

CIRI PERMAINAN SERIUS KANAK-KANAK PRA SEKOLAH: PENDIDIKAN SAHSIAH

Nurul Syifa Bt Mohd Ramli
Hairulliza Mohamad Judi

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Permainan merupakan elemen penting dalam perkembangan kanak-kanak yang sihat. Oleh kerana kanak-kanak belajar melalui imaginasi dan penerrokaan, aplikasi permainan boleh mendorong mereka untuk belajar perkara yang bermanfaat. Permainan serius berupaya untuk menyokong sebahagian dari pembelajaran dan juga perkembangan intelektual kanak-kanak pra sekolah. Kanak-kanak pra sekolah mewakili kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun yang sangat berpotensi untuk pembangunan emosi, fizikal, sosial dan sahsiah. 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. Pendidikan sahsiah boleh dilaksanakan dengan berkesan dengan cara yang boleh menarik minat mereka. Kajian ini membincangkan perbandingan kajian permainan serius dalam pendidikan sahsiah untuk kanak-kanak pra sekolah. Hasil perbandingan digunakan untuk membantu penyelidik dalam pembangunan aplikasi permainan serius pendidikan sahsiah.

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 (Bodrova & Leong, 2003; HirshPasek, Golinkoff, & Eyer, 2003; Zigler, Singer, & Bishop-Josef, 2004). 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 dilaskanakan 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. MASALAH PENDIDIKAN SAHSIAH KANAK-KANAK

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.

Pembangunan aplikasi permainan adalah untuk membantu kanak-kanak prasekolah membentuk sahsiah diri dan mengajar tentang nilai-nilai murni dengan cara yang lebih menarik selain belajar di sekolah. Kanak-kanak zaman sekarang sudah terdedah kepada penggunaan digital. Lebih-lebih lagi pada masa kini yang mana satu dunia sedang dilanda wabak Covid-19. Hampir kesemua pusat pendidikan di seluruh dunia ditutup termasuklah prasekolah. Disebabkan masalah itu, ramai pendidik menggunakan kemudahan teknologi untuk mendidik pelajar mereka dari rumah. Para pendidik boleh memanfaatkan lagi kemudahan ini dengan membuat sesi pembelajaran menjadi bertambah menarik dengan bermain sambil belajar.

Disebabkan itu, aplikasi ini dibina atas dasar yang sedemikian bagi tujuan membantu guru-guru untuk memudahkan kanak-kanak prasekolah membentuk sahsiah diri dan membuat sesi pembelajaran lebih menyeronokkan dalam masa yang sama membantu kanak-kanak prasekolah lebih mudah faham dengan apa yang cuba disampaikan melalui aplikasi permainan ini. Aplikasi ini dilengkapi dengan elemen multimedia seperti grafik, teks, animasi dan video yang mampu menarik minat pelajar dan sangat sesuai digunakan kepada kanak-kanak prasekolah. Kanak-kanak lebih tertarik kepada sesuatu yang menarik, berwarna dan interaktif dan mereka cepat bosan jika hanya menggunakan buku yang hanya mempunyai gambar dan teks yang statik. Oleh itu, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dengan adanya aplikasi ini.

Selain itu, kanak-kanak prasekolah juga boleh bermain aplikasi permainan ini pada waktu lapang. Dengan menggunakan aplikasi ini, masa kanak-kanak tidak akan terbuang begitu sahaja dengan melayari kartun-kartun atau bermain permainan video yang mengkhayalkan dan tidak mendatangkan sebarang manfaat pada diri mereka. Ibu bapa juga tidak perlu risau tentang permainan video yang anak-anak mereka main di aplikasi ini kerana kesemua inti pati permainan ini berdasarkan pembangunan sahsiah diri.

3. PERMAINAN SERIUS KANAK-KANAK PRA SEKOLAH

Aplikasi permainan serius dibangunkan bagi membina sahsiah kanak-kanak prasekolah menggunakan pembangunan mudah alih. Aplikasi ini banyak memberi kebaikan dan manfaat kepada pengguna. Aplikasi ini juga dapat membantu ibu bapa, guru-guru dalam menarik minat

kanak-kanak prasekolah yang berumur dalam lingkungan 4 ke 6 tahun dalam belajar sambil bermain.

Elemen yang terdapat dalam aplikasi permainan ini mampu memberi kesan yang efektif dalam proses pembelajaran (Marc 2014) kepada kanak-kanak kerana kanak-kanak generasi kini gebih bermain permainan video. Kanak-kanak suka dengan pembelajaran secara interaktif dan juga kartun yang mana kita tahu boleh menarik minat mereka. Jadi, aplikasi ini dibina dengan elemen-elemen media seperti itu dan menjadikan aplikasi lebih menarik dan menarik untuk digunakan.

Permainan serius banyak disediakan dalam bentuk peranti mudah alih yang menjadi salah satu elemen penting yang perlu ada dalam kehidupan seharian, di dalam pembelajaran dan dalam pekerjaan terutamanya. Peranti mudah alih ini menjadi berguna disebabkan adanya aplikasi mudah alih yang disertakan dalam peranti tersebut.

Aplikasi mudah alih atau '*Mobile Apps*' ialah perisian aplikasi yang direka untuk digunakan pada telefon pintar, komputer tablet dan berbagai-bagai peranti mudah alih yang lain. Aplikasi mudah alih ini sama ada telah disediakan didalam telefon pintar tersebut atau perlu dimuat turun oleh pengguna sendiri di Google Play(Android), App Store(IOS) atau Huawei Store(Huawei). Aplikasi mudah alih boleh didapatkan secara percuma atau secara berbayar.

Permainan

Permainan digital ialah permainan yang dimainkan secara digital atau secara maya di dalam peranti yang sedia ada. Selain itu, ia juga didefinisikan sebagai perisian hiburan yang dimainkan dalam pelbagai platform seperti komputer, konsol permainan dan peralatan mudah alih seperti telefon pintar (Noor Azli et al. 2008; Prensky 2003).

Permainan digital mampu mengasah pemikiran kreatif dan mencabar motivasi pengguna dalam penyelesaian masalah serta menjuarai pertandingan. Flansburg(1994) definisi yang terbaik yang pernah didengari oleh beliau ialah kreatif dalam permainan Unsur-unsur hiburan dan keseronokan meransang pemikiran pemain untuk menyelesaikan masalah tanpa menyedari mereka mengaplikasikan beberapa konsep dan kemahiran yang dipelajari (Siti Fatimah Mohd Yassin, 2001).

Pendidikan kanak-kanak pra sekolah

Setiap peringkat pendidikan bagi semua pelajar adalah berbeza. Terdapat pendidikan pada peringkat prasekolah, peringkat sekolah rendah, peringkat sekolah menengah dan peringkat universiti. Kesemua jenis peringkat mempunyai cara pendidikan yang berlainan. Bagi pendidikan kanak-kanak peringkat prasekolah, bermain ataupun permainan ialah fitrah kanak-kanak. Oleh kerana aktiviti bermain adalah sebahagian daripada dunia kanak-kanak, proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih berkesan jika kurikulum pendidikan kanak-kanak adalah berasaskan aktiviti bermain. Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak akan belajar dan memahami isu-isu yang berlaku di sekeliling mereka dalam keadaan yang menggembirakan dan bermakna kepada mereka.

Keperluan kanak-kanak didedahkan kepada penggunaan bahan-bahan multimedia yang mempunyai unsur dan nilai-nilai positif turut disarankan oleh Muhammad Rasyid (2009). Beliau juga bersetuju bahawa penilaian perisian-perisian multimedia seperti topik, akhlak, tamadun dan cerita-cerita keluarga, masyarakat dan negara wajar diterapkan kepada golongan ini. Beliau turut membincangkan kaedah dan cara-cara pendidikan anak-anak sesuai dengan konsep pendidikan islam seperti yang diajarkan oleh Rasulullah saw mengikut peredaran zaman.

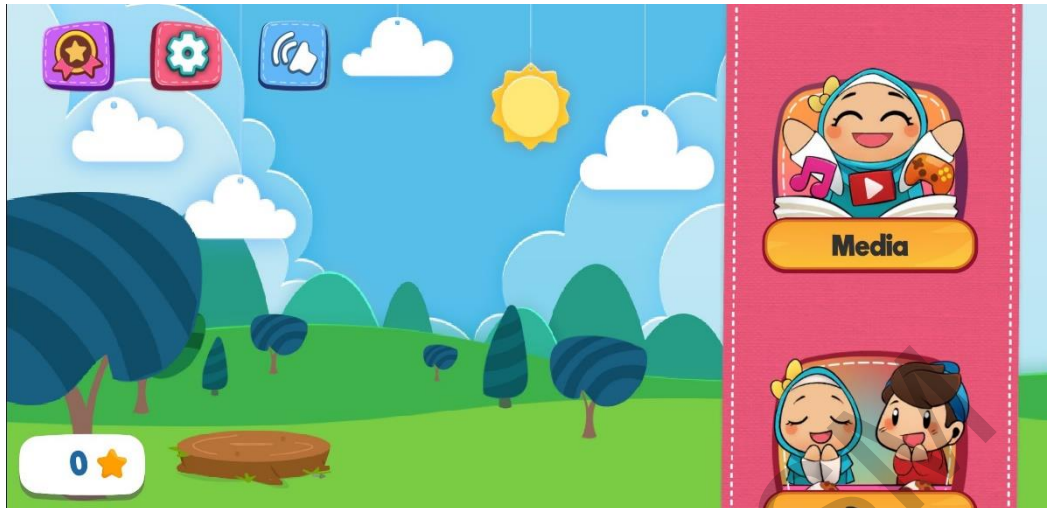
4. PERBANDINGAN PERMAINAN SERIUS KANAK-KANAK PRA SEKOLAH

Kajian ini dijalankan bagi membuat perbandingan terhadap aplikasi permainan sedia ada yang terdapat di pasaran. Tiga aplikasi dipilih untuk perbandingan ini iaitu '*Omar dan Hana*', '*Ali and Sumayah : School*' dan '*Miraj Studio*'. Perbandingan aplikasi sedia ada dilaksanakan berdasarkan ciri penting yang disenaraikan dalam Jadual 1.

APLIKASI PERMAINAN OMAR DAN HANA

Aplikasi permainan ini dibangunkan oleh Digital Durian. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi islamik yang disediakan untuk kanak-kanak. Aplikasi ini juga menyediakna video pembelajaran, buku cerita interaktif dan permainan digital. Aplikasi ini menggunakan Bahasa Inggeris dan Bahasa Melayu sebagai bahasa penghantar. Pelbagai aktiviti disediakan dalam aplikasi ini untuk tujuan pendidikan. Sasaran pengguna bagi aplikasi adalah kanak-kanak pra sekolah.

Antara muka aplikasi ini menampilkan warna ceria dan grafik menarik yang bersesuaian untuk kanak-kanak pra-sekolah. Antara muka aplikasi ini ditunjukkan dalam Rajah 1.



Rajah 1: Antara muka aplikasi Omar dan Hana

APLIKASI PERMAINAN ALI AND SUMAYAH : SCHOOL

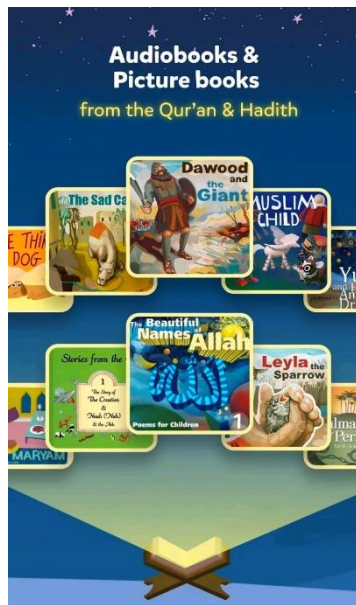
Aplikasi permainan ini dibangunkan oleh Ianimation Studios Ltd. Ianya direka khas untuk kanak-kanak islam untuk belajar asas-asas islam. Aplikasi ini menyediakan subjek seperti mengenal huruf-huruf jawi, cara mengambil wuduk, doa harian dan bermacam-macam jenis pembelajaran. bahasa pengantaraan yang digunakan adalah Bahasa Inggeris



Rajah 2: Antara muka aplikasi Ali and Sumayyah

APLIKASI MIRAJ STORIES

Aplikasi ini dibangunkan oleh Miraj Studios Ltd. Aplikasi ini direka untuk memudahkan ibu bapa Muslim untuk mengajar anak mereka tentang Islam melalui cara yang menarik. Di dalam aplikasi ini, terdapat berbagai bentuk pembelajaran yang menarik seperti contoh cerita secara interaktif, permainan dan video, kisah-kisah nabi dan banyak lagi. Bahasa Inggeris digunakan sebagai bahasa penghantar.



Rajah 3: Antara muka buku audio



Rajah 4: Antara muka cerita interaktif

Jadual 1: Perbandingan aplikasi permainan

CIRI	APLIKASI		
	OMAR & HANA	ALI & SUMAYAH	MIRAJ STORIES
Reka Bentuk Antara Muka	Menarik dan tersusun	Menarik dan tersusun	Menarik dan tersusun
Sistem Atur Antara Muka (Menu)	Menarik	Sistematik tetapi tidak menarik	Tersusun dan sistematik
Pengujian Kebolegunaan	Berkesan	Berkesan	Berkesan
Penggunaan Warna	Menggunakan warna latar yang cerah dan warna kontra untuk teks dan ikon	Menggunakan warna latar yang gelap dan warna kontra untuk teks dan ikon	Menggunakan warna latar yang gelap dan warna kontra untuk teks dan ikon
Daya Interaktif	Interaktif	Interaktif	Interaktif
Elemen Multimedia	Teks, grafik, audio, video.	Teks, grafik, audio, video.	Teks, grafik, audio, video.
Penerapan Nilai Murni/ Jati Diri	Menggunakan tema hanya pada sebahagian aktiviti	Menggunakan tema hanya pada sebahagian aktiviti	Menggunakan tema hanya pada sebahagian aktiviti
Butang Informasi	Tiada	Ada	Ada

Setelah menjalankan kajian terhadap aplikasi sedia ada, kelemahan dan kebaikan bagi ketiga-tiga aplikasi dapat dianalisis. Analisis ini akan digunakan untuk membina aplikasi bagi kanak-kanak prasekolah untuk membentuk jati diri mereka melalui aplikasi permainan.

Setelah dikaji beberapa aplikasi permainan bagi kanak-kanak prasekolah yang sedia ada, didapati bahawa reka bentuk muka adalah sangat penting bagi menarik minat pengguna. Minat adalah perkara yang sangat penting kerana dengannya, lebih ramai pengguna baru akan memuat turun aplikasi ini dan pengguna sedia ada juga akan setia menggunakannya. Selain itu, butang informasi juga sangat penting supaya dapat memberi garis panduan kepada pengguna. Dengan cara ini, pengguna akan lebih mudah memahami cara aplikasi berfungsi. Seterusnya, daya interaktif juga perlu ada dalam aplikasi permainan kerana ketiga-tiga aplikasi yang dianalisis ini menggunakan kaedah tersebut untuk menarik minat kanak-kanak. Dan yang paling penting adalah elemen multimedia. Ianya sangat membantu dari segi menarik perhatian kanak-kanak mahupun orang dewasa untuk menggunakan aplikasi ini. Justeru dengan memenuhi segala kriteria diatas, saya yakin aplikasi yang akan dibangunkan akan mencapai objektif kajian ini.

5. RUMUSAN

Kesimpulannya, melalui kajian yang dilaksanakan, menunjukkan bahawa aplikasi permainan yang dibangunkan bagi kanak-kanak prasekolah dalam membina jati diri ini dapat membantu kanak-kanak melalui proses pembelajaran sambil bermain. Aplikasi yang bagus perlulah mempunyai elemen-elemen multimedia yang mana akan membuatkan ramai pengguna tertarik dan berminat dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan jati diri dan nilai murni dalam diri kanak-kanak. Berdasarkan kajian yang dijalankan, kelemahan yang ada pada aplikasi sedia ada akan ditangani dan akan ditambah baik dengan ciri-ciri yang lebih menarik pada aplikasi yang dibangunkan.

RUJUKAN

- Ash, K. (2011, March 14). Digital gaming goes academic. *Education Week*, 30 (25), 24–28.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). The importance of being playful. *Educational Leadership*, 60(7), 50–53.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, 182–191.
- Katie Larsen McClarty Aline Orr Peter M. Frey Robert P. Dolan Victoria Vassileva Aaron McVay (June 2012). *A Literature Review of Gaming in Gaming* .

- 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.
- Marc, P. 2014. Digital Game Based Learning 442. Retrieved from <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970>
- 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)*, (June), 1-7
- 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 (ICRIE 2018)*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/305737366>
- 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.