

APLIKASI PERMAINAN PEMBENTUKAN SAHSIAH KANAK-KANAK PRA SEKOLAH

Nurul Syifa Mohd Ramli

Hairulliza Mohamad Judi

Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Aplikasi permainan ini dikategorikan dalam “permainan serius”. Secara dasarnya, permainan ini ditubuhkan bagi membantu kanak-kanak pra sekolah untuk memupuk nilai murni dan membina sahsiah diri mereka tetapi dengan cara yang lebih menarik. Seperti yang kita tahu, di sekolah mereka dididik oleh guru tentang nilai-nilai murni, tetapi dengan menggunakan aplikasi ini, nilai-nilai murni tersebut boleh dipupuk dengan cara yang berbeza kerana kebanyakan kanak-kanak masa kini gemar bermain permainan video. Hal ini dapat dibuktikan melalui kajian yang dijalankan oleh para penyelidik yang mana mereka menyatakan bahawa hampir 2 bilion manusia seluruh dunia bermain permainan video dan 8.4% darinya adalah kanak-kanak. Jadi, dengan menggunakan inisiatif ini, masa mereka tidak terbuang hanya dengan bermain permainan video yang tiada manfaat pada diri sebaliknya menggunakan waktu lapang mereka dengan bermain permainan video yang berfaedah. Permainan ini mempunyai banyak elemen multimedia sebagai contoh teks, audio, grafik dan animasi. Kesemua elemen ini sangat penting supaya dapat menarik minat kanak-kanak untuk bermain sekali gus dapat memberi impak kepada peningkatan sahsiah diri mereka.

1 PENGENALAN

Permainan berasaskan pembelajaran digital adalah satu bidang penyelidikan dalam konteks pengajian teknologi yang lebih luas dan mempunyai daya tarikan. Teknologi dan penyelidikan kini berkembang dan terjalin seiring sehingga seorang pendidik merasakan permainan berasaskan pembelajaran mempunyai impak tersendiri kepada pelajar (Ash,2011). Penggunaan permainan digital dalam pembelajaran dan penilaian dijangka terus meningkat untuk beberapa tahun akan datang.

Permainan adalah elemen penting untuk perkembangan kanak-kanak yang sihat (Ginsburg, 2007), termasuk perkembangan pembelajaran. Kanak-kanak belajar melalui permainan imaginasi (McClarty et. Al. (2012)). Permainan digital tidak semestinya menjadi gangguan kepada pembelajaran kanak-kanak disebabkan ianya tidak melibatkan aktiviti fizikal, sebaliknya pendekatan ini boleh dikatakan sebahagian dari pembelajaran dan juga perkembangan intelektual (Ke, 2009). Kanak-kanak pra sekolah mewakili kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun yang sangat berpotensi untuk pembangunan emosi, fizikal, sosial dan sahsiah (Sofiah et al. 2018).

Pendidikan sahsiah kanak-kanak menumpu kepada pembentukan potensi rohani dengan menunjukkan akhlak yang baik serta membiasakan mereka dengan nilai Islam sebagai rutin sehingga mampu melaksanakannya sendiri tanpa paksaan (Sofiah et al. 2018). Pendidikan sahsiah boleh dilaksanakan dengan berkesan dengan cara yang boleh menarik minat mereka seperti melalui permainan (Lu & Effandi 2015). Kecenderungan kanak-kanak bermain boleh dimanfaatkan dengan menyuntik elemen sahsiah dalam kandungan permainan.

2 PENYATAAN MASALAH

Dalam masyarakat hari ini, hampir kesemua orang menggunakan telefon pintar. Pengguna telefon pintar termasuk kanak-kanak prasekolah sering menggunakan aplikasi media sosial serta permainan digital untuk mengisi masa mereka (Kun & Nayan 2019). Pada zaman sekarang, kanak-kanak seawal usia tiga tahun sudah biasa bermain permainan digital dalam telefon pintar. Ramai ibu bapa percaya permainan digital tidak mendatangkan kesan buruk sebaliknya memberi kegembiraan untuk anak-anak mereka. Tetapi, jika hal ini tidak diberi perhatian, masa anak-anak akan terbuang dengan sia-sia terutama sekali kanak-kanak prasekolah.

Kanak-kanak yang berada dalam lingkungan umur empat hingga enam tahun sedang mengalami fasa 'pembentukan'. Ibu bapa berperanan penting untuk memastikan anak mereka melalui perkembangan yang sihat dari aspek fizikal, mental, intelektual dan sahsiah mereka. Ibu bapa perlu pendekatan menarik untuk menyampaikan pendidikan sahsiah kepada anak-anak (Sofiah & Kamarul Azmi 2017). Salah satu cara yang boleh ibu bapa guna pakai adalah dengan bermain sambil belajar.

Terdapat banyak permainan digital di pasaran tetapi tidak banyak permainan yang membantu membentuk sahsiah diri dan juga memberi pengajaran yang baik kepada kanak-kanak (Myers et al. 2019). Masalah ini membuatkan kanak-kanak prasekolah leka dan lalai dengan perkara yang tidak berfaedah. Mereka akan jadi tidak bersemangat untuk belajar di sekolah kerana ketagih bermain permainan digital.

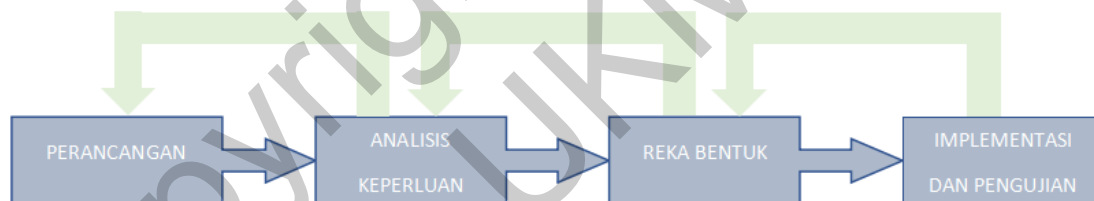
3 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif utama bagi pembinaan aplikasi ini adalah:

- a) Mengenal pasti elemen pembelajaran bagi pembangunan sahsiah kanak-kanak prasekolah.
- b) Membangun aplikasi dengan mereka bentuk aplikasi dan membangunkan kod pengaturcaraan aplikasi.
- c) Menguji dan menilai aplikasi yang dibangunkan.

4 METOD KAJIAN

Metodologi yang digunakan untuk membangunkan aplikasi ini ialah *Incremental Development Model*. Model ini dijalankan di mana produk dirancang, diimplementasikan, dan diuji secara bertahap hingga produk selesai. Model ini menggabungkan elemen-elemen *Model Waterfall* dengan filosofi iteratif dari *prototyping*. Kitaran dibahagi kepada kitaran yang lebih kecil supaya setiap modul lebih mudah. Model ini lebih fleksibel dan lebih mudah untuk mengubah skop dan keperluan aplikasi. Rajah di bawah menunjukkan fasa-fasa yang ada dalam modul.



Rajah 1.1 Model Incremental

4.1 FASA PERANCANGAN

Fasa perancangan adalah fasa permulaan bagi sesuatu pembangunan sesebuah sistem. Aplikasi yang dibina merupakan aplikasi permainan video untuk kanak-kanak prasekolah membina sahsiah diri dan mengenal nilai-nilai murni dengan cara yang menarik. Fasa ini penting kerana setiap pandangan serta perancangan adalah perlu bagi membantu pembangunan yang lebih berkesan

4.2 FASA ANALISIS

Fasa analisis menentukan skop, sasaran pengguna, keperluan sesebuah projek, masalah yang dihadapi dan mengenal pasti objektif pembangunan. Tugas dan strategi yang sesuai juga ditentukan dalam fasa ini. Selain itu, sebab untuk membina aplikasi diletak sebagai objektif.

4.3 FASA REKA BENTUK

Dalam fasa reka bentuk, aktiviti yang perlu dilakukan adalah melakar, mereka bentuk antara muka aplikasi serta menentukan konsep dan ciri-ciri yang ingin diaplikasi kedalam aplikasi permainan yang dibina. Ianya juga merangkumi tugas kajian, perancangan, penakrifan. Kandungan kemudian digaris supaya reka bentuk aplikasi dibina mengikut objektif dari segi isi kandungan, fungsi dan antara muka. Papan cerita adalah antara salah satu aspek yang penting dalam fasa reka bentuk yang bertujuan untuk memastikan pembangunan yang dibuat mengikut aliran yang dikehendaki. Pada fasa ini, gambaran jelas pembangunan projek dapat dilihat sebelum dibangun.

4.4 FASA IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada fasa implementasi dan pengujian, pembangunan dilaksana dengan reka bentuk diimplementasi kepada pengarang yang dicadang dengan menggunakan perisian tertentu yang bersesuaian. Pengujian seterusnya dilaksana untuk memastikan setiap fungsi dan interaksi aplikasi berfungsi dengan baik dan tiada ralat.

5 HASIL KAJIAN

Aplikasi ini dibangunkan dengan tujuan utama iaitu meningkatkan sahsiah kanak-kanak prasekolah dengan cara yang lebih menarik dan tertarik. Selaras dengan teknologi masa kini, aplikasi ini dapat memberi pendidikan melalui kaedah permainan digital. Setelah beberapa kajian dilakukan, didapati banyak kelebihan yang dapat diperoleh melalui kaedah ini berbanding kaedah pembelajaran seperti biasa.

Beberapa responden telah terlibat dalam pembangunan aplikasi ini dan salah seorangnya adalah Cik Nurul Balqis, guru tadika Little Thinkers. Hasil dari temu bual bersama beliau, keperluan pengguna dapat dikenal pasti. Keperluan pengguna mestilah

dipenuhi supaya objektif kajian ini dapat dicapai. Borang kaji selidik dan data responden telah dilampirkan pada lampiran A dan B.

Kajian terhadap aplikasi sedia ada juga dijalankan. Beberapa contoh aplikasi telah digunakan bagi menganalisis maklumat dan dijadikan rujukan bagi pembangunan aplikasi ini. Penambahbaikan juga dapat dilakukan dan dapat mengelakkan sebarang kekurangan pada pembangunan aplikasi ini. Pada proses pembangunan sistem pula, beberapa model sistem telah dihasilkan untuk memastikan kelancaran pembangunan aplikasi ini kerana model-model tersebut memberi gambaran jelas tentang proses pembangunan.

Bab ini merumuskan segala proses yang dijalankan untuk pembangunan aplikasi permainan pembentukan sahsiah bagi kanak-kanak prasekolah. Selain itu, kelebihan dan kekurangan sistem juga akan dimuat dalam bab ini agar dapat menjadi rujukan dan juga dapat membuat penambahbaikan terhadap sistem yang telah dibangunkan ini.

6 KESIMPULAN

Permainan digital peningkatan sahsiah kanak-kanak ini dapat membantu guru-guru, ibu bapa dan kanak-kanak terutamanya dalam pembentukan sahsiah mereka dalam cara yang berbeza dari kaedah yang diajar di sekolah. Aplikasi ini merupakan pelajaran sampingan selain dari pelajaran yang diberikan oleh guru dan dapat mengisi masa lapang kanak-kanak dengan perkara yang berfaedah. Ibu bapa juga tidak perlu risau tentang kandungan permainan kerana ianya mendatangkan manfaat kepada anak-anak.

7 RUJUKAN

- Ash, K. 2011. Digital Gaming Goes Academic. *Education Week*, 30 (25), 24–28.
- Katie Larsen McClarty Aline Orr Peter M. Frey Robert P. Dolan Victoria Vassileva Aaron Mcvay .2012. A Literature Review Of Gaming In Gaming
- Ginsburg, K. R. 2007. The Importance Of Play In Promoting Healthy Child Development And Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119, 182–191.
- Bodrova, E., & Leong, 2003. D. J. The Importance Of Being Playful. *Educational Leadership*, 60(7), 50–53.
- Ke, F. 2009. A Qualitative Meta-Analysis Of Computer Games As Learning Tools. In R. E. Furdig (Ed.) *Handbook Of Research On Effective Electronic Gaming In Education* (Pp. 1–32), New York: Igi Global.
- Kun, O. H. & Nayan, S. M. 2019. Jom Main! (Let's Play!): Promoting The Values Of Malaysia Traditional Children's Games Through The Media. *Media Literacy And Academic Research* 2(2): 52–84.
- Lu, C. C. & Effandi, Z. 2015. Effect Of Game-Based Learning Activities On Children's Positive Learning And Prosocial Behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 40(2): 159–165.
- Myers, C., Piccolo, L. S. G. & Collins, T. 2019. Game Jams As A Space To Tackle Social Issues: An Approach Based On The Critical Pedagogy. *Acm International Conference Proceeding Series*. Doi:10.1145/3316287.3316288.
- Sofiah, M., Jasmi, K. A., Ranga, S. M., Razak, Z. A. & Shukor, K. A. 2018. The Practice Of Induction Set During Preschool Teaching And Learning In The Field Of Islamic Education View Project. *International Conference On Islamic Education Research (Icric)*.
- Sofiah, M. & Kamarul Azmi, J. 2017. Penerapan Potensi Murid Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Prasekolah. *The Malaysian Journal Of Islamic Sciences* 19: 110–128.
- Flansburg, S. (1994). *Math Magic*. Ny: Harper Perennial
- Marc, P. 2014. *Digital Game Based Learning* 442
- Muhammad Rasyid Dimas. 2009. 25 Kaedah Dan Cara Melentur Jiwa Dan Minda Anak. Shah Alam: Pustaka Dini.
- Noor Azli Mohamed Masrop, Din, Arifin, Z., Muizz, N., Salleh, B., M., Ahmad, F. Et Al. 2015. Kesan Permainan Digital Dalam Pendidikan. *Proceeding Of International Conference On Information Technology & Society (Ic-Its 2015)*,
- Mastura, B. & Farahwahida, M. Y. 2020. Pendidikan Keibubapaan Melalui Santunan Fitrah Nabi Ya'qub A.S Dan Pendekatannya Bagi Menangani Salah Laku Remaja. *Umran International Journal Of Islamic And Civilizational Studies* 2: 113–123.
- Shafie, S. Bin & Ling, Y. 2017. Pembentukan Sahsiah Berkualiti Melalui Penghayatan Kurikulum Pengajian Islam: Satu Kajian Korelasi Di Politeknik. *National Conference On Thinking Culture*, Hlm. 1–9. Doi:10.1002/Pol.1985.170230908.
- Sofiah, M. & Kamarul Azmi, J. 2017. Penerapan Potensi Murid Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Prasekolah. *The Malaysian Journal Of Islamic Sciences* 19: 110–128.
- Ali, Aliza; Mahamod, Zamri. 2015. Analisis Keperluan Terhadap Pengguna Sasaran Modul Pendekatan Berasaskan Bermain Bagi Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran

Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah. Juku: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik, [S.L.], V. 3, N. 1, P. 1-8, . Issn 2289-3008.

Copyright@FTSM
UKM