

# **Permainan Berasaskan Pembelajaran Menggunakan M-Bouncy Dice Untuk Meningkatkan Keyakinan Diri Kanak-Kanak Taska**

Nor'asihkin Binti Sabtu

KEMAS FELDA Tunggul, Kota Tinggi, Johor

Email : norasihkinsabtu1987@gmail.com

## **Abstrak**

Keyakinan diri merupakan elemen penting dalam diri kanak-kanak. Objektif kajian ini dilaksanakan adalah untuk melihat kesan permainan berasaskan pembelajaran menggunakan M- Bouncy Dice ke dalam meningkatkan keyakinan diri kanak-kanak. Kajian ini untuk menjawab persoalan kajian apakah kesan permainan berasaskan pembelajaran menggunakan M- Bouncy Dice dalam meningkatkan keyakinan diri kanak-kanak? Justeru itu, rekabentuk kajian yang digunakan adalah menggunakan kitaran kajian tindakan Kemmis & McTaggart (1988). Kaedah pengumpulan data menggunakan teknik pemerhatian, temubual separa berstruktur dan analisis dokumen. Sampel kajian ini melibatkan seorang kanak-kanak TASKA empat tahun yang mempunyai masalah kurang keyakinan diri di hadapan pendidik dan kanak-kanak lain. Senarai semak National Child Data Centre (NCDC) digunakan dalam kajian ini menunjukkan pasca ujian lebih tinggi peningkatannya berbanding pra ujian setelah menjalani intervensi. Implikasi daripada intervensi yang telah dilaksanakan dapat membantu meningkatkan keyakinan diri kanak-kanak melalui suara yang jelas dan reaksi yang berani. Cadangan untuk menambah baik intervensi yang dibuat adalah dengan menukar kain felt pada setiap permukaan dengan pelbagai tema dan aktiviti mengikut enam perkembangan kanak-kanak. Di samping itu, cadangan seterusnya adalah mewujudkan satu model prototaip bermain sambil belajar menggunakan M-Bouncy Dice untuk diperkenalkan dahulu kepada pendidik-pendidik Tabika/Taska agar permainan ini dapat diseragamkan konsep penggunaannya supaya ianya dapat digunapakai semasa aktiviti pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, Penjanaan Kod QR menggunakan pautan sedia ada yang berkaitan pembelajaran bagi memudahkan kanak-kanak dan pelbagai lapisan masyarakat mengakses pautan tersebut melalui telefon.

**Kata kunci:** Keyakinan diri, Motivasi Diri, Kod QR



## PERMAINAN BERASASKAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN M-BOUNCY DICE KE DALAM MENINGKATKAN KEYAKINAN DIRI KANAK-KANAK

NOR'ASIHKIN BINTI SABTU

### ABSTRAK

Keyakinan diri merupakan elemen penting dalam diri kanak-kanak. Objektif kajian ini dilaksanakan adalah untuk melihat kesan permainan berasaskan pembelajaran menggunakan *M-Bouncy Dice* dalam meningkatkan keyakinan diri kanak-kanak. Rekabentuk *M-Bouncy Dice* ini mempunyai elemen pembelajaran yang menarik dan bersesuaian dengan tahap umur kanak-kanak yang berumur sehingga 6 tahun. Latihan pengukuhan juga disediakan melalui belajar sambil bermain menggunakan telefon dan boleh diakses melalui *QR Code*. Menurut Teori Lvy Vygotsky (1934) yang berpendapat bahawa bermain merupakan aktiviti yang penting untuk perkembangan kanak-kanak, kerana melalui bermain, kanak-kanak memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan kemahiran, dan berinteraksi dengan orang lain.

### OBJEKTIF

Kajian ini bertujuan membantu pendidik **TABIKA/TASKA** Menangani masalah kurang keyakinan diri kanak-kanak

LATIHAN PENGUKUHAN  
1 HINGGA 6  
MELALUI  
APLIKASI DIGITAL



Bermain  
sambil  
belajar

### KEBOLEHGUNAAN

- Kaedah Bermain Sambil belajar menggunakan *M-Bouncy Dice* ini merupakan satu kaedah interaktif Secara konvensional dan digital yang mewujudkan aktiviti yang lebih menarik minat kanak-kanak untuk bermain sambil belajar bersama pendidik dan kanak-kanak yang lain
- Permainan secara fizikal yang boleh di jadikan satu permainan secara bergilir-gilir dan berkerjasama dalam membentuk hubungan yang baik antara pendidik dan kanak-kanak.
- Latihan pengukuhan melalui permainan yang direka sendiri mengikut kesesuaian pembelajaran menggunakan telefon yang boleh diakses melalui *QR Code* yang dibangunkan oleh penyelidik dapat menguji dan menguatkan lagi kefahaman kanak-kanak tentang sesuatu pembelajaran.
- Langkah-langkah pelaksanaan yang di modulkan bagi memberi impak yang lebih berkesan dalam meningkatkan keyakinan kanak-kanak.

### KELEBIHAN

- Kepelbagaian Permainan
- Bermain sambil belajar
- Kaedah pembelajaran sudah dipelajari.
- Menarik minat kanak-kanak
- Besar, Ringan dan mudah dibawa
- Permainan pembelajaran merangkumi enam Perkembangan kanak-kanak.
- Perkembangan kanak-kanak mudah dicapai
- Boleh digunapakai oleh semua pendidik kanak-kanak **TABIKA/TASKA**
- Latihan pengukuhan menggunakan telefon dengan mengakses melalui *QR Code*

### NOVELTY

- Kajian Tindakan pertama untuk membantu meningkatkan keyakinan kanak-kanak yang berumur di bawah 6 tahun
- Pelbagai permainan yang boleh dipilih berdasarkan objektif pembelajaran tanpa pendidik perlu mencari bahan secara berasingan.

### PENCAPAIAN



### POTENSI PENGKORMESILAN

- Satu bentuk prototaip yang diseragamkan tentang cara penggunaan dan pelaksanaannya yang boleh digunapakai oleh seluruh pendidik **TABIKA/TASKA** yang bukan sahaja dalam sektor kerajaan malah sektor **TABIKA/TASKA** Swasta juga.
- *M-Bouncy Dice* ini juga boleh dicabut dan ditukar pembelajarannya mengikut tema dan tajuk pembelajaran yang bersesuaian dengan pelbagai peringkat umur kanak-kanak
- Latihan pengukuhan permainan menggunakan telefon yang boleh diakses oleh pelbagai lapisan masyarakat.

### PENYELIDIK

NOR'ASIHKIN BINTI SABTU



Surat kami : 700-KPK (PRP.UP.1/20/1)

Tarikh : 20 Januari 2023

Prof. Madya Dr. Nur Hisham Ibrahim  
Rektor  
Universiti Teknologi MARA  
Cawangan Perak



Tuan,

**PERMOHONAN KELULUSAN MEMUAT NAIK PENERBITAN UiTM CAWANGAN PERAK MELALUI REPOSITORI INSTITUSI UiTM (IR)**

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Adalah dimaklumkan bahawa pihak kami ingin memohon kelulusan tuan untuk mengimbas (*digitize*) dan memuat naik semua jenis penerbitan di bawah UiTM Cawangan Perak melalui Repositori Institusi UiTM, PTAR.

3. Tujuan permohonan ini adalah bagi membolehkan akses yang lebih meluas oleh pengguna perpustakaan terhadap semua maklumat yang terkandung di dalam penerbitan melalui laman Web PTAR UiTM Cawangan Perak.

Kelulusan daripada pihak tuan dalam perkara ini amat dihargai.

Sekian, terima kasih.

“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Saya yang menjalankan amanah,

*Setuju.*

*27.1.2023*

**SITI BASRIYAH SHAIK BAHARUDIN**  
Timbalan Ketua Pustakawan

PROF. MADYA DR. NUR HISHAM IBRAHIM  
REKTOR  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA  
CAWANGAN PERAK  
KAMPUS SERI ISKANDAR

*nar*