembelajaran awal kanak-kanak. Penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah sangat relevan kerana ianya berkait rapat dengan perkembangan kognitif, psikomotor, emosi, sosial dan psikoseksual kanak-kanak prasekolah (Peirce, 2013). Tahap perkembangan kanak-kanak prasekolah perlu diberi perhatian khusus dalam setiap aktiviti pembelajaran yang dijalankan. Standard Pengajaran dan Pembelajaran Kedua yang terkandung di dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010), memberi penekanan kepada guru prasekolah untuk menggunakan pendekatan yang bersesuaian dengan tahap perkembangan kanak-kanak yang berumur antara empat hingga enam tahun supaya tahap perkembangan ini selari dengan umur kanak-kanak tersebut. Melalui penerapan tahap-tahap perkembangan di dalam setiap aktiviti pembelajaran, ianya akan lebih berkesan dan memberi makna kepada kanak-kanak tersebut terutamanya dalam aspek kognitif, psikomotor, sosial dan emosi (Peirce, 2013).

Walaupun kajian-kajian yang khusus terhadap permainan yang digunakan dalam pembelajaran kanak-kanak pra sekolah adalah sangat sedikit, namun hasil kajian-kajian tersebut mendapati bahawa belajar melalui bermain bagi kanak-kanak prasekolah memberikan banyak kebaikan (Wastiau, Keaney dan Berghe, 2009; Peirce, 2013). Melalui pendekatan ini, ianya dapat meningkatkan motivasi kanak-kanak di mana mereka akan merasai keseronokan dan keriangannya semasa belajar. Ianya juga dapat membina dan meningkatkan pelbagai kemahiran seperti kemahiran imaginasi dan kreativiti, kemahiran mengawal perasaan, kemahiran berfikir, kemahiran bahasa, kemahiran sosial serta kemahiran moral dan ketuhanan. Selain itu juga, dengan mengaplikasikan pendekatan ini di dalam proses pengajaran dan pembelajaran, kanak-kanak dapat melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti pembelajaran, dapat menjalankan aktiviti secara berkumpulan dan boleh berinteraksi antara rakan-rakan yang lain (Prensky, 2003; Prapajit, 2014). Selain itu juga, kanak-kanak mempelajari untuk menggunakan simbol seperti simbol numerik dan literal dalam diri kanak-kanak tersebut (Wastiau, Keaney dan Berghe, 2009; Peirce, 2013).

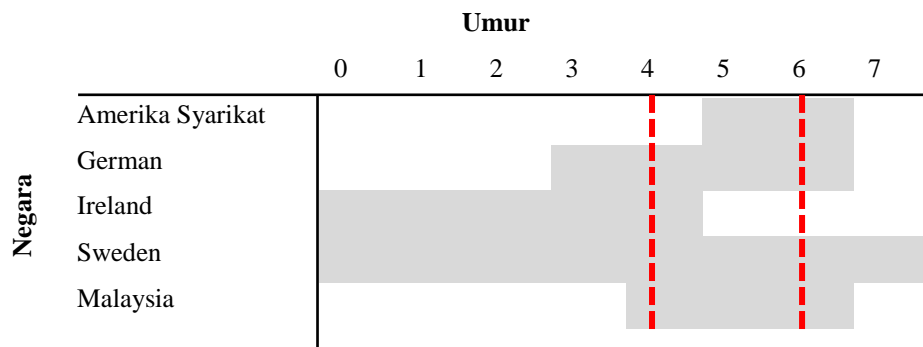
Permainan yang digunakan untuk pembelajaran kanak-kanak prasekolah, perlu diberi perhatian dari segi kognitif, psikomotor dan sosio-emosi di mana mereka dapat memahami apa yang dipelajari melalui permainan, dapat bermain secara fizikal dan melibatkan diri serta bersosial antara satu sama lain semasa bermain. Namun berdasarkan kajian-kajian lalu, permainan yang menggabungkan ketiga-tiga elemen di atas adalah sangat terhad (Peirce, 2013) dan tidak memfokuskan kepada kanak-kanak prasekolah bagi tujuan pembelajaran (Prensky, 2003). Untuk membangunkan permainan bagi kanak-kanak, perhatian yang khusus perlu diambil dengan menggabungkan kepelbagaian perkembangan iaitu perkembangan kognitif, psikomotor, sosio-emosi dan psikoseksual di dalam satu permainan agar dapat melahirkan kanak-kanak yang dapat memenuhi objektif seperti yang telah digariskan oleh Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010). Oleh yang demikian, menyedari akan kepentingan tersebut, maka tujuan kertas kerja ini adalah untuk membincangkan elemen-elemen perkembangan kanak-kanak prasekolah yang perlu dititikberatkan dan diterapkan dalam pembangunan permainan bagi tujuan pembelajaran.

## 2.0 DEFINISI KANAK-KANAK PRASEKOLAH

Secara umumnya, UNESCO (2012) mendefinisikan awal kanak-kanak sebagai kumpulan kanak-kanak yang baru dilahirkan sehingga mereka berumur lapan tahun. Gallahue dan Ozmun (2006) menyatakan bahawa awal kanak-kanak adalah berumur antara dua hingga lima tahun. Namun menurut Sharp (2002), di negara Eropah telah menetapkan umur bagi kanak-kanak memasuki alam persekolahan. Lingkungan umur kanak-kanak adalah berbeza mengikut tempat di mana umur yang telah ditetapkan adalah antara umur empat hingga tujuh tahun.

Istilah prasekolah, tadika dan pra-tadika merupakan istilah yang umum bagi mentakrifkan kanak-kanak yang berada di institut pendidikan Sesetengah negara mempunyai sistem pendidikan prasekolah di mana kebanyakan ibu bapa telah mendaftar anak-anak mereka di prasekolah sebagai persediaan ke alam persekolahan sebenar.. Sharp (2002) mengkategorikan kanak-kanak prasekolah sebagai kanak-kanak yang mempunyai lingkungan umur di antara lima hingga enam tahun di Amerika Syarikat. Manakala di German, kanak-kanak prasekolah adalah di antara umur tiga hingga enam tahun. Berlainan pula dengan Negara Ireland, di mana kanak-kanak prasekolah sebagai kumpulan kanak-kanak yang berumur di bawah empat tahun. Di Sweden, kanak-kanak prasekolah adalah berumur bawah tujuh tahun. Walaubagaimanapun di Malaysia, umur kanak-kanak prasekolah telah ditetapkan berdasarkan kepada Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010), iaitu kanak-kanak yang berumur antara empat hingga enam tahun.

Oleh yang demikian, secara keseluruhannya berdasarkan rajah 1 dapat disimpulkan bahawa kanak-kanak prasekolah merupakan kumpulan kanak-kanak yang berumur antara empat hingga enam tahun. Ini adalah kerana umur empat hingga enam tahun mempunyai tahap perkembangan yang hampir sama dari segi kognitif (Piaget, 1962), psikomotor (Gallahue dan Ozmun, 2006) dan sosio-emosi (Erikson, 1980).



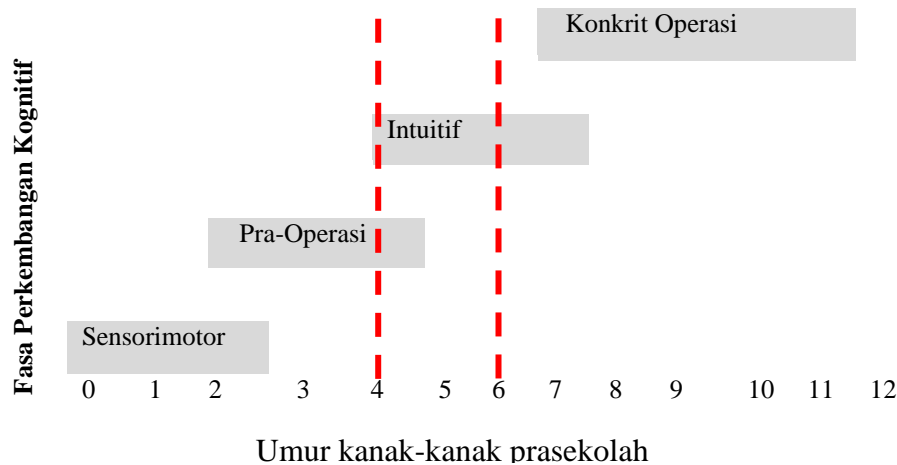
Rajah 1: Lingkungan Umur Kanak-Kanak Prasekolah Mengikut Negara

## 2.1 Kepentingan Penerapan Elemen Perkembangan Dalam Permainan Kanak-Kanak Prasekolah

Terdapat tiga perkembangan yang penting bagi pembelajaran awal kanak-kanak. Perkembangan-perkembangan tersebut ialah perkembangan kognitif, perkembangan psikomotor dan perkembangan sosio-emosi. Penekanan kepada gabungan ketiga-tiga perkembangan ini dalam pembelajaran awal kanak-kanak terhadap permainan yang akan dibangunkan adalah sangat penting supaya permainan tersebut akan memberi kesan positif kepada kanak-kanak (Peirce, 2013).

### i. Perkembangan Kognitif

Teori perkembangan kognitif bagi awal kanak-kanak telah pun dipelopori oleh Jean Piaget melalui teori konstruktif (Piaget, 1962). Berdasarkan kepada teori tersebut perkembangan kognitif kanak-kanak akan seiring dengan kematangan. Pada peringkat awal kanak-kanak yang berumur di antara empat hingga enam tahun, mereka berada pada fasa pra-operasi dan fasa awal intuitif seperti yang ditunjukkan dalam rajah 2. Pada fasa Pra-operasi ini, kanak-kanak masih tidak boleh berfikir secara logik tetapi pembelajaran kanak-kanak lebih bersifat sosial dan berkumpulan. Kanak-kanak lebih kepada perasaan ingin tahu, di mana mereka akan kerap bertanya dan gemar untuk meneroka sesuatu yang baru.



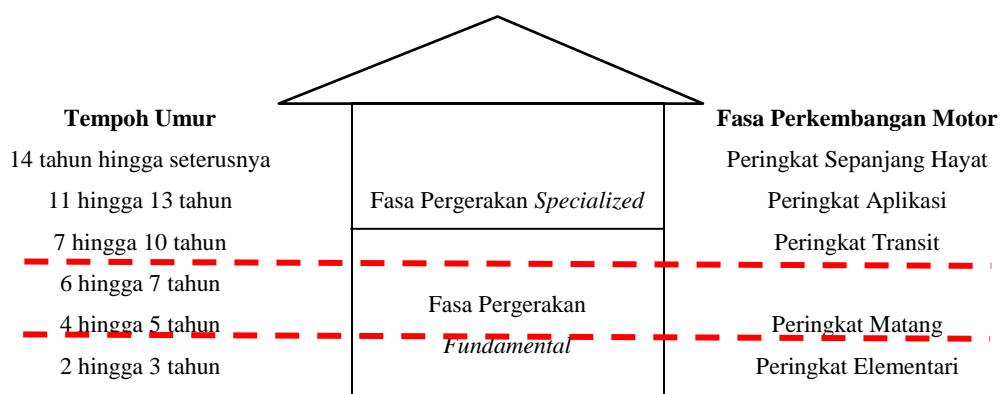
Rajah 2: Fasa Perkembangan Kognitif Piaget (Gage dan Berliner, 1998)

Menurut Gage dan Berliner (1998), pada fasa pra-operasi dan fasa awal intuitif ini, kanak-kanak berkebolehan untuk

- Mengkelaskan atau mengkategorikan objek mengikut warna dan bahan.
- Bekerja dengan nombor.
- Menggunakan bahasa yang mudah.
- Boleh menyusun objek mengikut siri.
- Memahami perubahan bentuk berdasarkan jisim dan isipadu.

## ii. Perkembangan Psikomotor

Pembesaran kanak-kanak yang berumur di antara tiga hingga enam tahun adalah merupakan peringkat pembesaran yang pantas terutamanya dalam perkembangan psikomotor. Pada tahap ini, perkembangan koordinasi, pergerakan, kekuatan dan keseimbangan tubuh badan perlu diberi perhatian yang sewajarnya. Berdasarkan rajah 3 di bawah adalah fasa perkembangan psikomotor (Gallahue dan Ozmun, 2006).





Rajah 3: Fasa Perkembangan Psikomotor (Gallahue dan Ozmun, 2006)

Berdasarkan kepada rajah di atas, kanak-kanak pra sekolah berada pada fasa pergerakan *fundamental* di mana mereka berada pada peringkat awal dan elementari. Pada fasa pergerakan *fundamental* ini, pergerakan kanak-kanak lebih bersifat diskrit, serial dan pergerakan berkesinambungan. Pergerakan-pergerakan seperti berlari, melompat, membaling, memungut, menari, berjalan di atas bim dan berjalan satu kaki adalah pergerakan yang berkembang pada fasa ini. Namun begitu, perkembangan gerakan ini merupakan satu perkembangan yang dipengaruhi oleh kematangan, persekitaran dan pengalaman kanak-kanak tersebut (Gallahue dan Ozmun, 2006). Bagi memantapkan pergerakan kanak-kanak yang berumur di antara empat hingga enam tahun, ibu bapa serta guru perlu memberi galakan dan perhatian yang sepenuhnya terutamanya dalam aspek pembelajaran mereka.

### iii. Perkembangan Sosio-Emosi

Fasa perkembangan sosio-emosi kanak-kanak merupakan fasa yang dipengaruhi oleh ibu bapa, adik-beradik, ahli keluarga, guru dan juga rakan-rakan. Erikson (1980), telah mengklasifikasikan perkembangan sosio-emosi ini kepada lapan fasa. Berdasarkan kepada rajah di bawah, kanak-kanak prasekolah berada pada peringkat tiga, peringkat *basic trust*, merupakan peringkat mengetahui keupayaan fizikal. Manakala pada peringkat Autonomi, kanak-kanak lebih cenderung kepada krisis autonomi *vs* malu, di mana pada tahap ini kanak-kanak lebih sesuai untuk di latih *potty training*. Apabila berlaku pengalaman yang memalukan, kanak-kanak ini akan berasa malu dan secara tidak langsung akan belajar daripada pengalaman tersebut. Berdasarkan kepada situasi berikut, kanak-kanak akan mempelajari sesuatu berdasarkan kepada pengalaman yang dialami oleh mereka.

Peringkat pertama (tahun pertama)	<b>Basic Trust</b>	<i>Earlier form of Autonomy</i>	<i>Earlier form of initiative</i>
Peringkat kedua (tahun kedua dan ketiga)	<i>Later form of Basic Trust</i>	<b>Autonomy</b>	<i>Earlier form of initiative</i>
Peringkat ketiga (tahun keempat dan kelima)	<i>Later form of Basic Trust</i>	<i>Earlier form of Autonomy</i>	<b>Initiative</b>

Rajah 4: Peringkat Personaliti Erikson (Erikson, 1980)

Pada peringkat intuitif pula, kanak-kanak akan lebih terdorong melakukan aktiviti secara berkumpulan dan berinteraksi antara satu dengan lain. Dalam perkembangan ini, orang dewasa berperanan untuk memantau kanak-kanak ketika mereka melakukan aktiviti dan kanak-kanak akan lebih teruja jika diberi ganjaran pada setiap pencapaian yang diperolehi. Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran di sekolah, orang dewasa adalah merujuk

kepada guru. NCCA (2004) telah menegaskan bahawa peranan orang dewasa adalah sangat penting dalam proses perkembangan ini kerana,

- Kanak-kanak belajar melalui tindakan dan interaksi sesama rakan-rakan.
- Orang dewasa berperanan sebagai contoh kepada kanak-kanak melalui interaksi.
- Keberkesanan komunikasi antara ibu bapa dan kanak-kanak akan memberi kesan kepada pembelajaran.
- Bermain merupakan satu medium yang sangat penting dalam pembelajaran kanak-kanak.
- Persekitaran pembelajaran yang kondusif sama ada di dalam atau di luar bilik darjah juga penting untuk kesan pembelajaran yang positif.

#### iv. Perkembangan Psikoseksual

Perkembangan psikoseksual adalah merupakan perkembangan yang perlu ada dalam perkembangan setiap kanak-kanak, namun perkembangan ini tidak signifikan terhadap pembangunan permainan. Namun demikian, perkembangan psikoseksual ini turut dibincangkan supaya kanak-kanak dapat membesar seiring dengan semua peringkat yang ada.

Sigmund Freud merupakan pelopor perkembangan psikoseksual awal kanak-kanak (Freud, 1970). Beliau telah menyatakan bahawa kanak-kanak yang berumur 3 hingga enam tahun berada pada peringkat *Phallic*. Pada peringkat ini, kanak-kanak mempunyai kesedaran yang tinggi terhadap tubuh badan mereka, boleh membezakan antara lelaki dan perempuan dan boleh membezakan jantina ibu dan bapa mereka.

Namun begitu, permainan yang memfokuskan kepada perkembangan Psikoseksual ini masih belum ditemui dipasaran. Ini kerana, pengkaji-pengkaji permainan bagi kanak-kanak prasekolah berpendapat bahawa elemen-elemen di dalam perkembangan ini tidak penting untuk diterapkan dalam permainan,

### 3.0 METODOLOGI

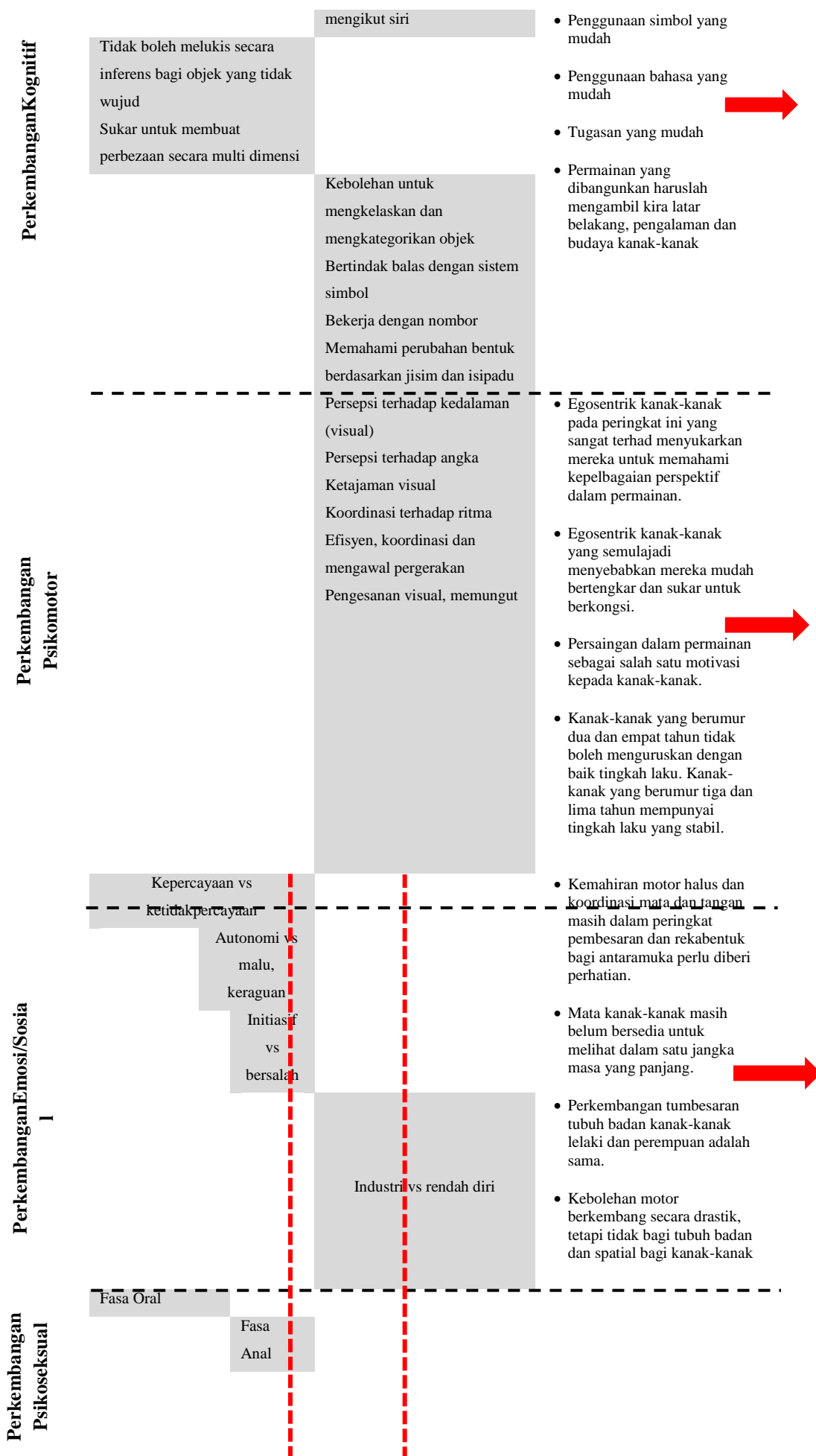
Kajian ini dijalankan berdasarkan analisis dokumen yang diperolehi melalui 7 jurnal dan standard kurikulum prasekolah kebangsaan yang diperincikan berdasarkan tema kertas kerja ini. Tema kerja ini berkaitan tema perkembangan kognitif, psikomotor dan sosio-emosi pelajar prasekolah dibincangkan dan dipetakan dalam satu pemetaan. Kertas kerja ini akan menjelaskan ciri-ciri dan bagaimana penerapan elemen permainan dalam pembelajaran prasekolah berdasarkan kurikulum prasekolah kebangsaan.

### 4.0 DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan kepada tahap-tahap perkembangan yang telah dibincangkan, Peirce (2013) membuat kesimpulan dengan membina Pemetaan Perkembangan Mengikut Peringkat Umur Kanak-Kanak seperti yang terkandung pada rajah 5. Berdasarkan kepada pemetaan berikut, ianya dapat memberi panduan bagi tujuan membangunkan permainan yang khusus bagi kanak-kanak prasekolah yang berumur di antara empat hingga enam tahun.

Berdasarkan kepada Pemetaan Perkembangan Mengikut Peringkat Umur Kanak-Kanak, elemen-elemen setiap perkembangan diterapkan dalam permainan dan ianya dapat mencapai objektif yang terkandung di dalam Standard Kurikulum Prasekolah Kebangsaan (2010)

Umur (tahun)							Elemen Yang Diterapkan Dalam Permainan	Objektif Pendidikan Prasekolah Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010)
2	3	4	5	6	7			
			Menggunakan bahasa untuk bangunkan konsep Boleh menyusun objek				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antaramuka yang mudah dan tidak menggunakan perkataan atau ayat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. Membina kecergasan badan.</li> <li>ii. Mempunyai tubuh badan yang sihat.</li> </ul>



### Rajah 5: Pemetaan Perkembangan Mengikut Peringkat Umur (Peirce, 2013)

Berdasarkan kepada kepentingan perkembangan kognitif, psikomotor, sosio-emosi dan psikoseksual, Peirce (2013) telah menggariskan panduan rekabentuk pembangunan permainan khusus untuk kanak-kanak prasekolah.

#### i. Kognitif

- a. Antaramuka yang mudah dan tidak menggunakan perkataan atau ayat.
- b. Penggunaan simbol yang mudah
- c. Penggunaan bahasa yang mudah
- d. Tugas yang mudah
- e. Permainan yang dibangunkan haruslah mengambil kira latar belakang, pengalaman dan budaya kanak-kanak

#### ii. Sosio-emosi

- a. Egosentrik kanak-kanak pada peringkat ini yang sangat terhad menyukarkan mereka untuk memahami kepelbagaian perspektif dalam permainan.
- b. Egosentrik kanak-kanak yang semulajadi menyebabkan mereka mudah bertengkar dan sukar untuk berkongsi.
- c. Persaingan dalam permainan sebagai salah satu motivasi kepada kanak-kanak.
- d. Kanak-kanak yang berumur dua dan empat tahun tidak boleh menguruskan dengan baik tingkah laku. Kanak-kanak yang berumur tiga dan lima tahun mempunyai tingkah laku yang stabil.

#### iii. Psikomotor

- a. Kemahiran motor halus dan koordinasi mata dan tangan masih dalam peringkat pembesaran dan rekabentuk bagi antaramuka perlu diberi perhatian.
- b. Mata kanak-kanak masih belum bersedia untuk melihat dalam satu jangka masa yang panjang.
- c. Perkembangan tumbesaran tubuh badan kanak-kanak lelaki dan perempuan adalah sama.
- d. Kebolehan motor berkembang secara drastik, tetapi tidak bagi tubuh badan dan spatial bagi kanak-kanak

## 5.0 KESIMPULAN

Pendekatan belajar sambil bermain merupakan satu pendekatan yang sesuai untuk diaplikasikan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah. Pendekatan yang berorientasikan permainan dalam pembelajaran di dalam kelas telah terbukti memberi kebaikan dalam aspek motivasi dan membina serta meningkatkan kemahiran-kemahiran yang penting bagi kanak-kanak sebagai persediaan untuk mereka melangkah ke sekolah rendah seiring dengan kehendak dan garis panduan yang telah ditetapkan oleh Standard Kurikulum Prasekolah Kebangsaan (2010) di mana untuk melahirkan murid-murid yang menguasai aspek jasmani, emosi dan sosial, intelek dan rohani.

Oleh itu berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada fasa perkembangan kognitif kanak-kanak prasekolah, permainan yang bersesuaian adalah memfokuskan kepada



permainan yang mempunyai elemen kemahiran asas matematik dan kemahiran bahasa Antara contoh kemahiran asas matematik yang bersesuaian dengan kanak-kanak yang berumur antara empat hingga enam tahun adalah operasi mudah bagi tambah dan tolak, konsep spatial dan geometri serta konsep numerik. (Peirce, 2013). Manakala contoh kemahiran bahasa adalah kesedaran fonologi di mana fonologi merupakan kebolehan untuk seseorang individu atau kanak-kanak untuk menyebut struktur perkataan dengan jelas supaya kanak-kanak lebih mudah untuk membaca dan ianya merupakan salah satu kemahiran yang sangat penting dalam pembelajaran awal kanak-kanak (Gillion, 2004).

Manakala berdasarkan kepada kriteria yang telah dinyatakan dalam perkembangan psikomotor kanak-kanak prasekolah, permainan perlu bersifat fizikal dan menerapkan elemen-elemen kemahiran motor halus dan asas motor kasar (Peirce, 2013). Permainan yang bersifat fizikal dapat meningkatkan manipulasi dan koordinasi pergerakan mata dan tangan dengan baik (Marco, Cerezo dan Baldassarri, 2012). Kriteria-kriteria perkembangan sosio-emosi ini perlu diterapkan permainan seperti melakukan aktiviti secara berkumpulan dan kanak-kanak boleh bersosial dan berinteraksi antara rakan-rakan. Kanak-kanak juga perlu dibimbing dan dipantau oleh guru atau ibu bapa semasa bermain tersebut supaya kanak-kanak berasa lebih yakin. Elemen ganjaran juga perlu ada di dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan tersebut juga dapat memberi kesan dan pengalaman yang bermakna kepada kanak-kanak supaya mereka akan dapat belajar melalui pengalaman (Peirce, 2013).

Oleh yang demikian, jelas menunjukkan bahawa implikasi dapat menjelaskan bahawa elemen perkembangan yang diterapkan dalam permainan bersesuaian dengan peringkat umur kanak-kanak prasekolah dan dapat mencapai objektif seperti yang telah digariskan oleh Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2010).

## Rujukan

- Erikson, E. H. (1980). *Identity and the Life Cycle*. Psyche (Vol. 7). New York, London: W. W. Norton & Company, Inc. di capai pada 28 Mei 2017 daripada <https://llk.media.mit.edu/courses/readings/Erikson-Identity-Ch2.pdf>
- Freud, S. (1970). *Three Essays On The Theory Of Sexuality*. *The Standard Edition Of The Complete Psychological Works Of Sigmund Freud (Vol. 7)*. London: Hogarth Press. Dicapai pada 23 Mei 2017 daripada <http://www.sigmundfreud.net/three-essays-on-the-theory-of-sexuality-pdf-ebook.jsp>
- Gage, N. L., dan Berliner, D. C. (1998). *Educational Psychology* (6th ed.). Boston, New York: Houghton Mifflin Company
- Gallahue, D. L., dan Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Gillion, G.T. (2004). *Phonological Awareness: From Research to Practice*. New York: The Guilford Press. Dicapai pada 21 Mei 2017 dari [https://books.google.com.my/books?id=PvM\\_zdY4I3kC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.my/books?id=PvM_zdY4I3kC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)
- Kernan, M. (2007). *Play as a context for Early Learning and Development*. Dublin: NCCA. Dicapai pada 21 Mei 2017 dari [http://www.ncca.ie/en/Curriculum\\_and\\_Assessment/Early\\_Childhood\\_and\\_Primary\\_Education/Early\\_Childhood\\_Education/How\\_Aistear\\_was\\_developed/Research\\_Papers/Play\\_paper.pdf](http://www.ncca.ie/en/Curriculum_and_Assessment/Early_Childhood_and_Primary_Education/Early_Childhood_Education/How_Aistear_was_developed/Research_Papers/Play_paper.pdf)
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2010). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Marco, J., Cerezo, E. dan Baldassari, S. (2012). Bringing Tabletop Technology to all: Evaluating A Tangble Farm Game With Kindergarden and Special Needs Children. *Personal and Ubiquitous Computing*, 1-5.

- NCCA (2004). *Towards a Framework for Early Learning: A Consultative Document*. Dublin: NCCA. Dicapai pada 23 Mei 2017 dari [http://www.ncca.ie/en/Publications/Consultative\\_Documents/Towards\\_a\\_Framework\\_for\\_Early\\_Learning\\_Executive\\_Summary.pdf](http://www.ncca.ie/en/Publications/Consultative_Documents/Towards_a_Framework_for_Early_Learning_Executive_Summary.pdf)
- Peirce, N. (2013). *Digital Game-based Learning for Early Childhood*. Ireland : A State of the Art Report Learnovate Centre.
- Piaget, J. (1952). Play, dreams, and imitation in childhood. Norton: Morton Library, 24, 316–339. Dicapai pada 21 Mei 2017 daripada [http://web.media.mit.edu/~ascii/papers/piaget\\_1952.pdf](http://web.media.mit.edu/~ascii/papers/piaget_1952.pdf)
- Prapajit, K. (2014). *Video Games And History Learning*. Degree of Master Thesis: Middle Tennessee State University
- Prensky, M. (2003). Digital Games-Based Learning. *ACM Computers in Entertainment*. 1(1).
- Sharp, C. (2002). School Starting Age : European Policy and Recent Research. *LGA Seminar "When Should our Children Start School?"* London: National Foundation for Educational Research. Dicapai pada 27 Mei 2017 dari <http://www.emie.co.uk/nfer/publications/44414/44414.pdf>
- UNESCO. (2012). *Early Childhood Care and Education*. Dicapai pada 20 Mei 2017 dari <http://www.unesco.org/new/en/education/themes/strengthening-education-systems/earlychildhood/>
- Wastiau, P., Keaney, C., Berghe, W. V. D. (2009). *How Are Digital Games Used in Schools? Complete Results of the Study*. Brussels, Belgium: European Schoolnet.