

**PEMBANGUNAN REKA BENTUK PERMAINAN
TRADISIONAL SEBAGAI ALAT BANTUAN
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
PRASEKOLAH**

FADILA BINTI MOHD YUSOF

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

2013

**PEMBANGUNAN REKA BENTUK PERMAINAN
TRADISIONAL SEBAGAI ALAT BANTUAN PENGAJARAN
DAN PEMBELAJARAN PRASEKOLAH**

Oleh

FADILA BINTI MOHD YUSOF

**Tesis yang diserahkan untuk memenuhi
keperluan bagi
Ijazah Sarjana Seni Halus**

Julai 2013

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, dengan izinNya kajian ini berjaya disiapkan. Dalam usaha mengumpul bahan-bahan kajian dan dokumentasi penyelidikan ini saya menjulang sepenuh penghargaan kepada Cik Siti Suhaily Surip, penyelia utama, di atas kesudian beliau memberikan panduan dan nasihat yang tidak terhingga, juga pensyarah-pensyarah Pusat Pengajian Seni, Universiti Sains Malaysia (USM) dan Pusat Pengajian Siswazah (IPS) dalam usaha membantu kajian ini. Ribuan terima kasih dihulurkan kepada guru-guru, ibu bapa/penjaga, pembantu pengurusan murid dan pelajar-pelajar prasekolah di Sekolah Kebangsaan Sultan Mudzaffar Shah, Sekolah Kebangsaan Sungai Layar dan Sekolah Kebangsaan Sri Gedong yang banyak membantu dan meluangkan masa dalam menjayakan dokumentasi kajian.

Juga kepada sekolah-sekolah di sekitar Negeri Kedah yang terlibat sebagai responden soal selidik dan sampel pemerhatian ini didahului dengan ucapan terima kasih. Tidak lupa setinggi penghargaan terima kasih dihulurkan kepada suami tercinta, kedua ibu bapa dikasihi dan rakan-rakan yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung memberikan pandangan dan sokongan dalam menjayakan penyelidikan ini dengan jayanya.

Fadila Mohd Yusof,

Julai 2013

JADUAL KANDUNGAN

	M/S
Penghargaan	i
Isi Kandungan	ii - vi
Senarai Gambar	vi-ix
Senarai Gambarajah	x -xi
Senarai Jadual	xii - xiv
Senarai Graf	xiv - xv
Glosari	xvi - xvii
Senarai Singkatan	xviii
Abstrak	xix
Abstract	xx
 BAB 1 - PENGENALAN	
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Pernyataan Masalah	3
1.3 Persoalan Kajian	6
1.4 Objektif Kajian	7
1.5 Skop Kajian (Populasi Dan Persampelan)	7
1.5.1 Kanak-Kanak Prasekolah	7
1.5.2 Guru Prasekolah	8
1.5.3 Prasekolah Dibawah Kementerian Pelajaran Malaysia	8
1.5.4 Permainan Tradisional	9
1.5.5 Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran	9
1.6 Signifikasi Kajian	9
1.7 Rasional Kajian	10
1.7.1 Prasekolah	10
1.7.2 Kanak-Kanak	10
1.8 Batasan Kajian	11
1.9 Delimitasi Kajian	11
1.10 Definisi Frasa Dan Istilah	12
1.10.1 Prasekolah	12

1.10.2 Permainan Tradisional	12
1.10.3 Pembangunan Reka Bentuk	13
1.10.4 Reka Bentuk	13
1.10.5 Kanak-Kanak	13
1.11 Kesimpulan	14

BAB 2 - KAJIAN LITERATUR

2.0 Pengenalan	15
2.1 Proses Reka Bentuk	15
2.2 Reka Bentuk Dan Pengguna (<i>User Centered Design</i>)	16
2.2.1 Kitaran Reka Bentuk (<i>Design Cycle</i>)	16
2.3 Ujian Kebolegunaan (<i>Usability Testing</i>)	17
2.4 Aspek Pendidikan Prasekolah	18
2.5 Taksanomi Bloom Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Prasekolah	19
2.6 Jenis-Jenis Teori Perkembangan	20
2.7 Konsep Pembelajaran	22
2.8 Konsep Pembelajaran Bermain Sambil Belajar	23
2.9 Kreativiti Dalam Pendidikan Kreatif	26
2.9.1 Definisi Kreativiti	26
2.9.2 Pembentukan Kreativiti Dalam Pendidikan Prasekola	26
2.9.3 Definisi Kreatif	26
2.9.4 Pembentukan Kreatif Dalam Pendidikan Prasekolah	26
2.10 Aspek Transformasi Reka Bentuk	27
2.11 Kepentingan Reka Bentuk Dalam Aktiviti Bermain	28
2.12 Permainan Tradisional Sebagai Budaya Bangsa	28
2.13 Jenis-Jenis Reka Bentuk Permainan Tradisional	31
2.13.1 Congkak	32
2.13.2 Teng-Teng / Jengkek	33
2.13.3 Batu Seremban	34
2.13.4 Galah Panjang	35
2.13.5 Baling Tin	36
2.14 Reka Bentuk Permainan Tradisional Kurang Dikomersialkan	37
2.15 Pendedahan Permainan Maya Semakin Meningkatkan Daripada	

	Permainan Tradisional	37
2.16	Isu Dan Cabaran	38
	2.16.1 Kementerian Pendidikan Malaysia (Kpm)	38
	2.16.2 Organisasi Sekolah	38
	2.16.3 Ibu Bapa	39
	2.16.4 Masyarakat Malaysia	39
	2.16.5 Persekitaran	39
2.17	Kesimpulan	40
2.18	Ringkasan Kerangka Konsep Kajian Literatur	41

BAB 3 - METODOLOGI KAJIAN

3.0	Pengenalan	42
3.1	Reka Bentuk Kajian	42
3.2	Subjek Dan Sampel Populasi Kajian	43
3.3	Instrumentasi	47
3.4	Penggunaan Instrumen	48
	3.4.1 Soal Selidik	48
	3.4.2 Temu Bual	49
	3.4.3 Pemerhatian	50
3.5	Ujian Pemerhatian Pertama Kumpulan Kajian (A) Teng-Teng	51
3.6	Ujian Pemerhatian Pertama Kumpulan Kajian (B) Congkak	57
3.7	Kesimpulan Ujian Pemerhatian Pertama Teng-Teng	61
3.8	Kesimpulan Ujian Pemerhatian Pertama Congkak	61

BAB 4 - ANALISIS PEMERHATIAN DAN REKA BENTUK AKHIR

4.0	Pengenalan	62
4.1	Data Analisis Ujian Pemerhatian Pertama Bagi Kumpulan Kajian (A) Teng-Teng	63
4.2	Jantina Responden Bagi Ketiga-Tiga Kawasan Prasekolah Untuk Permainan Tradisional Teng-Teng	64
4.3	Data Ujian Pemerhatian Pertama Permainan Teng-Teng Kumpulan (A)	65
4.4	Data Analisis Ujian Pemerhatian Pertama Bagi Kumpulan Kajian (B) Congkak	74
4.5	Data Ujian Pemerhatian Pertama Permainan Congkak	

	Kumpulan (B)	76
4.6	Analisis Ujian Pemerhatian Pertama Permainan Teng-Teng	85
4.7	Analisis Ujian Pemerhatian Pertama Permainan Congkak	86
4.8	Ujian Pemerhatian Kedua Kumpulan Kajian (A) Teng-Teng	87
4.9	Analisis Ujian Pemerhatian Kedua Permainan Teng-Teng	90
4.10	Rumusan Ujian Pemerhatian Pertama Dan Kedua Permainan TengTeng	92
4.11	Kesimpulan	93
4.12	Proses Pembangunan Reka Bentuk	94
4.13	Aplikasi Prinsip Reka Bentuk Dalam Permainan Teng-Teng	94
4.14	Prinsip Rekaan Dalam Reka Bentuk	95
4.15	Proses Reka Bentuk	96
4.16	Proses Perkembangan Idea Reka Bentuk Produk	97
4.17	Reka Bentuk Akhir	103
4.18	Perincian Reka Bentuk Produk	104
4.19	Lukisan Kejuruteraan	106
4.20	<i>Mock-Up</i>	107
4.21	Reka Bentuk Model (Prototaip)	108
4.22	Bahan Pembuatan Rekaan	110

BAB 5 - DATA ANALISIS DAN VALIDASI REKAAN

5.0	Pengenalan	112
5.1	Maklumat Demografi Prasekolah	113
	5.1.1 Jenis Prasekolah	113
	5.1.2 Jantina	114
	5.1.3 Pengalaman Mengajar	115
	5.1.4 Kelulusan	116
	5.1.5 Pekerjaan	117
5.2	Maklumat Demografi Aktiviti Prasekolah	118
5.3	Maklumat Demografi Permainan Tradisional Dalam Kaedah Bermain Sambil Belajar	124
5.4	Maklumat Tentang Pengetahuan Ibu Bapa Dalam Kaedah Bermain Sambil Belajar	131
5.5	Ujian Kebolehpercayaan Dan Kesahan	137

5.6	Validasi Reka Bentuk Akhir Permainan Tradisional – (Teng-Teng)	139
	5.6.1 Pemerhatian Bagi Reka Bentuk Akhir Teng-Teng	139
	5.6.2 Pemerhatian Kumpulan 1	140
	5.6.3 Pemerhatian Kumpulan 2	141
	5.6.4 Pemerhatian Kumpulan 3	142
	5.6.5 Pemerhatian Kumpulan 4	143
5.7	Keputusan Kajian Reka Bentuk Akhir	144
5.8	Penglibatan Ibu Bapa Dan Validasi Reka Bentuk Permainan Tradisional Terhadap Kanak-Kanak Prasekolah	145
5.9	Kesimpulan	147

BAB 6 - RUMUSAN DAN IMPLIKASI

6.0	Pengenalan	149
6.1	Rumusan Ujian Pemerhatian Terhadap Kanak-Kanak Prasekolah	149
6.2	Rumusan Hasil Penemuan Kajian	150
6.3	Sumbangan Guru Prasekolah	151
6.4	Sumbangan Dan Peranan Ibu Bapa	151
6.5	Sumbangan Ilmu	152
6.6	Cadangan Kajian Masa Hadapan	153
	6.6.1 Penambahbaikkan rekaan permainan tradisional dalam kaedah bermain sambil belajar	153
6.7	Kesimpulan	154

BIBLIOGRAFI

LAMPIRAN

SENARAI GAMBAR

		M/S
Gambar 2.1	Reka Bentuk Permainan Yang Terdapat Di Prasekolah Sebagai Alat Bantuan Mengajar Dalam Konteks Kognitif Dan Psikomotor Kanak-Kanak	28
Gambar 2.2	Congkak Tradisional	32
Gambar 2.3	Congkak Yang Telah Dimodenkan Dan Komersial	32
Gambar 2.4	Teng-Teng/Jengkek	33
Gambar 2.5	Hopscotch	33
Gambar 2.6	Batu Seremban	34
Gambar 2.7	Pundi Seremban Yang Dimodenkan	34
Gambar 2.8	Permainan Galah Panjang	35
Gambar 2.9	Permainan Baling Tin	36
Gambar 3.1	Soal Selidik Bersama Pembantu Pengurusan Murid Prasekolah S.K.Sri Gedong	49
Gambar 3.2	Soal Selidik Bersama Guru Prasekolah S.K.Sungai Layar	49
Gambar 3.3 (i)	Menyebut Suku Kata	54
Gambar 3.3 (ii)	Menunggu Giliran	54
Gambar 3.3(iii)	Melompat Pada Petak Yang Betul	54
Gambar 3.3(iv)	Melompat Sambil Menyebut Suku Kata	54
Gambar 3.4 (i)	Menyebut Suku Kata	55
Gambar 3.4 (ii)	Menunggu Giliran	55
Gambar 3.4(iii)	Melompat Pada Petak Yang Betul	55
Gambar 3.4(iv)	Melompat Sambil Menyebut Suku Kata	55
Gambar 3.5 (i)	Mendengar Arahan	56
Gambar 3.5 (ii)	Melompat Dengan Sebelah Kaki	56
Gambar 3.5(iii)	Melompat Pada Petak Yang Betul	56

Gambar 3.5(iv)	Melompat Pada Petak Yang Betul	56
Gambar 3.6 (i)	Meletakkan Buah Congkak Pada Lubang Yang Betul	58
Gambar 3.6 (ii)	Meletakkan Buah Congkak Mengikut Warna	58
Gambar 3.6(iii)	Meletakkan Buah Congkak Pada Lubang Yang Betul	58
Gambar 3.6(iv)	Meletakkan Buah Congkak Mengikut Warna	58
Gambar 3.7 (i)	Mengira Buah Congkak	59
Gambar 3.7 (ii)	Meletakkan Buah Congkak	59
Gambar 3.7(iii)	Mengenal Warna	59
Gambar 3.7(iv)	Mengira Buah Congkak	59
Gambar 3.8 (i)	Bermain Congkak	60
Gambar 3.8 (ii)	Mengira Buah Congkak	60
Gambar 3.8(iii)	Mengira Buah Congkak	60
Gambar 3.8(iv)	Bermain Congkak	60
Gambar 4.1	Ujian Pemerhatian Kedua Di Prasekolah Sekolah Kebangsaan Sri Gedong	89
Gambar 4.2	Ujian Pemerhatian Kedua Di Prasekolah Sekolah Kebangsaan Sungai Layar	89
Gambar 4.3	Ujian pemerhatian kedua di Prasekolah Sekolah Kebangsaan Sultan Mudzaffar Shah	89
Gambar 4.4	Reka Bentuk Permainan Tradisional Teng-Teng	97
Gambar 4.5	Lakaran Idea 1	98
Gambar 4.6	Lakaran Idea 2	99
Gambar 4.7	Lakaran Idea 3	99
Gambar 4.8	Lakaran Idea 4	100
Gambar 4.9	Perkembangan Idea 1	101
Gambar 4.10	Perkembangan Idea 2	101

Gambar 4.11	Reka Bentuk Akhir	102
Gambar 4.12	Reka Bentuk Permainan Menggunakan Suku Kata	103
Gambar 4.13	Bermain Secara Berkumpulan	103
Gambar 4.14	Paparan Produk Secara Pecahan	104
Gambar 4.15	Produk Mudah Untuk Penyimpanan	104
Gambar 4.16	Penggunaan Reka Bentuk Suku Kata Dan Warna Yang Jelas Dan Menarik	105
Gambar 4.17	Reka Bentuk Simbol Tapak Kaki Sebagai Panduan Untuk Kanak-Kanak Bermain Atau Lompat	105
Gambar 4.18	Lukisan Kejuruteraan	106
Gambar 4.19	<i>Mock-Up</i>	107
Gambar 4.20 (i)	Paparan Permainan	108
Gambar 4.20 (ii)	Paparan Dengan Suku Kata	108
Gambar 4.20(iii)	Pelbagai Warna	108
Gambar 4.20(iv)	Penerangan Oleh Guru	108
Gambar 4.21	Satu Produk Karakter Untuk Kanak-Kanak Yang Diperbuat Dari Bahan ' <i>Recycled Woolen Fabric In Great Britain</i>	110
Gambar 4.22	' <i>Grid Wall Pockets</i> ' Oleh Mio Dengan Menggunakan Bahan ' <i>Recycled Felt</i> '	111
Gambar 5.1	Guru Memberi Penerangan Cara Bermain	139
Gambar 5.2	Guru Membuat Pembahagian Kumpulan	139
Gambar 5.3	Kanak-Kanak Bermain Sambil Belajar Menggunakan Reka Bentuk Teng-Teng	139

SENARAI GAMBAR RAJAH

	M/ S
Gambar Rajah 2.1	Kitaran Reka Bentuk 16
Gambar Rajah 2.2	Ringkasan Teori Perkembangan Yang Berhubung Kait Dengan Pengajaran Dan Pembelajaran Kanak-Kanak 21
Gambar Rajah 2.3	Kerangka Konsep Secara Keseluruhan Bagi Bahagian Dua Untuk Melihat Hubung Kait Antara Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kajian Ini 41
Gambar Rajah 3.1	Reka Bentuk Kajian 44
Gambar Rajah 3.2	Subjek Kajian Satu Bagi Guru Prasekolah Dan Ibu Bapa Dalam Kajian Soal Selidik 45
Gambar Rajah 3.3	Subjek Kajian Kanak-Kanak Prasekolah Melalui Permainan Tradisional 46
Gambar Rajah 3.4	Kaedah Ujian Pemerhatian Pertama Yang Telah Dijalankan Menggunakan Cadangan Reka Bentuk 1 53
Gambar Rajah 4.1	Jantina Responden 64
Gambar Rajah 4.2	Mampu Melompat Dengan Baik 70
Gambar Rajah 4.3	Mampu Mengimbangi Badan 71
Gambar Rajah 4.4	Melompat Pada Kotak Yang Betul 72
Gambar Rajah 4.5	Menyebut Huruf Atau Abjad Dengan Sebutan Yang Betul 73
Gambar Rajah 4.6	Jantina Responden 75
Gambar Rajah 4.7	Mampu Mengawal Objek Di Tangan 81
Gambar Rajah 4.8	Mampu Membezakan Warna 82
Gambar Rajah 4.9	Berkebolehan Mengira 83
Gambar Rajah 4.10	Meletakkan Buah Pada Lubang Yang Betul 84
Gambar Rajah 4.11	Kaedah Ujian Pemerhatian Kedua Yang Telah Dijalankan Menggunakan Cadangan Reka Bentuk 2 88
Gambar Rajah 4.12	Tujuh Prinsip Rekaan 94

Gambar Rajah 4.13	Carta Alir Proses Reka Bentuk	96
Gambar Rajah 4.14	Proses Perkembangan Idea Reka Bentuk	97
Gambar Rajah 5.1	Jenis Prasekolah	113
Gambar Rajah 5.2	Jantina Responden	114
Gambar Rajah 5.3	Pengalaman Mengajar Responden	115
Gambar Rajah 5.4	Kelulusan Responden	116
Gambar Rajah 5.5	Pekerjaan Responden	117
Gambar Rajah 5.6	Jumlah Kanak-Kanak Dalam Sesebuah Kelas Prasekolah	118
Gambar Rajah 5.7	Jangkamasa Tempoh Belajar Bagi Sesuatu Tema	119
Gambar Rajah 5.8	Pendedahan Awal Prasekolah	120
Gambar Rajah 5.9	Konsep Pengenalan Huruf Dan Suku Kata	121
Gambar Rajah 5.10	Aktiviti Luar Bertema	122
Gambar Rajah 5.11	Aktiviti Kegemaran Kanak-Kanak	123
Gambar Rajah 5.12	Pendedahan Permainan Tradisional Terhadap Kanak-Kanak Prasekolah	124
Gambar Rajah 5.13	Permainan Tradisional Dalam Kaedah Belajar Sambil Bermain	125
Gambar Rajah 5.14	Kekerapan Belajar Sambil Bermain	126
Gambar Rajah 5.15	Pengendalian Belajar Sambil Bermain	127
Gambar Rajah 5.16	Graf Skor Min Bagi Soalan Berskala Terhadap Guru	128
Gambar Rajah 5.17	Responden	131
Gambar Rajah 5.18	Graf Skor Min Bagi Soalan Berskala Terhadap Ibu Bapa	132
Gambar Rajah 5.19	Graf Skor Min Bagi Soalan Berskala Terhadap Ibu Bapa	134
Gambar Rajah 5.20	Permainan Tradisional Yang Sesuai Diterapkan Di Peringkat Prasekolah	136
Gambar Rajah 5.21	Graf Analisis Bagi Validasi Terhadap Ibu Bapa	145

SENARAI JADUAL

		M/S
Jadual 3.1	Pembahagian Teori Perkembangan Pada Tahap Kanak-Kanak Prasekolah	52
Jadual 3.2	Pembahagian Teori Perkembangan Pada Tahap Kanak-Kanak Prasekolah	57
Jadual 4.1	Kumpulan Kajian (A)	63
Jadual 4.2	Ujian Pemerhatian Pertama Dijalankan Dengan Memerhati Kanak-Kanak Prasekolah Dalam Teknik Bermain Sambil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional	67
Jadual 4.3	Ujian Pemerhatian Pertama Dijalankan Dengan Memerhati Kanak-Kanak Prasekolah Dalam Teknik Bermain Sambil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional	68
Jadual 4.4	Ujian Pemerhatian Pertama Dijalankan Dengan Memerhati Kanak-Kanak Prasekolah Dalam Teknik Bermain Sambil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional	69
Jadual 4.5	Kajian Bagi Kumpulan (B) Kumpulan Terkawal Bagi Permainan Tradisional Iaitu Congkak	74
Jadual 4.6	Ujian Pemerhatian Pertama Dijalankan Dengan Memerhati Kanak-Kanak Prasekolah Dalam Teknik Bermain Sambil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional	77
Jadual 4.7	Ujian Pemerhatian Pertama Dijalankan Dengan Memerhati Kanak-Kanak Prasekolah Dalam Teknik Bermain Sambil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional	79
Jadual 4.8	Ujian Pemerhatian Pertama Dijalankan Dengan Memerhati Kanak-Kanak Prasekolah Dalam Teknik Bermain Sambil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional	80
Jadual 4.9	Jumlah Ujian Pertama Terhadap Kanak-Kanak Untuk Permainan Teng-Teng	85
Jadual 4.10	Jumlah Ujian Pertama Terhadap Kanak-Kanak Untuk Permainan Congkak	86
Jadual 4.11	Jumlah Ujian Pemerhatian Kedua Terhadap Kanak-Kanak Prasekolah	90
Jadual 4.12	Hasil Rumusan Ujian Pemerhatian 1 Dan Ujian Pemerhatian 2	92

Jadual 5.1	Jenis Prasekolah	113
Jadual 5.2	Jantina Responden	114
Jadual 5.3	Pengalaman Mengajar	115
Jadual 5.4	Kelulusan Pengajian	116
Jadual 5.5	Pekerjaan Responden	117
Jadual 5.6	Jumlah Kanak-Kanak Dalam Sesebuah Kelas Prasekolah	118
Jadual 5.7	Jangkamasa Tempoh Belajar Bagi Sesuatu Tema	119
Jadual 5.8	Pendedahan Awal Prasekolah	120
Jadual 5.9	Konsep Pengenalan Huruf Dan Suku Kata	121
Jadual 5.10	Aktiviti Luar Bertema	122
Jadual 5.11	Aktiviti Kegemaran Kanak-Kanak	123
Jadual 5.12	Pendedahan Permainan Tradisional Terhadap Kanak-Kanak Prasekolah	124
Jadual 5.13	Permainan Tradisional Dalam Kaedah Belajar Sambil Bermain	125
Jadual 5.14	Kekerapan Belajar Sambil Bermain	126
Jadual 5.15	Pengendalian Belajar Sambil Bermain	127
Jadual 5.16	Responden	131
Jadual 5.17	Permainan Tradisional Yang Sesuai Diterapkan Di Peringkat Prasekolah	136
Jadual 5.18	Ujian Kebolehpercayaan	137
Jadual 5.19	Keputusan Uji Kaji Reka Bentuk Produk Bagi Kumpulan A. Suku Kata Yang Diberikan Ialah BO – LA – BI – RU	140
Jadual 5.20	Keputusan Uji Kaji Reka Bentuk Produk Bagi Kumpulan A. Suku Kata Yang Diberikan Ialah GU – LI – HI – TAM	141
Jadual 5.21	Keputusan Uji Kaji Reka Bentuk Produk Bagi Kumpulan A. Suku Kata Yang Diberikan Ialah BA –JU – ME – RAH	142
Jadual 5.22	Keputusan Uji Kaji Reka Bentuk Produk Bagi Kumpulan A. Suku Kata Yang Diberikan Ialah RA –GA – HI – JAU	143

Jadual 5.23	Keputusan Uji Kaji Reka Bentuk Akhir	144
-------------	--------------------------------------	-----

SENARAI GRAF

		M/S
Graf 5.1	Menyuburkan Potensi Kanak-Kanak	125
Graf 5.2	Menggalakkan Berajar Dengan Mudah	125
Graf 5.3	Suasana Pembelajaran Menarik	125
Graf 5.4	Merangsang Minda Kanak-Kanak	125
Graf 5.5	Mudah Difahami	125
Graf 5.6	Penggunaan Warna	125
Graf 5.7	Pengawasan Ketika Bermain	125
Graf 5.8	Kesesuaian Kaedah Belajar Sambil Bermain	128
Graf 5.9	Kefahaman Penggunaan Kaedah Ini	128
Graf 5.10	Menggalakkan Kanak-Kanak Belajar	128
Graf 5.11	Kaedah Jelas Untuk Disampaikan	128
Graf 5.12	Suasana Pembelajaran	128
Graf 5.13	Sukakan Kaedah Ini	128
Graf 5.14	Kelebihan Permainan Tradisional	130
Graf 5.15	Memperkenalkan Permainan Tradisional Kepada Kanak-Kanak	130
Graf 5.16	Membantu Kanak-Kanak Berfikir	130
Graf 5.17	Mudah Dikendalikan	130
Graf 5.18	Diterapkan Dalam Kaedah Bermain Sambil Belajar	130
Graf 5.19	Digunakan Dalam Pembelajaran Prasekolah	130
Graf 5.20	Kesesuaian Reka Bentuk	141
Graf 5.21	Pemilihan Material(Bahan)	141

Graf 5.22	Penggunaan Kad Imbas Yang Jelas	141
Graf 5.23	Reka Bentuk Mudah Dan Jelas Untuk Disampaikan	141
Graf 5.24	Penggunaan Warna Yang Sesuai	141
Graf 5.25	Yakin Terhadap Konsep Pembangunan Reka Bentuk Ini	141

GLOSARI

Prasekolah	Sebelum memasuki sekolah, tabika , tadika: buku untuk bacaan.
Transformasi	Perubahan bentuk (sifat, rupa, keadaan, dll): satu ~ asas perlu dibuat untuk melaksanakan hukum-hukum Al-Quran.
Sosio-Emosi	Awalan asing berkaitan dengan faktor sosial (kemasyarakatan), mis <i>sosioekonomi</i> dan <i>sosiopolitik</i> Emosi – Perasaan jiwa yang kuat, seperti sedih, gembira, takut.
Motor Kasar	Motor kasar adalah kawalan pada tingkah laku yang memerlukan banyak otot dan membolehkan kanak-kanak bergerak balas dengan persekitarannya. Perkembangan kemahiran motor banyak bergantung kepada perkembangan otak, ke-seimbangan badan dan peningkatan koordinasi mata-tangan kanak-kanak.
Motor Halus	Motor halus menggunakan otot-otot yang kecil seperti jari dan tangan.
Kognitif	Berkaitan dengan kognisi: agama dianggap sebagai cara memenuhi keperluan ~ untuk kefahaman intelektual.
Afektif	Berkaitan dengan perasaan dan emosi (dan bukannya fikiran atau daya berfikir).
Sinergetik	Tindakan yang digabungkan atau berfungsi; synergism. tindakan kerjasama dua atau lebih otot, saraf, atau sebagainya.
Glenn Doman	Method Glenn Doman adalah pembelajaran menggunakan kad imbas (<i>flash card</i>).
Shichida Method	Method Shichida adalah pembelajaran menggunakan kad imbas (<i>flash card</i>).
Interaktif	Saling bertindak, berhubung, dsb antara satu sama lain.
Skala Likert	Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Skala Likert

mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: Sangat Setuju , Setuju , Tidak Pasti , Tidak Setuju , Sangat Tidak Setuju.

Cronbach Alpha

Cronbach alpha adalah pekali (nombor antara 0 dan 1) yang digunakan untuk menilai ketekalan dalaman atau korelasi item dalam ujian. Jika ujian mempunyai ketekalan dalaman yang kukuh kebanyakan pakar pengukuran bersetuju bahawa ia hendaklah menunjukkan hubungan yang sederhana sahaja di kalangan item (.70-.90). Jika hubungan antara item adalah terlalu rendah, ia mungkin bahawa mereka mengukur ciri-ciri yang berbeza dan oleh itu tidak semua akan dimasukkan ke dalam ujian yang sepatutnya untuk mengukur 1 sifat. Jika korelasi item adalah terlalu tinggi, ia adalah berkemungkinan bahawa beberapa barangan yang tidak diperlukan dan perlu dikeluarkan dari ujian.

Psikomotor

Bukan pergerakan tubuh yang berkaitan dengan aktiviti mental.

SENARAI SINGKATAN

KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
USM	Universiti Sains Malaysia
3D	Tiga Dimensi
MRSM	Maktab Rendah Sains Mara
UiTM	Universiti Teknologi Mara
IPS	Institute of Postgraduate Studies
S.K	Sekolah Kebangsaan
DBP	Dewan Bahasa dan Pustaka
Sek. (J) Keb	Sekolah Jenis Kebangsaan
PSKSG	Prasekolah Sekolah Kebangsaan Sri Gedong
PSKSL	Prasekolah Sekolah Kebangsaan Sungai Layar
PSKSMS	Prasekolah Sekolah Kebangsaan Sultan Muzaffar Shah

PEMBANGUNAN REKA BENTUK PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI ALAT BANTUAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN PRASEKOLAH

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.

TRADITIONAL EDUCATIONAL GAMES AS A METHOD IN LEARNING THROUGH PLAY FOR PRESCHOOLERS

ABSTRACT

Design through traditional educational games is a program that allows children to play and learn by tapping on the children's emotional, intellectual and physical developments. Traditional games have been identified as the main platform of this research. The main objective of this research is to identify preschoolers' familiarity in playing and learning using the designed traditional games that will help preschool education. The methodology used in this study is through mixed method. Final sampling in this study involved twelve children of six years old. The analysis of the study showed that the children have been successful in realizing the method of playing while learning through the use of the invented traditional game. They are capable of applying all aspects of cognitive, affective as well as psychomotor skills better while playing. Apart from that, the preschool teachers who are creative, innovative and active have also been really helpful in accomplishing the study and helping with the game. The results from this study reveal that design of traditional game that is good can be brought into the process of play to encourage better and effective learning and teaching techniques.

BAB SATU

Pengenalan

1.1 Latar Belakang Kajian

Kesenian dan permainan merupakan satu keperluan pembentukan rohani dan jasmani dalam kehidupan manusia terutamanya kanak-kanak. Di awal pendedahan pembelajaran, pendekatan bermain sambil belajar mampu memberi kesan kepada kanak-kanak suatu perasaan yang menyeronokkan dan mengembirakan mereka.

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 rendah¹. 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

¹ Kementerian Pelajaran Malaysia, 'Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan & Kurikulum Standard Sekolah Rendah', (2001).

aktiviti yang mereka lalui. Ini kerana setiap kanak-kanak mempunyai kreativiti dan kebolehan masing-masing².

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.

² Tony Buzan, 'Peta Minda Tony Bunzan', *Rencana Utama, Kosmo*, Mac 2010 p. 18.

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.

1.2 Pernyataan Masalah

1.2.1 Elemen pengajaran prasekolah kurang memberikan penekanan budaya khasnya dalam reka bentuk permainan tradisional.

Pembelajaran kanak-kanak sebenarnya perlu tertumpu kepada aktiviti bermain sambil belajar. Hasil kajian (Imran Ariff Ariffin et al. 2010), mulai tahun 2006 KPM memperkenalkan pula program Kelas Intervensi Awal Membaca dan Menulis (KIA2M) dan Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2006 – 2010, bertujuan untuk memastikan murid-murid tahun satu menguasai kemahiran 2M selepas enam bulan belajar di sekolah. Tujuan ini tidak tercapai apabila pada akhir Ogos 2006 hampir 100 ribu murid tahun satu belum celik huruf. Pada akhir September 2009 pula sebanyak 85,000 murid tahun satu belum menguasai 2M. Dalam pembelajaran kanak-kanak aktiviti-aktiviti yang dilaksanakan perlu menyeronokkan dan mengembirakan kanak-kanak. 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. Justeru, penerapan permainan tradisional perlu diberi penekanan terhadap asas pembentukan diri pada peringkat awal kanak-kanak kerana ianya penting selain memartabatkan permainan tradisional di samping dapat mendedahkan kanak-kanak generasi baru ini kepada budaya tempatan. Ini berkemungkinan penggunaan permainan tradisional adalah terhad berikutan dengan kaedah dan cara permainan yang tidak bersesuaian dengan tema pembelajaran.

1.2.2 Kurang penekanan pelaksanaan aktiviti bermain sambil belajar dalam pembelajaran.

Menurut, (Saayah Abu)³, 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. Sepatutnya, aktiviti yang dilaksanakan perlulah mendapat sokongan dari pihak guru dengan melibatkan diri dalam aktiviti bersama kanak-kanak. Selain, penglibatan guru secara langsung, guru juga perlu memberi arahan pada setiap aktiviti agar kanak-kanak lebih mendapat perhatian dan tumpuan yang baik dalam melaksanakan aktiviti yang diberikan. Antara permasalahan lain menurut kepada Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak, (1999) memetik kata-kata Khadijah Rohani (1992), menyatakan bahawa

³ Saayah Abu, 'Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain Di Tadika-Tadika Kawasan Melaka Tengah', (

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.

1.2.3 Pendedahan permainan maya terhadap kanak-kanak semakin meningkat daripada permainan tradisional.

Jelas hari ini, kanak-kanak yang berumur empat tahun ke atas telah diberikan banyak pendedahan terhadap dunia teknologi yang serba canggih berbanding kanak-kanak zaman dahulu. 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.

1.2.4 Permainan tradisional kurang dikomersialkan dan diaplikasikan sebagai alat bantuan pengajaran kanak-kanak prasekolah.

Kebanyakan reka bentuk permainan yang sedia ada di pasaran lebih menjurus kepada perkembangan mental kanak-kanak sahaja. Contohnya,

congkak, saidina, sahiba, dam aji dan sebagainya. Permainan tersebut kurang membantu dalam memberikan kesan proses perkembangan fizikal dan mental di kalangan kanak-kanak yang mana ia merangkumi aspek perkembangan otak dan fizikal secara intelektual melalui penerokaan, sentuhan, pergerakan dan keadaan persekitaran. Reka bentuk permainan yang ada kurang menjurus terhadap kandungan akademik, malah lebih kepada bentuk sosial. 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)

1.3 Persoalan Kajian

- 1) Apakah tahap kemampuan kanak-kanak dalam bermain permainan tradisional?
- 2) Apakah langkah untuk meningkatkan tahap pembelajaran kanak-kanak dalam konteks bermain sambil belajar?
- 3) Bagaimana kanak-kanak dapat meningkatkan tahap pembacaan melalui permainan tradisional?
- 4) Bagaimanakah tahap pembangunan kanak-kanak dalam bermain permainan tradisional?

1.4 Objektif Kajian

Tujuan kajian dilaksanakan adalah untuk memberi fokus kepada pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan melalui reka bentuk permainan tradisional yang menggunakan pendekatan bermain sambil belajar.

Objektif kajian ini adalah untuk:

- a) Mengetahui tahap kemampuan setiap kanak-kanak prasekolah melalui permainan tradisional yang dicadangkan.
 - a.i) Kajian akan menggunakan kaedah pemerhatian.
- b) Menilai pembangunan reka bentuk permainan tradisional melalui kemahiran kognitif, afektif dan psikomotor terhadap kanak-kanak.
 - b.i) Kajian akan menggunakan kaedah soal selidik.
- c) Meningkatkan persepsi permainan tradisional melalui pembangunan reka bentuk yang kreatif dan inovatif.
 - c.i) Dapatan daripada hasil analisis dan proses reka bentuk yang dihasilkan.
- d) Menguji keberkesanan reka bentuk permainan tradisional terhadap kanak-kanak prasekolah.
 - d.i) Dapatan dengan menggunakan kaedah pemerhatian dan soal selidik melalui validasi rekaan yang dihasilkan.

1.5 Skop Kajian (populasi dan persampelan)

1.5.1 Kanak-Kanak Prasekolah

Kajian ini tertumpu kepada kanak-kanak yang berumur enam tahun. Ini kerana pada peringkat ini kanak-kanak akan mula belajar mengenal

huruf, nombor, pengiraan, warna dan pada masa yang sama proses pertumbuhan fizikal serta minda kanak-kanak akan bergerak secara serentak sebagai tahap pembangunan mental dan fizikal mereka sekaligus merangsang dalam penambahbaikan sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Pada peringkat prasekolah juga otak dan minda kanak-kanak berada dalam keadaan aktif agar rangsangan persekitaran yang mereka terima adalah berterusan. Airil Haimi Mohd Adnan (2009) berpendapat, kemahiran motor kasar dan motor halus memberi rangsangan tindak balas yang baik pada peringkat usia ini.

1.5.2 Guru Prasekolah

Guru juga berperanan penting dalam mengendalikan pembelajaran kanak-kanak. Kajian ini juga dapat menyumbang dalam melahirkan guru yang lebih kreatif dan inovatif.

1.5.3 Prasekolah dibawah Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), Daerah Sungai Petani, Kedah.

Populasi kajian dijalankan di prasekolah terpilih di kawasan Kedah di bawah KPM. Oleh itu, '*random sampling*' digunakan untuk pemilihan subjek yang mana ia mudah dan membantu dalam pemilihan subjek untuk kajian ini.

Pemilihan kawasan kajian turut mempengaruhi populasi kaum Melayu yang ramai serta bentuk budaya yang masih terpelihara. Di samping itu, daerah ini juga mudah untuk membuat penyelidikan. Dari segi cara hidup kaum disini serta persekitaran kawasan kampung-kampung masih menunjukkan ciri-ciri budaya Melayu serta aktiviti kemasyarakatan yang

dijalankan juga mempengaruhi adat dan tradisi Melayu seperti pertandingan permainan tradisional dan acara berbentuk kebudayaan.

1.5.4 Permainan Tradisional

Permainan tradisional dipilih sebagai skop kajian ini berdasarkan tahap reka bentuk permainan yang kurang diketengahkan oleh pereka bentuk. Permainan ini mempunyai teknik permainan dan kriteria reka bentuk yang tersendiri.

1.5.5 Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran

Skop kajian juga tertumpu kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran yang merangkumi aspek akademik. Di mana, reka bentuk permainan tradisional akan dibangunkan dengan pendekatan khusus untuk belajar sambil bermain.

1.6 Signifikasi Kajian

Kesedaran dan kepekaan kita sebenarnya menjadi faktor utama yang menyumbang kepada pembangunan dan perkembangan di kalangan kanak-kanak terutamanya perkembangan mental dan fizikal mereka. Ia juga merupakan tanggungjawab kita untuk mengenal pasti masalah atau kelemahan, keperluan dan mencari jalan terbaik bagi mendapatkan jalan penyelesaian yang berkesan untuk mereka. Demi generasi kanak-kanak yang akan datang, permainan perlulah lebih kreatif agar dapat menjana pemikiran dan pembangunan otak kanak-kanak secara fizikal mahupun mental dan ianya perlulah diselaraskan dengan seimbang. Disamping itu, untuk meningkatkan dan memartabatkan permainan tradisional Melayu lama ke tahap antarabangsa yang mampu menjana kepada ilmu tradisi permainan rakyat dalam pendidikan.

1.7 Rasional Kajian

1.7.1 Prasekolah

Membantu mewujudkan satu konsep belajar sambil bermain melalui transformasi reka bentuk permainan tradisional peringkat prasekolah yang lebih menyeronokkan. Pembangunan reka bentuk permainan tradisional yang dihasilkan perlu menepati silibus pembelajaran di prasekolah dalam pengenalan asas huruf dan nombor.

1.7.2 Kanak-Kanak

Dapat menjana pemikiran dan pembangunan minda kanak-kanak secara fizikal dan mental serta mewujudkan penggunaan permainan tradisional dalam bentuk penerokaan dan persekitaran yang lebih ceria. Di samping itu, kaedah pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih mewujudkan sifat inovatif, kreatif serta keyakinan diri di kalangan kanak-kanak.

a) Umur empat hingga lima tahun

Kebiasaanya kanak-kanak yang menjangkau usia sekitar empat tahun ke atas sudah mampu untuk melakukan aktiviti fizikal yang lebih mencabar dan lasak seperti memanjat tangga dengan sebelah kaki serta menunjukkan kebolehan luar biasa. Pada usia sebegini mereka sudah mula untuk menunjukkan kelebihan diri masing-masing. Mereka mampu untuk berlari, menyanyi dan berkomunikasi secara berkumpulan.⁴

b) Umur enam hingga tujuh tahun

⁴ Miriam Steppard, *Young Growing Child: The Complete Guide to Childcare from 3 to 11 Years* (London: Octopus Book Limited, 1984).

Mampu berlari dengan lebih laju dan suka berlumba lari dengan rakan. Mereka juga boleh melompat sejauh tiga kaki dan setinggi satu kaki, boleh melompat dengan sebelah kaki dan melakukan gerakan kaki seperti bermula, berpusing dan berhenti dengan berkesan. Pada usia begini juga mereka boleh berjalan atas palang, melontar dan menangkap bola. Selain itu, mereka juga sudah boleh menguruskan diri sendiri dalam rutin harian mereka.⁵

1.8 Batasan Kajian

Semasa melakukan kajian ini, kesulitan yang dihadapi pengkaji adalah kesukaran dalam proses komunikasi dengan kanak-kanak, kemungkinan besar disebabkan responden tidak memahami apakah aktiviti sebenar pengkaji yang ditujukan kepada mereka. Selain itu juga, pengkaji menghadapi masalah masa yang terhad semasa membuat pemerhatian terhadap responden dalam mengumpul data kerana proses pembelajaran prasekolah yang singkat. Di samping itu, terdapat beberapa kanak-kanak prasekolah yang masih malu terhadap orang luar selain guru kelas sendiri.

1.9 Delimitasi Kajian

Kajian soal selidik lebih tertumpu terhadap guru prasekolah, guru praktikal prasekolah dan pembantu pengurusan murid di bawah KPM iaitu seramai 60 orang di sekitar kawasan berdekatan di Negeri Kedah. Bagi mengukuhkan lagi kajian ini, seramai 60 orang ibu bapa juga diedarkan kajian soal selidik. Manakala,

⁵ Ibid.

pemerhatian telah dijalankan terhadap kanak-kanak prasekolah bagi tiga prasekolah terpilih dan responden terdiri daripada kanak-kanak berumur enam tahun.

1.10 Definisi Frasa dan Istilah

Bahagian ini akan menerangkan tentang kepentingan konsep atau frasa kata dan istilah dengan merujuk kepada kajian yang sedang di jalankan ini. Kata utama dalam kajian ini adalah, prasekolah, permainan tradisional – reka bentuk – transformasi - pembangunan – belajar sambil bermain – kanak-kanak.

1.10.1 Prasekolah

Prasekolah juga dikenali sebagai institut pendidikan awal kanak-kanak sebelum kanak-kanak itu menjejakkan kaki mereka ke alam persekolahan tahun satu sekolah rendah. Merujuk kepada KPM prasekolah merupakan intitusi pendidikan bagi kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun sebelum memasuki ke alam persekolah formal⁶. Kajian ini fokus kepada tiga buah prasekolah di bawah KPM dan mewakili kanak-kanak berumur enam tahun sahaja.

1.10.2 Permainan Tradisional

Pusat rujukan persuratan Melayu (DBP, Kamus Inggeris-Melayu Dewan), mentakrifkan permainan tradisional adalah *form of play with rules*, permainan; (*match, sport event*)⁷. Tradisional – bersifat atau bercorak tradisi

⁶ Kementerian Pelajaran Malaysia, 'Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan & Kurikulum Standard Sekolah Rendah'.

⁷ Pusat Rujukan Persuratan Melayu @ Dbp Malaysia, <<http://prpm.dbp.gov.my/Search.aspx?k=permainan+tradisional>>2011.

: masyarakat~ masyarakat yang mengamalkan cara hidup turun temurun.⁸

Permainan tradisional ialah permainan yang terdapat dalam masyarakat sejak turun temurun dan diwarisi dari satu generasi ke generasi lain.

1.10.3 Pembangunan Reka Bentuk

Rujuk kepada Kamus Dewan Bahasa pembangunan bermaksud proses membangun (mencapai kemajuan, perkembangan), usaha atau kegiatan membangunkan (memajukan dan mengembangkan).⁹

1.10.4 Reka Bentuk

Reka bentuk memberi erti rancangan, (corak, bentuk) yang menunjukkan susunan, struktur atau aspek-aspek sesuatu (binaan)¹⁰ Menurut Shahrizan Zainal Abidin (2004), mentakrifkan reka bentuk adalah satu proses kreatif yang menterjemahkan idea kepada kenyataan. Reka bentuk juga boleh ditakrifkan sebagai penggunaan prinsip saintifik, maklumat teknikal dan imaginasi (M Kasim A Jalil and A Muta'ali Othman 1995).

1.10.5 Kanak-Kanak

Rujuk kepada Kamus Dewan, kanak-kanak bermaksud budak lelaki atau perempuan yang masih kecil (biasanya yang belum berumur lebih daripada tujuh atau lapan tahun)¹¹ Biasanya, pada peringkat kanak-kanak

⁸ Hajah Noresah Baharom et al., 'Kamus Dewan Edisi Keempat', in Dewan Bahasa Dan Pustaka (ed.), (Kuala Lumpur: Dawama Sdn. Bhd, 2005).

⁹ Hajah Noresah Baharom et al., 'Kamus Dewan Edisi Keempat'.

¹⁰ Hajah Noresah Baharom et al., 'Kamus Dewan Edisi Keempat'.

¹¹ Ibid.

mereka sudah mampu untuk menutur kata-kata dan bahasa. Mereka berada ditahap awal pengenalan diri dan kehidupan masing-masing.

1.11 Kesimpulan

Secara umumnya, bahagian ini merangkumi kepada pengenalan reka bentuk kajian. Kajian lebih tertumpu kepada permainan tradisional yang melibatkan kanak-kanak berumur enam tahun khususnya di prasekolah. Penggunaan permainan tradisional akan diketengahkan dalam kajian ini sebagai alatan bantuan mengajar di prasekolah bagi membantu meningkatkan tahap kreativiti kanak-kanak dalam pembelajaran yang menyeronokkan yang dibantu oleh guru-guru prasekolah.

BAB DUA

KAJIAN LITERATUR

2.0 Pengenalan

Bahagian ini lebih menjelaskan tentang kajian yang lepas dan berkaitan. Di samping segala maklumat yang terkandung di dalam bab ini lebih tertumpu kepada proses reka bentuk, jenis-jenis permainan tradisional, konsep pengajaran dan pembelajaran di prasekolah serta isu dan cabaran yang diketengahkan melalui organisasi tertentu. Walau bagaimanapun, setakat ini belum ada lagi kajian telah dijalankan tentang pelaksanaan aktiviti bermain sambil belajar menggunakan permainan tradisional khususnya di peringkat prasekolah.

2.1 Proses Reka Bentuk

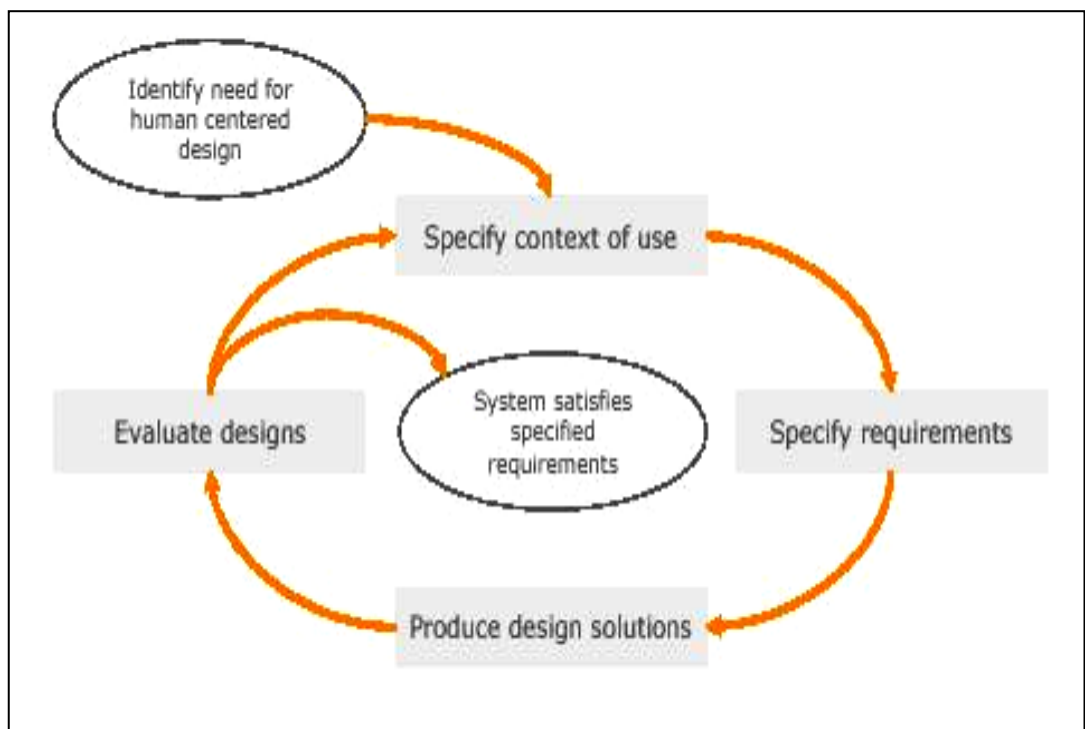
Reka bentuk adalah satu proses kreatif menterjemahkan idea kepada kenyataan. Proses reka bentuk melibatkan proses pemikiran, percubaan dan ujian sehinggalah terhasil produk yang diperlukan. Aktiviti proses reka bentuk bermula dengan satu kesedaran pernyataan masalah dan memerlukan kepada penyelesaian. 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.¹²

¹² M Kasim A Jalil, & A Muta'ali Othman. (1995). *Proses dan Kaedah Reka Bentuk* Universiti Teknologi Malaysia (UTM).

2.2 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 rajah 2.1.

2.2.1 Kitaran Reka Bentuk (*Design Cycle*)



Gambar rajah 2.1 Kitaran Reka Bentuk¹³

Rajah di atas menunjukkan kitaran reka bentuk dengan mengenal pasti sasaran pengguna dan tempat (*specify context of use*), seterusnya kenalpasti kehendak kajian atau reka bentuk produk (*specify requirements*), dan

¹³ 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).

menyelesaikan permasalahan kajian yang ada (*produce design solutions*), setelah itu, penghasilan produk dan diuji kepada pengguna sebenar bagi mendapatkan keputusan yang benar dan asli (*evaluate designs*).

2.3 Ujian Kebolegunaan (*Usability Testing*)

Dalam kajian Chadia Abras (2004), menurut Dumas & Redish (1993) ujian kebolegunaan (*usability testing*) adalah untuk mencapai 5 tujuan iaitu:

- a) *Improve the product's usability*
- b) *Involve real users in the testing*
- c) *Give the user real task to accomplish*
- d) *Enable testers to observe and record the actions of the participants*
- e) *Enable testers analyze the data obtained and make changes accordingly*¹⁴.

Di akhir kajian ini akan menghasilkan satu produk reka bentuk pembangunan teng-teng iaitu sejenis permainan tradisional untuk diketengahkan dalam konteks alat bantuan pengajaran kanak-kanak prasekolah. Reka bentuk model yang dihasilkan akan melalui peringkat ujian kebolegunaan terhadap kanak-kanak prasekolah dengan menggunakan model reka bentuk teng-teng berskala sebenar berdasarkan kriteria-kriteria tertentu sebagai pelengkap proses reka bentuk serta kajian bagi memastikan kebolegunaan produk tersebut dalam reka bentuk industri kini. Dalam kajian Chadia Abras (2004), beliau menyatakan bahawa:

'Listening to users discuss the alternative designs can amplify designers understanding of the intended purpose(s) of the artifact and may provide information that does not come out of initial interviews, observations, and needs analysis. As the design cycle progresses, prototypes (limited versions of the product/artifact) can be produced and user tested'

¹⁴ 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)

Penggunaan prototaip adalah salah satu pendekatan pengumpulan data serta mendapatkan maklum balas berkaitan reka bentuk yang dihasilkan sebelum dicadangkan untuk pasaran.

2.4 Aspek Pendidikan Prasekolah

Pendidikan prasekolah adalah program yang memberi layanan, asuhan dan bimbingan kepada kanak-kanak untuk mengembangkan potensi keyakinan kanak-kanak serta meningkatkan perkembangan rohani, emosi, fizikal, mental dan sosial kanak-kanak yang berlaku dengan pesat pada usia di antara empat hingga enam tahun.

Dalam kurikulum prasekolah kebangsaan juga telah memberi penekanan terhadap pendekatan bermain sambil belajar sebagai kunci pembelajaran, pengajaran dan perkembangan asas kanak-kanak. Melalui aktiviti yang terancang di prasekolah, kanak-kanak akan menjalani proses pembelajaran di samping dapat memenuhi naluri ingin tahu, mengukuh kordinasi motor kasar dan motor halus, berdaya kreatif, memupuk semangat bergaul serta berdisiplin.

Turut membincangkan konsep dan prinsip pendidikan dalam program prasekolah, proses pembelajaran dijalankan secara tidak formal iaitu melalui bermain sambil belajar. Pendekatan ini memang menyeronokkan kanak-kanak tanpa rasa bosan dan sunyi. Menurut Jeannette Harrison (1991) "*preschool-age children will want opportunities for cooperative small group play*"¹⁵. Kanak-kanak juga perlu diberi peluang untuk berdikari dan membuat penilaian sendiri untuk

¹⁵ Jeannette Harrison, *Understanding Children: Towards Responsive Relationships* (S. Abdul Majed & Co.; Australian Council for Educational Research, 1991).

keyakinan terhadap diri sendiri. Di samping menjalin perhubungan antara rakan-rakan sebagai proses permulaan komunikasi.

2.5 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).¹⁶

Di prasekolah kanak-kanak perlu didedahkan dengan suasana yang boleh memperkembangkan emosi yang stabil, yang seronok supaya mereka dapat merasakan bahawa prasekolah adalah suatu tempat yang amat menyeronokkan dan bukannya tempat yang membuatkan mereka tertekan dan mudah membosankan. Dalam pengajaran pembelajaran prasekolah, guru seharusnya tidak menumpukan pengajaran dalam bentuk akademik atau kognitif sahaja, malah perlu diberi

¹⁶ Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Review. Theory Into Practice. *College Education. The Ohio State University., Volume 41, Number 4.*

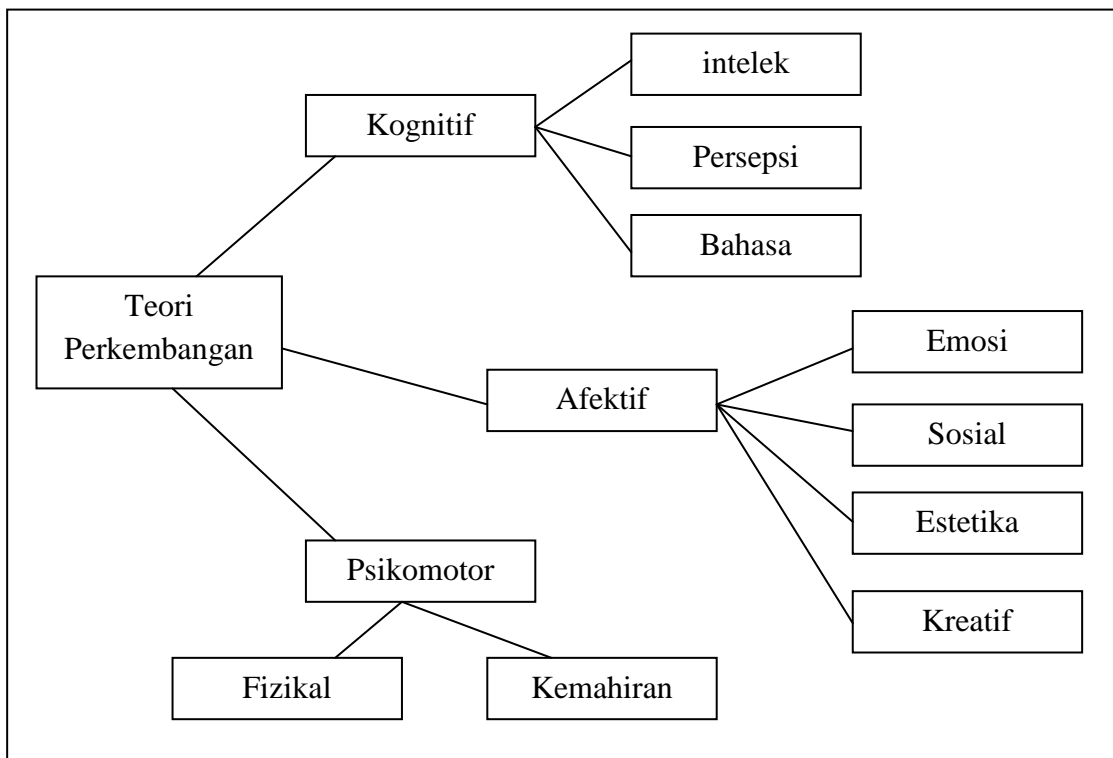
pendedahan tentang perkembangan emosi dan fizikal kanak-kanak dengan aktiviti-aktiviti yang terancang.

2.6 Jenis-Jenis Teori Perkembangan

Secara umumnya, menurut Md. Nasir Ibrahim (2003), teori perkembangan boleh dibahagikan kepada beberapa kategori meliputi perkembangan kognitif, afektif, rohani dan psikomotor. Berikut adalah teori-teori perkembangan yang dimaksudkan:

- a) Teori Perkembangan Kognitif
- b) Teori Perkembangan Afektif
- c) Teori Perkembangan Psikomotor

Sebagai mana yang dinyatakan, perkembangan merangkumi tiga aspek penting iaitu seperti rajah tersebut.



Gambar rajah 2.2 ringkasan teori perkembangan yang berhubung kait dengan pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak¹⁷

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.

Menurut Puan Hawa Rahmat (2010), menyatakan tumbesaran fizikal dan perkembangan minda kanak-kanak adalah berbeza. Walaupun secara amnya perkembangan kanak-kanak di seluruh dunia seharusnya sama.¹⁸ Pendapat ini berkemungkinan terjadi daripada tumbesaran kanak-kanak yang berbeza dari segi persekitaran, baka atau sebagainya. Dari perkembangan emosi dan sosial didapati ia berkembang dengan pesat. Perubahan yang jelas ialah dalam perhubungan dengan rakan sebaya. Pada umur empat hingga tujuh tahun mereka sudah mula terlibat dengan tingkah laku secara langsung. Pada usia ini kanak-kanak sudah peka dan menyedari jantina masing-masing dan mula bermain dengan permainan yang bersesuaian dengan jantina mereka.

Di samping itu, kepentingan mental, misalnya proses pembelajaran, agama dan kerohanian diri mereka sendiri yang menjadi ransangan bagi perkembangan otak, juga akan mengaktifkan sel otak sehingga meningkatkan perkembangannya. Piaget berpendapat perkembangan kognitif kanak-kanak berlaku kerana proses adaptasi iaitu interaksi antara asimilasi dan akomodasi. Konsep ini menjadi lebih

¹⁷ Md. Nasir Ibrahim, & Prof. Madya Iberahim Hassan. (2003). *Pendidikan Seni Untuk Maktab & Universiti*. Pahang: PTS Publications & Distributors Sdn.Bhd.

¹⁸ Puan Hawa Rahmat, 'S&J Psikologi Kanak-Kanak', *Pa & Ma*, 115/Pp11178/07/2010(024704) (2010).

luas melalui asimilasi dan diubahsuai melalui akomodasi. Jean Piaget merupakan ahli psikologi yang menyatakan kanak-kanak berfikir berbeza daripada orang dewasa. Beliau melihat pemikiran sebagai proses sedar dan memberi penekanan kepada peringkat perkembangan yang berkait rapat dengan sifat matang kanak-kanak itu sendiri.

2.7 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 menyeronokkan¹⁹.

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.

Menurut Buzan lagi, satu statistik ringkas mendedahkan bahawa dalam tempoh 24 jam manusia akan mudah melupakan 80% daripada maklumat yang mereka pelajari²⁰. Daya ingatan seseorang pula akan bertambah baik untuk mengingat sesuatu benda apabila terdapat penggunaan warna, imej dan simbol di terapkan di dalam pembelajaran. Dengan itu, secara tidak langsung, mendapati bahawa teknik ini mampu diaplikasikan ke atas peralatan permainan kanak-kanak

¹⁹ Tony Buzan, 'Peta Minda Tony Bunzan'.

²⁰ Ibid.

bagi memperolehi kesan yang baik terhadap kanak-kanak semasa bermain. Oleh sebab itu, penggunaan kad imbas yang bergambar dan berwarna turut digunakan di peringkat awal pembelajaran kanak-kanak. 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’²¹.

Kad imbas juga turut digunakan dalam kaedah ‘Glenn Doman Method’²² 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.

2.8 Konsep Pembelajaran Bermain Sambil Belajar

Main atau bermain merupakan proses pendewasaan yang harus dilalui oleh semua kanak-kanak kerana ia merupakan unsur yang penting dalam kehidupan kanak-kanak sebagai pelengkap ke arah perkembangan diri. Kanak-kanak akan mula terasa terhibur apabila mereka bermain.

Di peringkat prasekolah, kanak-kanak akan memberi sepenuh tumpuan untuk belajar. Kanak-kanak memang suka belajar dan mereka akan belajar dengan pendekatan melalui bermain. Aktiviti yang dijalankan di prasekolah berpandukan

²¹ Shichida Flash Cards for Early Childhood Learning, <<http://www.flashcardskids.com/shichida-flash-cards/>>2011.

²² Glenn Doman Method – How Does It Work?, <<http://www.flashcardskids.com/glenn-doman-method/>>2011.

kepada konsep bermain sambil belajar iaitu bentuk pembelajaran secara tidak formal yang mempunyai hala tuju, konteks penyampaian yang tersusun dan terancang.(Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak 1999)²³

Namun, 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”*²⁴.

²³ Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak, *Siri Pengajian Dan Utusan: Pendidikan Prasekolah Untuk Guru* (Utusan Publications & Distributions Sdn.Bhd, 1999).

²⁴ Lilian G. Katz, 'What Should Young Children Be Learning?', *Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education, Urbana, Ill*