

**PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN
BERASASKAN PROJEK OUR TOYS KINGDOM:
PENGINTEGRASIAN ASAS INOVASI DAN
KREATIVITI DALAM PENDIDIKAN AWAL
KANAK-KANAK**

NUR FATINI ADILA BINTI MOHD FAUDZI

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2022**

PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK OUR
TOYS KINGDOM: PENGINTEGRASIAN ASAS INOVASI DAN KREATIVITI
DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK

NUR FATINI ADILA BINTI MOHD FAUDZI

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN

FAKULTI TEKNIKAL DAN VOKASIONAL
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022



PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 18 Ogos 2022

1. Perakuan pelajar :

Saya, **NUR FATINI ADILA BINTI MOHD FAUDZI, D20182086502, FAKULTI TEKNIKAL DAN VOKASIONAL** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK OUR TOYS KINGDOM: PENGINTEGRASIAN ASAS INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK** adalah hasil kerja saya 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 telah dinyatakan dengan sejasanya dan secukupnya.

Tandatangan pelajar

2. Perakuan Penyelia:

Saya, **Ts. Dr. MOHD AZLAN BIN MOHAMMAD HUSSAIN** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK OUR TOYS KINGDOM: PENGINTEGRASIAN ASAS INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Fakulti Teknikal dan Vokasional bagi memenuhi syarat untuk memperoleh **IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (REKA CIPTA) DENGAN KEPUJIAN.**

8/9/2022

Tarikh

Tandatangan Penyelia



BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN “[LAPORAN PROJEK TAHUN AKHIR]” DECLARATION OF “[FINAL YEAR PROJECT REPORT]”

Tajuk / Title : PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK OUR TOYS KINGDOM: PENGINTEGRASIAN ASAS INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK

No. Matrik / Matric's No : D20182086502

Saya : NUR FATINI ADILA BINTI MOHD FAUDZI

mengaku membenarkan [Laporan Projek Tahun Akhir]* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
Acknowledged that my [Final Year Project Report] is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) and reserves the right as follows:-

1. Laporan Projek Tahun Akhir ini adalah hak milik UPSI
The final year project report is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat Salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only
3. Perpustakaan dibenarkan membuat Salinan Laporan Projek Tahun Akhir ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi
The library has the right to make copies of the final year project report for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan Salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori TIDAK TERHAD.
The library is not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dessertation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *please tick (✓) for category below:-*

☐ **SULIT / CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972.*

☐ **TERHAD / RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**


 (Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 6/9/2022


Dr. Mohd Azlan Bin Mohammad Hussain
 Dekan
 Fakulti Teknikal dan Vokasional
 Universiti Pendidikan Sultan Idris
 39900 Tanjung Malim, Perak
 No. Telpun 05-2261765
 (Tandatangan Penyelia / Signature of supervisor)
 & (Nama & Cap Rasmi / Name & Official Stamp)

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Terlebih dahulu saya ingin mengucapkan syukur Alhamdulillah ke hadrat Allah S.W.T, kerana di atas limpah dan kurniaNya, maka dapatlah saya menyiapkan tesis yang bertajuk Pembangunan Modul Pembelajaran Berasaskan Projek 'Our Toys Kingdom': Pengintergrasian Asas Inovasi dan Kreativiti dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak ini dengan jayanya.

Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada Ts. Dr. Mohd Azlan bin Mohammad Hussain, selaku penyelia saya di atas sokongan, nasihat, dan bimbingan yang diberikan telah membantu kepada kejayaan dalam penghasilan tesis ini. Segala bantuan, strategi, dan sokongan beliau telah banyak mendidik saya menjadi seorang penyelidik dan bakal pendidik yang baik.

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada pihak Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC) kerana telah memberi keizinan dan sokongan yang baik bagi saya menjalankan kajian di sana.

Penghargaan khusus buat rakan seperjuangan iaitu Mimie Suzilahwatie binti Mohd Din yang telah banyak menyumbang secara langsung dan tidak langsung dalam menyiapkan tesis ini.

Ribuan terima kasih kepada ibu yang saya hormati, Pn. Azizah binti Bakar yang sentiasa memberi kasih sayang, dorongan, doa, peringatan dan panduan hidup yang amat saya perlukan.

Akhir kata, ucapan terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam memberikan sumbangan idea dan bantuan dalam menyiapkan tesis ini. Semoga tesis ini dapat memberi manfaat dan ilham kepada guru-guru prasekolah dan bakal-bakal guru prasekolah dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan projek yang mengintegrasikan asas inovasi dan kreativiti.





ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi membangunkan sebuah modul pembelajaran berasaskan projek pembinaan alat permainan idaman 'Our Toys Kingdom' yang mengintegrasikan asas inovasi dan kreativiti dalam pendidikan awal kanak-kanak di bawah (i) tunjang komunikasi (bertutur untuk menyampaikan idea), (ii) tunjang kerohanian, sikap, dan nilai (kerjasama), (iii) tunjang perkembangan fizikal dan estetika (perkembangan motor halus dan meneroka pelbagai pergerakan, ekspresi kreatif, dan aplikasi seni) di dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017 bagi kanak-kanak berumur enam tahun. Tinjauan awal mendapati guru-guru prasekolah tidak menggabungkan kemahiran pemikiran kreatif dalam pengajaran mereka. Kemahiran guru yang terhad dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan projek berlaku kerana kurang penghayatan dalam mentafsir kurikulum serta kurang pengetahuan dalam mengendalikan kaedah ini disebabkan kurangnya panduan yang jelas dalam dokumen KSPK itu sendiri. Pendekatan modul pembelajaran projek 'Our Toys Kingdom' ini dilihat mampu memberi kesan positif terhadap masalah pemupukan budaya inovasi dan kreativiti kanak-kanak. Objektif bagi kajian adalah (i) membangunkan modul pembelajaran berasaskan projek sebagai usaha memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, dan (ii) mendapatkan pandangan daripada kumpulan pakar berkaitan kesahan modul. Antara teori dan model yang digunakan dalam pembangunan modul adalah teori Konstruktivisme, teori perkembangan kreativiti Fisher, dan model ADDIE. Reka bentuk kajian ini berasaskan model ADDIE. Fasa analisis keperluan menggunakan instrumen inventori protokol temu bual berstruktur bersama guru prasekolah, pemerhatian, dan rujukan kajian-kajian lepas untuk mengenal pasti keperluan modul dan data dianalisis melalui kaedah meta analisis. Fasa reka bentuk merangkumi pembentukan matlamat dan objektif modul, tajuk projek, dan pengaplikasian teori dalam aktiviti modul. Fasa pembangunan menggunakan perisian *Canva* untuk pembangunan ilustrasi, dan kandungan grafik modul. Fasa pelaksanaan adalah bertujuan untuk mengetahui sama ada modul memenuhi keperluan objektif dan juga sesuai digunakan oleh pengguna sasaran modul. Fasa penilaian pula melibatkan persampelan bertujuan terhadap tiga orang pakar dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak, bidang lakaran, serta bidang reka cipta atau kejuruteraan melalui instrumen inventori soal selidik dan data akan dianalisis secara manual. Dapatan analisis kesahan pakar menunjukkan interpretasi skor min purata adalah 4.18, iaitu berada pada tahap yang tinggi menunjukkan modul yang dibangunkan menepati keperluan modul dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.



DEVELOPMENT OF OUR TOYS KINGDOM PROJECT-BASED LEARNING MODULE: BASIC INTEGRATION OF INNOVATION AND CREATIVITY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

This study was conducted to develop a learning module based on the 'Our Toys Kingdom' dream play tool construction project which integrates the foundations of innovation and creativity in early childhood education under (i) the core of communication (speak to convey ideas), (ii) the mainstay of spirituality, attitude, and values (cooperation), (iii) the mainstay of physical and aesthetic development (fine motor development and exploring various movements, creative expression, and art application) in the National Preschool Standard Curriculum (KSPK) review 2017 for six-year-olds. Preliminary surveys found preschool teachers did not incorporate creative thinking skills in their teaching. The limited skills of teachers in implementing project-based learning occur due to lack of appreciation in interpreting the curriculum as well as lack of knowledge in handling this method due to the lack of clear guidance in the KSPK document itself. The approach of the learning module of the 'Our Toys Kingdom' project is seen to have a positive impact on the problem of nurturing children's culture of innovation and creativity. The objective of the study is (i) developing project-based learning modules as an effort to foster interest in innovation and creativity among preschoolers, and (ii) obtaining insights from the expert group on the validity of the modules. Among the theories and models used in the development of the modules are the theory of Constructivism, the theory of the development of Fisher's creativity, and the ADDIE model. The design of the study is based on the ADDIE model. The needs analysis phase uses an inventory instrument of structured interview protocols with preschool teachers, observations, and references of past studies to identify the needs of modules and data analyzed through meta-analysis methods. The design phase includes the formation of the goals and objectives of the modules, the title of the project, and the application of the theory in the activities of the modules. The development phase uses *Canva* software for the development of illustrations, and the graphic content of the modules. The implementation phase is intended to find out whether the module meets the objective requirements and is also suitable for use by the target user of the module. The evaluation phase involves sampling aimed at three experts in the field of early childhood education, the field of sketching, as well as the field of invention or engineering through the questionnaire inventory instrument and the data will be analyzed manually. The findings of the expert validity analysis showed that the average mean score interpretation is 4.18, which is at a high level showing that the modules developed meet the needs of the modules in the field of early childhood education.

SENARAI KANDUNGAN

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	II
------------------------------------	-----------

PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	IV
------------------------------------	-----------

PENGHARGAAN	V
--------------------	----------

ABSTRAK	VI
----------------	-----------

ABSTRACT	VII
-----------------	------------

SENARAI KANDUNGAN	VIII
--------------------------	-------------

SENARAI JADUAL	XVI
-----------------------	------------

SENARAI RAJAH	XVIII
----------------------	--------------

SENARAI SINGKATAN	XX
--------------------------	-----------

BAB 1 PENDAHULUAN	1
--------------------------	----------

1.1 Pengenalan	1
----------------	---

1.2 Latar Belakang Kajian	3
---------------------------	---

1.3 Pernyataan Masalah	9
------------------------	---

1.4 Objektif Kajian	11
---------------------	----

1.5 Persoalan Kajian	12
----------------------	----

1.6	Kerangka Konseptual Kajian	13
1.7	Batasan Kajian	14
1.8	Skop Kajian	15
1.9	Kepentingan Kajian	17
1.9.1	Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	17
1.9.2	Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC)	18
1.9.3	Guru dan Bakal Guru Prasekolah	18
1.9.4	Kanak-Kanak Prasekolah	18
1.9.5	Ibu Bapa	19
1.10	Definisi Operasional	19
1.10.1	Modul Pembelajaran	20
1.10.2	Pembelajaran Berasaskan Projek	20
1.10.3	Projek 'Our Toys Kingdom'	21
1.10.4	Pengintegrasian	21
1.10.5	Asas Inovasi	21
1.10.6	Kreativiti	22
1.10.7	Pendidikan Awal Kanak-Kanak	22
1.10.8	Pakar	23
1.11	Rumusan	23

BAB 2 SOROTAN LITERATUR 25

2.1	Pengenalan	25
-----	------------	----

2.2 Konsep kajian	25
2.2.1 Pembelajaran dan Pengajaran Bermodul	26
2.2.2 Pengajaran Konvensional dan Pengajaran Bermodul	27
2.2.3 Bertutur Untuk Menyampaikan Idea	29
2.2.4 Kerjasama	29
2.2.5 Meneroka Pelbagai Pergerakan	30
2.2.6 Perkembangan Motor Halus	31
2.2.7 Ekspresi Kreatif	32
2.2.8 Aplikasi Seni	33
2.2.9 Belajar Melalui Bermain	33
2.2.10 Asas Inovasi	35
2.2.11 Kreativiti	36
2.2.12 Reka Cipta	37
2.2.13 Pendidikan Awal Kanak-Kanak	38
2.3 Teori Kajian	39
2.3.1 Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Modul	39
2.3.2 Aplikasi Teori Perkembangan Kreativiti Fisher dalam Modul	41
2.4 Model Kajian	44
2.4.1 Model ADDIE	44
2.5 Pemboleh Ubah Kajian	48
2.5.1 Pemboleh Ubah Tidak Bersandar	48

2.5.2 Pemboleh Ubah Bersandar	53
2.6 Kajian-Kajian Lepas Berkaitan	54
2.6.1 Kajian Dalam Negara	55
2.6.2 Kajian Luar Negara	58
2.7 Rumusan	59
BAB 3 METODOLOGI KAJIAN	61
3.1 Pengenalan	61
3.2 Reka Bentuk Kajian	61
3.3 Fasa Analisis Keperluan	62
3.3.1 Instrumen Fasa Keperluan	63
3.3.3 Data Analisis Fasa Keperluan	64
3.4 Fasa Reka Bentuk	65
3.4.1 Pembentukan Matlamat dan Objektif Modul	66
3.4.2 Menyatakan Tajuk Projek	66
3.4.3 Latar Belakang Projek dan Pengintegrasian Asas Inovasi dan Kreativiti	66
3.4.4 Merancang Aktiviti Pembelajaran	67
3.4.5 Memilih dan Membina Media Pengajaran	69
3.4.6 Merancang Penilaian Projek	69
3.4.7 Merancang Aplikasi Teori-Teori dalam Modul Pembelajaran	70
3.5 Fasa Pembangunan	70
3.5.1 Perisian <i>Canva</i>	71

3.5.2 Merancang Penggunaan Laras Bahasa	71
3.5.3 Merancang Susun Atur dan Persembahan Modul	71
3.5.4 Merancang Hasil Pembelajaran/Standard Pembelajaran	72
3.5.5 Merancang Isi Kandungan	72
3.5.6 Merancang Ilustrasi, Rajah dan Jadual	73
3.5.7 Penggunaan Gambar Foto	73
3.5.8 Merancang Saiz Buku Modul	73
3.5.9 Merancang Saiz Teks	74
3.5.10 Merancang Aktiviti	74
3.5.11 Sumber Rujukan	75

3.6 Fasa Pelaksanaan	76
3.7 Fasa Penilaian	76
3.7.1 Instrumen Fasa Penilaian	76
3.7.2 Persampelan Fasa Penilaian	77
3.7.3 Data Analisis Fasa Penilaian	79
3.8 Rangka Kerja Keseluruhan	79
3.9 Rumusan	80

BAB 4 PEMBANGUNAN MODUL 81

4.1 Pengenalan	81
4.2 Reka Bentuk Pembangunan Modul Menggunakan Model ADDIE	81
4.3 Pembangunan Modul Our Toys Kingdom	82

4.3.1 Fasa Analisis (<i>Analysis</i>)	85
4.3.1.1 Instrumen Fasa Keperluan	86
4.3.1.5 Data Analisis Fasa Keperluan Protokol Temu Bual	87
4.3.2 Reka Bentuk (<i>Design</i>)	94
4.3.2.1 Pembentukan Matlamat dan Objektif Modul	95
4.3.2.2 Menentukan Tajuk Projek	95
4.3.2.3 Latar Belakang Projek dan Pengintegrasian Asas Inovasi dan Kreativiti	95
4.3.2.4 Menentukan Aktiviti Pembelajaran	96
4.3.2.5 Menentukan dan Membina Media Pengajaran	99
4.3.2.6 Menentukan Penilaian Projek	99
4.3.2.7 Pengaplikasian Teori-Teori Dalam Modul Pembelajaran	101
4.3.3 Pembangunan (<i>Development</i>)	103
4.3.3.1 Perisian <i>Canva</i>	104
4.3.3.2 Laras Bahasa	105
4.3.3.3 Susun Atur dan Persembahan Modul	106
4.3.3.4 Hasil Pembelajaran/Standard Pembelajaran	107
4.3.3.5 Isi Kandungan	108
4.3.3.6 Ilustrasi, Rajah dan Jadual	109
4.3.3.7 Gambar Foto	111
4.3.3.8 Saiz Buku Modul	112
4.3.3.9 Saiz Teks	113

4.3.3.10 Aktiviti	113
4.3.3.11 Sumber Rujukan	115
4.3.4 Pelaksanaan (<i>Implementation</i>)	116
4.3.5 Penilaian (<i>Evaluation</i>)	117
4.3.5.1 Instrumen Fasa Penilaian	118
4.3.5.2 Persampelan Fasa Penilaian	120
4.3.5.3 Data Analisis Fasa Penilaian Soal Selidik Kesahan Modul	121
4.3.6 Pengubahsuaian	126
4.4 Rumusan	127

BAB 5 RUMUSAN, PERBINCANGAN DAN CADANGAN 128

5.1 Pengenalan	128
5.2 Rumusan	129
5.3 Perbincangan Persoalan Kajian	132
5.3.1 Persoalan Kajian 1	132
5.3.2 Persoalan Kajian 2	137
5.3.3 Persoalan Kajian 3	144
5.4 Cadangan Penambahbaikan	148
5.4.1 Pemegang Taruh Menjalankan Kompetensi	149
5.4.2 Memperkenalkan Modul Inovasi dan Reka Cipta di Peringkat Awal Pembelajaran	150
5.4.3 Mencetak Modul Pembelajaran Menggunakan 'Art Paper'	151

5.4.4 Menukar Kaedah Pembelajaran Berasaskan Projek Kepada Kaedah Pendekatan Projek	152
5.4.5 Menggantikan Penggunaan Kata Emosi/Perasaan	152
5.4.6 Menggantikan Kata Nama Am Murid Kepada Kanak-Kanak	153
5.4.7 Tidak Memaparkan Wajah Kanak-Kanak	153
5.5 Kesimpulan	154
5.6 Penutup	157
BIBLIOGRAFI	158
LAMPIRAN	176

SENARAI JADUAL

No. Jadual	Halaman
Jadual 2.1 Perbezaan Pengajaran Konvensional dan Pengajaran Bermodul	28
Jadual 4.1 Transkrip Temu Bual Berkaitan Elemen Inovasi dan Reka Cipta dalam Modul.....	88
Jadual 4.2 Transkrip Temu Bual Berkaitan Aktiviti Modul yang Melibatkan Elemen Reka Cipta.....	89
Jadual 4.3 Transkrip Temu Bual Berkaitan Perkembangan Kreativiti Murid-Murid dalam Memupuk Budaya Mereka Cipta	89
Jadual 4.4 Transkrip Temu Bual Berkaitan Bahan Bantu Mengajar yang Sesuai	90
Jadual 4.5 Transkrip Temu Bual Pandangan Jika Modul Berkaitan Membina Kreativiti Murid-Murid Digunapakai bagi Memupuk Budaya Mereka Cipta	91
Jadual 4.6 Transkrip Protokol Temu Bual Berkaitan Elemen-Elemen Penting untuk Menghasilkan Modul Pembelajaran	92
Jadual 4.7 Transkrip Protokol Temu Bual Berkaitan Susunan Siri Aktiviti yang Bersesuaian Bagi Kanak-Kanak	93
Jadual 4.8 Transkrip Protokol Temu Bual Berkaitan Tips Menghasilkan Sebuah Modul Pembelajaran Terbaik	93

Jadual 4.9 Penentuan Aktiviti Pembelajaran Reka Bentuk Modul	97
Jadual 5.1 Pengaplikasian Teori Konstruktivisme dalam Modul Pembelajaran.....	138
Jadual 5.2 Pengaplikasian Teori Konstruktivisme pada Standard Pembelajaran	139
Jadual 5.3 Pengaplikasian Teori Perkembangan Kreativiti Fisher dalam Modul Pembelajaran.....	140

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Halaman
Rajah 1.1 Kerangka Konseptual Pembangunan Modul Pembelajaran	14
Rajah 3.1 Model ADDIE	62
Rajah 3.2 Reka Bentuk Modul.....	65
Rajah 4.1 Kerangka Pembinaan dan Penilaian Modul Pembelajaran ‘Our Toys Kingdom’.....	84
Rajah 4.2 Rubrik Penilaian Projek Modul Pembelajaran Muka Surat Pertama	100
Rajah 4.3 Rubrik Penilaian Projek Modul Pembelajaran Muka Surat Kedua	101
Rajah 4.4 Draf Pembangunan Modul.....	105
Rajah 4.5 Bahasa yang Digunakan dalam Pembangunan Modul	106
Rajah 4.6 Standard Pembelajaran yang Terdapat dalam Modul.....	108
Rajah 4.7 Isi Kandungan Modul	109
Rajah 4.8 Ilustrasi, Rajah dan Jadual dalam Pembangunan Modul.....	110
Rajah 4.9 Gambar Foto dalam Pembangunan Modul.....	111
Rajah 4.10 Saiz Modul yang Digunakan	112

Rajah 4.11 Saiz Teks pada Modul	113
Rajah 4.12 Siri Aktiviti di dalam Modul Pembelajaran.....	115
Rajah 4.13 Senarai Rujukan yang Diletakkan dalam Modul.....	116
Rajah 4.14 Eksperimen Warna Air	117
Rajah 4.15 Perancangan Bahan dan Alatan Projek.....	117
Rajah 4.16 Patung Rantai Kunci Mini	117
Rajah 4.17 Persembahan Projek	117

SENARAI SINGKATAN

BBM	Bahan Bantu Mengajar
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum & Pentaksiran
JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSPK	Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan
NCDRC	Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara
PAKK	Pendidikan Awal Kanak-Kanak
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
PBP	Pembelajaran Berasaskan Projek
PDP	Pengajaran dan Pembelajaran
TADIKA	Taman Didikan Kanak-kanak
TASKA	Taman Asuhan Kanak-Kanak

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Seiring dengan perubahan landskap pendidikan di Malaysia pelbagai inovasi dalam bidang kurikulum telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia supaya pendidikan prasekolah dapat berubah seiring dengan perubahan yang berlaku dalam masyarakat sama ada di dalam atau di luar negara (Mokhlis, 2019). Antara inovasi dalam bidang kurikulum yang telah dijalankan adalah penggubalan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) yang merupakan satu strategi untuk meningkatkan kualiti pendidikan prasekolah dengan menekankan unsur kreativiti, inovasi dan reka cipta. Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) yang dilaksanakan pada tahun 2010 telah disemak semula bagi memenuhi tuntutan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 dan keperluan semasa (Mokhlis, 2019).

Semakan ini dilakukan bagi memastikan kualiti kurikulum yang dilaksanakan di prasekolah standing dengan standard antarabangsa. Kurikulum ini bertujuan

mengembangkan potensi kanak-kanak pada awal usia empat hingga enam tahun secara menyeluruh dan bersepadu. Kandungan yang dipelajari di peringkat prasekolah pada asasnya merupakan pengetahuan dan kemahiran asas yang diperlukan kanak-kanak sebagai persediaan untuk mengikuti pendidikan di peringkat sekolah rendah kelak (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Bagi menjayakan pelaksanaan KSPK, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek supaya kanak-kanak dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017).

Pendidikan prasekolah merupakan pengalaman awal yang penting dalam dunia pendidikan awal kanak-kanak. Pengalaman awal persekolahan dan pembelajaran berkesan, bermakna dan menyeronokkan dapat memberikan ilmu pengetahuan, kemahiran dan seterusnya nilai dan sikap diri yang positif pada masa hadapan. Pengalaman pembelajaran mereka seharusnya bersifat futuristik dan boleh digunakan untuk mereka berjaya apabila mereka dewasa. Justeru itu, KSPK Semakan 2017 digubal berdasarkan prinsip amalan bersesuaian perkembangan kanak-kanak dan amalan pembelajaran yang terkini iaitu berkonsepkan PAK21 21 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Perubahan pelaksanaan kurikulum KSPK Semakan 2017 ini berkesinambungan dan saling berhubung kait dengan kurikulum standard sekolah rendah dan menengah (Siti Samsuri, 2019). Justeru itu, pembelajaran berasaskan projek ini dilihat sebagai satu strategi terbaik bagi memenuhi tuntutan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 ini.

Pembelajaran berasaskan projek (PBP) memberi definisi maksud yang pelbagai mengikut dapatan dan kajian ahli psikologi dan pengkaji. Pembelajaran berasaskan

projek merupakan model pengajaran yang menggunakan teknik praktikal berdasarkan prinsip konstruktivis. Proses mengawal pelajar dalam konsep projek adalah pengajar bertindak sebagai fasilitator. Pendekatan pembelajaran berasaskan projek merupakan kaedah instruksional yang membenarkan kanak-kanak membina kemahiran dan mendapatkan ilmu dalam menghasilkan hasil projek akhir secara koperatif dengan teknik '*hands-on*' dan '*minds-on*' (Kaldi et al., 2011).

1.2 Latar Belakang Kajian

Dalam KSPK Semakan 2017, ciri-ciri PBP di prasekolah seharusnya dijalankan secara individu atau berkumpulan iaitu dari proses mengumpul bahan, maklumat, data, memproses maklumat dan data, dan pelaporan hasil serta refleksi sendiri. Interaksi guru dengan kanak-kanak adalah berbentuk bimbingan dan perundingan pada setiap tahap proses dan guru bertindak sebagai fasilitator. Penilaian dan pentaksiran dijalankan dalam setiap tahap proses sehingga ke tahap hasil yang telah siap (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016).

Pembelajaran berasaskan projek menjadi lebih bermakna jika guru bertindak sebagai rakan pembimbing dan menjadi sumber rujukan pakar kanak-kanak dalam menentukan hasil produk yang yang dikehendaki. Kajian Saemah, Ruhizan & Siti Fatimah (2012) menunjukkan skor kemahiran guru dalam melaksanakan KSPK dan mempraktikannya dalam PdP adalah di peringkat sederhana. Ini menunjukkan masih ada sebahagian guru yang kurang mahir dalam melaksanakan kurikulum KSPK dengan cekap dan cemerlang. Hasil dapatan kajian tersebut juga menyatakan 90% pelaksanaan kurikulum baharu gagal dilaksanakan kerana kemahiran guru yang terhad. Kemahiran guru yang terhad dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan projek di prasekolah

disebabkan oleh pelbagai aspek seperti guru yang mempunyai pelbagai latar belakang latihan yang berbeza. Ini dijelaskan oleh Rohaty (2003) iaitu pelbagai latar belakang dan jenis kelayakan guru dalam bidang pendidikan prasekolah memberi kesan negatif kepada pelaksanaan kurikulum yang tidak selaras. Oleh yang demikian, kesan terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan projek juga terjejas. Ini dibuktikan dengan dapatan kajian Romarzila (2016) yang mendapati sesetengah guru kurang kemahiran melaksanakan kaedah projek kerana mereka kurang yakin dan akhirnya pengajaran mereka dijalankan secara langsung. Hal ini berlaku kemungkinan kerana guru kurang penghayatan dalam mentafsir kurikulum serta kurang pengetahuan dalam mengendalikan kaedah ini disebabkan kurangnya panduan yang jelas dalam dokumen KSPK itu sendiri.

Justeru, guru perlu diberi panduan konsep asas pelaksanaan pembelajaran berasaskan projek supaya ia dapat dijalankan secara terancang dan dapat mencapai matlamat pendidikan prasekolah itu sendiri. Isunya di sini adalah sejak dari pelaksanaan Buku Panduan Prasekolah Malaysia 1986 sehingga kini, hasil kajian mendapati guru-guru masih mengajar secara langsung berpandukan buku kerja dan pembelajaran berpusat guru (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2008; Sharifah Nor, Manisah Norshidah & Aliza, 2009 dan Aliza & Zamri, 2015). Cabaran utama yang dihadapi oleh guru adalah mereka belum cukup berpengalaman untuk mengajar di dalam bilik darjah yang berpusatkan murid. Mereka masih memerlukan sumber, panduan, bimbingan dan latihan bagi meningkatkan pengetahuan dan kemahiran (Aliza & Zamri, 2015).

Kajian Siti Saleha dan Saedah (2017) mendapati beberapa perkara perlu diambil perhatian terutama keutamaan bimbingan yang lebih jelas tentang cara pelaksanaan

pembelajaran berasaskan projek yang sesuai dijalankan di prasekolah. Ini disebabkan keupayaan guru dalam merangsang kanak-kanak seperti memberi soalan-soalan penting KBAT kurang dijalankan semasa proses pembelajaran berasaskan projek dijalankan. Maka dengan itu, impak yang sama juga berlaku pada kanak-kanak. Kanak-kanak kurang aras KBAT apabila penilaian hasil projek akhir dijalankan. Ini mengukuhkan dapatan kajian Sharifah et al. (2009) yang menyatakan kesedaran guru tentang KBAT masih rendah dimana mereka kurang kesediaan pengetahuan dan kemahiran mengaplikasikan KBAT dalam PdP. Oleh yang demikian, penulisan berbentuk cadangan bagi meningkatkan pengetahuan dan kemahiran guru dalam menjalankan pembelajaran berasaskan projek yang berorientasikan PAK21 di prasekolah perlu diperbanyakkan supaya boleh dijadikan rujukan dan seterusnya dapat meningkatkan keyakinan mereka dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan projek di prasekolah (Siti Saleha, 2019). Ataupun diwujudkan modul-modul yang dapat membantu guru prasekolah dalam pembelajaran berasaskan projek.

Terdapat kajian juga menunjukkan bahawa guru lebih suka kepada kanak-kanak yang mempunyai ciri-ciri yang tidak kreatif seperti kepatuhan dan penerimaan yang tidak berbelah bahagi terhadap guru, dan mengenakan denda kepada kanak-kanak dengan tujuan untuk mengawal disiplin kelas (Norsita & Zainal, 2014; Beghetto & Kaufman, 2011). Manakala hasil kajian Al-Thani (2010) pula menunjukkan guru-guru prasekolah tidak menggabungkan kemahiran pemikiran kreatif dalam pengajaran mereka. Kelemahan pemupukan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak kecil ini perlu diberi perhatian serius oleh semua pihak khususnya para pentadbir dan guru prasekolah. Isu ini amat membimbangkan dan sekiranya perkara ini berlarutan akan memberikan kesan ke atas amalan kreativiti masyarakat di masa hadapan, seterusnya akan turut

menghalang negara mencapai status sebuah negara maju. Isu ini memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dengan memfokuskan kepada amalan pengajaran guru prasekolah (Mokhlis, 2019).

Manakala, kajian yang dijalankan oleh Miller dan Almon (2009) menunjukkan bahawa kebanyakan guru prasekolah masih mengabaikan pelaksanaan pedagogi berasaskan bermain kerana tekanan pihak sekolah yang perlu memenuhi pencapaian cemerlang dari aspek akademik dan standard pembelajaran meskipun kanak-kanak mengalami masalah dalam literasi dan numerasi. Perkara ini secara tidak langsung menyekat proses pembelajaran kanak-kanak melalui konsep penerokaan dan bermain dalam mengasah kemahiran dan mengembangkan minat mereka. Buku dan pelbagai latihan telah mengambil alih kehidupan awal mereka sebagai kanak-kanak pada hari ini untuk memperoleh pencapaian cemerlang dalam peperiksaan. Sehubungan itu, kanak-kanak pada hari ini dihalang bermain pada peringkat umur yang terlalu awal bagi mengelak kegagalan dalam akademik (Whitebread & Bingham, 2013). Hal ini kerana kejayaan dari segi pendidikan seseorang kanak-kanak itu cenderung diukur melalui pencapaian akademik mereka. Fahaman ini menyebabkan aktiviti pembelajaran dan proses pengajaran akan hanya tertumpu di dalam kelas sahaja dan kurangnya penglibatan kanak-kanak terhadap aktiviti luar bilik darjah yang lebih menyeronokkan bagi mereka. Kajian – kajian ini jelas menunjukkan bahawa tahap penerapan elemen kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah berada di tahap yang masih rendah. Justeru satu inisiatif perlu dilaksanakan bagi menyelesaikan isu kurang pendedahan elemen kreativiti dan juga membantu memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.



Inovasi bermaksud memperbaharui atau melakukan perubahan (Badran, 2007). Kamus Dewan (2005) pula merujuk inovasi sebagai sesuatu yang baru diperkenalkan seperti kaedah, sistem atau adat dalam bentuk baru. Sufean Hussin (2002) menyatakan inovasi bermaksud pembaharuan, modifikasi, atau membaiki idea, benda, ilmu dan ciptaan seni budaya tamadun dengan tujuan memenuhi fungsi-fungsi tertentu atau memenuhi cita rasa tertentu atau memenuhi pasaran tertentu. Manakala, reka cipta pula dikenali sebagai satu aktiviti pelbagai bidang yang memiliki keupayaan merentas kurikulum. Menurut Harris dan Wilson (2003a; 2003b), pendidikan reka cipta menggabungkan bersama komponen ketukangan, seni dan reka bentuk, sains, matematik dan keusahawanan dalam satu pakej bersepadu. Menerusi reka cipta, kanak-kanak membina keupayaan untuk berfungsi secara efektif dan kreatif di dalam dunia pembuatan. Reka cipta merupakan aktiviti yang dilaksanakan dengan satu matlamat yang telah ditentukan, dalam lingkungan pelbagai kekangan dan memerlukan pertimbangan nilai di setiap peringkat. Ia memiliki kaedah pemikiran yang tersendiri termasuk penggunaan imaginasi dan pengimejan (Keirl, 2002). Kepentingan inovasi dan reka cipta adalah untuk melahirkan kanak-kanak yang berfikiran kreatif, kritis, inovatif dan inventif serta berbudaya reka cipta melalui penghasilan reka ciptaan dengan mengaplikasikan teknologi supaya dapat menyumbang kepada pembangunan negara (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017).

Kreativiti pula merupakan suatu konsep yang bersifat multi dimensi dan inter disiplin. Kebolehan dan bakat kreatif tidak wujud secara semula jadi semata-mata sebaliknya ia perlu dipupuk dan memerlukan usaha pelbagai pihak khususnya pendidik yang dapat menjadi pemangkin kepada transformasi pemikiran kreatif (Mohd Azhar et.al, 2010). Kenyataan ini disokong oleh Lee (2002) yang berpendapat untuk berdaya



saing di peringkat antarabangsa, masyarakat perlu memiliki daya pemikiran kreatif yang tinggi agar dapat menyelesaikan pelbagai masalah yang semakin kompleks. Ini disebabkan pemikiran kreatif dapat melahirkan generasi yang lebih inovatif, berkemahiran tinggi serta mempunyai daya kreativiti yang baik, ideal, imaginatif dan mempunyai unsur-unsur humanistik dan artistik yang tinggi (Abu Bakar, 2013).

Seterusnya, penggunaan bahan hiasan seperti lidi, benang, kapas, butang, plastisin, bahan hiasan, dan lego dilihat satu medium yang baik dalam menarik minat kanak-kanak prasekolah dalam pada masa yang sama mengatasi isu kurang pendedahan elemen kreativiti dalam pembelajaran. Misalnya, lego merupakan satu alat permainan yang mudah, menyeronokkan dan sesuai digunakan untuk kanak-kanak prasekolah berusia enam tahun. Lego juga dilihat sebagai medium permainan yang sesuai untuk guru gunakan dalam PdP di prasekolah. Lego merupakan permainan konstruktif yang diperbuat daripada kepingan plastik yang dapat disusun dan dipasangkan menjadi suatu bentuk tertentu (Syafrina, et.al, 2020). Kanak-kanak juga menyukai lego kerana ianya merupakan alat permainan yang mudah diguna dan mempunyai warna yang terang dan menarik perhatian. Permainan lego termasuk permainan yang meningkatkan perkembangan motor halus kanak-kanak (Christiana & Mahmudah, 2015). Dalam konteks ini, pengkaji memilih untuk membangunkan modul pembelajaran berasaskan projek yang menggunakan bahan hiasan dan lego bagi memupuk minat inovasi, reka cipta, dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Bagi menjayakan modul pembelajaran berasaskan projek menggunakan bahan hiasan dan lego tersebut, pengkaji memilih satu projek yang akan dijalankan oleh kanak-kanak prasekolah, iaitu projek 'Our Toys Kingdom'. Projek 'Our Toys Kingdom' memfokuskan kepada pedagogi belajar melalui bermain. Kanak-kanak prasekolah akan

diminta mencipta alat permainan idaman masing-masing setelah melakukan aktiviti ‘*Movie Camp*’, aktiviti rangsangan kreativiti, lakaran awal, soalan dan penyiasatan dalam ruang pembelajaran, eksperimen warna air, serta refleksi lakaran. Tema ‘Our Toys Kingdom’ diberi adalah kerana kanak-kanak akan melaksanakan projek secara berkumpulan untuk membina ‘kerajaan alat permainan’ mereka sendiri. Setelah itu, projek tersebut akan dijadikan model/artifak. Kanak-kanak akan diminta membuat persembahan atau pameran ringkas di hadapan guru dan rakan-rakan bagi menayangkan hasil binaan projek alat permainan tadi. Modul ini mengaplikasikan konsep inovasi dan kreativiti yang diolah sesuai mengikut tahap umur dan aras kefahaman bagi kanak-kanak prasekolah. Kanak-kanak prasekolah juga akan dibimbing dan dipantau bermula daripada langkah perancangan projek, langkah pembangunan projek dan juga hingga kepada langkah persembahan projek. Tujuan utama pelaksanaan projek ‘Our Toys Kingdom’ ini adalah untuk memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak sejak di prasekolah lagi.

1.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan kepada maklumat literasi tersebut, dapat disimpulkan bahawa isu tentang kurangnya pendedahan kanak-kanak tentang elemen kreativiti adalah wujud dan isu ni kebanyakannya berpunca daripada guru yang berperanan sebagai pelaksana kurikulum yang kurang memupuk asas inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak di prasekolah.

Kajian oleh Mohd Musnizam Jaafar, Ab. Halim Tamuri & Rohizan Ya (2012) menyatakan bahawa guru seharusnya menguasai ilmu-ilmu yang berkaitan kaedah pengajaran. Hal ini kerana, kemahiran guru menyampaikan pengajaran dengan menarik

serta memberikan penjelasan yang mantap akan membantu dalam pembentukan personaliti pelajar yang merupakan matlamat akhir pendidikan. Maka, pembelajaran berasaskan projek merupakan salah satu pendekatan yang berkesan yang boleh digunakan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Kenyataan tersebut disokong oleh kajian Al-Thani (2010) menunjukkan guru-guru prasekolah tidak menggabungkan kemahiran pemikiran kreatif dalam pengajaran mereka. Kelemahan pemupukan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak kecil ini perlu diberi perhatian serius oleh semua pihak khususnya para pentadbir dan guru prasekolah. memberikan kesan ke atas amalan kreativiti masyarakat, seterusnya akan turut menghalang negara mencapai status sebuah negara maju. Isu ini memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dengan memfokuskan kepada amalan pengajaran guru prasekolah.

Selain itu, guru perlu memberi bimbingan yang lebih jelas tentang cara pelaksanaan pembelajaran berasaskan projek yang sesuai dijalankan di prasekolah. Ini disebabkan keupayaan guru dalam merangsang kanak-kanak seperti memberi soalan-soalan penting KBAT kurang dijalankan semasa proses pembelajaran berasaskan projek dijalankan (Siti Saleha & Saedah, 2017). Kesannya, kanak-kanak kurang aras KBAT apabila penilaian hasil projek akhir dijalankan. Ini mengukuhkan dapatan kajian Sharifah et al., (2009) yang menyatakan kesedaran guru tentang KBAT masih rendah dimana mereka kurang kesediaan pengetahuan dan kemahiran mengaplikasikan KBAT dalam PdP. Oleh yang demikian, penulisan berbentuk cadangan bagi meningkatkan pengetahuan dan kemahiran guru dalam menjalankan pembelajaran berasaskan projek yang berorientasikan PAK21 di prasekolah perlu diperbanyakkan supaya boleh

dijadikan rujukan dan seterusnya dapat meningkatkan keyakinan mereka dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan projek di kelas prasekolah (Siti Saleha, 2019).

Manakala, menurut Mokhlis (2019) guru lebih suka kepada kanak-kanak yang mempunyai ciri-ciri yang tidak kreatif seperti kepatuhan dan penerimaan yang tidak berbelah bahagi terhadap guru, dan mengenakan denda kepada kanak-kanak dengan tujuan untuk mengawal disiplin kelas. Kanak-kanak yang kurang daya kreativiti lebih cenderung untuk bersikap pasif di dalam bilik darjah dan hal ini memberikan kelegaan kepada guru untuk mudah mengawal suasana bilik darjah (Norsita & Zainal, 2014; Beghetto & Kaufman, 2011).

Secara umumnya boleh disimpulkan di sini bahawa masalah yang wujud boleh adalah berkaitan dengan keupayaan guru itu sendiri dalam menterjemahkan kurikulum KSPK. Oleh itu kajian ini dijalankan bertujuan untuk membangunkan modul pembelajaran berasaskan projek yang menumpukan kepada penciptaan alat permainan sebagai usaha memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

1.4 Objektif Kajian

Pembangunan modul pembelajaran berasaskan projek dalam penciptaan alat permainan idaman ini adalah inisiatif terkini untuk memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah serta menyelesaikan isu kurangnya pendedahan kepada kanak-kanak tentang elemen kreativiti. Secara spesifiknya kajian ini dilaksanakan bertujuan untuk:

- i. Mengenalpasti elemen-elemen penting untuk menghasilkan modul pembelajaran berasaskan projek 'Our Toys Kingdom'.
- ii. Membangunkan modul pembelajaran berasaskan projek 'Our Toys Kingdom' sebagai usaha memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.
- iii. Mendapatkan pandangan daripada kumpulan pakar berkaitan kesahan modul pembelajaran berasaskan projek 'Our Toys Kingdom'.

1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian adalah sasaran sementara yang menjelaskan sesuatu fenomena yang terjadi sebagai penyelesaian masalah. Dalam pembangunan modul pembelajaran ini, pengkaji mengemukakan beberapa persoalan kajian bagi menentukan objektif kajian tercapai.

Antara persoalan kajian yang dikemukakan adalah:

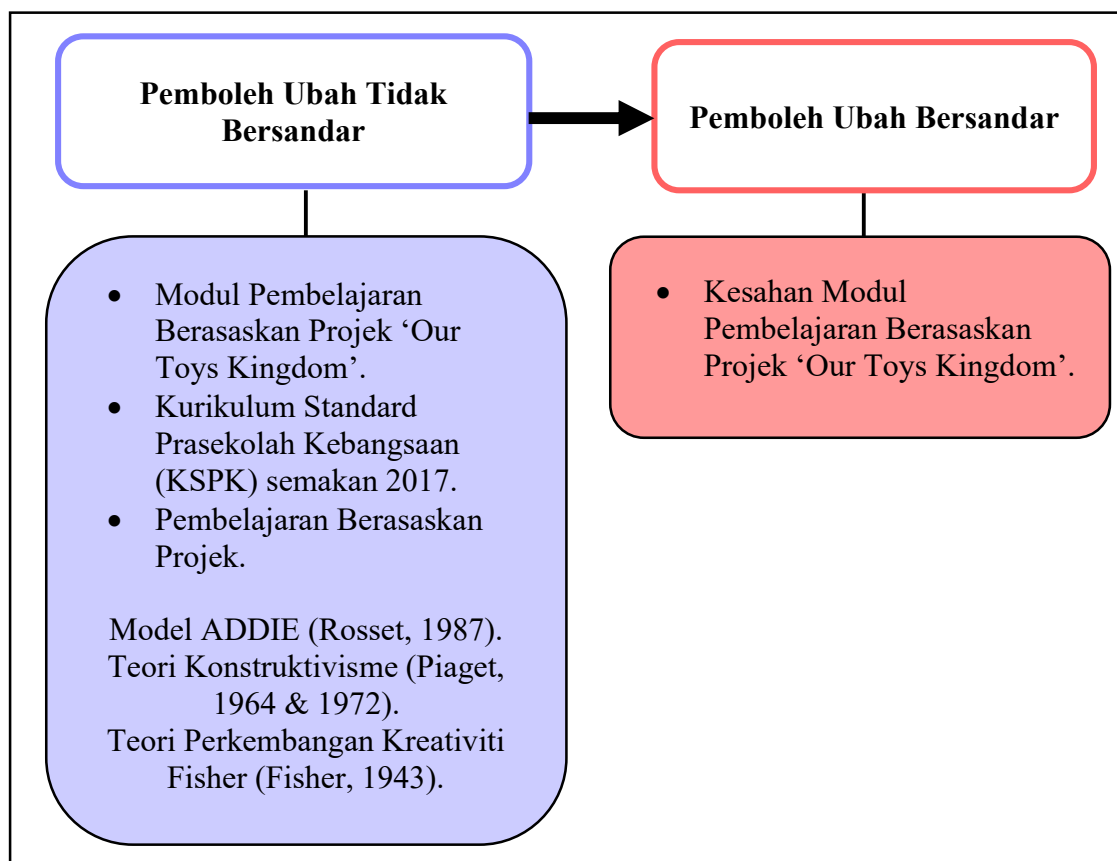
- i. Apakah elemen-elemen penting untuk menghasilkan modul pembelajaran berasaskan projek 'Our Toys Kingdom'?
- ii. Apakah reka bentuk modul pembelajaran berasaskan projek 'Our Toys Kingdom' sebagai usaha memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah?
- iii. Apakah pandangan daripada kumpulan pakar berkaitan kesahan modul pembelajaran berasaskan projek 'Our Toys Kingdom'?



1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual dalam kajian ini direka untuk menunjukkan aliran perancangan dan pelaksanaan pembangunan modul pembelajaran berasaskan projek ‘Our Toys Kingdom’. Di dalam kerangka konseptual ini, pemboleh ubah tidak bersandar adalah modul pembelajaran berasaskan projek ‘Our Toys Kingdom’, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017, dan pembelajaran berasaskan projek. Sebelum modul dibangunkan kajian keperluan dijalankan ke atas guru prasekolah bagi mendapatkan permasalahan yang dihadapi dalam PdP di prasekolah. Pembangunan modul ini adalah hasil daripada protokol temu bual yang akan dijalankan semasa kajian keperluan. Kemudian modul dibangunkan selari dengan silibus yang ditetapkan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017 di bawah (i) tunjang komunikasi (bertutur untuk menyampaikan idea), (ii) tunjang keroohanian, sikap, dan nilai (kerjasama), (iii) tunjang perkembangan fizikal dan estetika (perkembangan motor halus dan meneroka pelbagai pergerakan, ekspresi kreatif, dan aplikasi seni). Model dan teori yang akan digunapakai dalam pembangunan modul pula adalah model ADDIE (Rosset, 1987), teori Konstruktivisme (Piaget, 1964 & 1972), dan teori perkembangan kreativiti Fisher (Fisher, 1943). Manakala, pemboleh ubah bersandar dalam kajian ini adalah kesahan modul pembelajaran berasaskan projek ‘Our Toys Kingdom’. Setelah itu, akan dilaksanakan inventori soal selidik untuk mendapatkan pandangan daripada kumpulan pakar berkaitan kesahan modul sebelum modul dapat digunakan oleh semua pihak. Kerangka konseptual pembangunan modul boleh dilihat berdasarkan Rajah 1.1.





Rajah 1.1 Kerangka Konseptual Pembangunan Modul Pembelajaran Berasaskan Projek 'Our Toys Kingdom': Pengintegrasian Asas Inovasi dan Kreativiti dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak

1.7 Batasan Kajian

Batasan kajian adalah merangkumi kepada responden kajian, lokasi kajian, dan batasan kurikulum. Hasil keputusan kajian ini adalah terbatas dan tidak boleh digeneralisasikan di luar konteks kajian yang dijalankan. Lokasi kajian yang bakal dijalankan adalah di daerah Tanjong Malim, Perak. Sampel kajian pula ialah pakar yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak sekurang-kurangnya lapan tahun, berpengalaman dalam bidang lakaran melebihi lima tahun, dan mempunyai pengetahuan dalam bidang reka cipta atau kejuruteraan melebihi lima tahun. Selain itu, batasan bidang kajian dalam pembangunan modul ini melibatkan

pembelajaran berkaitan projek ‘Our Toys Kingdom’ yang bertujuan memupuk asas inovasi dan kreativiti dalam pendidikan awal kanak-kanak.

Seterusnya, kajian ini bersandarkan kepada kaedah pembelajaran berasaskan projek yang memfokuskan konsep belajar melalui bermain serta meliputi objektif kajian yang berkaitan dengan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017 di bawah (i) tunjang komunikasi (bertutur untuk menyampaikan idea), (ii) tunjang kerohanian, sikap, dan nilai (kerjasama), (iii) tunjang perkembangan fizikal dan estetika (perkembangan motor halus dan meneroka pelbagai pergerakan, ekspresi kreatif, dan aplikasi seni). Di dalam modul kanak-kanak akan melaksanakan aktiviti ‘*Movie Camp*’, aktiviti rangsangan kreativiti, lakaran awal, penyiasatan dalam ruang pembelajaran, eksperimen warna air, dan refleksi lakaran bersama guru berdasarkan pengetahuan sedia ada kanak-kanak. Kemudian, secara berpasangan kanak-kanak akan diminta menghasilkan binaan alat permainan idaman menggunakan bahan hiasan dan lego bagi merealisasikan projek ‘Our Toys Kingdom’ dan mengadakan persembahan atau ringkas pameran untuk tujuan penilaian projek.

Selain itu, modul pembelajaran yang dibangunkan dinilai dengan instrumen inventori soal selidik bagi kesahan kandungan terhadap modul yang akan dijalankan ke atas pakar. Perisian yang digunakan untuk membangunkan modul adalah terhad kepada penggunaan *Canva*.

1.8 Skop Kajian

Skop kajian adalah merangkumi kepada penggunaan bahasa, tahap modul, reka bentuk kajian, dan pemboleh ubah kajian yang dikaji. Modul pembelajaran ini dibangunkan

bagi kegunaan guru-guru prasekolah dan kanak-kanak prasekolah berusia enam tahun yang menggunakan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017. Modul pembelajaran ini akan dibangunkan dalam bahasa Melayu yakni selari dengan silibus yang telah digariskan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia.

Modul pembelajaran ini juga direka untuk mencapai objektif pembelajaran bagi standard kandungan tunjang komunikasi (bertutur untuk menyampaikan idea), tunjang kerohanian, sikap, dan nilai (kerjasama), tunjang perkembangan fizikal dan estetika (perkembangan motor halus dan meneroka pelbagai pergerakan, ekspresi kreatif, dan aplikasi seni).

Modul pembelajaran ini juga akan dibangunkan dengan berfokuskan kepada beberapa model dan teori yang berkaitan. Di dalam modul pembelajaran ini mempunyai tiga langkah, iaitu langkah perancangan projek, langkah pembangunan projek, dan langkah persembahan projek di mana aktiviti-aktiviti di dalam modul merangkumi aktiviti perbincangan, representasi, penyiasatan, paparan dalam bilik darjah, dan refleksi. Malah, aktiviti yang ada bertujuan untuk mengukuhkan kefahaman kanak-kanak dan penilaian yang dijalankan bagi memastikan hasil pembelajaran tercapai.

Selain itu, penilaian akan dilakukan pada peringkat akhir penghasilan modul pembelajaran diselesaikan untuk memastikan kesahan modul pembelajaran tersebut. Instrumen inventori soal selidik akan diedarkan kepada tiga orang pakar bagi mendapatkan maklum balas pakar terhadap pemilihan tajuk, isi kandungan, strategi, penilaian, grafik dan sebagainya. Akhir sekali, modul dapat digunakan kepada semua jika melepasi tahap kesahan modul tersebut.

1.9 Kepentingan Kajian

Kajian dalam penghasilan projek pedagogi belajar melalui bermain bagi prasekolah ini adalah bertujuan untuk membangunkan sebuah modul pembelajaran berasaskan projek ‘Our Toys Kingdom’ yang bertujuan menekankan elemen kreativiti bagi memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Antara kepentingan kajian ini dilakukan ialah:

1.9.1 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

Kajian pembangunan modul pembelajaran berasaskan projek ini merupakan sokongan kepada pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang telah mewujudkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017. Pembangunan modul ini juga diharap dapat membantu memantapkan lagi kurikulum pengajaran dan pembelajaran di prasekolah terutamanya dalam membudayakan inovasi, reka cipta, dan kreativiti sejak di awal usia. Ini dapat melatih kanak-kanak meningkatkan daya kreativiti, imaginasi serta mencungkil bakat baru dalam diri melalui pembelajaran berasaskan projek belajar melalui bermain yang menyeronokkan serta interaktif. Modul ini juga memberi pendedahan awal kepada kanak-kanak prasekolah tentang pembelajaran berasaskan projek dan mempersiapkan kanak-kanak untuk menyertai pertandingan berkaitan inovasi dan reka cipta apabila mula melangkah ke sekolah rendah dan menengah kelak. Dalam pada itu, penilaian secara kesahan dan kebolehpercayaan perlu dibuat sebelum modul pembelajaran ini dapat diguna pakai.

1.9.2 Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC)

Kajian pembangunan modul pembelajaran berasaskan projek ini juga merupakan satu bentuk sokongan kepada Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC) dalam merintis masa depan kanak-kanak. Selari dengan visi NCDRC, iaitu menjadi peneraju utama negara dalam pendidikan kanak-kanak dan misinya, iaitu komited dalam mensejahtera pendidikan kanak-kanak dilihat sebagai satu organisasi pusat yang progresif dalam membantu memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak melalui aktiviti berasaskan projek. Modul ini juga bersesuaian digunakan bagi kanak-kanak berusia enam tahun.

1.9.3 Guru dan Bakal Guru Prasekolah

Kajian ini diharap dapat membantu guru-guru dan bakal-bakal guru prasekolah melaksanakan pedagogi belajar melalui bermain menggunakan pembelajaran berasaskan projek. Modul pembelajaran ini juga dilengkapi dengan bimbingan kepada guru-guru dan bakal-bakal guru bermula daripada langkah perancangan projek, langkah pembangunan projek dan langkah persembahan projek. Guru-guru dan bakal-bakal guru juga dapat menilai keberkesanan pedagogi sendiri menggunakan modul pembelajaran ini di dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

1.9.4 Kanak-Kanak Prasekolah

Kajian pembangunan modul pembelajaran berasaskan projek ini juga diharapkan dapat memupuk minat inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah yang berusia enam tahun. Aktiviti-aktiviti yang dijalankan di dalam modul seperti

perbincangan, representasi, penyiataan, paparan bilik darjah, dan refleksi dalam mewujudkan kerajaan alat permainan secara berkumpulan melalui penciptaan alat permainan dalam bentuk model atau artifak ini bukan sahaja menyeronokkan malah mampu meningkatkan daya kreativiti mereka. Modul pembelajaran ini juga membenarkan kanak-kanak bebas meneroka dan memberikan rasa yakin pada diri kerana merasakan pendapat dan idea mereka dihargai oleh guru. Kanak-kanak prasekolah juga akan dibimbing melakukan persembahan dan pameran ringkas di hadapan guru, rakan-rakan, dan ibu bapa tentang penghasilan projek mereka.

1.9.5 Ibu Bapa

Kepentingan kajian pembangunan modul pembelajaran berasaskan projek ini dilihat mampu memberi pendedahan kepada ibu bapa tentang pelaksanaan aktiviti belajar melalui bermain ini adalah praktikal dan boleh dilakukan di mana-mana bersama kanak-kanak. Ini juga dapat membantu memberi idea kepada ibu bapa untuk melaksanakan aktiviti berasaskan projek seperti ini di waktu lapang. Selain itu, ibu bapa akan diberi borang penilaian untuk menilai hasil projek kanak-kanak. Pelibatan aktif ibu bapa dalam aktiviti kanak-kanak di prasekolah juga secara tidak langsung dapat meningkatkan semangat kanak-kanak untuk berusaha bersungguh-sungguh menunjukkan hasil persembahan projek yang terbaik.

1.10 Definisi Operasional

Di dalam kajian ini terdapat beberapa istilah yang membawa maksud tersendiri bagi menjelaskan tentang sesuatu perkara dikaji. Berikut dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penyelidikan modul pembelajaran ini.

1.10.1 Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran adalah bahan rujukan pembelajaran yang digunakan bagi sesuatu kursus dan dibangunkan berdasarkan silibus yang telah ditetapkan. Bagi kebanyakan kursus, modul yang dibangunkan menjadi sumber rujukan utama dalam aktiviti PdP dan ianya digunakan secara kaedah bersemuka di dalam bilik darjah. Terdapat juga modul yang bersifat pembelajaran sendiri di mana dengan mengikuti modul tersebut, kanak-kanak mampu menguasai pengetahuan dan kemahiran tertentu tanpa atau dengan bantuan minima guru. Strategi penyampaian pembelajaran yang menggunakan imej atau rajah bagi menyampaikan sesuatu maklumat sudah pastinya akan merangsang individu yang mempunyai kecenderungan yang kuat kepada gaya pembelajaran bermakna dengan lebih mudah (Mohd Syarizad & Nizam, 2013).

1.10.2 Pembelajaran Berasaskan Projek

Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), pembelajaran membawa maksud proses (kegiatan) belajar. Pendekatan pembelajaran berasaskan projek (PBP) merupakan kaedah instruksional yang membenarkan kanak-kanak membina kemahiran dan mendapatkan ilmu dalam menghasilkan hasil projek akhir secara koperatif dengan teknik ‘hands-on’ dan ‘minds-on’ (Kaldi et al., 2011). Pembelajaran secara tidak langsung ini disokong oleh pelibatan ibu bapa dan komuniti supaya dapat membantu kanak-kanak prasekolah lebih yakin, mempunyai daya kepimpinan yang tinggi, sentiasa bekerjasama, saling bantu membantu dan berinisiatif. Hal ini kerana pembelajaran berlaku mengikut amalan bersesuaian perkembangan kanak-kanak, lebih kontekstual dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih bermakna, autentik serta bersifat holistik. Selain itu melalui PBP,

kanak-kanak berfikiran secara kritis dan mendalam dengan mencambahkan rasa ingin tahu mengikut konteks dunia sebenar mereka (Kamaruzaman & Khairul, 2010).

1.10.3 Projek ‘Our Toys Kingdom’

Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), projek membawa maksud rancangan kerja atau aktiviti pembangunan yang hendak dijalankan atau sedang dijalankan. Di dalam skop kajian ini secara spesifiknya merujuk kepada satu kajian pembangunan modul pengajaran berasaskan projek. Manakala, ‘Our Toys Kingdom’ pula jika terjemahkan dalam bahasa Melayu adalah bermaksud ‘Kerajaan Alat Permainan Kami’. Kajian ini berkisarkan tentang projek pembinaan kerajaan alat permainan dalam pendidikan awal kanak-kanak yang dilaksanakan secara berpasangan atau berkumpul.

1.10.4 Pengintegrasian

Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), integrasi iaitu kata dasar bagi pengintegrasian membawa maksud pergabungan dua atau beberapa unsur, bahagian, dan lain-lain menjadi satu kesatuan, dan penyatuan. Di dalam skop kajian ini secara spesifiknya merujuk kepada pengintegrasian atau pergabungan asas inovasi dan kreativiti di dalam pembangunan modul pembelajaran.

1.10.5 Asas Inovasi

Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), asas merujuk kepada dasar atau sandaran kepada sesuatu yang lain. Manakala, inovasi bermaksud memperbaharui atau

melakukan perubahan (Badran, 2007). Kamus Dewan Edisi Keempat (2005) pula merujuk inovasi sebagai sesuatu yang baru diperkenalkan seperti kaedah, sistem atau adat dalam bentuk baru. Di dalam konteks kajian, pembangunan modul pembelajaran ini akan mengintegrasikan asas inovasi dan kreativiti terhadap pelaksanaan projek yang melibatkan penciptaan atau pengubahsuaian idea dalam pembinaan alatan permainan secara berpasangan atau berkumpul dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

1.10.6 Kreativiti

Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), kreativiti ialah kemampuan atau kebolehan dalam mencipta. Di dalam konteks kajian, elemen kreativiti akan diterapkan dalam pembangunan modul pembelajaran.

1.10.7 Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Pendidikan awal kanak-kanak merupakan program tidak formal yang menyediakan pengalaman pembelajaran kanak-kanak yang berumur empat hingga enam tahun selama setahun atau lebih sebelum dimasukkan ke Tahun Satu di sistem persekolahan formal. Merujuk kepada Akta Taman Asuhan Kanak-Kanak 1984 - Akta 308 (2011), Pendidikan Awal Kanak-Kanak (PAKK) di Malaysia terdapat dua peringkat berdasarkan tahap umur kanak-kanak iaitu peringkat pertama dikenali sebagai taman asuhan kanak-kanak (taska) khas untuk kanak-kanak di bawah umur empat tahun. Manakala, merujuk kepada Akta Pendidikan 1996 – Akta 550 (2008) pula, peringkat kedua ialah prasekolah atau taman didikan kanak-kanak (tadika) untuk kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun. Di dalam kajian ini akan memfokuskan kepada kanak-kanak yang berada di prasekolah yang berusia empat hingga enam tahun.

1.10.8 Pakar

Pakar merujuk kepada pengetahuan dan pengalaman luas dimiliki oleh individu dalam sesuatu bidang serta menjadi tempat rujukan bagi individu lain dalam menentukan sesuatu. Justeru, pakar dalam kajian ini merujuk kepada pegawai dalam bidang pengurusan dan profesional sama ada masih bertugas atau tidak dalam organisasi pendidikan awal kanak-kanak dan yang berkaitan dengan bidang reka cipta atau kejuruteraan. Rujukan pakar dalam kajian ini adalah untuk membuat pengesahan muka dan kandungan terhadap modul yang dibangunkan dan juga instrumen yang digunakan di dalam kajian ini bagi menentukan tahap kesahannya. Antara kriteria penentuan pakar dalam kajian ini termasuk pengalaman dan pengetahuan dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak sekurang-kurangnya lapan tahun, berpengalaman dalam bidang lakaran melebihi lima tahun, dan mempunyai pengetahuan dalam bidang reka cipta atau kejuruteraan melebihi lima tahun.

1.11 Rumusan

Bab ini membincangkan pengenalan kepada kajian yang ingin dikaji, latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, kerangka konseptual, batasan kajian, skop kajian dan juga kepentingan kajian yang akan dilakukan. Antara masalah yang telah dibincangkan adalah tentang kurangnya pendedahan kanak-kanak tentang elemen inovasi dan kreativiti dan isu ni kebanyakannya berpunca daripada guru yang berperanan sebagai pelaksana kurikulum yang kurang memupuk asas inovasi dan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak di prasekolah. Masalah ini akan memberikan kesan ke atas amalan kreativiti masyarakat pada masa akan datang. Justeru, satu bahan rujukan tambahan atau bahan pembelajaran bermodul berasaskan projek yang

mengintegrasikan asas inovasi dan kreativiti akan dibangunkan untuk membantu guru memupuk minat kanak-kanak prasekolah terhadap inovasi, kreativiti dan reka cipta dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

Secara kesimpulannya, pembangunan modul pembelajaran ini terhasil daripada latar belakang masalah yang telah dikenal pasti daripada pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran lalu yang menggunakan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) di prasekolah. Maka dengan itu, bagi menangani masalah-masalah yang dihadapi, pengkaji akan membangunkan modul pembelajaran yang memfokuskan kepada pembelajaran berasaskan projek yang mengintegrasikan asas inovasi dan kreativiti berpandukan kepada (i) tunjang komunikasi (bertutur untuk menyampaikan idea), (ii) tunjang kerohanian, sikap, dan nilai (kerjasama), (iii) tunjang perkembangan fizikal dan estetika (perkembangan motor halus dan meneroka pelbagai pergerakan, ekspresi kreatif, dan aplikasi seni) di dalam KSPK semakan 2017 yang bersesuaian dengan aras pengetahuan kanak-kanak berusia enam tahun.

Hal ini adalah kerana penggunaan modul pembelajaran ini bukan sahaja semata-mata memfokuskan kepada tunjang-tunjang yang ada di dalam KSPK semakan 2017 yang diintegrasikan di dalam modul malah bertujuan memupuk minat kanak-kanak terhadap aktiviti yang melibatkan ‘hands-on’ dan ‘minds-on’. Guru juga akan diberi panduan untuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran yang berbentuk inovatif dan kreatif. Oleh itu, dengan pembangunan modul ini diharap dapat membantu kanak-kanak dan juga guru dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.