

## **Pembangunan Reka Bentuk Permainan Tradisional Sebagai Alat Bantuan Pengajaran Dan Pembelajaran Prasekolah**

**Fadila Binti Mohd Yusof**

Universiti Teknologi MARA (UITM) Cawangan Kedah  
fadila675@kedah.uitm.edu.my

**Mohd Rashidy Bin Samsudin**

Universiti Teknologi MARA (UITM) Cawangan Kedah  
rashidy@kedah.uitm.edu.my

### **ABSTRAK**

Reka bentuk melalui permainan tradisional merupakan satu program pembelajaran kanak-kanak melalui konsep bermain sambil belajar yang berupaya meningkatkan kualiti kawalan emosi, intelektual serta proses perkembangan fizikal kanak-kanak. Dalam kajian ini, permainan tradisional telah dipilih sebagai platform utama. Objektif utama kajian adalah untuk mengenal pasti elemen pembangunan kanak-kanak prasekolah dalam bermain sambil belajar menggunakan permainan tradisional yang direka bentuk. Kaedah penyelidikan reka bentuk kajian ini menggunakan kaedah campuran iaitu kuantitatif dan kualitatif. Sampel akhir kajian melibatkan seramai 12 orang kanak-kanak berusia enam tahun. Hasil analisis ujian mendapati kanak-kanak ini berjaya merealisasikan penggunaan kaedah bermain sambil belajar dengan menggunakan reka bentuk permainan tradisional yang dihasilkan. Kanak-kanak mampu untuk meliputi kesemua aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan lebih baik. Guru prasekolah yang kreatif, inovatif dan aktif sangat membantu dalam menjayakan kajian serta permainan ini. Hasil dari kajian dan inovasi ini, ia menunjukkan bahawa permainan tradisional ini dengan reka bentuk yang baik dapat diketengahkan serta membantu guru prasekolah dalam teknik pembelajaran dan pengajaran agar lebih efektif dan berkesan.

**Kata Kunci:** Reka Bentuk, Permainan Tradisional, Prasekolah

### **PENGENALAN**

Di Malaysia, program pendidikan prasekolah adalah satu program pendidikan untuk golongan kanak-kanak berusia lingkungan empat hingga enam tahun sebelum mereka menduduki pendidikan secara formal di tahun satu sekolah rendah. Pendidikan di prasekolah adalah intitusi yang tepat dan berkesan untuk melaksanakan kaedah bermain sambil belajar. Kaedah ini diperkenalkan bagi membantu kanak-kanak untuk meningkatkan perkembangan pembelajaran mereka.

Menurut, Airil Haimi Mohd Adnan (2009), memetik kata-kata (Boocock, 1995, ms.115) beliau juga mendapati bahawa pendidikan awal pada peringkat prasekolah sebenarnya dapat membantu kanak-kanak sebagai pengenalan awal pembelajaran sebelum mereka melangkah ke sekolah rendah.

Menurut Tony Buzan (2010) pula seorang Pengasas dan Presiden Yayasan Otak, yakin bahawa pendedahan kepada bentuk pembelajaran yang menyeronokkan sebenarnya mampu mempertingkatkan memori seseorang kanak-kanak berdasarkan aktiviti yang mereka lalui. Ini kerana setiap kanak-kanak mempunyai kreativiti dan kebolehan masing-masing

Guru prasekolah perlu menggunakan pendekatan berikut mengikut kesesuaian piawaian kandungan dan piawaian pembelajaran yang hendak dicapai; antaranya ialah belajar melalui bermain (Kementerian Pelajaran Malaysia 2001).

Di samping itu, pelaksanaan aktiviti ini juga boleh memperkembangkan motor kasar dan motor halus kanak-kanak serta perkembangan sosioemosi kanak-kanak. Menurut Ernie Suliana Md. Shariff (2008) dalam penyelidikan beliau menyatakan bahawa perkembangan motor kasar dan motor halus seorang kanak-kanak sebenarnya lebih bergantung kepada perkembangan otak, keseimbangan badan dan peningkatan koordinasi mata dan tangan kanak-kanak. Pada peringkat ini kanak-kanak sangat memerlukan pergerakan antara kaki dan tangan yang dapat membantu kanak-kanak lebih berasa yakin dan selesa semasa menjalankan aktiviti pembelajaran di prasekolah. Pelbagai bentuk permainan boleh diterapkan pada pendidikan prasekolah untuk kemajuan dan tumbesaran kanak-kanak.

Namun, keadaan sosial masyarakat telah berubah mengikut peredaran masa yang semakin moden. Permainan tradisional pada masa dahulu menunjukkan keupayaan masyarakat dahulu membentuk sebahagian daripada kehidupan yang mereka lalui dan kini sudah hampir pupus ditelan oleh arus kemodenan. Kini, hanya terdapat beberapa jenis permainan tradisional sahaja yang masih dimainkan terutamanya oleh kanak-kanak. Dalam memartabatkan permainan tradisional, adalah penting sekiranya ia dibangunkan semula seiring dengan arus kemodenan semasa.

Secara ringkas, dalam pengajaran dan pembelajaran guru prasekolah tidak seharusnya menumpukan kepada aspek kognitif sahaja iaitu secara kefahaman intelektual dengan aktiviti yang menguji kebolehan mental secara mendengar dan membaca, malah aspek-aspek lain juga perlu diperkembangkan dan diberi perhatian. Oleh sebab itu, aktiviti bermain sambil belajar ini merupakan satu saluran penting kepada kanak-kanak sebagai pemangkin untuk mempermudah teknik belajar seperti menguasai sebutan bahasa dan mengenal huruf secara bertahap bagi membentuk keyakinan, kemahiran serta dapat menarik minat kanak-kanak untuk terus belajar dengan kaedah pembelajaran yang menyeronokkan.

## **PENYATAAN MASALAH**

Elemen pengajaran prasekolah kurang memberikan penekanan budaya khususnya dalam reka bentuk permainan tradisional. Pendedahan terhadap permainan tradisional di prasekolah kurang dipraktikkan selain kekurangan permainan tradisional yang dikomersialkan. Di antara permainan lazim yang dimainkan dalam bilik darjah adalah teka-teki, teka silang kata, kad-kad nombor, kad-kad bergambar, catur dan sebagainya.

Kurang penekanan pelaksanaan aktiviti bermain sambil belajar dalam pembelajaran. Menurut (Saayah Abu), dalam kajian beliau, guru akan memerhati kanak-kanak dalam pelaksanaan aktiviti belajar sambil bermain di prasekolah. Namun, secara tidak langsung kanak-kanak akan bersifat tidak aktif untuk melaksanakan aktiviti pembelajaran yang diberikan guru untuk mereka. Antara permasalahan lain menurut kepada Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak, (1999) memetik kata-kata Khadijah Rohani (1992), menyatakan bahawa kanak-kanak akan mula berasa hilang kepercayaan diri serta keyakinan kerana penekanan program akademik yang lebih. Keadaan ini juga memberikan kanak-kanak hilang tumpuan untuk belajar dan minat serta mendatangkan kebimbangan kepada ibu bapa dan guru prasekolah untuk kanak-kanak terus belajar. Situasi ini, sebenarnya sedikit sebanyak dapat mempengaruhi kehidupan kanak-kanak seharian dengan aktiviti sampingan mereka.

Pendedahan permainan maya terhadap kanak-kanak semakin meningkat daripada permainan tradisional. Dalam kajian Zakirah (2006), mendapati generasi muda pada hari ini gemar bermain permainan berkomputer terutama permainan peperangan, penyiasatan, perlumbaan kereta dan perlawanan bola. Permainan berbentuk tiga dimensi (3D) yang banyak di pasaran turut dilengkapi dengan pelbagai animasi-animasi yang cukup menyeronokkan seperti pro-evolution soccer (PES), battle field, prince of persia dan sebagainya yang mampu dimainkan oleh kanak-kanak yang baru menjangkau empat tahun. Mereka juga bijak untuk mengendalikan komputer riba dan melayari internet.

Permainan tradisional kurang dikomersialkan dan diaplikasikan sebagai alat bantuan pengajaran kanak-kanak prasekolah. Kebanyakkan reka bentuk permainan yang sedia ada di pasaran lebih menjurus kepada perkembangan mental kanak-kanak sahaja. Masalah yang paling ketara dalam melaksanakan aktiviti belajar melalui bermain ialah bahan bantu mengajar. Bahan bantu mengajar yang dibekalkan mestilah selari dan bersesuaian dengan permainan dan konsep yang perlu melibatkan keenam-enam komponen iaitu komponen Perkembangan Bahasa dan Komunikasi, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Fizikal, Perkembangan Kerohanian dan Moral, Perkembangan Kreativiti dan Estetika dan Perkembangan Sosioemosi. (Imran Ariff Ariffin et al. 2010)

## **OBJEKTIF KAJIAN**

Mengenal pasti tahap kemampuan setiap kanak-kanak prasekolah melalui permainan tradisional yang dicadangkan.

Menilai pembangunan reka bentuk permainan tradisional melalui kemahiran kognitif, afektif dan psikomotor terhadap kanak-kanak.

Meningkatkan persepsi permainan tradisional melalui pembangunan reka bentuk yang kreatif dan inovatif.

Menguji keberkesanan reka bentuk permainan tradisional terhadap kanak-kanak prasekolah.

## **KAJIAN LITERATUR**

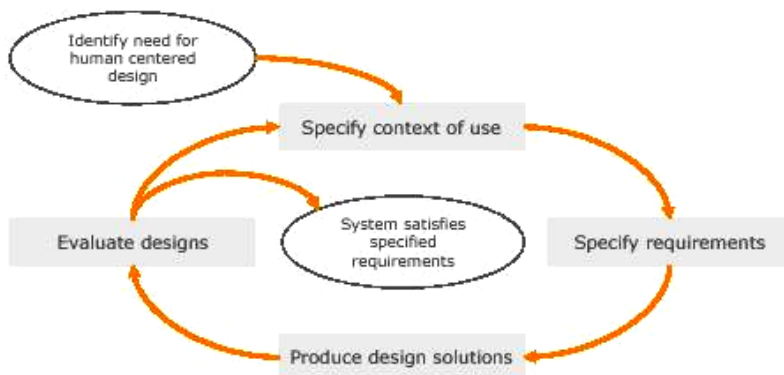
### **Proses Reka Bentuk**

Reka bentuk adalah satu proses kreatif menterjemahkan idea kepada kenyataan. Proses reka bentuk melibatkan proses pemikiran, percubaan dan ujian sehinggalah terhasil produk yang diperlukan. Aktiviti proses reka bentuk bermula dengan satu kesedaran penyataan masalah dan memerlukan kepada penyelesaian. Proses yang kedua merupakan proses penyelidikan atau kajian untuk memahami dengan terperinci mengenai masalah yang dihadapi. Seterusnya, proses mencari idea dan penghasilan konsep rekaan. Pada peringkat ini, pereka bentuk perlu lebih kreatif dan inovatif untuk menghasilkan konsep rekaan yang baik. Proses berikutnya, merupakan proses pemilihan konsep serta penghasilan model atau prototaip. Peranan prototaip adalah untuk menguji dan menilai keberkesanan dan kelemahan produk yang dihasilkan. Sekiranya, hasil ujian adalah baik dan lancar, maka produk boleh melalui proses akhir iaitu pemasaran.

### **Reka Bentuk Dan Pengguna (User Centered Design)**

'*User centered design*' merupakan satu pendekatan di dalam reka bentuk industri yang meletakkan kumpulan manusia dan produk dengan mengambil kira manusia dahulu dan diikuti dengan teknologi. Dalam kajian ini, reka bentuk produk yang dihasilkan mengikut kepada kitaran rekaan dalam gambar Rajah 1.

**Gambar Rajah 1 Kitaran Reka Bentuk**



### **Aspek Pendidikan Prasekolah**

Dalam kurikulum prasekolah kebangsaan juga telah memberi penekanan terhadap pendekatan bermain sambil belajar sebagai kunci pembelajaran, pengajaran dan perkembangan asas kanak-kanak. Menurut Jeannette Harrison (1991) “preschool-age children will want opportunities for cooperative small group play”. Kanak-kanak juga perlu diberi peluang untuk berdikari dan membuat penilaian sendiri untuk keyakinan terhadap diri sendiri. Di samping menjalin perhubungan antara rakan-rakan sebagai proses permulaan komunikasi.

### **Taksonomi Bloom dalam Pengajaran dan Pembelajaran Prasekolah**

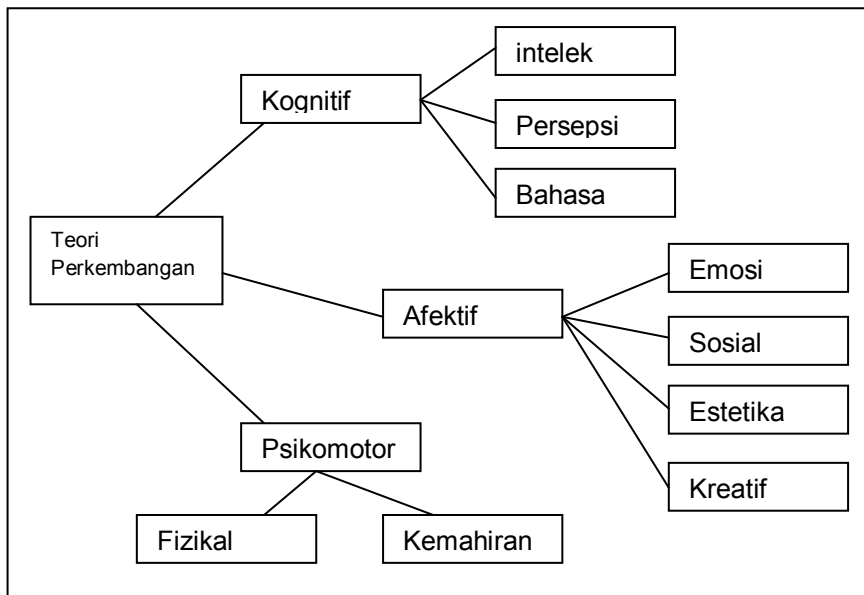
Perkembangan taksonomi di tahun 1956 meliputi tiga aspek iaitu kognitif (thinking, knowledge), psikomotor (doing, skills) dan afektif (feeling, attitudes). Menurut taksonomi Bloom yang disemak semula (Anderson. et al., 2001) terdapat empat kategori pengetahuan dan enam kategori proses kognitif. Anderson menklasifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, iaitu (1) mengingat (mengingat semula apa yang dipelajari); (2) memahami (kebolehan menggunakan maklumat merangkumi lisan, penulian dan komunikasi grafik); (3) mengaplikasi (penggunaan kaedah atau maklumat ke situasi baru); (4) menganalisis (memecahkan bahan kepada beberapa bahagian dan menentukan hubung kait serta perhubungan struktur keseluruhannya); (5) menilai (meneliti dan membuat pertimbangan nilai ke atas sesuatu bahan, idea, kaedah bagi sesuatu tujuan); dan (6) mencipta (menghasilkan sesuatu yang baru).

### **Teori Perkembangan**

Secara umumnya, menurut Md. Nasir Ibrahim (2003), teori perkembangan **boleh**

dibahagikan kepada beberapa kategori meliputi perkembangan kognitif, afektif, rohani dan psikomotor.

**Gambar Rajah 2 Ringkasan Teori Perkembangan Yang Berhubung Kait Dengan Pengajaran Dan Pembelajaran Kanak-Kanak**



Pada peringkat umur dua tahun hingga tujuh tahun, perkembangan fizikal dan motor kanak-kanak begitu pesat. Dari segi kognitif ia berada di peringkat praoperasi iaitu pada peringkat dimana kanak-kanak berfikir tidak begitu logik tetapi mereka mampu untuk mengolah dan mentafsirkan sesuatu simbol atau gambar.

### Konsep Pembelajaran

Menurut Tony Buzan (2010), yakin bahawa pendedahan dan pembelajaran yang menyeronokkan sebenarnya mampu mempertingkatkan memori seorang kanak-kanak. Ini kerana setiap kanak-kanak dianugerahkan sifat kreatif yang luar biasa dan berbeza. Kreativiti yang mereka telah hasilkan sebenarnya amat menyeronokkan. Beliau juga mendapati bahawa sekiranya kita menggunakan kedua-dua belah otak iaitu otak kiri dan kanan, kita akan memperolehi kesan penerimaan yang maksima dalam setiap aktiviti yang dilakukan. Pendekatan yang lebih baik bagi kanak-kanak ialah mereka perlu didedahkan dengan permainan yang mampu menguatkan daya ingatan mereka.

Pendapat ini disokong dengan adanya 'shichida method' yang membantu kanak-kanak berkebolehan dalam pengucapan awal mereka. Dengan penggunaan kad imbas mendapati;

'Shichida flash cards help young children to develop both left and right brain since an efficient learning cannot be possible without activating both right and left brain' Kad imbas juga turut digunakan dalam kaedah '*Glenn Doman Method*' secara interaktif yang mampu digunakan oleh pelbagai pihak sebagai teknik pembelajaran peringkat awal. Penggunaannya adalah satu kaedah pembelajaran yang mudah dan seronok untuk kanak-kanak agar mereka tidak rasa bosan untuk belajar.

## **Konsep Pembelajaran Bermain Sambil Belajar**

Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak (1999) berpendapat bahawa, sesetengah prasekolah yang menggunakan strategi bermain sambil belajar dan permainan yang dijalankan lebih merupakan permainan berbentuk bebas tanpa perancangan yang tersusun sebenarnya kurang memberi berkesan yang baik pada kanak-kanak.

Bermain sambil belajar memainkan peranan yang sangat penting untuk perkembangan, kesuburan rohani dan jasmani serta keseimbangan yang menyeluruh. Pada hakikatnya aktiviti tersebut dapat mengukuhkan kordinasi motor kasar dan motor halus kanak-kanak.

Menurut Airil Haimi Mohd Adnan (2009) pada peringkat umur 0-6 tahun, otak dan minda kanak-kanak berada dalam keadaan aktif dan mereka amat memerlukan rangsangan berterusan dari persekitaran mereka. Jadi, apabila mereka boleh berinteraksi dan bermain serta terlibat dalam aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan dengan kanak-kanak lain, rangsangan yang diperlukan akan diperolehi dengan mudah dan cepat.

(Katz 1987), berpendapat bahawa asas pembelajaran melibatkan keadaan persekitaran yang tidak formal. Beliau menyebut;

*"informal learning environments encourage spontaneous play, in which children engage in whatever play activities interest them. Such activities may include group projects, investigations, constructions and dramatic play"*

Kaedah ini sewajarnya dapat membantu kanak-kanak dalam meningkatkan mutu dan kualiti pembelajaran di tahap awal persekolahan agar pendedahan ini tidak terlalu membebankan kanak-kanak yang baru mula untuk cuba mendisiplinkan diri dalam belajar.

Mengikut penyelidikan (Bennet, Woods, & Rogers, 1997; Moyles 1989) dan United States (Polito, 1994) mendedahkan dengan jelas jarak diantara retorik (bahasa yang berkesan) dan sesuatu benda yang nyata memainkan peranan penting di kelas prasekolah dan tadika. Secara tidak langsung, penggunaan bahasa di dalam aktiviti prasekolah dapat membantu kanak-kanak berkomunikasi di antara satu sama lain yang dapat meningkatkan faktor sosial dalam belajar sambil bermain. Dalam kajian, guru juga menyatakan bermain amat berguna dan penting untuk kurikulum mereka. Dipetik dari (James E Johnson et al. 2005,ms. 220).

Dipetik daripada monograph Sharifah Norhaidah Syed Idros, Abdul Naser Mohamed, Hairul Nizam Ismail, Aswati Hamzah, & Zakiah Mohamad Ashari (2009), jelas dinyatakan oleh (Frost, Bowers & Wortham, 1990) bahawa bermain dapat menyumbang kepada perkembangan kanak-kanak dalam aspek perhubungan sosial, perkembangan kognitif, motor halus dan motor kasar yang lebih efektif.

## **Permainan Tradisional Sebagai Budaya Bangsa**

Kebudayaan sesuatu masyarakat merupakan suatu identiti. Oleh sebab itu, adalah penting bagi generasi muda mengetahui serba sedikit pelbagai bentuk seni dan budaya yang diwarisi mereka. Biarpun dunia diasak dengan pelbagai kemajuan, permainan tradisional yang terdapat di negara ini harus terus terpelihara dan dimainkan agar seni warisan tersebut tidak hilang ditelan arus zaman. Menurut, Edward B. Taylor (1999) telah memberi satu takrif yang klasik mengenai konsep kebudayaan.

“..kebudayaan merupakan satu keseluruhan yang kompleks yang mengandungi ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, kesusilaan, undang-undang, adat resam dan lain-lain kebolehan serta kebiasaan yang diperolehi oleh manusia sebagai anggota masyarakat.”

Permainan tradisional ini sememangnya ciptaan masyarakat pada masa dahulu. Menurut, Margaret Chan (2010), dalam kajian beliau, Edward B. Tylor menegaskan bahawa;

*“Games such as ‘police and thief’ are likely to be spontaneous developments, since it is instinctive for children to play a game of running and catching with friends. However when games have a complex nature and are found in different geographical locations, this is evidence of cultural links between the sites, since the complexity of the games argue against their having sprung up independently.”*

Permainan tradisional ini tidak dapat disahkan kesahihannya asal usul sebenar. Namun, permainan tradisional wujud dari masyarakat dahulu dari pelbagai latar belakang. Walau bagaimanapun, banyak permainan tradisional yang telah dilupakan. Jika tiada usaha ke arah memartabatkannya, permainan warisan ini akan menjadi peninggalan sejarah yang akan tenggelam bersama arus kemodenan. Antara permainan tradisional yang popular ialah seperti wau, congkak, gasing, tengteng, sepak raga dan sebagainya.

Satu penyelidikan yang dijalankan oleh Shitiq (2010), telah menggunakan satu pendekatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional ular tangga untuk mengajar bahasa jawi secara interaktif untuk membangkitkan minat para pelajar dalam mempelajari bahasa tersebut. Dra Iswinarti (2010), dalam kajian beliau menggunakan pendekatan melalui permainan tradisional sebagai alat bantuan untuk mengatasi permasalahan anak-anak dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini ia mampu untuk mengubah persepsi kanak-kanak dalam pembelajaran. Satu aktiviti yang membantu menenangkan fikiran seseorang kanak-kanak contohnya senaman ringan yang terkandung dalam permainan tradisional engklek, Indonesia turut digunapakai.



Dalam kajian, (Oras F. Baker et al. 2011) mereka memperkembangkan permainan congkak secara interaktif melalui 'smart phone' yang mencapai jualan tinggi masa kini dengan aplikasi program Java. Salah satu objektif kajian beliau adalah untuk memperkembangkan permainan tradisional Melayu secara interaktif khasnya melalui penggunaan telefon bimbit.

### Kesimpulan

Tidak dapat dinafikan bahawa, hasil penelitian kajian mendapati penyelidikan terhadap reka bentuk permainan tradisional masih lagi dikaji. Hal ini juga berkaitan dengan kanak-kanak yang sedang meningkat dewasa. Dengan adanya pembangunan reka bentuk permainan tradisional yang merangkumi aspek taksanomi pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak mampu untuk terus belajar dan menganggap belajar itu amatlah menyenangkan.

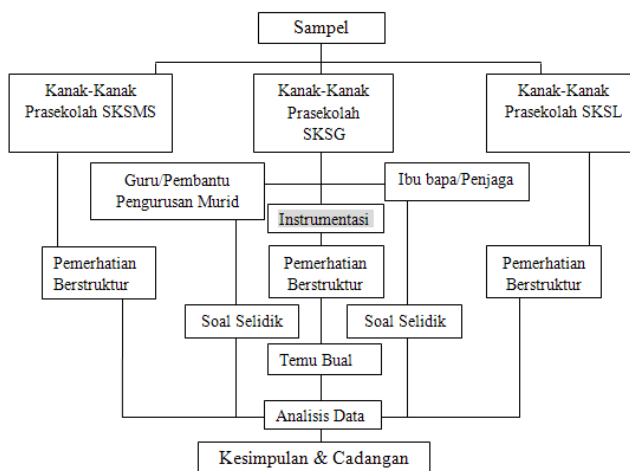
Fungsi sebenar kajian yang dijalankan ini sangatlah membantu meneruskan kajian terhadap penggunaan reka bentuk permainan tradisional ke atas kanak-kanak untuk terus maju ke hadapan disamping mengekalkan khazanah permainan tradisional sebagai pengenalan peribadi dan jati diri bangsa.

### METODOLOGI KAJIAN

#### Reka Bentuk Kajian

Penelitian kajian ini menggunakan kedua-dua kaedah kuantitatif dan kualitatif data dan pada awalnya kajian menggunakan soal selidik untuk mendapatkan data tentang keberkesanan mengenai permainan tradisional di prasekolah dalam aktiviti pembelajaran kanak-kanak. Kajian soal selidik telah diedarkan terhadap guru prasekolah dan juga ibu bapa sebagai maklumat tambahan untuk pengumpulan data. Seterusnya data juga diperolehi melalui kaedah pemerhatian yang dilakukan terhadap kanak-kanak semasa proses pembelajaran di prasekolah.

Gambar Rajah 3 Reka Bentuk Kajian

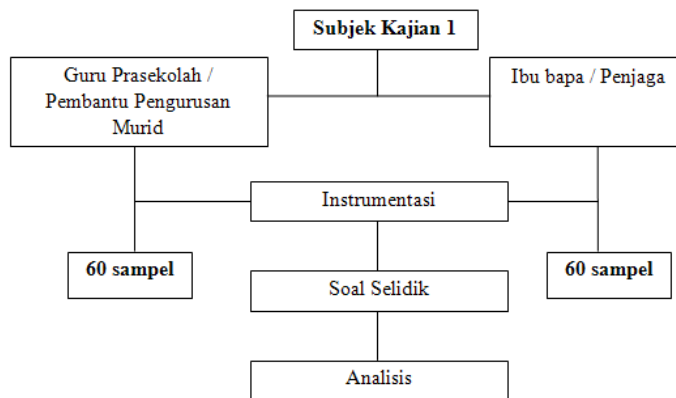


## Subjek dan Sampel Populasi Kajian

Kajian soal selidik telah dijalankan terhadap guru-guru prasekolah di bawah KPM dan ibu bapa secara rawak di sekitar negeri Kedah dengan menggunakan soal selidik skala likert.

Manakala, pemerhatian pula dijalankan terhadap kanak-kanak prasekolah enam tahun dengan mengambil gambar serta merakam gambar aktiviti kanak-kanak. Kaedah kajian yang dijalankan adalah persamaan dengan pernyataan oleh Sulaiman Shamsuri (2004) beliau menyatakan; “Therefore, non-random sampling refers to the situation where not everyone has an equal opportunity to be selected as samples”(Sulaiman Shamsuri 2004, p. 50-51).

### Gambar Rajah 4 Subjek Kajian Satu Bagi Guru Prasekolah Dan Ibu Bapa Dalam Kajian Soal Selidik



## Pemerhatian

Kaedah pemerhatian yang dilaksanakan memerlukan kanak-kanak untuk bermain permainan tradisional yang disediakan oleh pengkaji. Dalam kajian ini kanak-kanak dipilih mengikut umur untuk bermain permainan tradisional dan pengkaji memerhati serta mencatat maklumat mengikut jadual berstruktur yang telah disediakan oleh pengkaji. Setiap kanak-kanak yang bermain akan dinilai mengikut skala soalan yang sama.

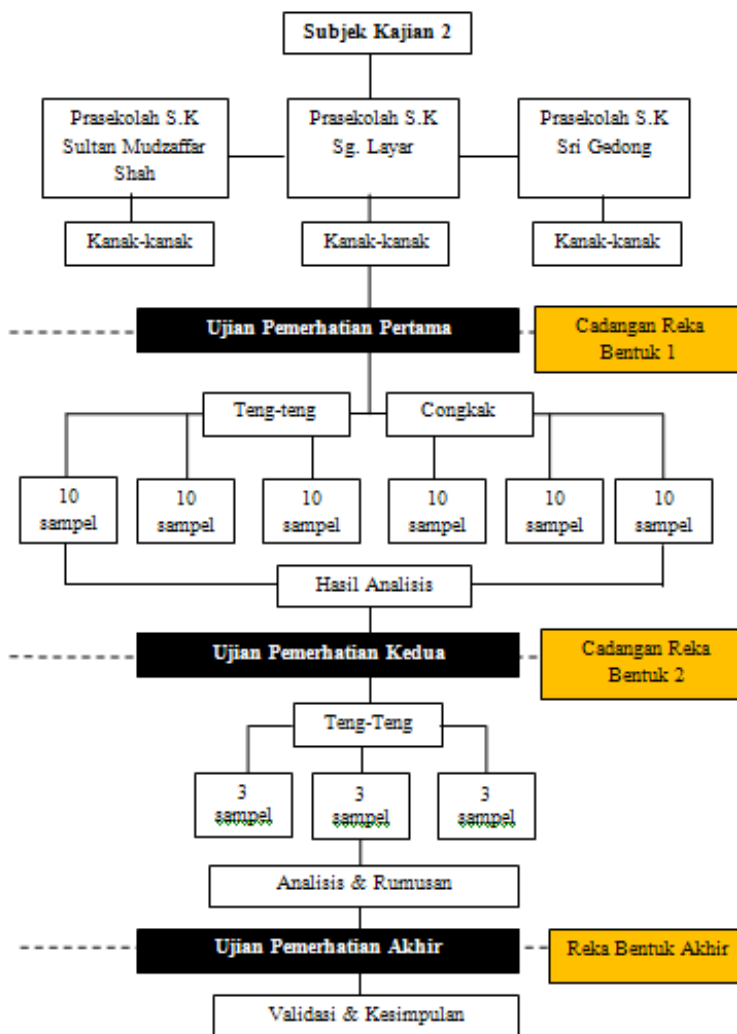
Pendekatan yang digunakan bagi mendapatkan data pemerhatian ini adalah persampelan kuota iaitu pemilihan sampel berasaskan kategori-kategori yang diinginkan dalam populasi. Pengkaji memilih responden berdasarkan jantina, umur, dan memilih subjek lelaki dan perempuan dalam nisbah tertentu sebagai sub-sampel.

Cara menganalisis data pemerhatian bergantung kepada cara data dikumpulkan dan jenis pemerhatian yang dilaksanakan (Chua Yan Piaw 2006, ms. 141-153). Dengan penggunaan pendekatan tersebut, kajian ini secara tidak langsung melibatkan ujian melalui permainan tradisional **terhadap kanak-kanak** dalam pembelajaran mereka. Bagi melengkapkan data kajian ini, ujian pertama

dilakukan dan ini diakui pendapat beberapa pengkaji dan mendapati bahawa; *“Tests are highly popular in the assessment of social and behavioral outcomes because they serve a very specific purpose. Tests can be used as diagnostic and screening tools, where they provide insight into and individual’s strengths and weaknesses”*(Neil J.Salkind 2000, p.123)

*“A pilot study is a pre-study of our major project and may also try to identify potential practical problems in following the research procedure”* (Hilary Collins 2010).

**Gambar Rajah 5 Subjek Kajian Kanak-Kanak Prasekolah Melalui Permainan Tradisional**

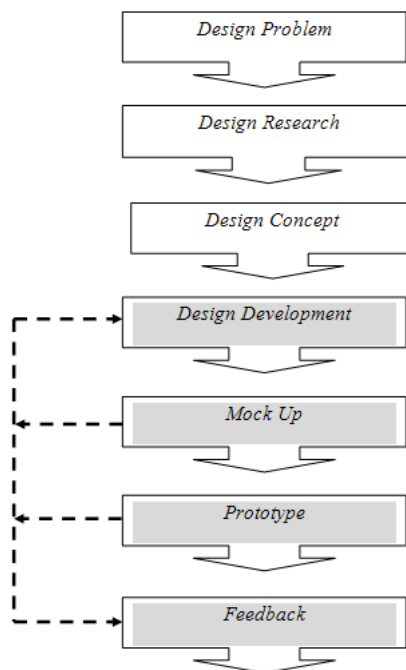


## Proses Pembangunan Reka Bentuk

Dalam proses reka bentuk kajian perlu melalui beberapa peringkat untuk mereka bentuk sesuatu produk. Produk yang dihasilkan akan bertambah kualiti dan dapat menyelesaikan masalah yang sedia ada serta pratikal untuk diaplikasikan serta dikomersialkan sejajar dengan kehendak pasaran. Berikut adalah ringkasan rajah proses reka bentuk.

Dalam menterjemahkan atau menghasilkan idea sesuatu rekaan, prinsip-prinsip rekaan perlu diambil kira. Penggunaan prinsip rekaan dapat membantu satu reka bentuk atau idea itu bertambah baik, pratikal dan bermutu tinggi.

**Gambar Rajah 6 Carta Alir Proses Reka Bentuk**



## DATA ANALISIS DAN VALIDASI REKAAN

### Ujian Kebolehpercayaan Dan Kesahan

Ujian kebolehpercayaan dan kesahan ini dibuat berdasarkan kepada kolerasi item-konstruk. Penggunaan ujian cronbach's alpha ini adalah untuk mendapatkan satu data yang boleh dipercayai, baik dan berkualiti. Namun, berdasarkan kepada soal selidik terhadap salah satu sampel kajian iaitu ibu bapa, mendapati bahawa ujian pada soalan yang terakhir digugurkan daripada analisa seterusnya.

Dipetik daripada Dr.Hj.Ghazali, rujuk kepada (Mohd. Majid Konting, 1993) menjelaskan dengan menggugurkan butiran-butiran yang merendahkan pekali tersebut (dalam construct dan indicator item), penyelidik boleh meningkatkan nilai reliabiliti terhadap alat ukur dan tahap 0.71 – 0.99 adalah tahap yang terbaik

(71% - 99% kebolehpercayaan item oleh sampel.

Jadual 1 Ujian Kebolehpercayaan

Faktor	Bilangan Item	Bilangan Item digugurkan	Nilai Alpha
Pengetahuan penggunaan kaedah bermain sambil belajar	6		
Permainan tradisional dan kegunaanya	7	1	
Jumlah item	13		0.596
<b>Ujian kebolehpercayaan (selepas penguguran)</b>			
Jumlah item	12		0.742

Jadual 1 telah menunjukkan nilai kebolehpercayaan untuk semua pembolehubah dianggap sebagai nilai kebolehpercayaan yang baik, namun keperluan penguguran pada soalan yang terakhir digugurkan pada analisis seterusnya bagi mendapatkan data kebolehpercayaan dan kesahan yang lebih baik.

### Validasi Reka Bentuk Akhir Permainan Tradisional – (Teng-Teng)

#### Gambar Rajah 6 Pemerhatian Bagi Reka Bentuk Akhir Teng-Teng



Gambar 1 guru memberi penerangan cara bermain



Gambar 2 guru membuat pembahagian kumpulan



<b>REKA BENTUK PERMAINAN TRADISIONAL TENGG-TENG</b>	<b>Kanak-Kanak</b>		<b>Nurul</b>	<b>Nukman</b>	<b>Azmir</b>
	Aspek Domain /Kriteria Rekaan	Kandungan /Kriteria Rekaan	Skala	Skala	Skala
	Kognitif	Mampu membaca gabungan suku kata	5	5	5
		Mengecam suku kata	5	5	5
		Mengecam simbol	5	5	5
	Psikomotor	Kawalan koordinasi gerak balas antara mata-kaki kanak-kanak	5	4	5
		Mampu melompat dan mengimbangi badan	5	4	5
	Afektif	Menunjukkan kerelaan atau bergembira	5	5	5
		Berkeyakinan	5	5	5
		Berhubung dan saling berkomunikasi	5	5	5
	Jumlah Markah		40	38	40

Petunjuk:

Jumlah Markah	Sangat Lemah	Lemah	Boleh Diterima	Baik	Sangat Baik
	1	2	3	4	5

Jumlah Kanak-Kanak	0	0	2	10
Jumlah Markah	Lemah	Memuaskan	Baik	Sangat Baik
	0-9	10-19	20-29	30-40

Keputusan uji kaji reka bentuk produk bagi kumpulan A. Suku kata yang diberikan ialah BO – LA – BI – RU

Dalam maklum balas kajian ini terdapat empat kumpulan yang terlibat. Masing-masing kumpulan akan diberikan suku kata yang berlainan dengan menggunakan borang penilaian yang sama seperti jadual 2. Antara suku kata yang diberikan adalah seperti berikut:

Uji kaji reka bentuk produk bagi kumpulan B. Suku kata yang diberikan ialah GU – LI – HI – TAM

Uji kaji reka bentuk produk bagi kumpulan C. Suku kata yang diberikan ialah BA – JU – ME –RAH

Uji kaji reka bentuk produk bagi kumpulan D. Suku kata yang diberikan ialah RA – GA – HI – JAU

## KEPUTUSAN KAJIAN REKA BENTUK AKHIR

Berikut menunjukkan jadual jumlah kanak-kanak yang berjaya bermain permainan tradisional teng-teng yang telah dibangunkan dari segi reka bentuk baru sebagai alat bantuan pembelajaran di prasekolah. Hasil kajian menunjukkan sepuluh orang kanak-kanak berjaya untuk mencapai tahap yang sangat baik manakala dua orang daripadanya mencapai tahap yang baik. Namun begitu majoriti kanak-kanak yang diuji berjaya untuk merealisasikan permainan tradisional yang telah direka bentuk dengan meliputi kriteria-kriteria yang merangkumi aspek domain iaitu kognitif, psikomotor, afektif dan sosial.

**Jadual 3 Menunjukkan Keputusan Ujian Menggunakan Reka Bentuk Akhir**

Jumlah Kanak-Kanak	0	0	2	10
Jumlah Markah	Lemah	Memuaskan	Baik	Sangat Baik
	0-9	10-19	20-29	30-40

Berdasarkan jadual di atas ia menunjukkan keputusan bagi uji kaji yang telah dijalankan terhadap kanak-kanak prasekolah menggunakan reka bentuk akhir produk teng-teng dalam kajian ini. 10 orang kanak-kanak menunjukkan pencapaian yang sangat baik dan 2 orang kanak-kanak adalah baik. Masing-masing mampu untuk melompat, mengecam huruf serta membaca gabungan suku kata yang diberikan.

## SUMBANGAN ILMU

Reka bentuk adalah satu lapangan pengkajian seni mengenai sesuatu benda. Dalam konteks seni, bahan yang dikaji adalah benda, samada kehendak atau keperluan dalam kehidupan seharian kita. Jadi dalam kajian ini, reka bentuk permainan tradisional adalah satu media yang diuji sebagai penambahbaikan

untuk dibangunkan, khususnya dalam pembelajaran. Dan sasaran kumpulan adalah kanak-kanak prasekolah.

Pendidikan awal bermula seusia kanak-kanak, justeru kajian ini menghasilkan satu sumbangan ilmu baru dalam pembentukan reka bentuk permainan tradisional yang hampir ditelan zaman sebagai langkah memartabatkan penggunaan permainan tradisi ini dalam kontek pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah. Melalui pembangunan reka bentuk ini, sumbangan ilmu yang dapat diberikan adalah kanak-kanak dapat mengenali salah satu permainan tradisi rakyat dalam reka bentuk pembelajaran sekaligus meningkatkan proses interaksi antara kanak-kanak dan guru semasa bermain sambil belajar.

Disamping penggunaan kaedah pengajaran yang lebih aktif dengan adanya pergerakan tubuh badan secara menyeluruh dan menyihatkan. Bukan itu sahaja, sumbangan ilmu baru yang paling berharga adalah memastikan kanak-kanak dapat belajar dengan gembira, semangat, berkeyakinan dan faham serta dapat menguasai kaedah pembelajaran menggunakan reka bentuk permainan tradisional yang telah dibangunkan ini.

## **KESIMPULAN**

Hasil daripada soal selidik, ujian dan pemerhatian yang telah dilakukan, secara keseluruhannya, kajian mendapati bahawa reka bentuk permainan tradisional dalam kaedah bermain sambil belajar mampu membantu kanak-kanak prasekolah dalam memperbaiki pertuturan bahasa, melatih minda lebih cergas berfikir, sebutan, perhubungan sosial sesama rakan sebaya serta memupuk semangat berdaya saing yang sihat.

Reka bentuk yang dihasilkan adalah penting dari aspek bentuk, rupa, saiz dan teknik permainan yang selaras dengan pemilihan prinsip rekaan yang baik. Dari segi rupa dan warna, ia jelas sekali meningkatkan tahap keinginan kanak-kanak untuk bermain. Teknik reka bentuk yang diaplikasi dalam kajian ini telah terbukti berkesan dengan menggunakan simbol dan suku kata yang jelas untuk difahami.

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak yang menekankan pendekatan kognitif, afektif dan psikomotor yang melibatkan pelbagai aktiviti gerak kerja memainkan peranan yang penting bagi menjana proses pembelajaran kanak-kanak. Kesesuaian pendekatan ini dapat memberi motivasi kepada kanak-kanak dan mewujudkan persaingan sihat dalam dunia pendidikan. Kesedaran dan kepekaan kita menjadi faktor utama yang menyumbang kepada pembangunan dan perkembangan di kalangan kanak-kanak terutama sekali perkembangan mental mereka. Ia juga merupakan tanggungjawab kita untuk mengenal pasti masalah atau kelemahan, keperluan dan mencari jalan terbaik bagi mendapatkan jalan penyelesaian yang praktikal. Dengan itu, pendidikan yang baik dan menghiburkan amatlah diperlukan bersesuaian dengan perkembangan inovasi dan teknologi dalam era ini. Pendidikan awal kanak-kanak atau generasi



muda perlu dititik beratkan bagi kepimpinan dan bakal mencorak negara pada masa hadapan. Dengan ini menjadi tanggungjawab seorang pereka bentuk dalam menilai serta memperbaiki reka bentuk sedia ada serta mencipta sesuatu yang baru, baik dan praktikal untuk kegunaan serta kebaikan pengguna.

## **RUJUKAN**

- Airil Haimi Mohd Adnan (2009). *Dunia Si Kecil Kontemporari*. Dicitak di Malaysia: Marshall Cavendish Publishing.
- Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak (1999). *Siri Pengajian dan Utusan: Pendidikan Prasekolah untuk Guru*. Utusan Publications & Distributions Sdn.Bhd.
- Chadia Abras, Diane Maloney-Krichmar, & Jenny Preece. (Eds.). (2004). *User-Centered Design*. In Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. USA: Thousand Oaks: Sage Publications. (in press).
- Chua Yan Piaw (2006). *Kaedah dan Statistik Penyelidikan: Kaedah Penyelidikan*. Buku 1. Cetakan di Malaysia: Mc Graw-Hill Sdn.Bhd.
- Eliseo Andreu-Cabrera (2009). 'Traditional Children's Games in the Mediterranean: Analogies'. *Official Journal of the Area of Physical Education and Sport*, 4 (3).
- Ghazali bin Hj. Darulsalam (2008). 'Kesahan dan Kebolehpercayaan dalam Kajian Kualitatif dan Kuantitatif'. *Kertas Projek*. Jabatan Penyelidikan dan Pembangunan, Maktab Perguruan Islam, Bangi, hlm. 61-82.
- Glenn Doman Method – How Does it Work? (2011). Retrieved January 18, 2011, from <http://www.flashcardskids.com/glenn-doman-method/>.
- Hajah Noresah Baharom, et al. (2005). 'Kamus Dewan Edisi Keempat', Dewan Bahasa dan Pustaka (ed.). Dicitak di Kuala Lumpur: Dawama Sdn. Bhd.
- Hilary Collins (2010). *Creative Research : The Theory and Practice of Research for the Creative Industries*, Switzerland: Bloomsbury Publishing PLC.
- Ilyana Kamaruddin (2010). *Seni Kebudayaan*. Retrieved July 10, 2010, from <http://www.scribd.com/doc/62178118/seni-kebudayaan>, accessed 10 Mei
- Iswinarti, M. S. (2010). *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *Penelitian Dasar Keilmuan pada*

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang : tidak diterbitkan.

- Jeannette Harrison (1991). *Understanding Children: Towards Responsive Relationships* (2nd ed.). Australian Council for Educational Research Publishing.
- Katz, Lilian G. (1987). 'What Should Young Children Be Learning?'. Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education, Urbana, Ill. Retrieved Oktober 20, 2011, from <http://www.kidsource.com/kidsource/content2/learning.html>
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Review. *Theory Into Practice*. College Education. Copyright: The Ohio State University. Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Volume 41, Number 4.
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2009). *Standard Kurikulum Prasekolah Kebangsaan*. Bahagian Pembangunan Kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia (ed.).
- M Kasim A Jalil and A Muta'ali Othman (1995). *Proses dan Kaedah Rekabentuk*. (1st ed.) Penerbit Universiti Teknologi Malaysia (UTM).
- Md. Nasir Ibrahim and Prof. Madya Ibrahaim Hassan (2003). *Pendidikan Seni Untuk Maktab & Universiti*. Pahang: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Neil J.Salkind (2000). *Exploring Research* (4th ed). New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Upper Saddle River. pg.123.
- Oras F. Baker, et al. (2011). *Game Development for Smart Phones Based on Local Heritage*. Proceeding of the International Conference on Advanced Science, Engineering and Information Technology. Hotel Equatorial Bangi-Putrajaya, Malaysia.
- Puan Hawa Rahmat (2010). *S&J Psikologi Kanak-Kanak*. *Majalah Pa & Ma*, hlm. 115 Rujukan (Pp11178/07/2010(024704).
- Saayah Abu (2008). *Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Tadika-Tadika Kawasan Melaka Tengah*. Kertas Projek. Jabatan Ilmu Pendidikan Maktab Perguruan Islam. hlm.83-120.
- Sharifah Norhaidah Syed Idros, et al. (2009). *Ke Arah Membina Persekitaran Pengajaran dan Pembelajaran yang Selamat di Taman Permainan Prasekolah*. Monograf melalui Geran Penyelidikan e-Science Fund Cycle

Shichida Flash Cards For Early Childhood Learning (2011). Flash Cards.  
Retrieved January 18, 2011, from <http://www.flashcardskids.com/shichida-flash-cards/>.

Shitiq and Mahmud, R. (2010 ). Using an Edutainment Approach of a Snake and Ladder Game for Teaching. Paper Presented International Conference on Education and Management Technology, pg. 228-232.

Sulaiman Shamsuri (2004). Research Method for the Social Sciences, Made Simple, 18264-U vols. Percetakan Jiwabaru Sdn.Bhd.

Tony Buzan (2010). Peta Minda Tony Bunzan. Rencana Utama, Kosmo, Mac p. 18.