



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBANGUNAN PERMAINAN ‘SPELLING GAME’ BERASASKAN LITERASI
AWAL BAHASA INGGERIS DALAM KALANGAN AWAL KANAK – KANAK.

QISTINA HUDA BINTI MOHD ASRI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBANGUNAN PERMAINAN ‘SPELLING GAME’ BERASASKAN LITERASI
AWAL BAHASA INGGERIS DALAM KALANGAN AWAL KANAK – KANAK.

QISTINA HUDA BINTI MOHD ASRI

D20201093898

LAPORAN PROJEK TAHUN AKHIR DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT
UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN
AWAL KANAK-KANAK) DENGAN KEPUJIAN

FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



**FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
JABATAN PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 20 Febuari 2024

i. Perakuan Pelajar

Saya, Qistina Huda Binti Mohd Asri (D20201093898) dari Fakulti Pembangunan Manusia dengan ini mengaku bahawa Laporan Projek Tahun Akhir yang bertajuk Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ dalam Meningkatkan Kemahiran Literasi Bahasa Inggeris Kalangan Awal Kanak – Kanak adalah hasil kerja sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan, atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta yang telah dinyatakan dengan sejasnya dan secukupnya.

Tandatangan Pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya _____ (nama penyelia) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk _____

_____ dihasilkan
oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Fakulti Pembangunan Manusia bagi memenuhi sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Awal Kanak-Kanak) dengan Kepujian.

Tarikh

Tandatangan Penyelia





PENGHARGAAN

Assalamualaikum w.b.t. dan Selamat Sejahtera.

Alhamdulillah, saya telah menyelesaikan projek akhir tahun dan dengan projek ini saya akan menyelesaikan pengajian diploma saya. Pertama sekali, saya merasa bersyukur kepada Yang Maha Berkuasa atas Rahmat yang diberikan kepada saya untuk melengkapkan laporan latihan akhir tahun ini.

Kedua, saya amat berterima kasih kepada pensyarah penyelia FYP saya iaitu Puan Norrulkamari Binti Daud dan pensyarah FYP bagi sem lepas iaitu DR. Azizah yang banyak membantu saya dalam menyelesaikan laporan projek akhir tahun ini. Pengertian, dorongan dan sokongan yang berterusan sepanjang tempoh memenuhi tugas ini amat dihargai.



Akhir sekali, terima kasih kepada rakan-rakan saya untuk membuat idea dan memberi nasihat bahawa mereka telah memberi saya. Mereka banyak membantu saya dalam menyelesaikan laporan projek akhir tahun ini, dan tanpa bantuan dan nasihat mereka, saya tidak dapat melakukan laporan latihan industri dengan baik.

Dan yang berkaitan secara langsung atau tidak langsung mengajar dan memberi pendapat saya untuk melengkapkan latihan projek akhir tahun. Saya berasa bertuah untuk mendapatkan panduan, perkongsian pengetahuan dan dorongan sepanjang 14 minggu ini.

Sekian, Terima kasih.

Yang ikhlas,

Qistina Huda Binti Mohd Asri

Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Awal Kanak-Kanak) dengan Kepujian

Universiti Pendidikan Sultan Idris



ABSTRAK

Kajian ini dijalankan adalah bertujuan untuk mengintegrasikan kaedah belajar melalui bermain dengan menggunakan bahan bantu mengajar yang menarik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Inggeris. Kajian yang dijalankan ini telah menghasilkan satu produk iaitu permainan 'Spelling Game' yang berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris dalam kalangan kanak-kanak. Kajian ini juga dijalankan menggunakan kajian reka bentuk dan Pembangunan serta Model ADDIE yang mengandungi 4 fasa. Instrumen kajian yang digunakan ialah instrumen soal selidik menggunakan Google Form. Kesahan kandungan Permainan 'Spelling Game' ini dilakukan oleh dua orang pakar bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak. Sampel kajian adalah melibatkan 60 orang yang terdiri daripada 30 orang guru dan ibu bapa/penjaga dan 30 orang pelajar di salah satu IPTA untuk menjawab soal selidik ini. Dapatan kajian bagi Analisis Keperluan Pembangunan Permainan 'Spelling Game' Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris dalam Kalangan Awal Kanak-Kanak menunjukkan peratusan dan bilangan respon positif adalah baik dan memuaskan. Data daripada dua pakar menunjukkan bahawa permainan yang dibangunkan mempunyai kesahan yang memuaskan dengan persetujuan sebanyak 93.75%. Hasil data tahap kebolehgunaan menunjukkan bahawa permainan 'Spelling Game' juga berada pada tahap yang positif dan memuaskan. Kesimpulannya, pembangunan permainan 'Spelling Game' telah mencapai objektif kajian yang dibuktikan mempunyai tahap persepsi yang baik dengan persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden iaitu guru-guru, ibu bapa/penjaga dan pelajar-pelajar. Kesannya, permainan 'Spelling Game' ini sesuai dijadikan bahan bantu mengajar dalam pembelajaran serta sesuai digunakan oleh ibu bapa bagi membantu kanak-kanak menguasai kemahiran literasi awal Bahasa Inggeris dengan lebih baik. Cadangan untuk kajian akan datang juga turut dikemukakan. Antaranya adalah menghasilkan produk yang lebih mudah dibawa, memperbanyakkan atau menyediakan aktiviti yang lebih mencabar, dan menggunakan gambar yang lebih jelas. Cadangan ini dikemukakan agar kajian lanjutan berjalan dengan lebih lancar.

Kata kunci: permainan 'Spelling Game', kemahiran literasi awal, Bahasa Inggeris, belajar melalui bermain, keperluan, kebolehgunaan.

THE DEVELOPMENT OF A 'SPELLING GAME' BASED ON ENGLISH EARLY LITERACY SKILLS IN EARLY CHILDREN

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of integrating the method of learning through play by using teaching aids that are interesting in learning, especially learning English. This study has produced a product which is a game called 'Spelling Game' which is based on early English literacy among children. This study was also conducted using design and development studies and the ADDIE Model which contains 4 phases. The research instrument used is a questionnaire using Google Form. The validity of the content of this 'Spelling Game' was done by two experts in the field of Early Childhood Education. The study sample involved 60 people consisting of 30 teachers and parents/guardians and 30 students at one of the IPTAs to answer this questionnaire. The findings of the study for the Analysis of the Development Needs of the 'Spelling Game' Game Based on Early English Literacy in Early Childhood Shows that the percentage and number of positive responses are good and satisfactory. Data from two experts showed that the developed game had satisfactory validity with an agreement of 93.75%. The usability level data results show that the game 'Spelling Game' is also at a positive and satisfactory level. In conclusion, the development of the game 'Spelling Game' has achieved the objective of the study which is proven to have a good level of perception with a high level of agreement among the respondents namely teachers, parents/guardians and students. As a result, this 'Spelling Game' is suitable as a teaching aid in learning and suitable for use by parents to help children better master early English literacy skills. Recommendations for future studies are also presented. Among them are producing products that are easier to carry, increasing or providing more challenging activities, and using clearer pictures. This proposal is submitted so that further studies run more smoothly.

Keywords: Spelling Game, early literacy skills, English, learning through play, need, usability.



KANDUNGAN	MUKA SURAT
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	i
PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii-iv
KANDUNGAN, SENARAI JADUAL, RAJAH, SINGKATAN DAN LAMPIRAN	v-xi
1.0 BAB 1 - PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2-3
1.3 Pernyataan Masalah	3-5
1.4 Objektif Kajian	5
1.5 Persoalan Kajian	5
1.6 Kerangka Konseptual	6
1.7 Definisi Operasi	6-9
1.8 Skop dan Batasan Kajian	9-10
1.9 Kepentingan Kajian	10-11
1.10 Rumusan	12
2.0 BAB 2 – TINJAUAN LITERATUR	
2.1 Pendahuluan	13
2.2 Model pembangunan permainan ‘spelling game’	14
2.2.1 Model ADDIE	14-18
2.3 Teori-teori yang berkaitan	19-21
2.4 Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK)	21-23
2.4.1 Tunjang Komunikasi	23
2.5 Belajar Melalui Bermain	23-24
2.5.1 Kepentingan Kaedah Belajar Melalui Bermain	24-25
2.5.2 Belajar Melalui Bermain dan Perkembangan Kognitif Kanak-Kanak	25-26
2.5.3 Belajar Melalui Bermain dalam Meningkatkan Kemahiran Literasi	26-27
Awal	





2.6 Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ Menggunakan Kaedah Belajar Melalui Bermain	28-29
2.7 Kajian lepas	29-34
2.8 Rumusan	34
3.0 BAB 3 – METODOLOGI	
3.1 Pendahuluan	35
3.2 Reka Bentuk Kajian	36
3.3 Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’	36
3.3.1 Fasa Analisis	37-38
3.3.2 Fasa Mereka Bentuk Permainan ‘Spelling Game’	38-40
3.3.2.1 Objektif Permainan ‘Spelling Game’	40-42
3.3.3 Fasa Membangunkan Permainan ‘Spelling Game’	42-45
3.3.4 Fasa Penilaian Permainan ‘Spelling Game’	45-46
3.4 Populasi dan Sampel	46
3.5 Instrument Kajian	46-49
3.6 Prosedur Mengumpul Data	49-50
3.7 Kaedah Analisis Data	50-51
3.8 Kajian Rintis	52
3.9 Rumusan	52
4.0 BAB 4 – DAPATAN KAJIAN	
4.1 Pendahuluan	53
4.2 Analisis Keperluan Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	54
4.2.1 Bahagian A: Latar Belakang Responden	54-57
4.2.2 Data Analisis Bahagian B: Analisis Keperluan Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	57-61
4.2.3 Data Analisis Bahagian C: Keperluan Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	62-63
4.2.4 Data Analisis Bahagian D: Analisis Keperluan Kandungan Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	63-67





4.3 Kesahan Permainan ‘Spelling Game’	67
4.4 Analisis Soal Selidik Kebolehgunaan	68
4.4.1 Bahagian A: Latar Belakang Responden	68-71
4.4.2 Data Analisis Bahagian B: Kebolehgunaan bagi Konstruk Kebergunaan Permainan ‘Spelling Game’	71-75
4.4.3 Data Analisis Bahagian C: Kebolehgunaan Konstruk yang Mudah Digunakan	76-78
4.5 Rumusan	79
5.0 BAB 5 - PERBINCANGAN, KESIMPULAN, DAN CADANGAN	
5.1 Pengenalan	80
5.2 Perbincangan	80-81
5.2.1 Keperluan dalam Membina Permainan ‘Spelling Game’	81-83
5.2.2 Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’	84-85
5.2.3 Tahap Kebolehgunaan Permainan ‘Spelling Game’	85-88
5.3 Rumusan Perbincangan	88-89
5.4 Implikasi Kajian	90-91
5.5 Cadangan Kajian Lanjutan	91-93
5.6 Rumusan	93-94
RUJUKAN	95-102
LAMPIRAN	103-133



**SENARAI JADUAL**

No. Jadual	Muka Surat
Jadual 3.1 - Analisis Data Berdasarkan Persoalan Kajian	52
Jadual 3.2 - Skala Likert 5 Mata	53
Jadual 4.1 - Taburan responden berdasarkan jantina	56
Jadual 4.2 - Taburan responden berdasarkan bangsa	57
Jumlah 4.3 - Taburan responden berdasarkan umur	58
Jadual 4.4 - Taburan responden mengikut pengajian responden	58
Jadual 4.5 - Analisis Keperluan Pembangunan Permainan 'Spelling Game' Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	59-60
Jadual 4.6 - Keperluan Pembangunan Permainan 'Spelling Game' Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	64-65
Jadual 4.7 Analisis Keperluan Kandungan Pembangunan Permainan 'Spelling Game' Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris	66-67
Jadual 4.8 peratusan persetujuan bagi kesahan permainan 'Selling Game'	70
Jadual 4.9 Taburan responden berdasarkan jantina	71
Jadual 4.10 Taburan responden berdasarkan bangsa	72
Jadual 4.11 Taburan responden berdasarkan umur	72
Jadual 4.12 Taburan responden berdasarkan maklumat responden	73
Jadual 4.13 Taburan responden berdasarkan penempatan	74
Jadual 4.14 Analisis kebolehan bagi konstruk kebergunaan permainan 'Spelling Game'	75-76
Jadual 4.15 Analisis kebolehgunaan konstruk yang mudah digunakan	80





SENARAI RAJAH

No. rajah	Muka Surat
Rajah 3.1 Reka Bentuk Kajian	38
Rajah 3.2 Kotak untuk penyimpanan kad spelling game dan huruf-huruf	41
Rajah 3.3 Reka Bentuk permainan ‘Spelling Game’	41
Rajah 3.4 Contoh Kad Bergamabr	44
Rajah 3.5 Contoh Huruf Berwarna -warni	44
Rajah 3.6 Contoh Magnetic Writing Board	45
Rajah 3.7 Gambaran kotak penyimpanan	45
Rajah 3.8 Skala Likert	49
Rajah 4.1 Formula Peratusan Kesahan Pakar	70





SENARAI SINGKATAN

KSPK Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan

BBM Bahan Bantu Mengajar

PdP Pengajaran dan Pembelajaran

ISMP Ijazah Sarjana Muda Pendidikan

UPSI Universiti Pendidikan Sultan Idris

IPTA Institusi Pengajian Tinggi Awam





SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A Borang Soal Selidik Keperluan Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’
Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris dalam Kalangan Kanak-Kanak

Lampiran B Borang Soal Selidik Tahap Kebolehgunaan Pembangunan Permainan
‘Spelling Game’ Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris dalam
Kalangan Kanak-Kanak

Lampiran C Borang Penyeliaan

Lampiran D Borang Penilaian Kesahan Kandungan



Lampiran E Manual Penggunaan

BAB 1

PENGENALAN

1.1. Pendahuluan

Bab 1 ini menerangkan secara keseluruhan berkaitan kajian yang ingin dilaksanakan dan dihuraikan dalam beberapa bahagian dan subtopik kecil seperti latar belakang, pernyataan masalah, objektif, persoalan, kerangka konseptual, definisi istilah setiap kata kunci, batasan kajian serta kepentingan kajian. Tajuk kajian ini ialah Pembangunan Permainan ‘Spelling Game’ Berasaskan Literasi Awal Bahasa Inggeris dalam Kalangan Awal Kanak-Kanak. Kajian ini menghasilkan satu produk mainan untuk membantu kanak-kanak dalam meningkatkan kemahiran awal literasi mereka terutamanya dalam Bahasa Inggeris. Kajian ini dijalankan bagi tujuan untuk membantu kanak-kanak menguasai kemahiran asas iaitu kemahiran literasi seperti mengeja, membaca dan menulis dengan kaedah belajar melalui bermain menggunakan permainan yang telah diubahsuai menjadi lebih menarik dan lebih menyeronokkan.



1.2. Latar Belakang Kajian

Pendidikan awal kanak-kanak amat penting bagi memastikan kanak-kanak menguasai ilmu pengetahuan dan kemahiran asas sebagai persediaan sebelum mereka menempuh alam persekolahan yang sebenar. Pendidikan awal boleh diberikan bermula dari sejak lahir lagi. Pendidikan awal boleh diberikan di mana sahaja seperti di rumah, tadika atau taska. Menurut Nor Fauzian & Fauziah Hanim (2015), kini, kebanyakan ibu bapa semakin ramai menghantar anak-anak mereka ke taman asuhan sejak dari awal usia lagi, ekoran kesedaran terhadap kepentingan pendidikan awal kanak-kanak selari dengan bertambahnya golongan wanita yang bekerjaya. Kebanyakan ibu bapa yang bekerjaya, meletakkan tanggungjawab menjaga, mengasuh dan memberi pendidikan kepada orang lain atau pengasuh serta guru di pusat-pusat asuhan, jagaan dan didikan seperti taska dan tadika.

Justeru itu, pentingnya didikan awal kepada kanak-kanak supaya mereka dapat menguasai ilmu pengetahuan dan kemahiran asas penting seperti kemahiran mengurus diri, kemahiran membaca dan menulis. Hal ini demikian kerana pada peringkat umur ini, kanak-kanak mudah menerima pengajaran yang diberikan oleh orang dewasa dan akan menjadikan pengajaran tersebut lebih bermakna dan berkesan.

Belajar melalui bermain juga adalah salah satu kaedah atau strategi yang sudah pasti berkesan dalam memberikan pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak. Kaedah ini sudah pasti memberikan keseronokan, kepuasan dan kegembiraan kepada kanak-kanak memandangkan bermain adalah sebahagian dari hidup mereka. Melalui proses bermain, kanak-kanak dapat membuat penerokaan, penemuan, dan pembinaan pengalaman kanak-kanak secara langsung dan semula jadi (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Menurut Chew Fong Peng dan Mohd Fikri (2020), melalui bermain kanak-kanak dapat meningkatkan perkembangan fizikal, sosioemosi, kognitif, bahasa serta yang paling penting potensi kanak-kanak dapat meningkat ke peringkat maksimum.



Penguasaan kemahiran literasi Bahasa Inggeris bagi kanak-kanak tidak menjadi keutamaan bagi segelintir ibu bapa dan guru-guru. Mereka lebih mengutamakan kemahiran literasi Bahasa Melayu. Kedua-dua kemahiran literasi ini adalah sama penting kerana ianya tetap digunakan apabila kanak-kanak mula menjejakkan kaki ke alam persekolahan. Kemahiran literasi amat penting bagi membantu kanak-kanak menguasai Bahasa utama iaitu Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Menurut Zainiah dan Juppri Bacotan (2014), guru yang terlibat dalam kelas perlu lebih mendapat latihan perkembangan profesional mengenai literasi awal kanak-kanak. Guru yang mendapat latihan tentang literasi awal didapati lebih berkualiti dalam berinteraksi, membina aktiviti literasi yang efektif dan juga melibatkan latihan penulisan awal serta pengetahuan tentang huruf. Oleh kerana itu, wajarlah untuk membantu kanak-kanak dalam meningkatkan kemahiran literasi awal mereka dengan menguasai kemahiran mengeja, membaca dan menulis terlebih dahulu.

1.3. Pernyataan Masalah

Kebanyakan kanak – kanak kini tidak menguasai kemahiran awal literasi dengan baik seperti membaca dan menulis terutamanya dalam Bahasa Inggeris. Menurut Leong Yin Yee dan Kamariah (2021), hasrat ini masih tidak dapat direalisasikan di Malaysia dan tahap komunikasi dan literasi menggunakan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid-murid masih di tahap yang tidak memuaskan.

Terdapat 3 isu yang dapat dikeluarkan daripada masalah tersebut, berdasarkan pengalaman sendiri, didapati bahawa kanak – kanak tidak berminat membuat latihan seperti menulis dan membaca terutamanya Bahasa Inggeris. Mereka menjadi bosan dan mengantuk. Menurut Ahmad Muaz, Nur Syazwani & Aziyati Zahirah (2020), kemahiran menulis dan kemahiran membaca perlu diajar dan dilaksanakan bersama. Ini kerana jika salah satu kemahiran tersebut tidak dapat dikuasai oleh kanak-kanak, ia akan menyebabkan mereka mengalami kesukaran untuk menguasai kemahiran literasi. Ada juga yang masih tidak mengenal beberapa huruf yang tertentu dan menyebabkan



mereka sukar untuk mengeja dan membaca sesetengah perkataan dengan mudah. Umum mengetahui bahawa kurang mahir dalam membaca juga akan mempengaruhi kemahiran menulis seseorang kanak - kanak. Menurut Ahmad Muaz et al. (2020), sebagai contoh, jika seorang kanak-kanak boleh membaca dengan baik tetapi tidak mahir untuk menterjemahkan perkataan tersebut ke dalam bentuk tulisan, ia akan membantutkan proses kanak-kanak tersebut untuk membina perkataan dan menulis ayat mudah.

Selain itu, isu seterusnya adalah guru tidak mempunyai kemahiran untuk menggunakan bahan bantu mengajar yang menarik semasa menjalankan sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah menyebabkan kanak – kanak cepat bosan sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran. Menurut Noor Miza, Rashidah & Normasura (2020), terdapat isu berkaitan guru yang kurang kreatif untuk mencari kaedah yang sesuai bagi membantu kanak-kanak menguasai kemahiran literasi dan asas berkomunikasi dengan baik. Guru-guru lebih gemar memberi lembaran kerja dan hanya menanti kanak – kanak untuk menyiapkan lembaran kerja tersebut. Contoh latihan yang sering diberi ialah menyurih huruf – huruf dan mengenal huruf. Latihan sebegini membuatkan kanak-kanak hilang minat untuk belajar, terutamanya yang melibatkan kemahiran literasi. Merujuk Noor Miza et al. (2020), kajiannya menunjukkan guru tidak dapat merancang secara sistematik aktiviti yang menjurus kepada kemahiran interaksi dan komunikasi yang baik dalam kalangan murid prasekolah. Oleh kerana itu, guru perlu berusaha untuk menambah ilmu untuk menghasilkan perancangan pengajaran dan pembelajaran yang baik. Guru yang sentiasa berusaha memperkayakan pengetahuan, mampu menguasai kemahiran bagi membantu kanak-kanak prasekolah membaca dengan lebih pantas.

Akhir sekali, berdasarkan pemerhatian, isu ketiga yang didapati ialah kanak – kanak cepat bosan dan tidak merasa seronok apabila membaca dan menulis semata-mata tanpa menggunakan kerja tangan seperti bermain dengan menggunakan bahan bantu mengajar yang menarik. Mereka juga tidak dapat menguasai sepenuhnya kemahiran literasi tersebut dan menyebabkan hasil pembelajaran yang ditetapkan tidak dapat





dicapai. Menurut Leong Yin Yee dan Kamariah (2021), melalui bermain dan penerokaan, kanak-kanak juga diberi peluang untuk memperkembangkan imaginasi dan kreativiti masing-masing. Antara kepentingan aspek bermain dalam proses pembelajaran awal kanak-kanak adalah disebabkan beberapa faktor iaitu: (i) Bermain adalah bermakna, (ii) Bermain adalah menggembirakan, (iii) Bermain memerlukan penglibatan secara aktif, (iv) Bermain memerlukan pengulangan dan (iv) Bermain adalah interaktif (Unicef, 2018).

1.4. Objektif Kajian

Kajian dijalankan berdasarkan objektif berikut:

- i. Menganalisis keperluan permainan ‘Spelling Game’ berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris di dalam kalangan kanak-kanak
- ii. Membangunkan Permainan ‘Spelling Game’ berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris di dalam kalangan kanak-kanak
- iii. Mengenal pasti tahap kebolehgunaan Permainan ‘Spelling Game’ berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris di dalam kalangan kanak-kanak

1.5. Persoalan Kajian

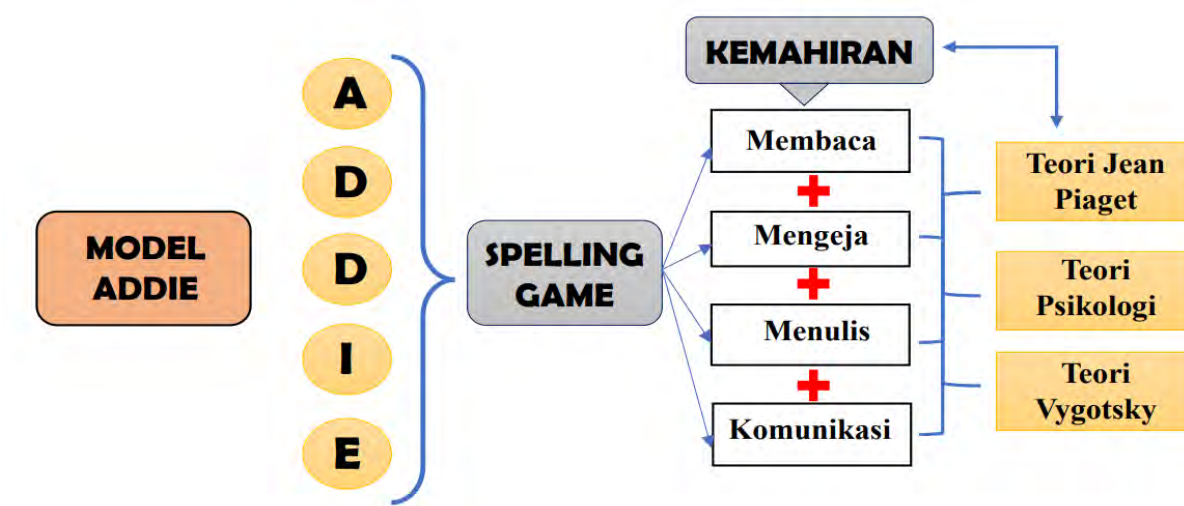
Beberapa persoalan kajian telah dikemukakan bagi menentukan objektif kajian yang hendak dicapai:

- i. Apakah keperluan dalam membina permainan ‘Spelling Game’ berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris dalam kalangan kanak-kanak?
- ii. Bagaimanakah membangun permainan ‘Spelling Game’ berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris dalam kalangan kanak-kanak?
- iii. Apakah tahap kebolehgunaan permainan ‘Spelling Game’ berasaskan literasi awal Bahasa Inggeris dalam kalangan kanak-kanak.



1.6. Kerangka Konseptual

PEMBANGUNAN PERMAINAN ‘SPELLING GAME’



1.7. Definisi Operasi

i. Pembangunan

Berdasarkan Dewan Bahasa dan Pustaka (2017), pembangunan diertikan sebagai perihal membangun, proses membangun untuk mencapai kemajuan dan perkembangan atau juga didefinisikan sebagai usaha atau kegiatan membangunkan untuk memajukan dan mengembangkan.

Dalam konteks kajian ini, pengkaji membangunkan suatu produk yang dikenali sebagai permainan ‘Spelling Game’ ini untuk melihat keberkesanannya dalam mengembangkan atau meningkatkan kemahiran literasi Bahasa Inggeris kanak-kanak setelah menggunakan produk tersebut.

ii. Permainan ‘Spelling Game’

Permainan ‘Spelling Game’ ini merupakan satu permainan mengeja suatu perkataan berdasarkan gambar yang diberikan dalam Bahasa Inggeris. Namun, permainan ini telah diubahsuai menjadikannya lebih menarik dan menyeronokkan untuk membantu kanak-kanak dalam meningkatkan kemahiran literasi Bahasa Inggeris seperti mengenal huruf, mengeja, membaca dan menulis. Pengubahsuaian permainan ini juga menjadi lebih efektif kerana permainan ini diubahsuai supaya dapat mengfokuskan lebih daripada satu kemahiran iaitu, membaca, menulis dan berkomunikasi. Justeru, dalam konteks kajian ini, pengkaji ingin melihat keberkesanan dan kebolegunaan permainan ‘Spelling Game’ ini terhadap kemahiran literasi kanak-kanak terutamanya dalam Bahasa Inggeris.

iii. Kemahiran Literasi Awal Bahasa Inggeris

Kemahiran literasi awal merupakan segala maklumat mengenai membaca dan menulis yang diketahui oleh kanak-kanak sebelum mereka boleh membaca atau menulis sepenuhnya. Kemahiran ini boleh dipupuk semasa kanak-kanak berada pada lingkungan umur 2 hingga 5 tahun. Kebiasaannya, kanak-kanak dianggap mula membaca semasa mereka memasuki ke alam persekolahan yang formal. Sebaliknya, pendekatan literasi awal merujuk pada penguasaan literasi oleh kanak-kanak yang bermula sejak awal lahir lagi dan mengalami perkembangan yang berterusan (Juppri Bacotang, 2013). Dalam konteks kajian ini, pengkaji ingin melihat sama ada produk yang dihasilkan dapat membantu kanak-kanak dalam meningkat kemahiran literasi awal kanak-kanak iaitu membaca, menulis dan berkomunikasi terutamanya dalam Bahasa Inggeris.

Membaca adalah salah satu kemahiran yang amat penting yang telah diajarkan pada peringkat kanak-kanak. penguasaan kemahiran membaca adalah penting sebelum ke arah menguasai kemahiran menulis dan seterusnya. Menurut Rozana & Hamidah (2022), sebagai langkah awal untuk murid awal kanak-kanak

menguasai kemahiran membaca dalam Bahasa Inggeris, pengenalan kepada kosa kata melalui pendekatan belajar sambil bermain diaplikasikan dalam kajian ini. Ringkasnya, semakin bertambah kosa kata baru yang dipelajari, semakin bertambah penguasaan kemahiran membaca.

Menurut Dewan Bahasa dan Pustaka (2017), menulis didefinisikan sebagai membuat huruf dan lain-lain dengan menggunakan kalam, pensel, pena dan lain-lain. Kemahiran menulis adalah salah satu kemahiran yang penting bagi kanak-kanak sebagai persediaan untuk melangkah masuk ke alam persekolahan. Menurut Ahmad Muaz (2020), kemahiran menulis kanak-kanak merupakan proses pembelajaran yang memerlukan latihan serta panduan daripada guru atau ibu bapa. Kebolehan kanak-kanak untuk dapat menulis dengan baik dan teratur perlulah diberikan latihan awal kepada mereka sejak dari kecil lagi. Hal ini membuktikan bahawa latihan pra-menulis seperti berlatih memegang pensil, aktiviti sensori dan banyak lagi adalah sangat penting dalam penguasaan kemahiran menulis dalam kalangan kanak-kanak.

Bagi komunikasi pula, adalah salah satu kemahiran bertutur dan bercakap dengan sesiapa sahaja dengan lancar. Bahasa adalah salah satu elemen penting yang digunakan untuk berkomunikasi. Kemahiran komunikasi adalah sangat penting bagi kanak-kanak supaya kanak-kanak dapat menyatakan pendirian atau bertanya soalan dengan yakin dan jelas. Penguasaan kemahiran komunikasi juga adalah disebabkan oleh pertambahan kosa kata baharu melalui kemahiran membaca dan menulis.

iv. Kaedah Belajar Melalui Bermain

Bermain sememangnya ialah fitrah semulajadi setiap kanak-kanak dan telah menjadi sebahagian dari hidup mereka dalam melakukan apa sahaja. Menurut Sharifah Nor Puteh Dan Aliza Ali (2011), melalui aktiviti bermain, kanak-kanak lebih fokus dengan segala perkara berkaitan aktiviti permainan yang dilakukan.

Justeru, kanak-kanak mendapat pengalaman pembelajaran yang bermakna dan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih baik. Menurut KSPK (2017), belajar melalui bermain adalah satu pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana yang bebas, selamat, mengembirakan dan bermakna. Pendekatan ini diberi penekanan dalam pendidikan prasekolah kerana bermain merupakan fitrah atau tingkahlaku semulajadi kanak-kanak.

Justeru itu, dalam konteks kajian ini, pengkaji telah menggunakan kaedah belajar melalui bermain bagi memastikan pengguna dapat menggunakan produk yang dihasilkan tersebut dengan seronok dan gembira. Dalam pada masa yang sama, pengguna juga dapat memperoleh kepentingan seperti meningkatkan kemahiran literasi Bahasa Inggeris.

1.8. Skop dan Batasan Kajian

Kajian ini mempunyai batasan iaitu skop kajian yang meliputi, populasi dan topik. Kajian ini melibatkan 31 orang daripada guru-guru tadika atau taska dan juga turut terdiri daripada ibu bapa bagi mengenal pasti keperluan dalam membangunkan permainan ‘Spelling Game’ ini. Seterusnya, kajian ini juga melibatkan dua orang pakar iaitu pensyarah Pendidikan Awal Kanak-Kanak bagi kesahan kandungan permainan ‘Spelling Game’ ini. Tambahan pula, dalam kajian ini pengkaji juga melibatkan 30 orang pelajar Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (ISMP) Pendidikan Awal Kanak-Kanak bagi semester enam, tujuh dan lapan sebagai responden untuk menilai tahap kebolehgunaan permainan ‘Spelling Game’ yang dibangunkan.

Kajian yang dijalankan ini hanya terbatas kepada pembelajaran bagi meningkatkan kemahiran literasi kanak-kanak dengan menggunakan kaedah belajar melalui bermain dalam standard pembelajaran bagi mata pelajaran Bahasa Inggeris prasekolah. Hal ini disebabkan oleh kekangan waktu yang dihadapi oleh pengkaji untuk



menerokai tajuk-tajuk atau kemahiran yang lain. Oleh itu, pengkaji hanya mengfokuskan kemahiran literasi dalam Bahasa Inggeris sahaja. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah kuantitatif yang berbentuk soal selidik. Pengkaji mengedarkan soal selidik atas talian dengan menggunakan *Google Form*. Dalam kajian ini, ianya bergantung kepada tahap kefahaman dan kejujuran responden yang menjawab soal selidik ini.

1.9. Kepentingan Kajian

Kajian ini amat penting untuk dijalankan kerana dapat meningkatkan kemahiran literasi awal kanak-kanak terutamanya dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris dengan menggunakan kaedah belajar melalui bermain. Hal ini kerana aktiviti bermain yang digunakan untuk mengelakkan rasa bosan dan menimbulkan rasa seronok dan gembira semasa sesi pembelajaran berlangsung. Bukan itu sahaja, kaedah bermain melalui belajar ini juga membantu menarik minat kanak-kanak untuk belajar Bahasa Inggeris. Pendekatan belajar melalui bermain ini merupakan pendekatan yang berstruktur dan terancang bagi memberi peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana bebas, selamat, menggembirakan dan bermakna (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Apabila kanak-kanak dapat belajar dalam keadaan seronok dan gembira, ini memudahkan kanak-kanak dalam mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan serta menjadikan pengajaran tersebut lebih bermakna dan berkesan.

Kajian ini juga berpotensi untuk melahirkan kanak-kanak yang dapat menguasai kemahiran literasi awal terutamanya dalam Bahasa Inggeris. Kemahiran literasi awal bagi kanak-kanak amatlah penting untuk mereka kuasai. Penguasaan kemahiran literasi meliputi kemahiran membaca, menulis dan berkomunikasi. Penguasaan kemahiran ini adalah sebagai satu persediaan atau persiapan bagi kanak-kanak sebelum memasuki ke alam persekolahan. Kemahiran literasi awal merujuk pada pengetahuan, kemahiran, dan pelakuan kanak-kanak taska tentang kemahiran membaca dan menulis sebelum mereka boleh membaca dan menulis secara standard (Zaniah & Juppri Bacotang, 2014).





Jelaslah bahawa, kemahiran literasi awal sangat penting kerana kemahiran ini membantu dan memudahkan kanak-kanak di peringkat sekolah nanti untuk membaca dan menulis dengan mudah serta dapat berkomunikasi dengan lancar.

Kajian ini juga memberi manfaat kepada guru-guru terutamanya guru-guru taska, tadika dan prasekolah dalam merancang sesi pengajaran dan pembelajaran dengan lebih lancar dan berkesan. Penggunaan permainan ini sebagai bahan bantu mengajar yang menarik dan menyeronokkan serta dapat memenuhi keperluan setiap murid dengan tahap penguasaan yang berbeza-beza. Rabaah (2021) mengatakan bahawa penggunaan BBM sangat penting agar proses pengajaran dan pembelajaran dapat disampaikan secara berkesan, berjaya menarik minat dan tumpuan pelajar serta objektif pembelajaran juga dapat dicapai. Bukan itu sahaja, penggunaan alat bantu mengajar oleh guru juga mampu membuatkan pelajar fokus kepada pengajaran sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh kerana itu, wajarlah setiap guru perlu menggunakan BBM dalam setiap sesi PdP mereka bagi memastikan pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan secara berkesan dan bermakna kepada kanak-kanak. BBM yang telah diubahsuai dapat membantu meningkatkan kefahaman kanak-kanak bagi tajuk atau subjek yang diajarkan. Dalam konteks kajian ini, penggunaan produk ini sebagai BBM memudahkan guru-guru dalam membantu meningkatkan kemahiran literasi kanak-kanak terutamanya Bahasa Inggeris.

Bukan itu sahaja, kajian ini juga turut memberi manfaat kepada ibu bapa yang mempunyai anak kecil di rumah untuk mengisi masa lapang. Produk yang dihasilkan amat mudah untuk dibawa dan digunakan di mana-mana sahaja. Pembelajaran di rumah bersama ibu bapa juga memainkan peranan penting dalam membantu kanak-kanak dalam menguasai kemahiran literasi terutamanya dalam Bahasa Inggeris. Oleh kerana itu, pembangunan permainan 'Spelling Game' ini juga dapat membantu ibu bapa dalam mengisi masa lapang bersama anak-anak di rumah.





1.10. Rumusan

Bab 1 ini menerangkan pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, batasan kajian serta definisi operasi bagi setiap kata kunci yang memainkan peranan penting dalam kajian ini. Berdasarkan perbincangan di atas juga pengkaji menerangkan dengan jelas masalah-masalah kajian yang dilaksanakan. Segala kepentingan kajian dan keperluan perlu diambil kira untuk memastikan hasil daripada kajian ini adalah bermutu. Seterusnya juga turut memberi manfaat kepada pihak-pihak yang terlibat seperti ibu bapa, guru-guru, pelajar-pelajar Pendidikan Awal Kanak-Kanak dan kanak-kanak itu sendiri.

