



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

**PENGENALAN ALPHABET UNTUK KANAK – KANAK TADIKA YANG
BERUSIA 4 HINGGA 6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH
BOARD GAME**

OLEH :

MUHAMAD HAFIZUL BIN ZAINUL ASRI

Kajian ini dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada syarat bagi memperolehi

Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif

(Komunikasi Visual)

Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2021

DEKLARASI TESIS

Saya dengan ini mengesahkan bahawa kerja yang terkandung dalam tesis ini adalah hasil penyelidikan asal dan belum diserahkan untuk ijazah yang lebih tinggi kepada mana-mana Universiti atau Institusi lain.

**AKSES
TERBUKA**

Saya bersetuju bahawa tesis saya akan dibuat dengan serta-merta sebagai cetakan atau akses dalam talian (teks penuh)

EMBARGO

Saya bersetuju bahawa tesis saya akan disediakan sebagai salinan keras atau dalam talian (teks penuh) untuk tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Siswazah

Tarikh dari _____ sehingga

SULIT

(Mengandungi maklumat rahsia di bawah Akta Rahsia Rasmi)*

TERHAD

(Mengandungi maklumat terhad seperti yang dinyatakan oleh organisasi di mana penyelidikan telah dilakukan)*

Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan berhak seperti berikut.

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Kelantan.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat Salinan tujuan penyelidikan sahaja.
3. Perpustakaan berhak membuat salinan tesis untuk pertukaran akademik.

TANDATANGAN

TANDATANGAN PENYELIA

KAD PENGENALAN/PASSPORT

NAMA PENYELIA

Tarikh:

Tarikh:

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, puji dan rasa syukur kepada Allah kerana dengan limpah kurniaNya dapat menyiapkan kajian ini. Berkat dan bantuan, pengkaji menyiapkan kajian permainan board game “ The Advantures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet dengan jayanya. Selain itu, pengkaji juga bersyukur kerana segala masalah dan pelbagai kekangan yang timbul sepanjang kajian ini dijalankan telah berjaya diatasi. Semua permasalahan ini menjadikan pengkaji insan yang mengenal erti kesabaran dan manisnya sebuah kejayaan.

Setinggi – tinggi ucapan terima kasih dan sejuta penghargaan ditujukan kepada Dr Tengku Fauzan Binti Tengku Anuar selaku penyelarass yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan juga membimbing sepanjang melaksanakan kajian ini. Beliau juga telah banyak memberi dorongan dan kata – kata semangat kepada pengkaji untuk menyiapkan kajian ini. Selain itu, terima kasih juga diucapkan kepada penyarah Komunikasi Visual yang telah memberi tunjuk ajar semasa sepanjang kajian ini dijalankan.

Selain itu, tidak lupa juga setinggi penghargaan dan ribuan ucapan terima kasih kepada keluarga yang amat disayangi Zainul Asri Bin Che Abas (Ayah), Rasidah Bin Tahir (Ummie), dan adik tersayang yang tidak putus memberi dorongan dan kata kata semangat untuk meneruskan penyelidikan ini. Di samping itu juga, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rakan rakan pengkaji yang banyak membantu dalam menyiapkan kajian ini.

SENARAI KANDUNGAN

<u>TAJUK</u>	<u>MUKA SURAT</u>
DEKLARASI TESIS	i
PENGHARGAAN	ii
SENARAI KANDUNGAN	iii - vii
SENARAI RAJAH	viii - x
SENARAI JADUAL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
<u>BAB 1 PENDAHULUAN</u>	
1.1 PENDAHULUAN	1 - 2
1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN	2 - 3
1.3 OBJEKTIF KAJIAN	3
1.4 PERSOALAN KAJIAN	4
1.5 PERMASALAHAN KAJIAN	4 - 5
1.6 SKOP KAJIAN	5
1.7 KEPENTINGAN KAJIAN	6
1.7.1 INDIVIDU	6

<u>TAJUK</u>	<u>MUKA SURAT</u>
1.7.2 KELUARGA	6
1.7.3 GURU	7
1.8 KESIMPULAN	7
<u>BAB 2 KAJIAN LITERATUR</u>	
2.1 PENGENALAN	8
2.2 DEFINISI KAJIAN	8
2.2.1 PENDIDIKAN AWAL KANAK	8
2.2.2 ABJAD	9
2.2.3 PENDIDIKAN	9
2.2.4 KANAK – KANAK	10
2.2.5 GAME	11
2.2.5 BOARD GAME	11
2.3 JENIS JENIS PERMAINAN BOARD GAME	12
2.3.1 ULAR TANGGA	12
2.3.2 LUDO	13
2.3.3 SUDOKU	14
2.3.4 CATUR	15
2.4 PERMAINAN BERASASKAN PERMAINAN	16

<u>TAJUK</u>	<u>MUKA SURAT</u>
2.5 TEORI KONSTRUKTIVISME	16 - 18
2.6 CABARAN PENDIDIKAN ABAD KE 21	19
2.7 ELEMEN YANG PENTING DALAM MEREKABENTUK	20
2.7.1 TIPOGRAFI	20
2.7.2 VISUAL / IMEJ	20 - 21
2.7.3 WARNA	21 - 25
2.8 KESIMPULAN	25
 <u>BAB 3 METODOLOGI KAJIAN</u>	
3.1 PENGENALAN	26
3.2 REKA BENTUK KAJIAN	26 - 27
3.3 KAEDAH PENGUMPULAN DATA	28 - 29
3.4 SOAL SELIDIK	29 - 34
3.5 PERMERHATAN	34
3.6 PROSEDUR PENGUMPULAN DATA	35
3.7 PROSEDUR ANALISIS DATA	35
3.8 JENIS PESERTA	36
3.9 INSTRUMENTASI	36
3.10 MODEL ADDIE	37 - 40

BAB 4 ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK

4.1 PENDAHULUAN	41
4.2 ANALISIS DATA	42
4.2.1 ANALISIS DATA KAJIAN SOAL SELIDIK PERTAMA	42
4.2.1.1 BAHAGIAN A	43 - 44
4.2.1.2 BAHAGIAN B	44 - 51
4.2.1.3 BAHAGIAN C	52 - 56
4.2.1.4 BAHAGIAN D	57 - 61
4.2.2 ANALISIS DATA KAJIAN SOAL SELIDIK KEDUA	62
4.2.2.1 BAHAGIAN A	62 - 64
4.2.2.2 BAHAGIAN B	64 - 69
4.3 ANALISIS DATA KESELURUHAN	69 – 70
4.4 PEMBANGUNAN PRODUK	70 - 71
4.4.1 PENGUMPULAN BAHAN	71 - 73
4.4.2 ANALISIS	73
4.4.3 KONSEP VISUAL	74
4.4.3.1 LAKARAN IDEA	74 - 75
4.4.4 PEMBANGUNAN REKA BENTUK	76

4.4.4.1 PEMBANGUNAN REKA BENTUK ILUSTRASI	76 - 78
ALPHABET YANG BERBENTUK HAIWAN.	
4.4.4.2 PEMBANGUNAN REKA BENTUK PAPAN PERMAINAN	79 - 80
4.4.4.3 REKA BENTUK TAMBAHAN	81 - 83
4.4.5 PELAKSANAAN	83
4.5 KESIMPULAN	84
<u>BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN</u>	
5.1 PERBINCANGAN	85
5.2 CADANGAN	86
5.3 KESIMPULAN	87
SENARAI RUJUKAN	88 - 90
RANCANGAN PELAKSANAAN JADUAL KERJA	90 - 92
LAMPIRAN	93 - 94

SENARAI RAJAH

<u>NO.</u>	<u>MUKA SURAT</u>
2.1 ULAR TANGGA	12
2.2 LUDO	13
2.3 SUDOKU	14
2.4 CATUR	15
2.5 WARNA PRIMER	22
2.6 WARNA SEKUNDER	23
2.7 WARNA SEKUNDER	24
2.8 WARNA TERSIER	24
2.9 WARNA NETRAL	25
3.1 REKA BENTUK KAJIAN	27
3.2 CARTA MODEL ADDIE	37
4.1 ADAKAH PERLU KANAK KANAK YANG SEUSIA 4 HINGGA 6 TAHUN BERMIAN SECARA BERKALI KALI PERMAIN BOARD UNTUK MEMPERCEPATKAN PROSES MENGENAL DAN MENGHAFAL ALPHABET	47
4.2 ADAKAH BERMAIN DENGAN CARA YANG BERBEZA SEPERTI MENUKAR KAD YANG PERLU DISEBUT ATAU MELAKUKAN TUGAS YANG KHUSUS KEPADA KANAK – KANAK UNTUK MENGELAKKAN DARIPADA MEREKA BOSAN DAPAT MEMPERCEPATKAN MENGENAL DAN MENGHAFAL ALPHABET ?	47
4.3 ADAKAH DISETIAP HURUF ALPHABET TERSEBUT PERLU MENGUNAKAN WARNA YANG BERBEZA ATAU REKA BENTUK ALPHABET YANG KHUSUS BAGI MEMPERCEPATKAN KANAK – KANAK MENGENAL DAN MENGHAFAL ALPHABET TERSEBUT ?	48
4.4 PERLUKAH KITA SEBAGAI IBU BAPA ATAU GURU SENTIASA BERTANYA PADA SETIAP HURUF YANG MEREKA PEGANG SEPERTI HURUF A UNTUK APA ?	49

4.5 ADAKAH PERLU MEMBERI PUJIAN KEPADA KANAK – KANAK SEKIRANYA MEREKA DAPAT MENJAWAB DENGAN BETUL APA YANG DITANYA ?	50
4.6 TIDAK MEMARAHI KANAK – KANAK SEKIRANYA MEREKA TIDAK MENJAWAB DENGAN BETUL ?	51
4.7 ADAKAH DAPAT MENGHABISKAN MASA BERSAMA SAMA DENGAN AHLI KELUARGA DAN KAWAN KAWAN SEKELAS.	52
4.8 ADAKAH DAPAT KURANGKAN KANAK KANAK BERMAIN TELEFON PINTAR ?	54
4.9 ADAKAH KANAK – KANAK DAPAT BELAJAR UNTUK FOCUS DAN PEKA TERHADAP APA YANG ADA DISEKELILING ?	55
4.10 ADAKAH KANAK – KANAK DAPAT MENINGKATKAN INTERAKSI SOCIAL ANTARA KELUARGA DAN KAWAN KAWAN ?	56
4.11 APAKAH TEMA YANG BERSESUAI UNTUK DIGUNAKAN DALAM PERMAINAN BOARD GAME UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF ALPHABET KEPADA KANAK KANAK TADIKA BERUMUR 4 HINGGA 6 TAHUN.	58
4.12 SEKIRANYA ANDA SEORANG IBUBAPA, JENIS PERMAINAN BOARD GAME YANG MANAKAH YANG SESUAI UNTUK DIMAINKAN OLEH KANAK KANAK PADA USIA 4 HINGGA 6 TAHUN ?	59
4.13 KARAKTER YANG MANAKAH YANG AKAN DISUKAI OLEH KANAK KANAK APABILA BERMAIN BOARD GAME ?	60
4.14 REKA BENTUK ALPHABET MANAKAH YANG SESUAI UNTUK KANAK KANAK TADIKA BERUMUR 4 HINGGA 6 TAHUN.	61
4.15 BOARD GAME “ <i>THE ADVENTURES OF SANG KANCIL AND THE CROCODILE ANIMALS ALPHABET</i> ” ADAKAH MAMPU MENARIK MINAT KANAK KANAK UNTUK MENGENAL DAN MENGHAFAL ALPHABET ?	65
4.16 ADAKAH ALPHABET YANG BERBENTUK ILUSTRASI HAIWAN SEDEMIKIAN BERSESUAI UNTUK KANAK KANAK YANG BERUSIA 4 HINGGA 6 TAHUN	66

4.17 ADAKAH PENGGUNAAN WARNA YANG DIGUNAKAN DALAM BOARD GAME “ THE ADVENTURES OF SANG KANCIL AND THE CROCODILE ANIMALS ALPHABET ” ADAKAH BERSESUAI UNTUK DIGUNAKAN UNTUK MENARIK PERHATIAN KANAK KANAK.	67
4.18 BOARD GAME “ THE ADVENTURES OF SANG KANCIL AND THE CROCODILE ANIMALS ALPHABET ” ADAKAH KANAK KANAK MUDAH UNTUK MEMAHAMI ATAU KENAL DENGAN SETIAP HURUF YANG DIHASILKAN TERSEBUT ?	68
4.19 BOARD GAME “ THE ADVENTURES OF SANG KANCIL AND THE CROCODILE ANIMALS ALPHABET ” ADAKAH MAMPU MEMBERIKAN KESAN YANG MENDALAM TERHADAP KANAK KANAK YANG BERUSIA 4 HINGGA 6 TAHUN ?	69
4.20 ALIRAN PROSES REKABENTUK PRODUK	71
4.21 LAYOUT PAPAN PERMAINAN BOARD GAME	72
4.22 BENTUK ILUSTRASI ALPHABET	72
4.23 LAKARAN AWAL PAPAN PERMAINAN	75
4.24 LAKARAN AWAL PEMBENTUKAN HURUF	75
4.25 LANGKAH SATU PEMBENTUKAN ALPHABET	77
4.26 LANGKAH DUA PEMBENTUKAN ALPHABET	77
4.27 LANGKAH TIGA PEMBENTUKAN ALPHABET	77
4.28 LANGKAH EMPAT PEMBENTUKAN ALPHABET	78
4.29 LANGKAH LIMA PEMBENTUKAN ALPHABET	78
4. 30 LANGKAH PERTAMA PEMBENTUKAN PAPAN PERMAINAN	79
4.31 LANGKAH KEDUA PEMBENTUKAN PAPAN PERMAINAN	80
4.32 LANGKAH KETIGA PEMBENTUKAN PAPAN PERMAINAN	80
4.33 LANGKAH EMPAT PEMBENTUKAN PAPAN PERMAINAN	80
4.34 LANGKAH LIMA PEMBENTUKAN PAPAN PERMAINAN	81
4.35 PEMBUNGKUSAN PRODUK	82
4.36 BAHAN BAHAN PROMOSI	83
4.37 BUKU PANDUAN	84

SENARAI JADUAL

NO.	MUKA SURAT
4.1 DEMOGRAFI RESPONDEN	43
4.2 CARA YANG PALING SESUAI UNTUK MEMBANTU KANAK KANAK KECIK MENGENAL DAN MENGHAFAL ALPHABET DENGAN LEBIH MUDAH.	45
4.3 FAEDAH ATAU MAFAAT BOARD GAME BERBANDING DENGAN PERMAIN DIGITAL	52
4.4 REKABENTUK SUSUN ATUR YANG SESUAI UNTUK DIGUNAKAN DALAM PERMAINAN BOARD GAME	57
4.5 DEMOGRAFI RESPONDEN	63
4.6 PERSEPSI KE ATAS PENGENALAN ALPHABET UNTUK KANAK KANAK YANG BERUSIA 4 HINGG 6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN BOARD GAME	65

ABSTRAK

Pembelajaran berasaskan kepada permainan merupakan sesuatu yang sangat penting dan popular diluar negara tetapi kurang dimainkan di negara kita ini. Pembelajaran berasaskan permainan ini mampu meningkatkan hasil pelajaran akademik seseorang kanak kanak dan mampu untuk berjaya pada abad ke 21. Hasil kajian mendapati ibubapa mulai risau tentang perkembangan pembelajaran anak mereka. hal ini kerana, ada kanak yang usia 4 tahun sudah mulai pandai mambaca. Dalam kajian ini terdapat beberapa objektif kajian yang dapat pengkaji kenalpasti iaitu, untuk mengkaji cara paling sesuai untuk membantu anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan mudah, untuk mengenalpasti faedah bermain board game berbanding dengan permainan digital dan mengkaji reka bentuk susun atur yang paling sesuai untuk digunakan dalam permainan board game ini. Dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan model kajian ADDIE dalam menjawab semua objektif dan permasalahan kajian. Model tersebut mempunyai 5 peringkat iaitu analisis, merekabentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian. Hasil kajian mendapati produk yang dihasilkan oleh pengkaji kebanyakan diterima oleh masyarakat. Hal ini kerana, penghasilan produk tersebut mampu mempercepatkan proses pembelajaran seseorang kanak kanak. Dengan adanya produk ini, pengkaji sangat berharap pada suatu hari nanti produk ini akan dapat digunakan didalam bentuk digital dan boleh diakses oleh semua orang.

Kata kunci : Pembelajaran berasaskan permainan, Board Game,

ABSTRACT

The study that based on game was very important and famous in the oversea, but it is not perfectly platice in our country. The study that based on game can improve the understanding of children can be succeed in 21st century. Form the result of research that held gain that, the parents started worried about his children's improvemen in study. This is because 4 year's old children was starting reading. In this research, there is a few objective that researcher can identified such as to find the best was to help children identified and memorise the alphabet easily, to indentified the benefit of playing board game against than digital game and to find the best shape that can use in board game. In this research, researcher use sample model of ADDIE in answer the question, objective and problem. This model have 5 lever such that analysis, design, development, implementation, evaluate. From the result, it is identify product that make among of them was accepted by the community. This because, this product can improve the improvement of understanding of studing among the children. Reseacher hope that this product can be used one day in digital shape and can be access by all the people.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 PENGENALAN

Dalam bab ini akan menceritakan tentang serba sedikit tentang pengenalan dan latar belakang alphabet dan maklumat yang berkaitan dengan permainan Board Game. Board Game merupakan satu permainan alternatif yang boleh dimainkan oleh kanak – kanak ketika bosan. Terdapat banyak sekali permainan Board Game yang menyajikan jenis permainan yang bervariasi, mulai daripada untuk hiburan, pembelajaran, dan sebagainya. Board game tidak hanya dimainkan oleh kanak –kanak tetapi juga dimainkan oleh orang dewasa. Oleh dengan itu, pemilihan permainan Board Game dapat membantu meningkatkan kualiti masa bersama dengan keluarga.

Pembelajaran sambil bermain semakin popular dalam kalangan pelajar sekolah rendah mahupun sekolah menengah kerana kajian telah membuktikan bahawa pembelajaran sambil bermain ini mendatangkan kesan yang sangat positif kepada pelajar itu sendiri. Permainan yang selalu menjadi pilihan pelajar tersebut ialah permainan yang menggunakan kaedah digital. Permainan tersebut menjadi pilihan pelajar kerana mudah untuk diperoleh dan tidak perlu mengeluarkan modal untuk mendapatkannya. Oleh dengan itu, ada segelintir masyarakat berpandangan serong terhadap pembelajaran sambil bermain ini, mereka berpendapat bahawa pelajar-pelajar tersebut berkemungkinan menjadi kurang bersosial dan mungkin akan menyebabkan pelajar tersebut mempunyai masalah komunikasi di kemudian hari

sekiranya pembelajaran menggunakan permainan tersebut diteruskan lagi. Namun begitu, permainan Board Game ini banyak mendapat faedah oleh pelajar itu sendiri kerana permainan ini tidak akan bermain sekiranya hanya ada seorang individu sahaja. Menurut Azmin S. Rambely dan Faridatulazna Ahmad Shahabudin (2014) pembelajaran menerusi permainan dapat membina pemikiran strategik yang cekap dan kreatif, meningkatkan motivasi diri, dan bersikap positif terhadap sesuatu pelajaran yang dipelajari.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Pada zaman yang serba moden ini, ibu bapa berlumba-lumba untuk menghantar anak - anak mereka ke tadika. Hal ini kerana, ibu bapa tidak mahu anak-anak mereka ketinggalan dalam bab pendidikan. Kanak – kanak yang seusia 4 tahun sudah dihantar oleh ibu bapa mereka ke tadika. Hal ini secara tidak langsung telah membuatkan syarikat diluar sana terfikir untuk mencipta sesuatu produk yang boleh mempercepatkan pendidikan kanak – kanak tersebut. Oleh dengan itu, kajian ini dijalankan untuk mengetahui dengan lebih terperinci tentang pendedahan awal alphabet kepada kanak – kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun dengan menggunakan Board Game.

Dengan adanya permainan Board Game dalam pendidikan awal kanak – kanak ini sudah pasti akan memudahkan sesi pembelajaran seharian. Kanak – kanak tersebut juga tidak akan berasa cepat bosan dengan apa yang diajar sekaligus telah memudahkan kanak –kanak tersebut mengenal dan menghafal apa yang diajar oleh guru mereka. Dengan adanya permainan ini, sudah tentu akan membuatkan kanak – kanak tersebut ingin lagi belajar dengan lebih bersemangat. Pembelajaran

menggunakan media Board Game akan membuatkan sesi pembelajaran akan lebih menarik disebabkan oleh adanya elemen permainan yang lebih sistematik. Melalui permainan Board Game ini, kanak – kanak dapat belajar sekaligus dapat bermain sekali dengan rakan – rakan atau ibu bapa mereka. Oleh dengan itu, tidak timbullah masalah dalam kalangan kanak – kanak yang dipaksa oleh guru mereka untuk belajar. Proses pembelajaran juga akan lebih efektif kerana kanak – kanak tersebut belajar dalam keadaan bahagia.

Permainan Board Game dalam pembelajaran sekarang sangat berkesan kerana, permainan ini memerlukan lebih dari pada satu pemain dalam satu masa. Hal ini sangat berbeza dengan permainan zaman sekarang yang lebih bersifat secara individu. Akan tetapi permainan Board Game memerlukan lebih daripada seorang iaitu 2 hingga 4 orang pemain. Hal ini sekaligus mengajar kanak – kanak tersebut untuk berkomunikasi dengan rakan mereka. Permainan ini sesuai sekali untuk kanak kanak yang pasif dalam proses pembelajaran.

1.3 OBJEKTIF KAJIAN

Bagi mencapai matlamat utama dalam kajian ini, sebanyak tiga objektif kajian telah dikenalpasti. Berikut adalah antara objektif di dalam kajian ini.

1. Untuk mengkaji cara - cara yang paling sesuai untuk membantu anak – anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan mudah dengan menggunakan Board Game.
2. Untuk mengenalpasti faedah/manfaat bermain Board Game berbanding dengan permainan digital kepada kanak – kanak.
3. Mengkaji rekabentuk susun atur yang bersesuaian untuk digunakan dalam membuat Board Game.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

Berdasarkan pemerhatian awal yang dilakukan oleh pengkaji dalam kajian ini, terdapat beberapa persoalan yang boleh diketengahkan antaranya ialah :

1. Bagaimanakah cara-cara untuk membantu anak - anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan mudah dengan menggunakan Board Game ?
2. Apakah faedah bermain Board Game berbanding dengan permainan digital kepada kanak – kanak ?
3. Apakah rekabentuk susun atur yang bersesuaian untuk digunakan dalam membuat Board Game ?

1.5 PERNYATAAN MASALAH

Ramai ibu bapa pada zaman sekarang sudah mula risau tentang perkembangan anak anak mereka sebelum anak mereka menjejaki alam persekolahan. Ramai juga telah mengugapkan bahawa budak zaman sekarang semakin bijak, apatah lagi dengan perkembangan teknologi zaman sekarang. Jika dulu pada tahun 90-an murid tahun 1 hanya baru belajar ingin mengenal huruf dan suku kata sahaja. Namun demikian, dikhabarkan bahawa anak yang berumur 4 tahun sudah pun kenal huruf dan pandai membaca apabila memasuki alam persekolahan. Oleh itu, ibu bapa telah meletakkan bahawa anak mereka perlu mengenal dan pandai membaca pada usia tersebut.

Menurut Abdul Muin Sapidin (2012) faktor yang menyebabkan kanak-kanak yang usia 7 tahun ke bawah tidak dapat mengenal huruf dan membaca dengan lancar adalah kanak-kanak tersebut tidak mendapat pendidikan asas dari awal (prasekolah). Hal ini disebabkan ada segelintir ibu bapa yang tidak ambil peduli tentang pendidikan

anak mereka. Ibu bapa seharusnya menghantar anak mereka ke sekolah untuk membiasakan mereka dengan keadaan pembelajaran. Ramai pelajar tahun 1 yang tidak dapat menyesuaikan diri mereka dengan bilik darjah. Oleh itu, tidak hairanlah saban tahun banyak berita yang keluar di media social menyatakan anak mereka menangis selepas ditinggalkan di sekolah.

Selain itu juga, masalah keluarga juga dikenalpasti sebagai faktor yang menyebabkan kanak-kanak tadika tidak tahu membaca. Hal ini terjadi disebabkan pelajar tersebut kerap kali tidak hadir ke sekolah sehingga ketinggalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Banyak ibu bapa memandang kehadiran anak mereka ke sekolah merupakan sesuatu yang tidak penting. Pelajar ini akan memberi seribu alasan kepada ibu bapa mereka kerana hanya tidak siap kerja sekolah dan mengantuk diawal pagi. Ibu bapa yang jenis manjakan anak mereka akan melayan anak mereka untuk tidak hadir ke sekolah. Oleh dengan itu, terjadinya kemerosotan dalam pembelajaran anak-anak mereka.

1.6 SKOP KAJIAN

Kajian ini telah dijalankan di kawasan sekitar Kota Bharu untuk mendapat maklumat tentang pengenalan alphabet untuk kanak – kanak yang berusia 5 hingga 7 tahun dengan menggunakan Board Game. Oleh dengan itu, kajian ini akan lebih tertumpu kepada ibu bapa yang mempunyai anak yang berusia 7 tahun kebawah atau orang awan yang mempunyai anak kecil. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti cara – cara yang paling sesuai untuk membantu anak kecil untuk mengenal dan menghafal alphabet dengan lebih mudah dengan menggunakan Board Game dan

untuk mengenal pasti faedah atau maafaat bermain Board Game berbanding dengan permainan digital kepada kanak – kanak.

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Kepentingan kajian yang pengkaji telah mendapati bahawa terdapat banyak kepentingan berdasarkan kajian mengenai pengenalan alphabet kepada kanak – kanak yang berusia 5 hingga 7 tahun dengan menggunakan Board Game. Kepentingan tersebut dapat kita lihat dari beberapa sudut iaitu individu, dan keluarga.

1.7.1 INDIVIDU

Dari segi individu dapat kita lihat daripada kanak – kanak itu sendiri. Mereka akan cepat memahami apa yang diajar oleh guru mereka. Hal ini kerana, pembelajaran berasaskan permainan (GBL) akan membuat anak – anak itu sendiri ingin tahu dengan lebih terperinci. Perkara ini secara tidak langsung memudahkan guru tersebut.

1.7.2 KELUARGA

Kajian ini dapat membantu ahli keluarga merapatkan hubungan silaturahim. Hal ini kerana permainan ini tidak boleh dimainkan secara individu, permainan ini memerlukan lebih daripada seorang pemain. Ibubapa zaman sekarang kebanyakan bekerja dan tidak mempunyai masa yang cukup untuk

bersama dengan anak – anak mereka. Dengan adanya permainan ini telah merapatkan hubungan antara ibubapa dengan anak – anak.

1.7.3 GURU

Kajian ini dapat membantu para guru dalam melancarkan proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak membosankan para murid. Guru tidak akan bergantung lagi dengan sukatan pelajaran untuk mengajar di dalam kelas.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, pendidikan berasaskan game harus pada zaman sekarang ini kerana kanak – kanak akan lebih mudah memahami perkara yang diajar berbanding dengan pembelajaran secara konvensional. Penggunaan elemen grafik seperti warna dalam penghasilan Board game sangat penting sebagai tarikan utama. Selain itu juga, penghasilan rekabentuk susun atur juga perlu kelihatan menarik supaya pengguna lebih mesra pengguna serta tidak bosan dengan permainan itu.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1 PENGENALAN

Dalam bab ini akan membincangkan tentang kajian yang lepas, teori berkenaan dengan pembelajaran berasaskan permainan dan tinjauan kajian yang lepas. Untuk bahagian teori, perbincangan berkenaan teori Konstruktivisme yang mempunyai lima fasa.

2.2 DEFINISI KAJIAN

2.2.1 PENDIDIKAN AWAL KANAK – KANAK

Menurut Erikson (1975) Pendidikan dan kehidupan merupakan sesuatu yang wujud dalam setiap diri individu baik dewasa mahupun kanak – kanak. Hal ini disebabkan ianya merupakan sesuatu perkara yang dapat mengubah dan dapat meningkatkan seseorang itu ke arah yang lebih matang. Pendidikan awal kanak – kanak dipercayai dapat memberikan kesan yang positif kepada pemikiran mereka. Hal ini terbukti dengan sabda Rasulullah s.a.w yang berbunyi “ kanak – kanak mula bercahaya akal nya pada umur lima tahun ”. Oleh dengan itu, kanak yang seusia tersebut sudah berupaya menerima sebarang ilmu pengetahuan yang bakal diajar.

Pada umumnya, pendidikan awal kanak-kanak ini dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani kanak-kanak tersebut sebelum mereka memasuki pendidikan yang dasar. Aspek perkembangan ini meliputi fizik, kognitif (kecergasan), emosi, bahasa, social, kepribadian, moral dan kesedaran beragama.

2.2.2 ABJAD

Abjad ialah sistem huruf yang mempunyai 26 huruf dalam bahasa Melayu. Dalam abjad Bahasa Melayu mempunyai huruf besar dan huruf kecil. Dalam huruf-huruf tersebut pula ada huruf vocal dan huruf konsonan. Kebiasanya, cikgu-cikgu di luar sana akan memperkenalkan terlebih dahulu huruf besar sebelum huruf kecil diajarkan.

2.2.3 PENDIDIKAN

Menurut Akhmal Annas Hasmori, Hussin Sarjum, Ismail Sabri Norihan, Rohana Hamzah dan Mumamaf Sukri Suad (2011) Pendidikan merupakan satu usaha yang dilakukan oleh seseorang individu untuk membangunkan potensi dalam diri mereka. Pendidikan adalah sesuatu agenda yang terbesar yang akan mempengaruhi kualiti dan ketamadunan sesebuah bangsa itu. Tanpa pendidikan sesebuah bangsa dan tamadun tersebut akan dianggap mundur oleh bangsa lain. Pendidikan juga bermaksud di mana satu proses menyampaikan dan menerima ilmu pengetahuan untuk membangunkan intelek dan sahsiah seseorang individu tersebut. Dengan adanya pendidikan yang

dimiliki akan meningkatkan kematangan sesebuah individu tersebut untuk berdepan dengan orang ramai. Oleh dengan itu, tidak hairanlah pendidikan sangat dititikberatkan oleh ibu bapa zaman sekarang kepada anak – anak mereka. Menurut Dr Ismail Sualman (2019) pendidikan di Malaysia merupakan pendidikan yang terbaik dari 141 buah negara di seluruh dunia. Malaysia menduduki tangga ke 19 dan lebih baik dari negara maju yang lain seperti United Kingdom (20), Perancis (26), Jepun (31).

2.2.4 KANAK KANAK

Kanak – kanak ialah seorang manusia yang muda atau dalam erti kata yang lain iaitu seorang yang belum mencapai baligh dan tidak boleh membuat apa apa keputusan dengan betul. Kanak – kanak ini boleh dibahagikan kepada dua bahagian iaitu kakak- kanak awal dan kanak-kanak pertengahan dan akhir. Kanak – kanak awal berusia dalam lingkungan bayi hingga berumur 6 tahun manakala kanak-kanak pertengahan dan akhir pula berumur 7 hingga 12 tahun. Kanak-kanak merupakan aset terpenting untuk negara kita pada masa akan datang, untuk membangunkan dan menjadi pemimpin negara. Di samping itu juga, kanak – kanak zaman sekarang sudah sehati dengan permainan video game dalam kehidupan seharian mereka malah ada dalam kalangan mereka menganggap pemain video game tersebut merupakan kawan rapat mereka. Oleh dengan itu, permainan video game banyak mendatangkan keburukan berbanding dengan kebaikan yang diterima oleh kanak – kanak tersebut.

2.2.5 GAME

Game atau dalam bahasa melayu disebut sebagai main. Main ialah sebuah aktiviti yang dilakukan di luar kehidupan seharian yang akan melibatkan seseorang secara langsung. Main merupakan sesuatu aktiviti yang tidak mementingkan penghargaan atau keuntungan kepada seseorang itu, akan tetapi ia tidak melibatkan masa dan ruang tertentu semasa ingin bermain. Manakala permainan pula merupakan aktiviti yang mempunyai undang – undang yang tersendiri dan mempunyai elemen pertandingan, masa untuk bermain dan runag untuk bergerak.

2.2.6 BOARD GAME

Permainan Board Game merupakan permainan yang tertua yang pernah ditemukan oleh umat manusia. Permainan ini telah ditemui dalam lukisan kuno masa lalu. Pada zaman dahulu permainan ini biasanya diperbuat daripada kayu atau pun batu. Pada zaman dahulu permainan Board Game sering dimainkan ialah catur dan dimainkan oleh para bangsawan atau raja – raja pada waktu riadah. Permain Board game boleh dikatakan permainan tradisional yang telah banyak membuat perkembangan dalam permainan tersebut. Permainan ini telah berubah mengikut peredaran zaman dari mula bentuk permainan dan cara bermain permain tersebut.

Board Game ialah sebuah permainan yang menggunakan papan sebagai tempat atau komponen yang utama dan terdiri daripada dadu, kad dan beberapa jenis karakter kartun yang disediakan. Permainan ini tidak boleh dimainkan secara sendirian akan tetapi memerlukan beberapa orang untuk bermain sekurang- kurangnya dua pemain

atau lebih. Berikut adalah beberapa jenis Board Game yang telah dikenal pasti iaitu Catur, Monopoli, Halma, Ular Tangga, Ludo dan sebagainya.

2.3 JENIS JENIS BOARD GAME

2.3.1 ULAR TANGGA

Permainan ular tangga ialah sejenis permainan papan yang dimainkan oleh kanak-kanak. Permainan ini boleh dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan dipercayai berasal daripada negara India yang berkaitan dengan agama Hindu. Menurut sejarah, permainan ini dihasilkan oleh Saint Gyandev pada abad yang ke-13. Pada awalnya permainan digunakan untuk mengajar kanak-kanak tentang moralitas dan spiritualitas. Dalam permainan ini, dipercayai bahawa penggunaan tangga mewakili perbuatan yang baik manakala penggunaan ular pula mewakili perbuatan yang jahat.



Gambar Rajah 2.1

2.3.2 LUDO

Menurut Herry (2012) Ludo merupakan permainan yang hampir sama dengan ular tangga. Permainan ini boleh dimainkan bersama dengan kawan – kawan atau bersama ahli keluarga. Sejarah permainan Ludo bermula pada tahun abad yang ke 6 di india. Di india permainan ini dikenali sebagai Panhici. Pachici ini telah dimainkan oleh golongan orang bangsawan. Permainan ini sangat popular pada zaman dahulu hingga zaman sekarang. Permainan di sudah banyak berkembang pada era digital pada hari ini. Permainan Ludo ini banyak sekali dijumpai di smartphone. Selain itu juga, permainan jenis ini boleh dipadati dengan pelbagai jenis tema yang menarik perhatian pengguna.



Gambar Rajah 2.2

2.3.3 SUDOKU

Sudoku atau dalam bahasa jepun dieja dengan sebutan Su Doku, adalah sejenis permainan berdasarkan logik akal, ia juga dikenal sebagai number place di US. Perkataan SU adalah angka manakala doku bererti tunggal. Permainan Sudoku ini mula diperkenalkan pada tahun 1783 oleh Leonhard Euler. Akan tetapi permainan Sudoku yang moden telah diperkenalkan oleh Howard Garns. Ia merupakan seorang arkitek yang berwarganegara US. Permainan ini sangat popular di jepun pada pertengahan tahun 1980. Sudoku berupa kotak 9 x 9 dan kita diharuskan untuk memasukkan angka yang sesuai di dalam kotak tersebut untuk bermain. Permainan ini telah muncul di peringkat antarabangsa pada awal tahun 2005 dan menjadi popular di Britain, Australia dan Israel. Di Malaysia permainan ini muncul beberapa bulan selepas itu, dan ia telah diterbitkan di dalam surat khabar harian berbahasa Inggeris iaitu The Star.



Gambar Rajah 2.3

2.3.4 CATUR

Menurut Rai Illani (2019) Catur ialah sejenis bentuk permainan yang berbentuk strategi yang dimainkan secara 2 orang pada sesuatu masa. Permainan ini dimainkan pada papan yang mempunyai saiz 8 x 8 dan memberikan 64 petak yang saling berganti warna iaitu warna yang gelap dan cerah. Setiap pemain diberikan lapan bidak, dua satria, dua gajah, dua tir dan satu menteri dan satu raja. Permainan ini dipercayai berasal daripada permainan yang dipanggil Chaturanga yang berasal daripada india pada abad yang ke-6. Dalam permainan ini terdapat tiga fasa iaitu pembukaan, pertengahan dan pengakhiran. Akan tetapi permainan catur yang kita kenal pada masa kini telah mengalami perubahan yang besar dari segi cara bermain dan permainannya. Permainan ini berubah apabila orang arab telah menakluki paksi dan membawanya ke dunia islam dan mula merebak ke Eropah pada abad ke-15.



Gambar Rajah 2.4

2.4 PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN (GBL)

Menurut Nurfazliah Muhamad & Jamalludin Harun (2015) pembelajaran berasaskan permainan ialah sebuah permainan dunia maya yang berasaskan kepada bermain sambil belajar yang diterapkan dalam kalangan pelajar. Menurut Karini & Nosrati (2012) GBL ialah sebagai aplikasi pelbagai perisian yang menggunakan permainan untuk tujuan aktiviti pembelajaran dan pendidikan yang lebih menarik. Secara umum yang boleh ditakrifkan GBL ialah sebuah permainan dan pembelajaran secara kreatif yang boleh mendidik kanak – kanak dengan lebih baik lagi. Oleh dengan itu, proses pendidikan dengan menggunakan medium GBL perlulah mengimbangi kandungan ilmiah yang perlu diserap oleh seseorang individu tersebut. Menurut Robertson, Morrissey, dan Rouse (2018) pembelajaran berasaskan permainan mampu meningkatkan pembelajaran akademik seorang kanak kanak itu dan mampu untuk berjaya pada abad yang ke 21. Pembelajaran berasaskan kepada permainan mampu menerapkan sikap yang positif kepada para pelajar, ia termasuk rasa ingin tahu, imaginasi, kegigihan dan semangat.

2.5 TEORI KONSTRUKTIVISME

Menurut Wong.W.S dan Kamisah Osman (2018) Teori yang sering kali dikait dengan pembelajaran berasaskan permainan ini ialah Teori Konstruktivisme. Menurut Zurainu Mat Jasin dan Abdull Sukur Shaari (2012) Konstruktivisme ialah satu pendekatan pembelajaran yang menerangkan bagaimana manusia belajar dengan cara

manusia iaitu sendiri menyusun pengetahuan mereka. Dalam kajian beliau menyatakan terdapat lima kaedah pembelajaran model konstruktivisme Fasa Needham (1987)

- Orientasi
- Pencetusan Idea
- Penstrukturan semula Idea
- Aplikasi Idea
- Refleksi

Kaedah yang pertama ialah orientasi iaitu guru menyediakan suasana pembelajaran untuk menimbulkan minat para pelajar kepada isu yang akan dibahas. Antaranya yang boleh dilakukan ialah para guru membuat permainan teka – teki atau tayangan video berkenaan dengan subjek yang akan dibahas. Kaedah kedua pencetusan Idea iaitu guru membuat sejenis aktiviti seperti perbincangan secara kumpulan. Murid boleh berbincang dengan ahli kumpulan dan berkongsi pengalaman yang sama serta interaksi yang rapat sesama mereka. Guru memainkan peranan sebagai pembimbing dengan membantu menambah ilmu pengetahuan. Kaedah yang ketiga penstrukturan semula idea iaitu guru menyediakan sebuah aktiviti yang boleh mengembangkan idea asal mereka. Dalam fasa ini, kemahiran kanak – kanak itu diperlukan untuk mengubahsuai atau menyusun idea mengikut turutan dan setiap idea tersebut bersambung antara satu sama lain. Kaedah yang keempat aplikasi idea ialah murid itu sendiri mengaplikasikan pengetahuan baharu dalam situasi yang baharu dan menggalakkan proses inkuiri di dalam diri. Kaedah yang terakhir ialah refleksi iaitu murid akan membandingkan idea asal dengan idea yang baharu yang diperoleh. Guru boleh menggunakan kaedah penulisan atau perbincangan secara berkumpulan untuk

meneliti sejauh manakah pemahaman murid itu berkembang. Menurut Noor Azliza & Lilia Halim (2002) penggunaan model lima fasa Needham telah memberikan kesan yang positif kepada hasil pembelajaran murid.

Menurut Azmin S. Rambely & Faridatulazna Ahmad Shahabudin (2014) dalam kajiannya, permainan matematik sifira memupuk minat terhadap pembelajaran matematik. Tujuan kajian tersebut dibuat untuk mengukur sejauh manakah minat seseorang pelajar terhadap mata pelajaran matematik melalui kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL). Permainan yang digunakan adalah permainan matematik sifira yang berasaskan kepada sifir. Sampel kajian terdiri daripada 41 orang pelajar yang berumur daripada enam hingga 15 tahun. Hasil kajian yang diperoleh daripada kajian tersebut menunjukkan pelajar memberikan nilai persetujuan yang tinggi terhadap ketiga – tiga domain tersebut. Selain itu juga, kajian ini juga membuat kajian untuk menguji hubungan antara aktiviti permainan sifira dengan minat terhadap matapelajaran matematik. Hasil daripada ujian tersebut menunjukkan seramai 32 orang responden menyatakan mereka meminati mata pelajaran matematik selepas aktiviti bermain sifira. Oleh dengan itu, dapat disimpulkan bahawa dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran boleh memupuk minat seseorang itu meminati sesebuah subjek.

2.6 CABARAN PENDIDIKAN ABAD KE – 21

Pembelajaran abad yang ke 21 telah diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia bertujuan untuk melahirkan generasi berilmu pengetahuan yang dapat berfikir kreatif yang dapat bersaing ke peringkat yang lebih tinggi lagi. Pembelajaran abad yang ke- 21 merupakan pembelajaran yang dinamik dan kreatif dengan sukatan pembelajaran mengikut isu semasa. Menurut Nur syahfika Abdul Shukor & Zolkepli Harun (2019) cabaran pendidikan pada abad ke- 21 yang dihadapi oleh KPM dalam menjayakannya ialah melahirkan pelajar yang berkemahiran berfikir aras tinggi (KBAT). Kemahiran berfikir aras tinggi ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam refleksi bagi membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu yang baharu. Hasil kajian yang dilakukan oleh Suppiah Nachiappa, Irna Patricia, Norazilawati Abdullah, Sangkari Chandra Sehgar, Sandra Suffian dan Noor Athirah Sukri (2019) mendapati 100 pelajar dapat menerapkan semula proses yang diajar melalui video yang ditayang. Kanak – kanak tersebut dapat menganalisis maklumat dengan mencerakinkan maklumat dengan kawan – kawan mereka tanpa bimbingan daripada guru. Hal ini sudah jelas lagi bersuluh menunjukkan kemahiran berfikir aras tinggi berjaya dilaksanakan di negara ini walaupun banyak cabaran yang dihadapi untuk menjayakannya.

2.7 ELEMEN – ELEMEN YANG PENTING DALAM MEREKABENTK

2.7.1 TIPOGRAFI

Dalam design komunikasi visual tipografi boleh dikatakan sebagai visual language yang membawa erti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah satu huruf untuk menterjemahkan kata – kata atau ucapan kepada pembaca. Secara tidak sedar bahawa manusia selalu berhubung dengan tipografi setiap hari malahan setiap saat. Tipografi ini wujud dalam pelbagai medium yang kita gunakan setiap hari seperti surat khabar, majalah, huruf yang ada pada pakaian dan sebagainya. Hampir semua hal yang berkaitan dengan design mempunyai unsur tipografi di dalamnya walaupun sedikit. Menurut Dendi Sudiana (2001) gambar adalah elemen grafik yang paling mudah untuk dibaca, akan tetapi kata kata yang diucapkan terdiri daripada huruf yang dapat memberi maklumat atau input kepada audien. Didalam projek yang ingin dilakukan nanti, tipografi memainkan peranan yang sangat penting sekali bagi memudahkan pemahaman dan ingatan pembaca.

2.7.2 VISUAL / IMEJ

Visual ialah bahan media pengajaran yang menggunakan imej yang dapat dilihat atau berdasarkan penglihatan. Kebiasaanya, penggunaan visual dalam pengajaran dan pembelajaran digunakan dengan media pengajaran yang lain. Visual adalah media pengajaran yang berbentuk interaktif. Dengan adanya visual

dalam pembelajaran membolehkan seseorang itu menterjemahkan maksud yang bersifat abstrak dan konkrit. Menurut Ahmad Fuad Muhamad (2017), deria visual atau penglihatan merupakan pancaindera yang paling berkuasa dalam pembelajaran. Sebanyak 83.0 % melalui deria penglihatan, sebanyak 11.0 % melalui pendengaran, sebanyak 3.5 % melalui deria bau, sebanyak 1.5 % melalui deria sentuhan dan sebanyak 1.0 % melalui deria rasa. Oleh itu, penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat memberikan impak yang lebih berkesan dalam proses pembelajaran terutama sekali kepada subjek yang berkaitan dengan fakta - fakta. Selain itu juga, teknik pembelajaran ini juga mampu merancang minda seseorang untuk lebih mengingati sesuatu pengetahuan dalam tempoh yang lebih singkat. Kaedah ini juga bertujuan untuk mengelakkan seseorang itu lebih fokus kepada sesi pembelajaran.

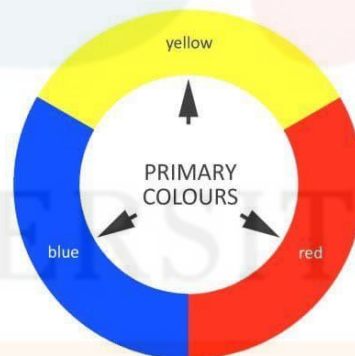
2.7.3 WARNA

Warna adalah gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat oleh mata manusia. Warna yang terhasil adalah sebahagian daripada biasan yang dipantul balik oleh sebarang objek yang dilihat. Warna akan membentuk satu persoalan melalui mata di mana maklumatnya akan ditafsirkan di dalam otak. Menurut Daniar Wikan Setyanto (2009) dalam penulisan blog miliknya menyatakan bahawa warna terbahagi kepada 4 jenis iaitu warna primer, sekunder, terseir dan warna neutral (Teori Brewster 1831)

I. WARNA PRIMER

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna warna yang lain. Warna primer terdiri daripada warna merah, kuning dan biru. Warna primer disebut sebagai warna dasar kerana warna primer merupakan warna dasar dari keseluruhan warna yang ada. Campuran dari dua warna primer akan terbentuk warna sekunder. Pada awalya, manusia mengira bahawa warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau. Namun dalam penelitian yang lebih terperinci menyatakan tiga warna primer tersebut adalah :

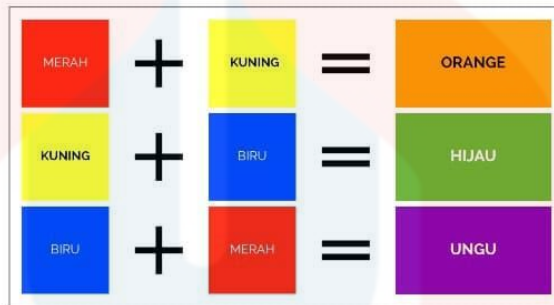
1. Merah (seperti Darah)
2. Biru (seperti langit atau laut)
3. Kuning (seperti kuning telur)



Gambar Rajah 2.5

II. WARNA SEKUNDER

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi. Warna jingga merupakan hasil campuran daripada warna merah dan kuning. Warna hijau adalah campuran daripada warna biru dan kuning. Manakala warna ungu adalah campuran merah dan biru. Berikut adalah gambar yang akan menunjukkan dengan lebih jelas tentang pembentukan warna sekunder



Gambar Rajah 2.6

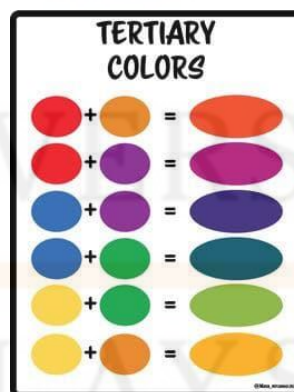
Akan tetapi warna tersebut akan berubah jika warna tersebut dimasukan dengan nisbah yang berbeza. Warna tersebut akan bertukar dengan kecerahan yang berbeza. Gambar di bawah akan memperjelaskan dengan lebih terperinci jika campuran warna kuning dan merah, namun dengan memperbanyakkan warna kuning akan menghasilkan warna oren yang kekuning- kuningan. Begitulah akan terjadi dengan warna yang lain.



Gambar Rajah 2.7

III. WARNA TERSIER

Warna tersier adalah campuran warna primer dengan warna sekunder. Sebagai contohnya campuran warna biru dengan ungu maka akan terhasilnya warna biru keunguan. Berikut antara warna campuran antara warna primer dengan sekunder.



Gambar Rajah 2.8

IV. WARNA NETRAL

Warna netral ialah warna campuran daripada tiga warna dasar iaitu warna kuning, merah dan biru secara sekaligus dengan nisbah 1:1:1. Secara teorinya, campuran ketiga warna tersebut akan terbentuk warna hitam. Akan tetapi, jika sumber warna primer tersebut itu dalam bentuk cahaya, maka akan terhasil warna putih.



Gambar Rajah 2.9

KESIMPULAN

Secara Kesimpulannya, hasil kajian yang lepas – lepas mendapati pembelajaran berasaskan permainan mampu untuk menanam rasa minat dalam kalangan pelajar. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan satu platform pembelajaran yang lebih berkesan berbanding dengan pembelajaran secara formal.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

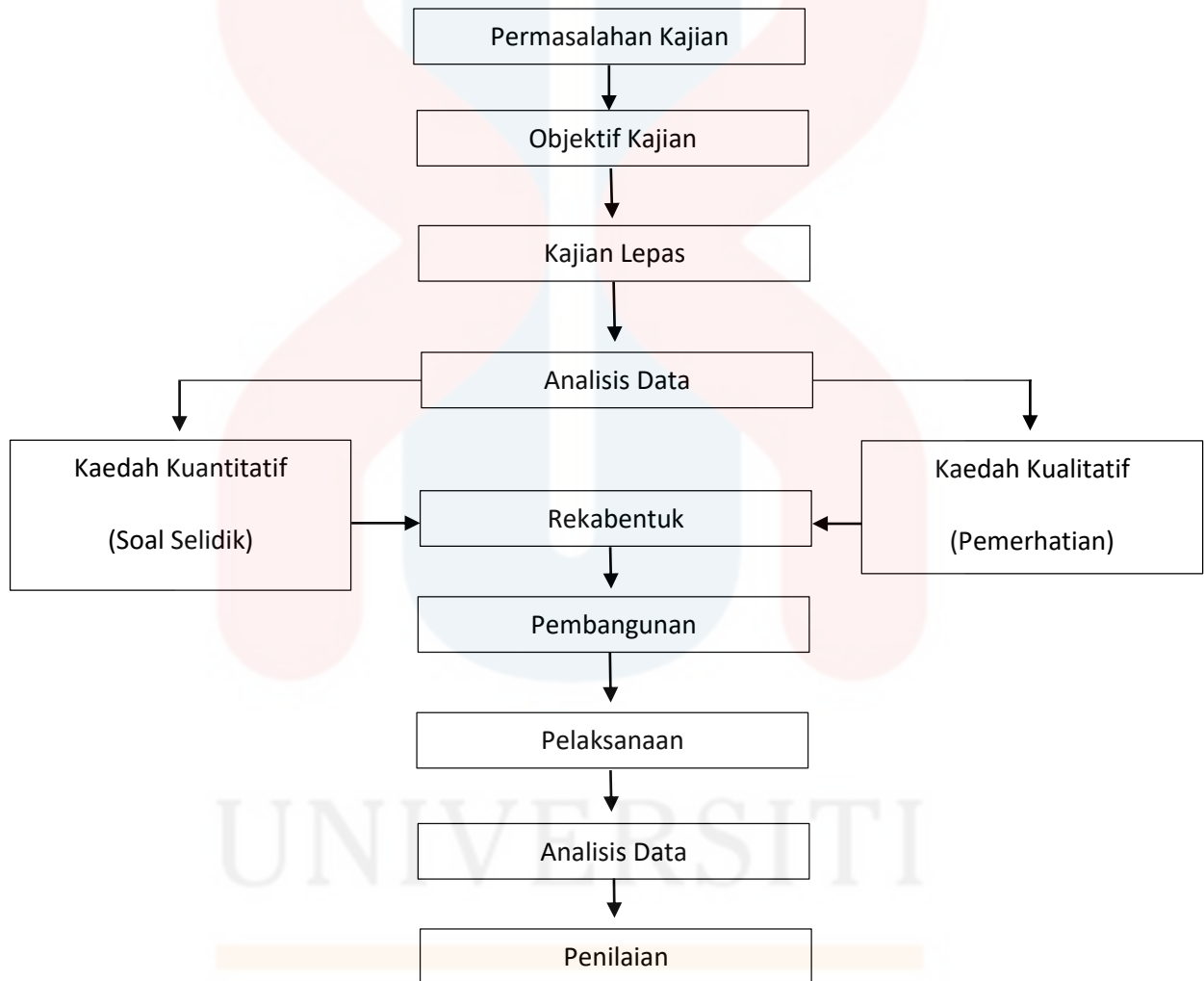
3.1 PENGENALAN

Dalam kajian yang ingin dijalankan, ianya sangat memerlukan kaedah dalam mendapatkan dapatan kajian dengan betul. Dengan menggunakan dapatan kajian yang betul dan mencukupi, barulah sesebuah kajian itu dapat dijalankan dengan baik. Kaedah kajian haruslah mengikut langkah - langkah yang betul untuk benar – benar menjamin mutu kajian tersebut. Seseorang pengkaji haruslah memastikan kaedah yang digunakan tersebut bersesuaian dengan jenis kajian yang hendak dilakukan. Secara umum, kaedah kajian ini termasuklah cara penerangan tentang subjek mental, instrument pengukuran, reka bentuk dan prosedur yang perlu dilakukan. Dalam metodologi kajian ini juga akan menerangkan tentang masalah yang dikaji teknik dan sebab sesuatu kajian itu dilakukan. Metodologi ini diwujudkan bertujuan untuk membantu memahami dengan lebih terperinci tentang sesuatu kaedah dalam membuat huraian proses kajian.

3.2 REKA BENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian adalah panduan yang digunakan untuk mencapai sesuatu objektif yang telah ditetapkan iaitu dengan membuat keputusan dalam sesuatu penyelidikan. Reka bentuk kajian ini berfungsi sebagai untuk menukarkan

persoalan kajian kepada projek dengan melibatkan pelbagai jenis elemen seperti tujuan, teori, persoalan kajian, metod atau persempekan. Berikut adalah komponen yang terdapat dalam reka bentuk kajian.



Rajah 3.1 : Reka Bentuk Kajian

3.3 KAEDAH PENGUMPULAN DATA

Kaedah pengumpulan data merupakan kaedah untuk mencari sumber-sumber seperti soal selidik, pemerhatian dan perbincangan bagi memenuhi objektif kajian. Terdapat dua jenis pengumpulan data iaitu data primer dan data sekunder.

3.3.1 DATA SEKUNDER

Data sekunder ialah data yang diperoleh secara langsung daripada tangan pertama atau data yang dikumpulkan oleh pengkaji yang lain. Penggunaan data sekunder pada awalnya dikumpulkan untuk digunakan dalam tujuan yang lain akan tetapi sekiranya data yang lalu sesuai untuk digunakan untuk menjawab persoalan kajian pada masa kini boleh digunakan secara meluas. Data sekunder sangat mudah untuk didapati dengan hanya melalui melayari internet, sebagai contohnya, gambar – gambar atau peta lokasi. Pengumpulan data melalui kaedah ini lebih pantas dan cepat berbanding dengan kaedah yang lain. Kaedah ini juga menjimatkan masa dan kos dalam mendapatkan maklumat. Matlamat pengkaji menggunakan pelbagai jenis data sekunder ialah untuk menjelaskan konsep dan elemen yang dikaji berkenaan dengan permainan Board Game. Contoh data sekunder adalah seperti artikel, jurnal dan ebook dari pengkaji lain yang berkaitan dengan topik kajian pengkaji. Melalui sumber-sumber bertulis ini pengkaji dapat mengetahui dan memahami teori-teori yang telah digunakan oleh pengkaji lain bagi memastikan kajian ini dapat dicapai.

3.3.2 DATA PRIMER

Data primer ialah data yang berasal daripada edisi pertama atau sumber yang asal. Data primer ialah data yang dikumpul daripada hasil penyelidikan untuk menguji hipotesis dalam kajiannya. Untuk mendapatkan data primer ini, pengkaji telah menggunakan kaedah soal selidik dan pemerhatian.

3.4 SOAL SELIDIK

Soal selidik merupakan satu set soalan yang berbentuk tulisan. Ia merupakan satu kaedah yang digunakan untuk mengumpul data atau maklumat untuk tujuan analisis bagi mendapat jawapan daripada persoalan kajian. Dalam soal selidik terbahagi kepada dua jenis iaitu soal selidik berbentuk terbuka dan soal selidik berbentuk tertutup. Penggunaan soal selidik sebagai alat untuk mendapatkan data dan maklumat adalah lebih berkesan dan praktikal kerana dapat membantu mengurangkan kos pembelanjaan, menjimatkan masa dan tenaga bagi memperoleh data. Kaedah soalan selidik merupakan satu kaedah yang sangat terkenal untuk digunakan oleh pengkaji untuk mendapatkan maklumat dengan lebih cepat dan tepat. Soalan yang disediakan oleh pengkaji merangkumi subjeknya dengan menyenaraikan soalan yang ringkas dan mudah difahami oleh responden. Dalam kajian ini, soalan yang dikemukakan adalah dalam bentuk tertutup.

3.4.1 INSTRUMEN KAJIAN

Instrumen kajian merupakan satu kaedah yang digunakan oleh penyelidik untuk memperoleh data seperti mana yang dikemukakan di objektif kajian. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji ialah kaedah soal selidik dan pemerhatian. Seramai 50 orang responden telah terlibat dalam kajian ini. . Soalan soal selidik dibahagikan kepada empat bahagian iaitu:

BAHAGIAN A

Jantina :

Lelaki

Perempuan

Bangsa :

Melayu

Cina

India

Lain – lain bangsa

Umur :

18 – 30

31 - 40

41 - 50

51 – kebawah

BAHAGIAN B

Cara – cara paling sesuai untuk membantu anak – anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan menggunakan Board Game

1. Adakah perlu kanak – kanak yang seusia 4 hingga 6 tahun bermain secara berkali-kali permainan Board Game untuk mempercepatkan proses mengenal dan menghafal alphabet tersebut ?

YA
TIDAK

2. Adakah bermain dengan cara yang berbeza seperti menukar kad yang perlu disebut atau melakukan tugas yang khusus kepada kanak -kanak untuk mengelakkan daripada mereka bosan dapat mempercepatkan proses mengenal dan menghafal alphabet ?

YA
TIDAK

3. Adakah di setiap huruf alphabet tersebut perlu menggunakan warna yang berbeza atau reka bentuk alphabet yang khusus ?

YA
TIDAK

4. Perlukah kita sebagai guru atau ibu bapa sentiasa bertanya pada setiap huruf yang mereka pegang contoh setiap huruf A tersebut untuk apa ?

YA
TIDAK

5. Adakah perlu memberi pujian kepada kanak-kanak sekiranya mereka dapat menjawab dengan betul apa yang ditanya ?

YA

TIDAK

6. Tidak memarahi kanak-kanak sekiranya mereka tidak menjawab dengan betul

YA

TIDAK

BAHAGIAN C

Faedah atau manfaat Board Game berbanding dengan permainan digital.

1. Adakah dapat menghabiskan masa bersama dengan ahli keluarga atau kawan sekelas ?

YA

TIDAK

2. Adakah dapat mengurangkan kanak-kanak bermain dengan telefon pintar?

YA

TIDAK

3. Adakah kanak-kanak dapat belajar untuk fokus dan peka terhadap apa yang mereka lakukan di sekeliling ?

YA

TIDAK

4. Adakah kanak – kanak dapat meningkatkan interaksi sosial antara keluarga dan kawan – kawan ?

YA

TIDAK

BAHAGIAN D

1. Sekiranya anda seorang ibubapa, jenis permainan Board Game yang manakah yang sesuai untuk dimainkan oleh anak anak anda pada usia 4 hingga 6 tahun ?

Ular Tangga

Candy Land

Boggle

Blokus

2. Karakter yang manakah yang akan disukai oleh kanak kanak apabila bermain Board Game ?

Superhero

Haiwan

Orang tua

Kartun kanak kanak lelaki dan perempuan

3. Apakah tema yang sesuai untuk digunakan dalam permainan Board game untuk memperkenalkan huruf alphabet kepada kanak – kanak tadika yang berusia 4 hingga 6 tahun ?

Zombie

Fantasi

Ruang angkasa
hutan

4. Reka bentuk manakah yang sesuai untuk - kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun

Alphabet berbentuk biasa
Alphabet berbentuk superhero
Alphabet berbentuk kartun kegemaran kanak kank
Alphabet berbentuk nama haiwan

3.5 PEMERHATIAN

Pemerhatian merupakan satu kaedah penyelidikan yang digunakan untuk mengukur pembolehubah penyelidikan. Pemerhatian juga menjadi pilihan utama kepada pengkaji dalam mengumpul data atau maklumat. Dalam kajian ini juga, pemerhatian turut digunakan sebagai kaedah untuk mendapatkan maklumat tambahan yang dapat menyokong dapatan kajian. Melalui kaedah kajian ini, pengkaji telah memerhati terhadap perubahan tingkah laku subjek utama yang hendak dikaji sama ada dari jauh atau dari dekat.

3.6 PROSEDUR PENGUMPULAN DATA

Proses pengumpulan data akan dilakukan melalui pemerhatian dan borang soal selidik yang dilakukan secara atas talian iaitu melalui aplikasi Google Form.

3.7 PROSEDUR ANALISIS DATA

Setiap data yang telah dikumpulkan akan dianalisis mengikut pembahagian tersebut.

1. Jumlah responden mengikut kumpulan.
2. Peratusan yang bersetuju dengan cara yang boleh digunakan membantu anak – anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan menggunakan Board Game.
3. .Peratus yang bersetuju dengan manfaat bermain board game berbanding dengan permainan digital.
4. Reka bentuk yang sesuai untuk digunakan dalam Board Game.

3.8 JENIS PESERTA

Dalam kajian ini, pengkaji telah membuat beberapa pecahan kepada beberapa kumpulan. Golongan yang pertama ialah golongan pelajar umk yang diambil secara rawak manakala golongan yang kedua ialah golongan masyarakat umum atau golongan ibubapa yang mempunyai anak- anak kecil yang berusia 4 hingga 6 tahun. Maklumat tersebut diambil melalui kaedah dalam talian iaitu aplikasi Google Form.

3.9 INSTRUMENTASI

Di dalam dapatan kajian tersebut, pengkaji telah menetapkan beberapa soalan umum, pendapat.

Soalan umum :

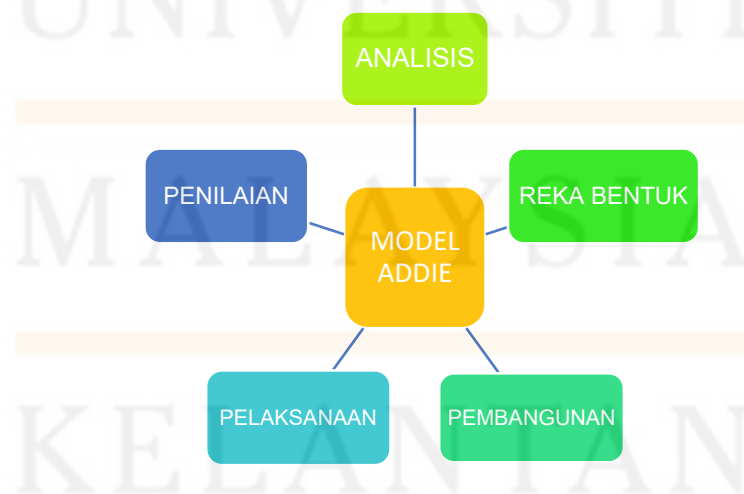
1. Jantina
2. Umur
3. Bangsa

Soalan pendapat :

1. Cara membantu anak kecil menghafal alphabet dengan mudah
2. Faedah bermain board game.
3. Reka bentuk yang sesuai untuk digunakan dalam Board Game

3.10 MODEL ADDIE

Terdapat banyak sekali model yang dikenalpasti yang boleh digunakan dalam kajian ini, selepas membuat perbandingan dengan model yang sedia ada, pengkaji telah memilih model ADDIE (Rosset, 1987). Model tersebut akan diterapkan di dalam proses untuk membuat Board Game bagi memperkenalkan alphabet kepada kanak-kanak tadika yang berusia 4 hingga 6 tahun. Model Addie merupakan model reka bentuk yang berfungsi sebagai garis panduan pembinaan perisian dan bahan pengajaran dan pembelajaran berdasarkan keperluan. Model ini merupakan model pengajaran yang sering digunakan untuk menjadi asas kepada model rekabentuk pengajaran yang lain. Tujuan model ini diwujudkan adalah untuk menghasilkan rancangan pembelajaran dan bahan pembelajaran agar penyampaian sesuatu pengajaran itu akan menjadi lebih efektif dan berkesan. Model Addie ini mempunyai aliran proses yang jelas dan ciri – ciri fasa yang mudah untuk difahami bagi membuat Board Game kepada kanak-kanak. Didalam Model Addie terdapat 5 fasa pembangunan yang terkandung di dalamnya seperti :



Rajah 3.2 : Carta Model ADDIE

3.10.1 ANALISIS (ANALYSIS)

Pada fasa yang pertama ini, analisis akan dilakukan untuk mengenalpasti masalah yang bakal dihadapi dalam proses menghasilkan produk nanti. Analisis ini akan dikenalpasti melalui kaedah pemerhatian, soal selidik dan sebagainya. Setelah mengenalpasti masalah yang dihadapi melalui analisis, pengkaji dapat menganalisis tahap penggunaan dan objektif pembelajaran dapat dikenalpasti. Dengan adanya analisis ini, pengaji dapat mengenalpasti produk yang bersesuaian untuk dibuat bertujuan untuk menyampai matlamat yang telah ditetapkan dari awal. Selain itu juga, analisis ini juga bertujuan untuk mengenalpasti sasaran pengguna yang akan dijalankan ke atas kajian nanti. Oleh dengan itu, analisis ini mungkin bakal mengambil masa sekitar 1 hingga 3 minggu.

3.10.2 REKA BENTUK (DESIGN)

Pada fasa yang kedua merupakan fasa yang sangat penting sekali disebabkan pada fasa ini proses penjelasan mengenai keseluruhan tema, rupa bentuk, struktur, warna, dan sebagainya akan dibincangkan. Melalui fasa ini juga, pengkaji dapat merancang strategi atau cara bermain board game untuk menarik perhatian kanak-kanak supaya mereka dapat menghafal dan mengenal alphabet dengan mudah. Oleh itu, proses reka bentuk ini mungkin bakal mengambil masa 1 hingga 4 minggu.

3.10.3 PEMBANGUNAN (DEVELOPMENT)

Pada fasa yang ketiga, proses membuat produk yang sebenarnya bakal dilaksanakan dengan menggunakan semua media dan teknologi yang terpilih berdasarkan keperluan. Proses ini dibuat berdasarkan kepada analisis data yang dibuat dan proses reka bentuk tersebut. Output dalam fasa reka bentuk akan menjadi input kepada fasa pembangunan ini. Kerja- kerja membuat produk akhir akan menjadi lebih mudah dan lancar kerana dilakukan mengikut kehendak dan keperluan pengguna. Oleh dengan itu, fasa pembangunan ini mungkin akan mengambil masa 1 hingga 2 bulan untuk disiapkan sepenuhnya.

3.10.4 PELAKSANAAN (IMPLEMENTATION)

Pada fasa yang keempat ini, projek kajian yang telah disediakan akan digunakan dalam keadaan yang sebenar. Projek penghasilan Board Game akan diuji kepada pengguna yang sebenar bagi mengenalpasti kesilapan semasa proses pembangunan projek berlaku. Sekiranya ada kesilapan yang berlaku, proses penambahbaikan boleh dilakukan dengan segera sebelum produk tersebut akan diserahkan kepada pengguna yang telah ditetapkan. Oleh dengan itu, fasa pelaksanaan ini mungkin akan mengambil masa 1 hingga 2 minggu.

3.10.5 PENILAIAN (EVALUATION)

Pada fasa yang terakhir ini, penilaian akan dibuat kepada keseluruhan fasa dalam model Addie ini. Penilaian akan dibuat kepada keseluruhan peringkat untuk memastikan keberkesanannya. Selain itu juga, penilaian juga akan dilakukan untuk menguji sejauh manakah keberkesanan board game dari segi isi kandungan, maklumat yang diperoleh dari pengguna.

KESIMPULAN

Dalam bab ini telah menyentuh mengenai metodologi kajian yang digunakan untuk mengumpul data pada bab 4 nanti. Ia dapat menerangkan secara terperinci mengenai metodologi kajian yang digunakan dalam kajian ini. Terdapat beberapa kaedah yang digunakan di dalam kajian ini iaitu dengan mengkaji bahan mentah dan kajian lapangan, setiap data yang diperoleh didapati melalui kaedah tersebut. Dapatan kajian yang diperoleh ini juga akan membantu pengkaji dalam mendapatkan idea untuk menghasilkan produk akhir mengikut kriteria terbaik untuk mencapai objektif kajian yang telah ditetapkan.

BAB 4

ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK

4.1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini pengkaji akan membincangkan tentang analisis data berdasarkan hasil dapatan yang diperoleh berdasarkan borang soal selidik yang telah diedarkan kepada responden. Borang soal selidik tersebut telah diedarkan bertujuan untuk menproses analisis data. Pemilihan soalan berdasarkan kepada perbincangan masalah terhadap kajian ini dan membantu untuk menyokong kajian yang dilakukan. Borang soal selidik tersebut telah diedarkan kepada 76 responden iaitu dalam kalangan ibu bapa yang mempunyai anak yang berumur 4 hingga 6 tahun dan pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK). Borang soal selidik tersebut telah diedarkan melalui kaedah Google Form. Soal selidik ini dijalankan untuk melihat persepsi masyarakat terhadap penerimaan produk yang telah dihasilkan. Disamping itu juga, dalam bab ini juga akan membincangkan tentang pembangunan produk juga, yang akan dibincangkan secara terperinci didalam bab ini mengikut turutan proses yang dilakukan bermula dengan proses analisis, mencari bahan rujukan, konsep visual dan rekabentuk produk akhir.

4.2 ANALISIS DATA

Melalui proses pengumpulan data yang telah dilakukan oleh pengkaji, kesemua maklumat telah diperoleh daripada borang soal selidik yang telah diedarkan kepada responden melalui kaedah Google Form. Mendapati seramai 76 responden yang terdiri daripada kalangan ibu bapa yang mempunyai anak yang berumur 4 hingga 6 tahun dan pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) telah terlibat dalam menjawab soalan-soal selidik ini. Di dalam analisis data ini, telah membantu pengkaji bagi melancarkan proses penyelidikan yang dilakukan.

4.2.1 ANALISIS DAPATAN KAJIAN SOAL SELIDIK PERTAMA

Melalui kajian yang telah dilakukan, pengkaji telah membahagikan borang soal selidik kepada empat bahagian iaitu bahagian A merangkumi demografi responden, bahagian B pula mengenai cara yang paling sesuai untuk membantu anak-anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan menggunakan Board Game. Manakala bahagian C pula berkaitan dengan faedah atau manfaat Board Game berbanding dengan permainan digital. Akhir sekali, bahagian D berkaitan mengenai rekabentuk susun atur yang bersesuaian untuk digunakan dalam permainan Board Game.

4.2.1.1 BAHAGIAN A – DEMOGRAFI RESPONDEN

Berdasarkan melalui jadual dibawah menunjukkan demografi dapatan kajian yang diperoleh berdasarkan borang yang telah dijawab oleh responden. Dalam demografi responden tersebut terbahagi kepada 4 bahagian yang wajib dijawab oleh responden iaitu jantina, umur, bangsa dan pekerjaan. Jadual 1 akan menerangkan dengan lebih terperinci tentang demografi responden.

Demografi Responden (n = 76)		Kekerapan	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	37	48.7
	Perempuan	39	51.3
Umur	18 - 25 Tahun	55	72.4
	26 - 35 Tahun	12	15.8
	36 – 45 Tahun	8	10.5
	45 Tahun ke Atas	1	1.3
Bangsa	Melayu	73	96.1
	Cina	3	3.9
	India	0	-
	Lain – lain Bangsa	0	-
Pekerjaan	Sektor Kerajaan	15	19.7
	Sektor Swasta	14	18.4
	Berkerja Sendiri	2	3.0
	Tidak Berkerja	1	1.0
	Pelajar	44	57.9

Jadual 4.1 : Demografi Responden

Jadual 1 menunjukkan seramai 76 orang responden yang telah terlibat dengan kajian ini. Hasil soal selidik telah mendapati seramai 37 (48.7 %) responden yang terdiri daripada kalangan orang lelaki dan seramai 39 (51.3%) dalam kalangan orang perempuan. Mengikut peringkat umur pula mendapati seramai 55 (72.4%) terdiri daripada responden yang berumur 18 – 25 tahun. Seterusnya seramai 12

(15.8%) terdiri daripada responden yang berumur 26 – 35 tahun manakala dalam kalangan yang berumur 36 – 45 tahun sebanyak 8 (10.5%). Akhir sekali, responden yang berumur dalam lingkungan 45 tahun ke atas seramai 1 (1.3%) responden sahaja. Seterusnya demografi responden mengikut bangsa pula, seramai 73 (96.1%) orang yang terdiri daripada bangsa melayu dan seramai 3 (3.9%) orang yng terdiri daripada bangsa cina. Di samping itu juga, mengikut demografi responden dari segi pekerjaan pula, terdapat reponden yang berkerja dalam sector kerajaan, sektor swasta, tidak kerja, pelajar dan lain – lain. Terdapat 15 (19.7%) responden yang berkerja dalam sektor kerajaan yang mengisi dalam soalan soal selidik ini. Seramai 14 (18.4%) orang responden yang telah menceburi dalam sektor swasta. Selain itu, responden yang berkerja sendiri seramai 2 (3.0%) manakala responden yang tidak berkerja seramai 1 (1.0 %) orang sahaja. Yang paling tinggi dalam menjawab soalan soal selidik ini terdiri daripada pelajar seramai 44 (57.9%) orang responden.

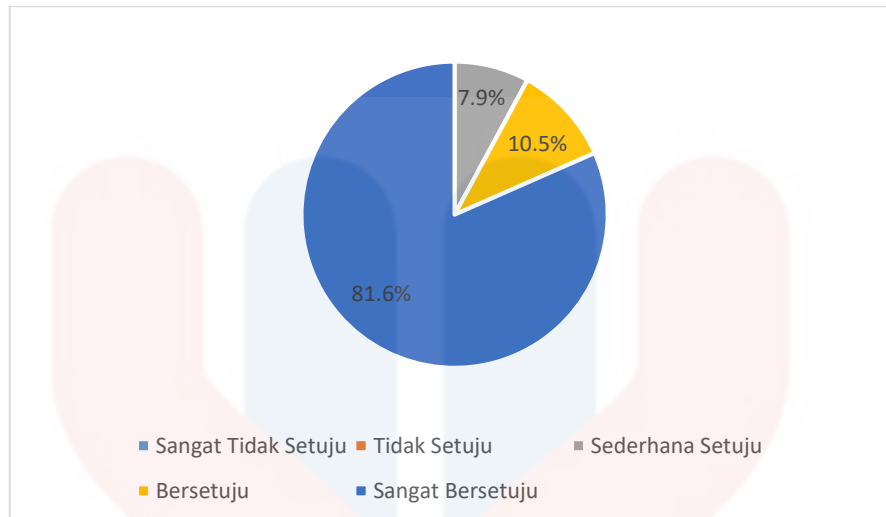
4.2.1.2 BAHAGIAN B – CARA YANG PALING SESUAI UNTUK DIGUNAKAN UNTUK MEMBANTU ANAK – ANAK KECIL MENGENAL DAN MENGHAFAK ALPHABET DENGAN MENGGUNAKN BOARD GAME

Soal selidik bahagian B bertujuan untuk melihat cara – cara yang paling bersesuaian untuk digunakan untuk membantu anak – anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan menggunakan Board Game. Seramai 76 orang responden yang terdiri daripada kalangan ibu bapa yang mempunyai anak yang berumur 4 hingga 6 tahun dan pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) yang telah terlibat dalam kajian ini.

SOALAN (n = 76)	Kekerapan	Peratusan (%)	
1) Adakah perlu kanak – kanak yang seusia 4 hingga 6 tahun bermain secara berkali kali permainan Board Game untuk mempercepatkan Proses mengenal dan menghafal alphabet tersebut ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	6	7.9
	Bersetuju	8	10.5
	Sangat Bersetuju	62	81.6
2) Adakah bermain dengan cara yang berbeza seperti menukar kad yang perlu disebut atau melakukan tugas yang khusus kepada kanak – kanak untuk mengelakkan daripada mereka bosan dapat mempercepatkan mengenal dan menghafal alphabet ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	1	1.3
	Bersetuju	19	25.0
	Sangat Bersetuju	56	73.7
3) Adakah disetiap huruf alphabet tersebut perlu menggunakan warna yang berbeza atau reka bentuk alphabet yang khusus bagi mempercepatkan kanak – kanak mengenal dan menghafal alphabet tersebut ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	3	3.9
	Bersetuju	28	36.8
	Sangat Bersetuju	45	59.2

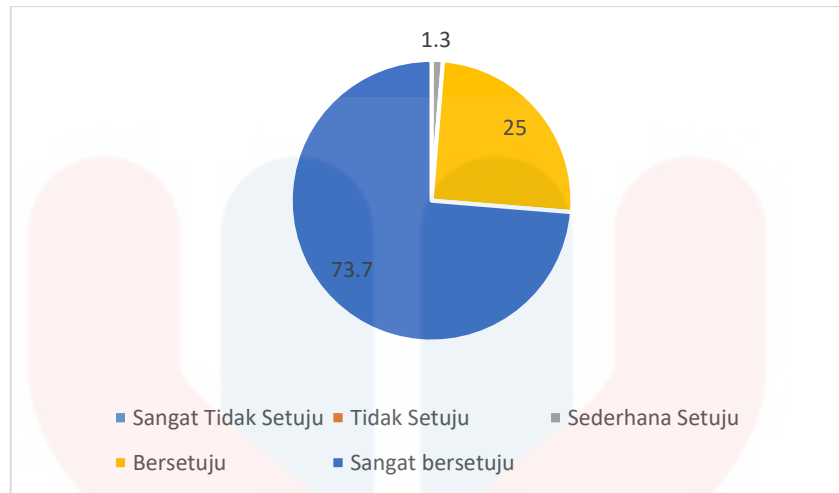
4.) Perlukah kita sebagai ibu bapa atau guru sentiasa bertanya pada setiap huruf yang mereka pegang seperti huruf A untuk apa ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	3	3.7
	Bersetuju	18	23.7
	Sangat Bersetuju	55	72.4
5) Adakah perlu memberi pujian kepada kanak – kanak sekiranya mereka dapat menjawab dengan betul apa yang ditanya ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	2	2.6
	Bersetuju	14	18.4
	Sangat Bersetuju	60	78.9
6) Tidak memarahi kanak – kanak sekiranya mereka tidak menjawab dengan	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju	1	1.3
	Sederhana Setuju	2	2.7
	Bersetuju	21	28
	Sangat Bersetuju	51	68

Jadual 4.2 : Cara yang paling sesuai untuk membantu kanak kanak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan lebih mudah.



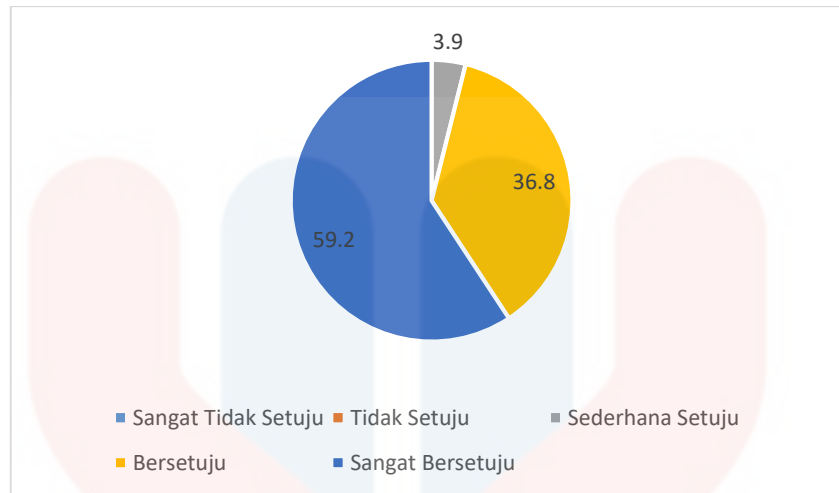
Rajah 4.1 : Adakah perlu kanak – kanak yang seusia 4 hingga 6 tahun bermain secara berkali kali permainan Board Game untuk mempercepatkan Proses mengenal dan menghafal alphabet tersebut ?

Rajah 4.1 menunjukkan peratusan kanak – kanak yang seusia 4 hingga 6 tahun bermain secara berkali kali permainan Board Game untuk mempercepatkan Proses mengenal dan menghafal alphabet. Sebanyak 62 orang responden bersamaan dengan 81.6 % sangat bersetuju dengan cara bermain secara bekali – kali dapat mempercepatkan proses mengenal dan menghafal alphabet manakala yang berkata hanya bersetuju sahaja seramai 8 orang responden bersamaan dengan 10.5% dan yang berkata sederhana bersetuju seramai 6 orang responden bersamaan dengan 7.9%



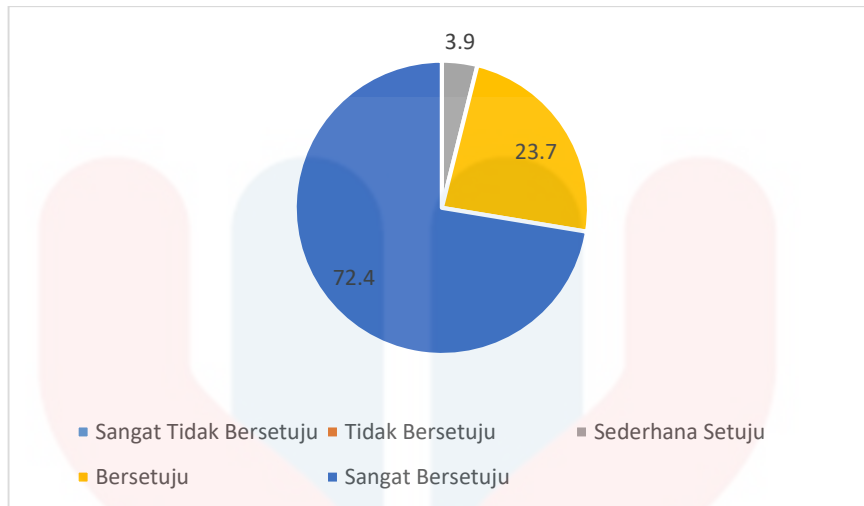
Rajah 4.2 : Adakah bermain dengan cara yang berbeza seperti menukar kad yang perlu disebut atau melakukan tugas yang khusus kepada kanak – kanak untuk mengelakkan daripada mereka bosan dapat mempercepatkan mengenal dan menghafal alphabet ?

Rajah 4.2 menunjukkan peratusan dengan cara yang berbeza seperti menukar kad yang perlu disebut atau melakukan tugas yang khusus kepada kanak – kanak untuk mengelakkan daripada mereka bosan dapat mempercepatkan mengenal dan menghafal. Sebanyak 56 orang responden bersamaan dengan 73.7% sangat bersetuju dengan cara yang berbeza seperti menukar kad yang perlu disebut dapat mempercepatkan mengenal dan menghafal alphabet manakala yang berkata hanya bersetuju seramai 19 orang responden bersamaan dengan 25 peratus dan yang berkata sederhana setuju seramai 1 orang responden sahaja bersamaan dengan 1.3 peratus.



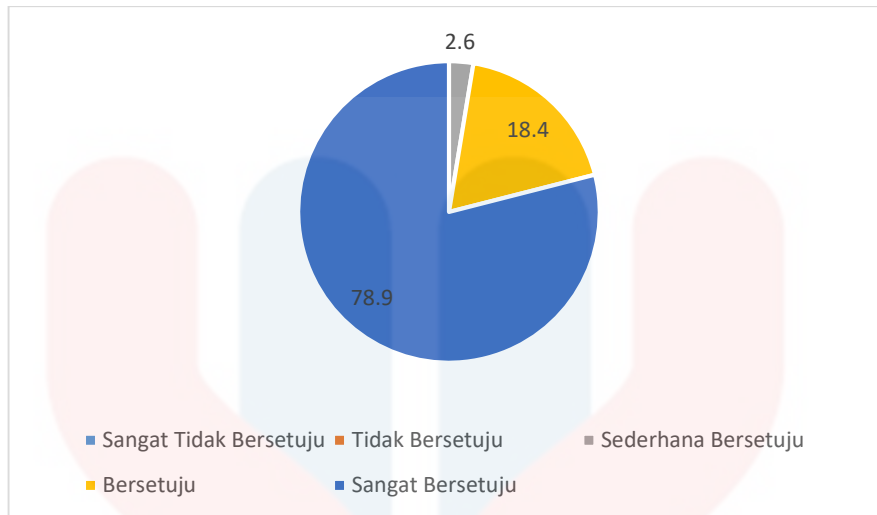
Rajah 4.3 : Adakah disetiap huruf alphabet tersebut perlu menggunakan warna yang berbeza atau reka bentuk alphabet yang khusus bagi mempercepatkan kanak – kanak mengenal dan menghafal alphabet tersebut ?

Rajah 4.3 menunjukkan peratusan huruf alphabet tersebut perlu menggunakan warna yang berbeza atau reka bentuk alphabet yang khusus bagi mempercepatkan kanak – kanak mengenal dan menghafal alphabet. Seramai 45 orang responden bersamaan dengan 59.2 % sangat bersetuju dengan menggunakan warna yang berbeza atau reka bentuk alphabet yang khusus manakala yang hanya berkata bersetuju seramai 28 orang responden bersamaan dengan 36.8% dan yang hanya sederhana bersetuju seramai 3 orang responden bersamaan dengan 3.9%



Rajah 4.4 : perluah kita sebagai ibu bapa atau guru sentiasa bertanya pada setiap huruf yang mereka pegang seperti huruf A untuk apa ?

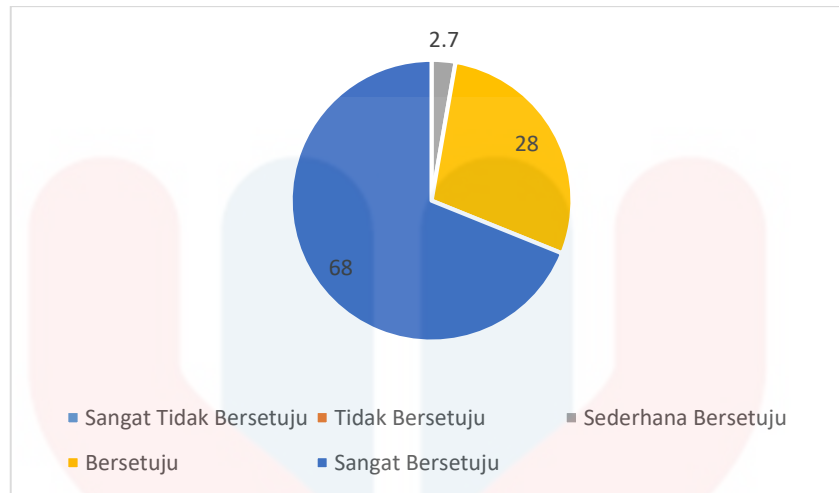
Rajah 4.4 menunjukkan peratusan kita sebagai ibu bapa atau guru sentiasa bertanya pada setiap huruf yang mereka pegang seperti huruf A untuk apa. Seramai 55 orang responden bersamaan dengan 72.4 peratus telah menyatakan sangat bersetuju dengan cara ibu bapa atau guru sentiasa bertanya pada setiap huruf yang mereka berhenti manakala yang hanya berkata bersetuju seramai 18 orang responden bersamaan dengan 23.7% dan yang menyatakan sederhana bersetuju seramai 3 orang responden bersamaan dengan 3.9%



Rajah 4.5 : adakah perlu memberi pujian kepada kanak – kanak sekiranya mereka dapat menjawab dengan betul apa yang ditanya ?

Rajah 4.5 menunjukkan peratusan perlu atau tidak memberi pujian kepada kanak – kanak sekiranya mereka dapat menjawab dengan betul apa yang ditanya. Seramai 60 orang responden bersamaan dengan 78.9% sangat bersetuju dengan memberi pujian kepada kanak – kanak sekiranya mereka dapat menjawab dengan betul manakala yang hanya menyatakan bersetuju seramai 14 orang responden bersamaan dengan 18.4% dan yang hanya mengatakan sederhana setuju seramai 2 orang responden bersamaan dengan 2.6%

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 4.6 : Tidak memarahi kanak – kanak sekiranya mereka tidak menjawab dengan betul ?

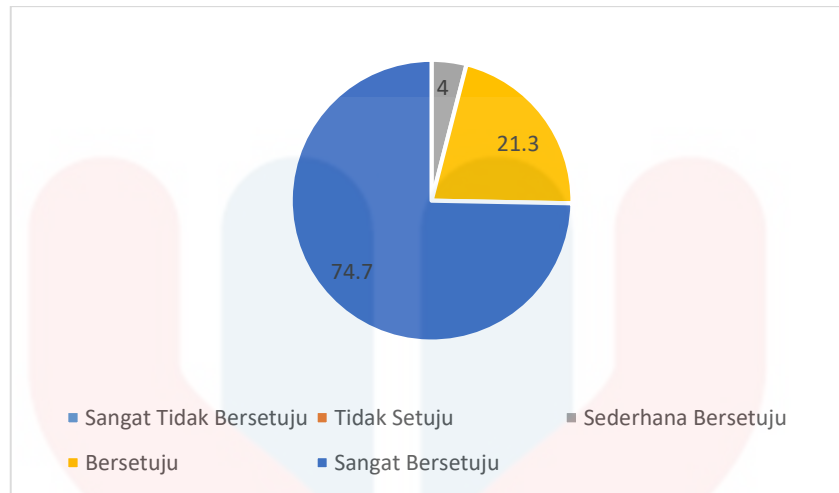
Rajah 4.6 peratusan menunjukkan dengan tidak memarahi kanak – kanak sekiranya mereka tidak menjawab dengan betul. Seramai 51 orang responden bersamaan dengan 68% telah menyatakan sangat bersetuju dengan tidak memarahi kanak kanak tersebut sekiranya mereka tidak dapat menjawab dengan tepat manakala yang hanya berkata bersetuju seramai 21 orang responden bersamaan dengan 28% dan seramai 1 orang responden yang hanya sederhana setuju. Namun demikian, seramai 1 orang responden bersamaan dengan 1.3% telah menyatakan tidak bersetuju dengan cara tersebut.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

4.2.1.3 BAHAGIAN C – FAEDAH ATAU MAFAAT BOARD GAME BERBANDING DENGAN PERMAINAN DIGITAL.

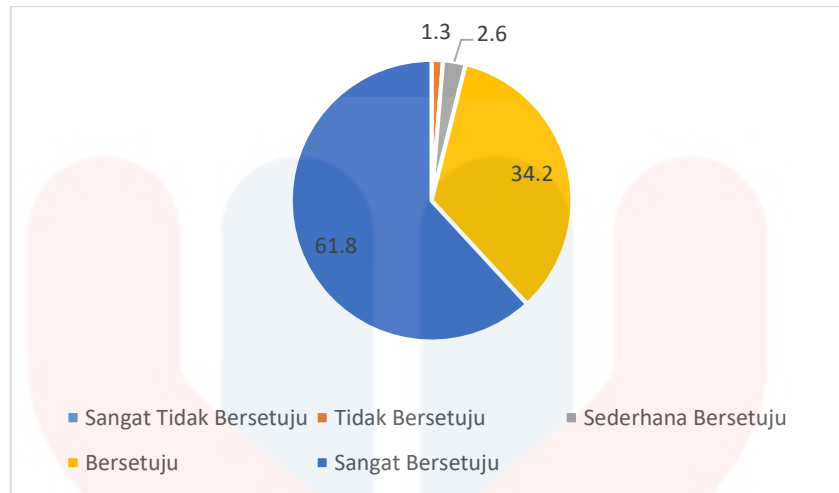
SOALAN (n = 76)		Kekerapan	Peratusan (%)
Legend			
1) Adakah dapat menghabiskan masa bersama sama dengan ahli keluarga dan kawan kawan sekelas.	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	3	4
	Bersetuju	16	21.3
	Sangat Bersetuju	55	74.7
2) Adakah dapat kurangkan kanak kanak bermain telefon pintar?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	2	2.6
	Bersetuju	26	34.2
	Sangat Bersetuju	47	61.8
3) Adakah kanak – kanak dapat belajar untuk focus dan peka terhadap apa yang ada disekeliling ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju		
	Sederhana Setuju	4	5.3
	Bersetuju	29	38.2
	Sangat Bersetuju	42	55.3
4.) Adakah kanak – kanak dapat meningkatkan interaksi social antara keluarga dan kawan kawan ?	Sangat Tidak Setuju		
	Tidak Setuju	1	1.3
	Sederhana Setuju	2	2.6
	Bersetuju	16	21.1
	Sangat Bersetuju	57	75.0

Jadual 4.3 : Faedah atau mafaat Board Game berbanding dengan bermain digital



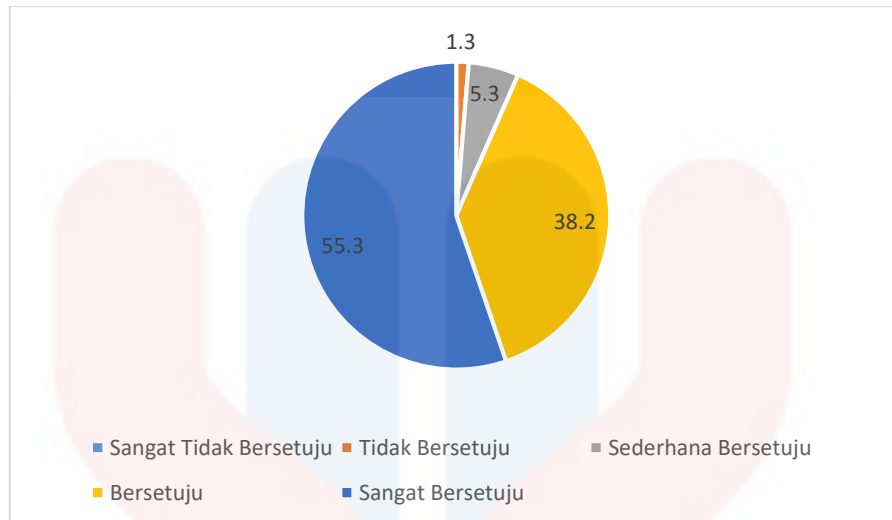
Rajah 4.7 : Adakah dapat menghabiskan masa bersama sama dengan ahli keluarga dan kawan kawan sekelas.

Rajah 4.7 menunjukkan peratusan dapat menghabiskan masa bersama sama dengan ahli keluarga dan kawan kawan sekelas. Seramai 56 orang responden bersamaan dengan 74.7% telah menyatakan sangat bersetuju dengan dapat menghabiskan masa bersama sama dengan ahli keluarga dan kawan kawan sekelas sekiranya bermain permainan Board Game ini manakala seramai 16 orang responden bersamaan dengan 21,3% telah menyatakan bersetuju dan seramai 3 orang responden bersamaan dengan 4% telah menyatakan bersetuju sederhana.



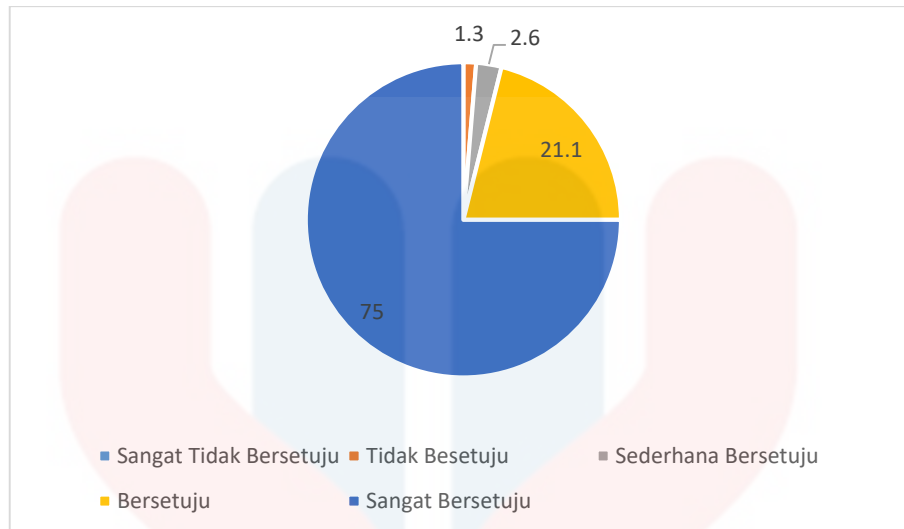
Rajah 4.8 : Adakah dapat kurangkan kanak kanak bermain telefon pintar ?

Rajah 4.8 menunjukkan peratusan dapat kurangkan kanak kanak bermain telefon pintar. Seramai 47 orang responden bersamaan dengan 61.8% telah menyatakan sangat bersetuju dapat kurangkan kanak kanak bermain telefon pintar manakala yang menyatakan bersetuju seramai 26 orang bersamaan dengan 34.2% dan seramai 2 orang responden bersamaan dengan 2.6% telah menyatakan sederhana setuju dan seramai 1 orang responden bersamaan dengan 1.3% menyatakan tidak setuju dengan faedah bermain board game ini.



Rajah 4.9 : Adakah kanak – kanak dapat belajar untuk focus dan peka terhadap apa yang ada disekeliling ?

Rajah 4.9 menunjukkan peratusan kanak – kanak dapat belajar untuk focus dan peka terhadap apa yang ada disekeliling. Seramai 42 orang responden bersamaan dengan 55.3% telah menyatakan sangat bersetuju dengan bermain board game kanak – kanak dapat belajar untuk focus dan peka terhadap apa yang ada disekeliling mereka. seramai 29 orang responden bersamaan dengan 38.2% telah menyatakan bersetuju dengan faedah bermain board game ini manakala seramai 4 orang responden bersamaan dengan 5.3% telah menyatakan sederhana setuju dan seramai 1 orang responden bersamaan dengan 1.3% telah menyatakan tidak setuju.



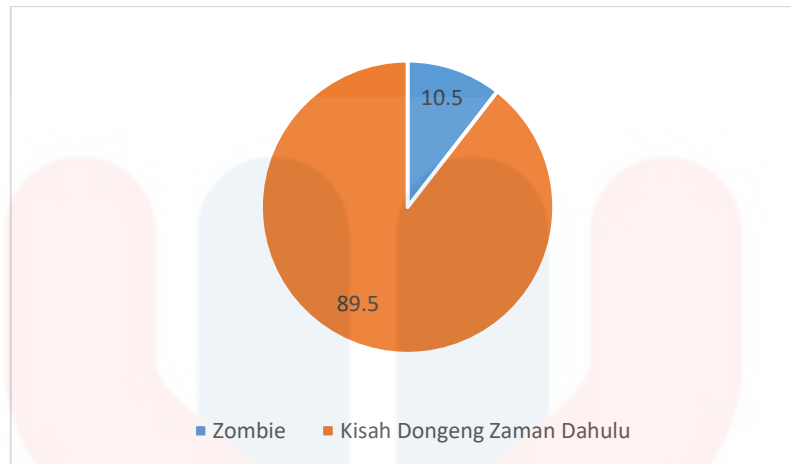
Rajah 4.10 : Adakah kanak – kanak dapat meningkatkan interaksi social antara keluarga dan kawan kawan ?

Rajah 4.10 menunjukkan peratusan kanak – kanak dapat meningkatkan interaksi social antara keluarga dan kawan kawan. Seramai 57 orang responden bersamaan dengan 75% telah menyatakan sangat bersetuju dengan bermain board game dapat meningkatkan interaksi social antara keluarga dan kawan kawan manakala yang menyatakan bersetuju seramai 16 orang responden bersamaan dengan 21.1% dan seramai 2 orang responden bersamaan dengan 2.6% telah menyatakan sederhana bersetuju. Akhir sekali, seramai 1 orang responden bersamaan dengan 1.3% telah menyatakan tidak bersetuju dengan faedah yang diberikan.

**4.2.1.4 BAHAGIAN D – REKABENTUK SUSUN ATUR YANG BERSESUAI
UNTUK DIGUNAKAN DALAM PERMAINAN BOARD GAME.**

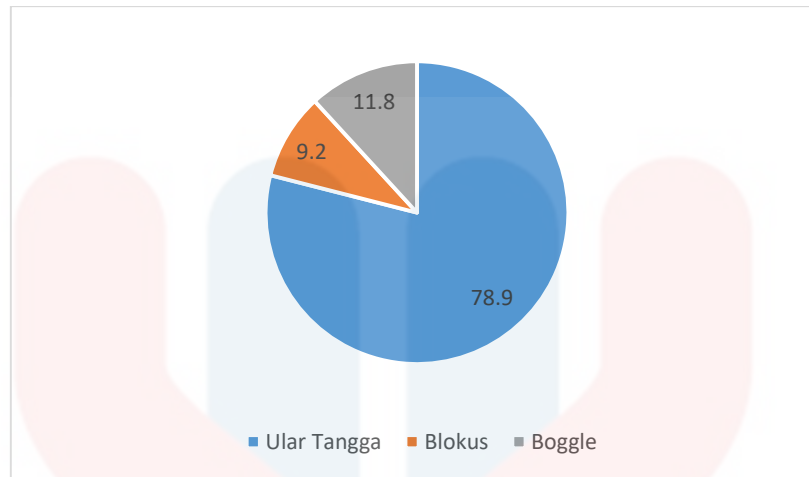
SOALAN (n = 76)		Kekerapan	Peratusan (%)
1) Apakah tema yang bersesuaian untuk digunakan dalam permainan board game untuk memperkenalkan huruf alphabet kepada kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun.	Zombie		10.5
	Kisah Dongeng Zaman Dahulu		89.5
2) Sekiranya anda seorang ibubapa, jenis permainan board game yang manakah yang sesuai untuk dimainkan oleh kanak kanak pada usia 4 hingga 6 tahun?	Ular Tangga		78.9
	Blokus		9.2
	Boggle		11.8
3) Karakter yang manakah yang akan disukai oleh kanak kanak apabila bermain board game?	Kartun Kanak Lelaki & Perempuan		64.5
	Orang Dewasa		
	Haiwan		28.9
4) Reka bentuk alphabet manakah yang sesuai untuk kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun	Alphabet Berbentuk Biasa		32.9
	Alphabet Yang mempunyai Bentuk		67.1

Jadual 4.4 : Rekabentuk susun atur yang sesuai untuk digunakan dalam permainan Board Game.



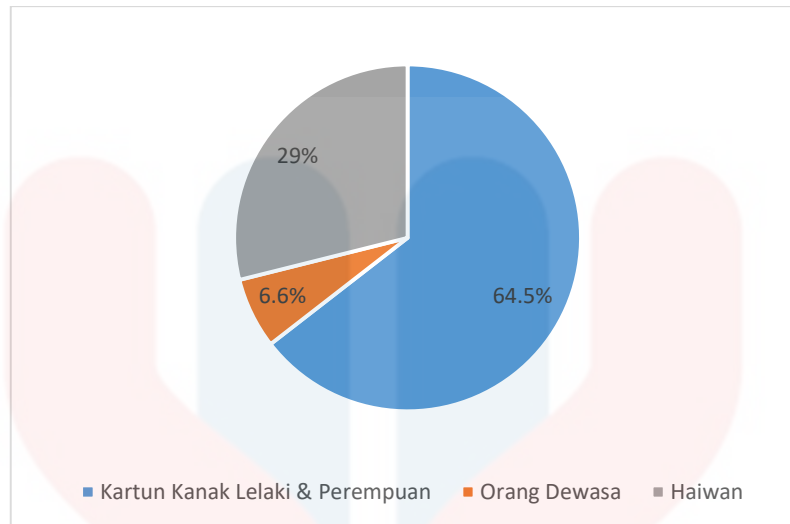
Rajah 4.11 : Apakah tema yang bersesuaian untuk digunakan dalam permainan board game untuk memperkenalkan huruf alphabet kepada kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun.

Rajah 4.11 menunjukkan peratusan tema yang bersesuaian untuk digunakan dalam permainan board game untuk memperkenalkan huruf alphabet kepada kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun. Seramai 68 orang responden bersamaan dengan 89.5% telah memilih kisah dongeng zaman dahulu sebagai tema yang bersesuaian untuk digunakan dalam permainan board game untuk memperkenalkan huruf alphabet kepada kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun manakala seramai 8 orang responden bersamaan 10.5% telah memilih zombie sebagai tema untuk digunakan dalam board game tersebut.



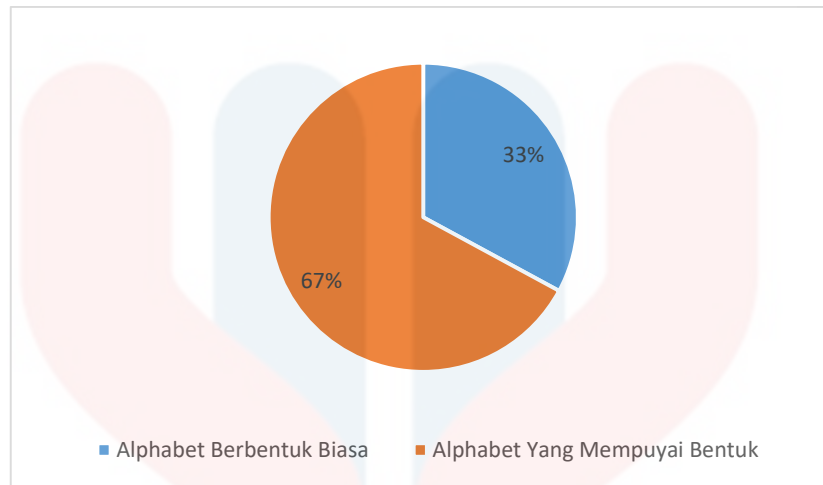
Rajah 4.12 : Sekiranya anda seorang ibubapa, jenis permainan board game yang manakah yang sesuai untuk dimainkan oleh kanak kanak pada usia 4 hingga 6 tahun ?

Rajah 4.12 menunjukkan peratusan jenis permainan board game yang manakah yang sesuai untuk dimainkan oleh kanak kanak pada usia 4 hingga 6 tahun. Seramai 60 orang responden bersamaan dengan 78.9% telah memilih ular tangga sebagai jenis board game yang sesuai untuk dimainkan oleh kanak kanak pada usia 4 hingga 6 tahun manakala seramai 7 orang responden bersamaan dengan 9.2% telah memilih blokus sebagai jenis permainan yang sesuai untuk digunakan oleh kanak – kanak berumur 4 hingga 6 tahun dan seramai 9 orang responden bersamaan dengan 11.8% telah memilih boggle.



Rajah 4.13 : Karakter yang manakah yang akan disukai oleh kanak kanak apabila bermain board game ?

Rajah 4.13 menunjukkan peratusan Karakter yang manakah yang akan disukai oleh kanak kanak apabila bermain board game. Seramai 49 orang responden bersamaan dengan 64.5% telah memilih kartun kanak kanak lelaki dan perempuan sebagai karakter yang akan disukai oleh kanak kanak apabila bermain board game manakala seramai 5 orang responden bersamaan dengan 6.6% telah memilih karakter orang dewasa sebagai karakter yang akan disukai oleh kanak kanak dan akhir sekali seramai 22 orang responden bersamaan dengan 29% telah memilih haiwan sebagai karakter yang akan disukai oleh kanak kanak ketika bermain.



Rajah 4.14 : reka bentuk alphabet manakah yang sesuai untuk kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun.

Rajah 4.14 menunjukkan peratusan : reka bentuk alphabet manakah yang sesuai untuk kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun. Seramai 50 orang responden bersamaan dengan 67% telah memilih alphabet yang mempunyai bentuk seperti haiwan, zombie, kartun super hero sebagai reka bentuk alphabet yang sesuai untuk kanak kanak tadika berumur 4 hingga 6 tahun, manakala seramai 25 orang responden bersamaan dengan 33% telah memilih alphabet berbentuk biasa untuk digunakan oleh kanak kanak tadika.

4.2.2 ANALISIS DAPATAN KAJIAN SOAL SELIDIK KEDUA

Soal selidik yang ke dua dijalankan bertujuan untuk melihat sejauh manakah persepsi masyarakat terhadap produk yang pengkaji telah hasilkan. Responden telah didedahkan dengan sample produk iaitu Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodiles Animals Alphabet*”. Melalui kajian yang telah dihasilkan, terdapat dua bahagian dalam soal selidik ini yang tebahagi kepada dua bahagian yang utama iaitu bahagian A ialah demografi responden dan bahagian B ialah berkaitan dengan persepsi ke atas pengenalan alphabet untuk kanak – kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun dengan menggunakan kaedah Board Game.

4.2.2.1 BAHAGIAN A – DEMORGAFI RESPONDEN

Responden soal selidik yang kedua ini telah diedarkan melalui kaedah google form kepada masyarakat umum dan dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Kelantan. Seramai 41 orang responden telah terlibat dalam menayakan soal selidik ini. Jadual 5 akan menerangkan dengan lebih terperinci tentang demografi responden.

Demografi Responden (n = 41)		Kekerapan	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	19	46.3
	Perempuan	22	53.7
Umur	18 - 25 Tahun	26	63.4
	26 - 35 Tahun	11	26.8
	36 – 45 Tahun	4	9.8
	45 Tahun ke Atas	-	-
Bangsa	Melayu	41	100
	Cina	-	-
	India	-	-
	Lain – lain Bangsa	-	-
Perkerjaan	Sektor Kerajaan	10	24.4
	Sektor Swasta	11	26.8
	Berkerja Sendiri	-	-
	Tidak Berkerja	-	-
	Pelajar	20	48.8

Jadual 4.5 : Demografi Responden

Jadual 4.5 menunjukkan seramai 41 orang responden yang telah terlibat dalam kajian ini. Ringkasan maklumat demografi responden ditunjukkan dalam jadua 5. Hasil soal selidik mendapati seramai 19 orang responden bersamaan dengan 46.3% terdiri daripada kaum lelaki dan seramai 22 orang responden bersamaan dengan 53.7% terdiri daripada kaum perempuan. Mengikut peringkat umur pula, mendapati seramai 26 orang responden bersamaan dengan 63.4% yang berumur 18 hingga 25 tahun. Seterusnya, seramai 11 orang responden bersamaan dengan 26,8% yang terdiri daripada responden yang berumur dalam lingkungan 26 hingga 35 tahun dan seramai 4 orang responden bersamaan dengan 9.8% terdiri daripada umur 36 hingga 45 tahun. Dalam soal selidik yang kedua ini mendapati seramai 41 orang responden bersamaan dengan 100% terdiri daripada bangsa melayu. Dalam pada itu juga, responden mengikut latarbelakang dari segi pekerjaan, terdapat responden yang bekerja dalam sector kerajaan, sector swasta, berkerja sendiri, tidak berkerja dan pelajar. Dalam sector kerajaan seramai 10 orang responden bersamaan dengan

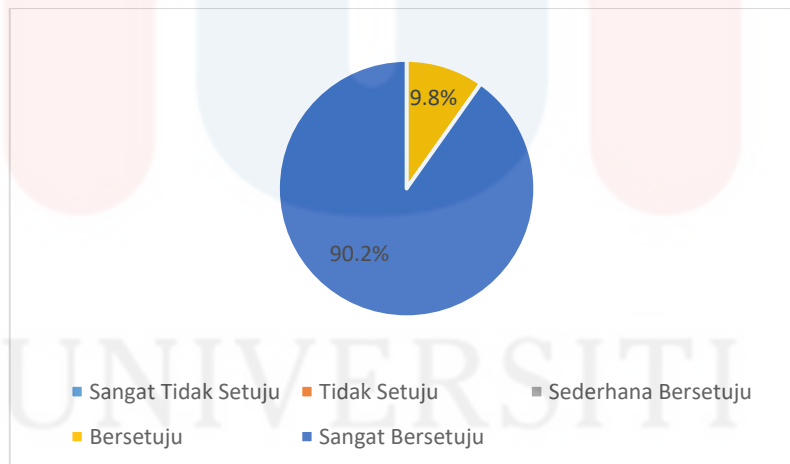
24.4% manakala yang berkerja dalam sector swasta seramai 11 orang responden bersamaan dengan 26.8% dan dalam kalangan pelajar seramai 20 orang responden bersamaan dengan 48.8%.

4.2.2.2 BAHAGIAN B – PERSEPSI KE ATAS PENGENALAN ALPHABET UNTUK KANAK KANAK YANG BERUSIA 4 HINGGA 6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH BOARD GAME.

SOALAN (n = 41)		Kekerapan	Peratusan (%)
Board Game "The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet " adakah mampu menarik minat kanak kanak untuk mengenal dan menghafal alphabet ?	Sangat Tidak Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-
	Sederhana Setuju	-	-
	Bersetuju	4	9.8
	Sangat Bersetuju	37	90.2
Adakah alphabet yang berbentuk ilustrasi haiwan sedemikian bersesuaian untuk kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun	Sangat Tidak Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-
	Sederhana Setuju	-	-
	Bersetuju	14	34.1
	Sangat Bersetuju	27	65.9
Adakah penggunaan warna yang digunakan dalam Board Game "The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet " adakah bersesuaian untuk digunakan untuk menarik perhatian kanak kanak.	Sangat Tidak Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-
	Sederhana Setuju	-	-
	Bersetuju	14	34.1
	Sangat Bersetuju	27	65.9

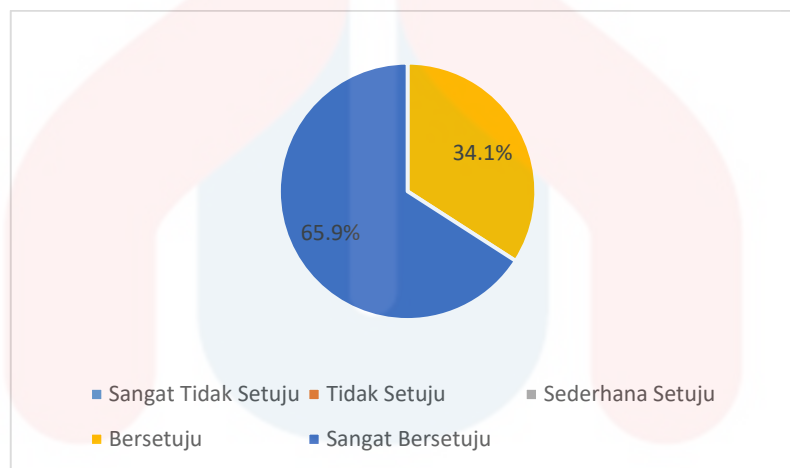
Board Game “The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet” adakah kanak kanak mudah untuk memahami atau kenal dengan setiap huruf yang dihasalkan tersebut ?	Sangat Tidak Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-
	Sederhana Setuju	-	-
	Bersetuju	14	34.1
	Sangat Bersetuju	27	65.9
Board Game “The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet” adakah mampu memberikan kesan yang mendalam terhadap kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun ?	Sangat Tidak Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-
	Sederhana Setuju	-	-
	Bersetuju	13	31.7
	Sangat Bersetuju	28	68.3

Jadual 4.6 : Persepsi ke atas pengenalan alphabet untuk kanak kanak yang berusia 4 hinggg 6 tahun dengan menggunakan board game.



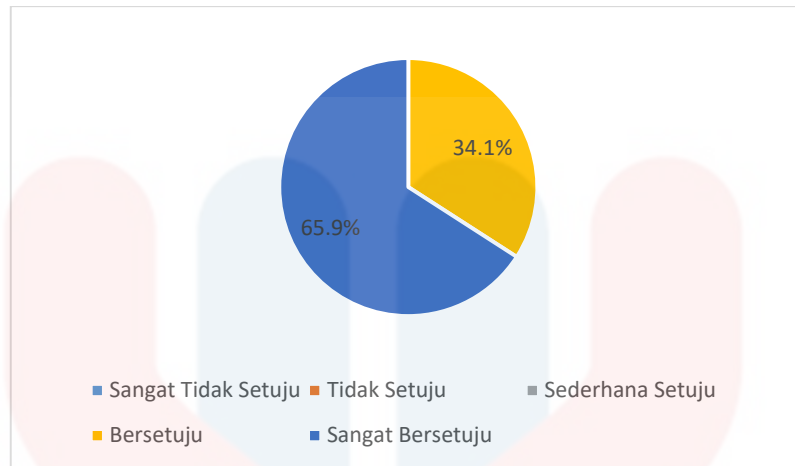
Rajah 4.15 : Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” adakah mampu menarik minat kanak kanak untuk mengenal dan menghafal alphabet ?

Rajah 4.15 menunjukkan seramai 37 orang responden bersamaan dengan 90.2% sangat bersetuju bahawa Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” mampu menarik minat seseorang kanak – kanak itu untuk mengenal dan menghafal alphabet. Manakala seramai 9.8% bersamaan dengan 4 orang responden hanya bersetuju dengan penghasilan Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” tersebut untuk menarik minat kanak untuk mengenal dan menghafal alphabet.



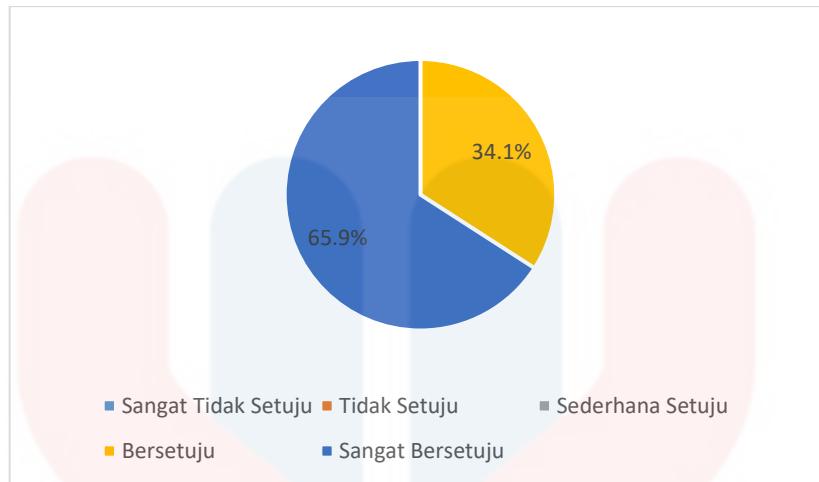
Rajah 4.16 : Adakah alphabet yang berbentuk ilustrasi haiwan sedemikian bersesuaian untuk kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun

Rajah 4.16 menunjukkan seramai 27 orang responden bersamaan dengan 65.9% sangat bersetuju dengan bentuk ilustrasi haiwan berkenaan sangat bersesuaian untuk kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun untuk mengenal dan menghafal alphabet manakala seramai 14 orang responden bersamaan dengan 34.1% hanya bersetuju dengan bentuk ilustrasi berkenaan.



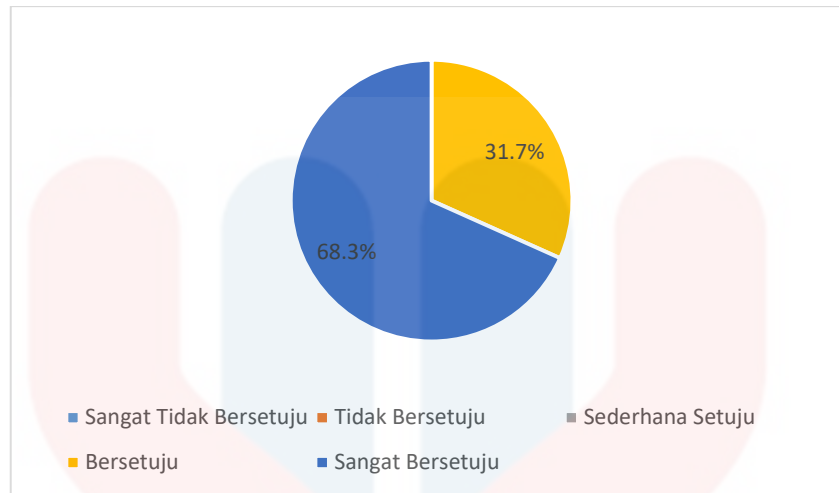
Rajah 4.17 : Adakah penggunaan warna yang digunakan dalam Board Game “*The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet*” adakah bersesuaian untuk digunakan untuk menarik perhatian kanak kanak.

Rajah 4.17 menunjukkan seramai 27 orang responden bersamaan dengan 65.9% sangat bersetuju dengan penggunaan warna yang digunakan dalam Board Game “*The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet*” untuk menarik perhatian kanak kanak dan seramai 14 orang responden bersamaan dengan 34.1% hanya bersetuju dengan penggunaan warna yang terdapat dalam Board Game berkenaan.



Rajah 4.18 : Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” adakah kanak kanak mudah untuk memahami atau kenal dengan setiap huruf yang dihasilkan tersebut ?

Rajah 4.18 menunjukkan seramai 27 orang responden bersamaan dengan 65.9% sangat bersetuju dengan Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” mudah untuk memahami atau kenal dengan setiap huruf yang telah dihasilkan. Seramai 14 orang responden bersamaan dengan 34.1% hanya bersetuju dengan Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” mudah untuk memahami atau kenal dengan setiap huruf yang dihasilkan.



Rajah 4.19 : Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” adakah mampu memberikan kesan yang mendalam terhadap kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun ?

Rajah 4.19 menunjukkan seramai 28 orang responden bersamaan dengan 68.3% sangat bersetuju dengan Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” mampu memberikan kesan yang mendalam terhadap kenak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun manakala seramai 13 orang responden bersamaan dengan 31.7% bersetuju dengan perkara itu.

4.3 ANALISIS DATA KESELURUHAN

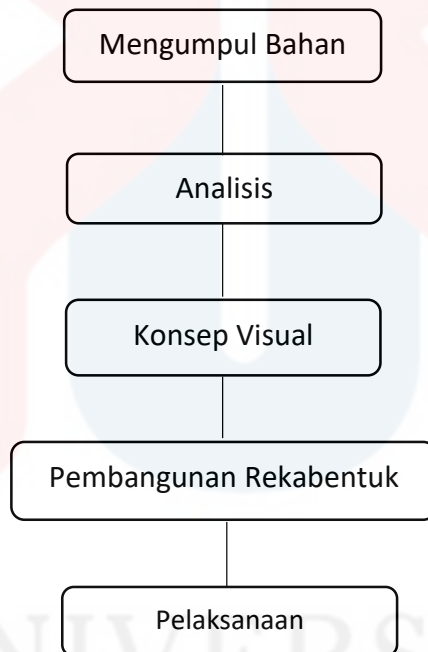
Melalui dapatan kajian secara keseluruhan daripada soal selidik yang dilakukan oleh pengkaji, mendapati bahawa kaedah pengenalan alphabet untuk kanak kanak tadika yang berusia 4 hingga 6 tahun dengan menggunakan kaedah permainan Board Game sangat memberikan impak yang positif kepada kanak kanak tersebut untuk belajar mengenal huruf berkenaan. Selain itu juga, dengan penghasilan

alphabet yang berilustrasikan haiwan ini sedikit sebanyak dapat menanam rasa minat dalam diri kanak kanak untuk belajar. Malahan penghasilan produk ini juga dihasilkan berdasarkan aktiviti yang disukai oleh kanak kanak berkenaan iaitu bermain. Tujuan utama penghasilan Board Game “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” adalah bertujuan memudahkan para guru atau ibubapa untuk mengajar anak anak mereka mengenal alphabet dengan lebih cepat.

4.4 PEMBANGUNAN PRODUK

Berdasarkan sokongan responden pada borang soal selidik, pengkaji akan melakukan proses pembangunan produk mengikut konsep yang bersesuaian mengikut lakaran idea yang telah dibuat supaya rekaan yang dihasilkan nanti bersesuaian mengikut kehendak objektif dan masyarakat. Fasa yang pertama pengkaji akan mengumpul bahan produk yang bersesuaian mengikut tajuk iaitu pengenalan alphabet untuk kanak kanak tadika yang berusia 4 hingga 6 tahun dengan menggunakan kaedah Board Game. Sumber carian bahan utama adalah bentuk alphabet yang bersesuaian untuk kanak kanak seperti bentuk haiwan, zombie, ataupun bentuk alphabet kartun kesukaan kanak kanak. Pada yang pertama ini, pengkaji perlu meneliti konsep yang bersesuaian untuk kanak kanak supaya menepati kehendak objektif kajian yang dilakukan. Pada fasa yang kedua pengkaji perlu menjalankan proses analisis terhadap rangka produk yang telah dilakukan supaya menjawab semua persoalan kajian yang dilakukan. Pada fasa yang ketiga adalah melaksanakan

konsep visual dari segi mendapatkan idea dan mencari jalan penyelesaian terhadap sesuatu masalah. Pada fasa keempat ialah fasa mereka bentuk produk dimana pengkaji akan mereka bentuk mengikut kehendak pengguna. Akhir sekali, ialah fasa pelaksanaan iaitu pengkaji menghasilkan produk yang akan dinilai oleh pengguna. Untuk maklumat yang lebih jelas, pengkaji akan menerangkan cara penghasilan produk sebelum produk akhir dihasilkan. Berikut adalah lima fasa penghasilan produk.



Rajah 4.20 : Aliran Proses Rekabentuk Produk

4.4.1 PENGUMPULAN BAHAN

Melalui hasil kajian serta pemerhatian yang dibuat berdasarkan beberapa contoh sample bentuk bentuk ilustrasi layout papan permainan Board Game dan bentuk ilustrasi alphabet yang bersesuaian untuk digunakan sebagai bahan rujukan dan

mencipta idea. Mengikut hasil pemerhatian yang dijadikan pengkaji telah menggunakan konsep kisah dongeng zaman dahulu sebagai tema/ konsep visual yang bersesuaian dengan peringkat umur kanak – kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun. Di samping itu juga, pengkaji telah membuat pemerhatian terhadap beberapa jenis ilustrasi alphabet yang boleh dijadikan rujukan dan bersesuaian untuk kanak – kanak. Pengkaji telah memilih ilustrasi berbentuk haiwan untuk dijadikan alphabet. Selain itu juga, maklumat menerusi data yang diperolehi daripada borang soal selidik juga memainkan peranan yang besar dalam penghasilan produk akhir ini.

Melalui bahan yang dikumpul ini, analisis dapat dilakukan sebelum proses penghasilan produk akhir dilakukan. Sebelum proses penghasilan lakaran idea dibuat, lakaran visual yang berkaitan dengan tajuk akan dikumpul bagi menganalisis visual-visual yang boleh diterapkan dalam penghasilan. Berikut adalah antara contoh contoh layout papan permainan Board Game dan Ilustrasi alphabet yang akan menjadi rujukan pengkaji dalam menghasilkan produk akhir nanti.



Rajah 4.21 : Layout Papan Permainan Board Game



Rajah 4.22 : Bentuk Ilustrasi Alphabet

4.4.2 ANALISIS

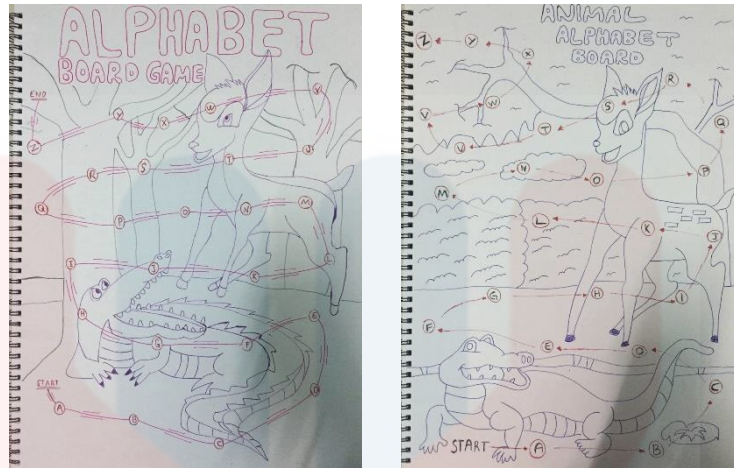
Mengikut analisis yang telah dilakukan oleh pengkaji, mendapati bahawa penghasilan permainan Board Game untuk pengenalan alphabet kepada kanak – kanak harus dilakukan supaya kanak tersebut dapat mengenal dan menghafal alphabet dengan lebih mudah. Selain itu, pengkaji mendapati bahawa kanak kanak mudah ingat dengan apa yang mereka lihat. Oleh dengan itu, konsep yang perlu diketengahkan dalam penghasilan produk akhir adalah bersifat ilustrasi. Elemen elemen yang menarik perhatian kanak – kanak seperti warna, gambar dan tipografi perlu dititik beratkan semasa penghasilan produk akhir nanti.

4.4.3 KONSEP VISUAL

Konsep visual yang telah pengkaji lakukan merupakan gambaran keseluruhan pembangunan reka bentuk yang bakal dilakukan. Dengan adanya konsep ini, penghasilan sesuatu reka bentuk akan menjadi lebih mudah dan selari dengan kehendak objektif kajian yang telah ditetapkan.

4.4.3.1 LAKARAN IDEA

Setelah mengenalpasti elemen yang diperlukan untuk dimasukkan kedalam pembangunan reka bentuk produk, pemilihan idea terus dikembangkan dengan membuat beberapa jenis lakaran awal. Lakaran awal tersebut telah menggunakan kaedah lakaran tangan dengan menggunakan kertas saiz A4 dan A3. Lakaran awal tersebut termasuklah dengan lakaran ilustrasi alphabet yang berbentuk haiwan, lakaran rekabentuk layout papan permainan dan sedikit karakter kartun. Lakaran ini sangat penting untuk pengkaji mengenal pasti keseluruhan gambaran produk sebelum dihasilkan. Berikut adalah antara lakaran awal sebelum penghasilan produk.



Rajah 4.23 Lakaran awal papan permainan



Rajah 4.24 : Lakaran awal pembentukan huruf

4.4.4 PEMBANGUNAN REKA BENTUK

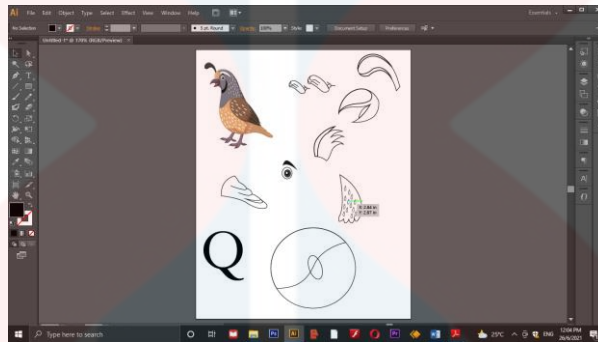
Setelah menghasilkan pelbagai jenis lakaran idea, pembangunan reka bentuk produk bakal dijalankan. Pembangunan reka bentuk produk ini terbahagi kepada dua bahagian. Bahagian yang pertama adalah pembangunan reka bentuk ilustrasi alphabet yang berbentuk haiwan dan yang kedua adalah pembangunan reka bentuk layout papan permainan.

4.4.4.1 PEMBANGUNAN REKA BENTUK ILUSTRASI ALPHABET YANG BERBENTUK HAIWAN

Beberapa pendekatan yang bakal digunakan oleh pengkaji dalam penghasilan reka bentuk ilustrasi alphabet berkenaan. Pengkaji telah menggunakan konsep visual yang sebenar dalam menghasilkan setiap huruf – huruf tersebut dan warna yang menarik dalam menghasilkan ilustrasi berkenaan. Pengkaji telah menggunakan sepenuhnya platform Adobe Illustrator dalam penghasilan pembangunan reka bentuk ini. Adobe Illustrator digunakan untuk menghasilkan lukisan vector termasuklah dengan latar belakang, bentuk ilustrasi alphabet yang berbentuk haiwan, warna yang digunakan dalam lain lain. Berikut adalah antara contoh langkah penghasilan reka bentuk ilustrasi alphabet dengan menggunakan platform Adobe Illustrator.



Rajah 4.25 : Langkah 1

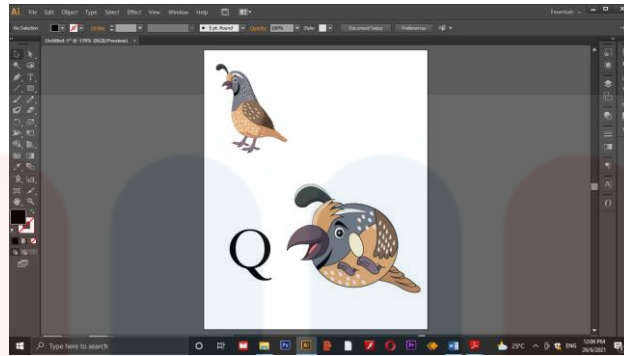


Rajah 4.26 : Langkah 2

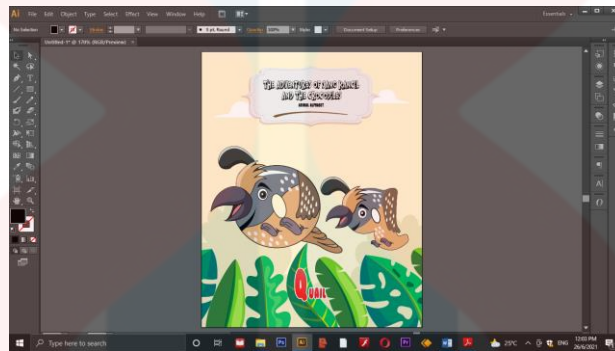


Rajah 4.27 : Langkah 3

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 4. 28 : Langkah 4

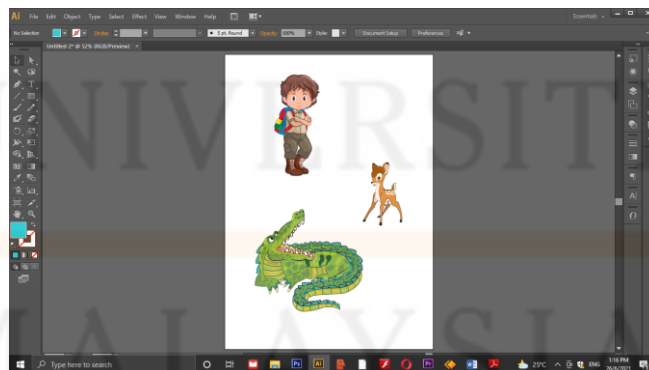


Rajah 4. 29 : Langkah 5

Langkah kelima merupakan salah satu ilustrasi alphabet yang berbentuk haiwan yang telah lengkap dengan menggunakan perisian Adobe Illustrator. Reka bentuk yang dihasilkan tersebut telah disokong dengan menggunakan elemen – elemen visual seperti warna, tipografi dan visual yang bersesuaian dengan konsep yang telah ditetapkan. Latar belakang yang dihasilkan oleh pengkaji adalah bersifat alam semulajadi iaitu daun – daun dan langit yang berwarna coklat yang menggambarkan pada waktu senja. Pemilihan latar belakang berkenaan adalah bertujuan untuk menggambarkan habitat asal haiwan berkenaan yang berada di dalam hutan.

4.4.4.2 PEMBANGUNAN REKA BENTUK PAPAN PERMAINAN.

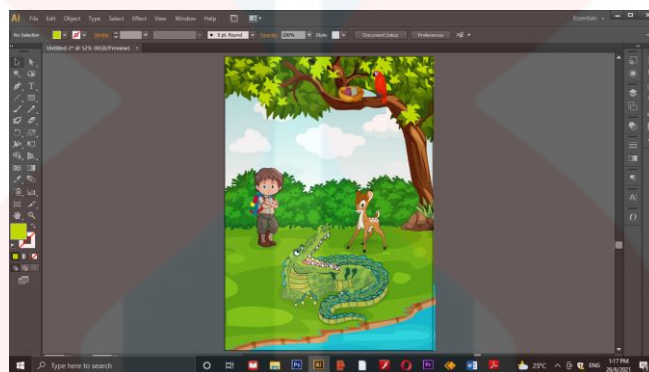
Seterusnya, pembangunan reka bentuk diteruskan lagi dengan pembuatan papan permainan. Pengkaji telah menggunakan konsep visual yang seakan – akan dengan cerita kartun yang terdapat dalam televisyen. Perkara ini dihasilkan bertujuan untuk menarik perhatian kanak kanak untuk bermain permainan itu. Papan permainan ini adalah bersaiz 16 x 11 inci. Perisian yang digunakan dalam menghasilkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan platform Adobe Illustrator. Adobe Illustrator digunakan untuk menghasilkan lukisan vector termasuklah dengan latar belakang, Sang Kancil, buaya, karakter kartun dan warna warna yang digunakan dalam papan permainan tersebut. Berikut adalah langkah penghasilan papan permainan yang bertajuk “ The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet”.



Rajah 4.30 : Langkah 1



Rajah 4.31 : Langkah 2



Rajah 4.32 : Langkah 3



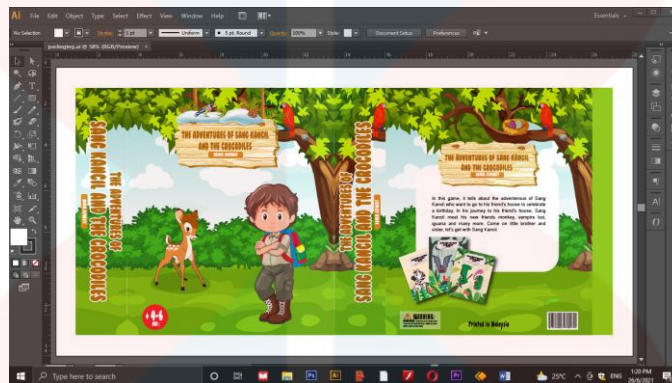
Rajah 4.33 : Langkah 4

Langkah yang yang empat tersebut merupakan bentuk papan permainan yang telah siap dihasilkan dengan menggunakan platform Adobe Illustrator. Rekabentuk yang dihasilkan tersebut banyak disokong dengan menggunakan elemen visual, seperti gambar, warna dan tipografi. Tema yang digunakan dalam penghasilan

permainan papan ini adalah berkonsepkan kisah dongeng zaman dahulu iaitu berkaitan dengan Sang Kancil dan buaya.

4.4.4.3 REKA BENTUK TAMBAHAN

I. PEMBUNGKUSAN PRODUK



Rajah 4.34 : Pembungkusan Produk

Setiap produk yang dihasilkan memerlukan sebuah pembungkusan untuk melindungi produk tersebut daripada benda asing supaya produk yang dihasilkan terjaga sebelum sampai kepada tangan pengguna. Selain daripada fungsi melindungi, pembungkusan juga dihasilkan bertujuan untuk menarik perhatian pelanggan untuk membeli atau melihat sesuatu produk itu.

II. BAHAN – BAHAN PROMOSI



Rajah 4.35 : Bahan – bahan promosi.

Selain daripada menghasilkan pembungkusan produk, pengkaji juga menghasilkan rekabentuk bagi mempromosikan produk. Rekabentuk bahan bahan promosi ini dihasilkan bertujuan untuk mengukuhkan lagi jenama produk yang dihasilkan. Reka bentuk yang dihasilkan secara umum telah mempromosikan produk tersebut kepada pengguna.

III. BUKU PANDUAN



Rajah 4.36 : Buku panduan The Adventures of Sang Kancil and The Crocodiles

Selain daripada bahan bahan promosi, pembungkusan produk, pengkaji juga menghasilkan buku panduan untuk bermain permainan ini. Dalam buku tersebut akan menceritakan secara keseluruhan cara bermain permainan itu.

4.4.5 PELAKSANAAN

Rekabentuk yang dihasilkan akan melalui fasa pelaksanaan dimana pada fasa tersebut pengkaji akan menghasilkan produk yang bakal dinilai oleh pengguna sama ada produk yang dihasilkan tersebut berjaya atau tidak. Penilaian ini akan dilakukan dalam soal selidik yang kedua untuk melihat sejauh mana persepsi masyarakat terhadap produk yang dihasilkan itu.

4.5 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kajian yang dilakukan, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan responden bersetuju bahwa kaedah ini adalah bersesuaian dalam mencapai objektif kajian dan mampu menjawab semua persoalan kajian. Memang tidak dapat dinafikan bahwa ada responden yang kurang bersetuju namun bilangan tersebut hanya sedikit sahaja.

Penghasilan produk tersebut dibangunkan berdasarkan kepada objektif kajian iaitu cara – cara yang paling sesuai untuk membantu anak anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan lebih mudah. Bertepatan dengan objektif kajian tersebut, produk yang dihasilkan sangat bersesuaian untuk kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun mengenal dan menghafal alphabet. Objektif yang kedua pula ialah faedah atau mafaat bermain board game berbanding dengan permainan digital. Hasilnya, sebuah produk board game yang bertajuk “ *The Adventures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet* ” dapat dihasilkan untuk di main secara bersama sama dengan ahli keluarga atau kawan – kawan.

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 PERBINCANGAN

Hasil dapatan kajian yang telah pengkaji buat terbahagi kepada dua bahagian iaitu mengenalpasti konsep yang ingin digunakan dan proses pembangunan produk untuk pengenalan alphabet untuk kanak kanak dengan menggunakan Board Game. Seterusnya pengkaji telah membuat pemerhatian dengan melihat produk yang sedia ada untuk menghasilkan rekabentuk permainan itu. Selain itu juga, pengkaji telah melakukan soal selidik yang pertama untuk mencari bahan dan maklum balas daripada responden iaitu ibubapa dan pelajar UMK untuk menghasilkan produk yang memiliki ciri ciri yang diperlukan oleh kanak kanak. Pengkaji juga telah melakukan soal selidik yang kedua untuk melihat persepsi masyarakat tentang penghasilan permainan tersebut. Hasil mendapati bahwa produk yang dihasilkan tersebut menerima maklum balas yang positif daripada masyarakat dan ibubapa, rata – rata responden sangat bersetuju dengan penghasilan permainan Board Game “ The Advantures of Sang Kancil and The Crocodile Animals Alphabet ” kepada kanak kanak. Hal ini kerana, ilustrasi yang digunakan dalam permainan tersebut mudah untuk diingati oleh kanak kanak dan mudah untuk difahami.

5.2 CADANGAN

Secara amnya, pengkaji sangat berharap pada suatu hari nanti akan ada mana – mana syarikat penerbit yang berminat untuk menerbitkan hasil kajian yang telah dilakukan oleh pengkaji ini dan melakukan penambahbaikan dan inovasi terhadap hasil kajian ini supaya dapat membantu anak anak kecil mengenal dan menghafal alphabet. Selain itu juga, pengkaji juga berharap pada suatu hari nanti produk yang dihasilkan ini dapat ditukarkan kedalam bentuk digital dengan karakter dan ilustrasi yang lebih menarik dan boleh diakses dengan menggunakan telefon pintar.

Selain itu juga, pengkaji juga sangat berharap sakali dengan adanya kajian ini dapat mempercepatkan proses pembelajaran kanak kanak untuk mengenal sesuatu huruf. Hal ini kerana setiap huruf yang dihasilkan dengan bentuk yang menarik dan tidak membosankan untuk dilihat. Dalam proses mengenal huruf huruf yang ada, kanak - kanak juga dapat mengenali jenis jenis nama haiwan secara tidak langsung telah menambahkan lagi ilmu pengetahuan mereka.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, sepanjang proses penyelidikan yang dilakukan oleh pengkaji selama 7 hingga 8 bulan, pengkaji mendapati proses pembelajaran akan lebih berjalan dengan lancar sekiranya timbul minat terhadap apa yang ingin dipelajari oleh kanak kanak itu. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji untuk memudahkan kanak kanak kecil yang berusia 4 hingga 6 tahun untuk belajar adalah dengan menggunakan kaedah bermain sambil belajar. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji tersebut mendapati sangat berkesan untuk digunakan dalam kalangan kanak kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun untuk mengenal dan menghafal alphabet kerana permainan tersebut banyak mengandungi ilustrasi yang menarik. Malahan dapat dilihat bahwa banyak sekali kaedah ini digunaka oleh guru tadika untuk mengajar anak murid mereka. Oleh dengan itu, kajian ini telah berjaya mencapai objektif yang telah ditetapkan iaitu cara – cara yang paling sesuai untuk membantu anak anak kecil mengenal dan menghafal alphabet dengan lebih mudah dan faedah atau mafaat bermain board game berbanding dengan permainan digital. Hal ini dapat disimpulkan bahwa objektif yang pengkaji jalankan telah tercapai dengan baik. Ditambah pula dengan soal selidik yang kedua hampir kesemua responden sangat bersetuju dengan penghasilan papan permainan ini untuk membantu kanak kanak tadika mengenal dan menghafal alphabet.

SENARAI RUJUKAN

- Azmin S. Rambely dan Faridatulazna Ahmad Shahabudin (2014). Permainan Matematik Sifira Memupuk Minat Terhadap Pembelajaran Matematik. *Journal of Quality Measurement and Analysis*. JQMA 10(2) 2014, 111 – 119
- Akhmal Annas Hasmori, Hussin Sarjum, Ismail Sabri Norihan, Rohana Hamzah dan Mumamaf Sukri Suad (2011). Pendidikan Kurikulum dan Masyarakat Satu Intergrasi. *Journal of Edupres Volume 1* september 2011. Page 350 – 356
- Abdul Muin Sapidin 2012, Isu Murid Sekolah Gagal Membaca Dan menulis, <http://didikbaik3018.blogspot.com/2012/09/isu-murid-sekolah-gagal-membaca-da.html>
- Daniar Wikan Setyanto , 18 Feb 2009, Teori Warna, <https://daniarwikan.blogspot.com/2009/02/teori-warna.html>
- Erikson, E. H (1975) *Life history and the historical moment*, New York. Norton.
- Harry, 15 Disember 2017, Permainan Ludo, Dari India Hingga Mendunia. <https://www.sangharry.com/.permainan-ludo-dari-india-hingga-mendunia/>.
- Nur syahfika Abdul Shukor & Zolkepli Harun (2019). Cabaran penerapan pembelajaran abad ke 21 dalam mata pelajaran sains. https://icge.unespadang.ac.id/asset/file/files/icge%20VI/vol%201/1.%20proceeding%20volume%1_1_43.pdf

Noor azliza Che Mat & Lilia Halim (2002). Reka Bentuk dan Keberkesanan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Pendekatan Konstruktivisme Bagi Sains KBSM. Jurnal teknologi, 36, 19-38

Nena Zakiah, 14 Dec 2019. Ini 7 Fakta Sejarah Permainan Ular Tangga, Board Game Wajib Tahu, <https://www.idntimes.com/science/discover/neng-zakiah-1/fakta-sejarah-permainan-ular-tangga/7>

Karini & Nosrati (2012). Digital Game-Based Learning Plan with psychological Feature. Word Applied Programming, 2(9), 421-424

Robertson, Morrissey, Rouse (2018). play - based learning can set your child up for success at school and beyond. Retrieved from <https://thecoversation.com/play-based-learning-can-set-you-child-up-for-success-at-school-and-beyond-91393>

Rai Illani, 12 Feb 2019, Sejarah dan Asal – Usul Permainan Catur. <https://iluminasi.com/bm/sejarah-asal-usul-permainan-catur.html>

Wong.W.S & Kamisah Osman (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan STEM dan Pengusaan Kemahiran Abad ke – 21. Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities, Vol3, 2018 eISSN 0128-2875

Zurainu Mat Jasin dan Abdull Sukur Shaari (2012). Keberkesanan Model

Konstruktivisme Lima Fasa Needham dan pengajaran Komsas Bahasa Melayu.

Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu Malay Language Education Journal, ISSN:

2180 – 48, Vol. 2 Bil. 1 (Mei 2012): 79-92

Suppiah Nachiappa, Irna Patricia, Norazilawati Abdullah, Sangkari Chandra Sehgar,

Sandra Suffian dan Noor Athirah Sukri (2019). Pelaksanaan Kemahiran Berfikir

Aras Tinggi Oleh Guru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Tadika. Jurnal

pendidikan awal kanak-kanak kebangsaan, Vol 8, 2019 (24 -32)

RANCANGAN PELAKSANAAN JADUAL KERJA

Jadual kerja merupakan satu rancangan pelaksanaan sejumlah kerja yang telah ditetapkan pada tarikh tertentu untuk dilaksanakan. Pelaksanaan jadual kerja sedemikian sangat penting dalam sesuatu pengurusan agar pelaksanaan kerja yang dirancang dapat disiapkan pada waktu yang telah ditetapkan dan kualiti kerja dapat dihasilkan dengan baik. Disamping itu juga, perancangan pelaksanaan jadual kerja ini perlulah realistik dengan apa yang hendak dilakukan itu. Pelaksanaan ini diwujudkan bertujuan untuk mengurangkan masa lebih terbuang dengan perkara yang tidak berapa penting untuk dilaksanakan. Dalam rancangan pelaksanaan jadual kerja untuk kajian ini terbahagi kepada dua fasa. Fasa pertama mula dari 9/11/20 hingga 27/1/2021. Manakala untuk fasa yang kedua bermula dari 7/2/2021 hingga 27/5/2021. Berikut adalah rancangan pelaksanaan jadual kerja yang dari permulaan hingga ke akhir.

Fasa 1	9/11 - 15/11	16/11 - 22/11	23/11 - 15/12	16/12 - 20/12	21/12 - 14/1	15/1 - 21/1	22/1 - 31/1
Perbincangan tentang tajuk							
Penentuan tajuk yang ingin dibuat							
Mencari maklumat tentang Board Game							
Penghasilan kertas kerja							
Penghantaran yang pertama							
Pembetulan kertas kerja							
Persediaan untuk perbentangan							
Penghantaran kertas kerja							
Pembentangan kertas kerja fasa pertama di umk/ pembentangan online							

RANCANGAN PELAKSANAAN JADUAL KERJA FASA 1

MALAYSIA

KELANTAN

Fasa 1	9/2 - 14/2	15/3 - 7/3	8/3 - 30/4	16/12 - 20/12	1/5 - 16/5	17/5 - 26/5	27/5
Memulakan kertas kerja dan menjalankan projek							
Mengenalpasti tema yang ingin dibuat							
Mengenalpasti item yang diperlukan							
Membuat lakaran awal							
Memulakan penghasilan board game dalam AI							
Tunjuk perkembangan projek kepada penyelia							
Pembentukan projek							
Print projek							
Persediaan perbentangan							
Pembentangan kertas kerja fasa kedua di umk/ pembentangan online							

RANCANGAN PELAKSANAAN JADUAL KERJA FASA 2



LAMPIRAN

Pengenalan Alphabet Untuk Kanak Kanak Tadika Yang Berumur 4 hingga 6 Tahun dengan Menggunakan Board Game

Bahagian A - Demografi

Nama
Jenis kelamin

Jantina / Gender
 Lelaki (Male)
 Perempuan (Female)

Umur / Age
 18 - 25 tahun (18 - 25 years old)
 26 - 35 tahun (26 - 35 years old)
 36 - 45 tahun (36 - 45 years old)
 45 tahun keatas (45 years old and above)

Bangsa / Race
 Melayu (Malay)
 Cina (Chinese)
 India (Indian)
 Lain-lain (Others)

Pekerja / Occupation
 Sektor Kerajaan (Government Sector)
 Sektor Swasta (Private Sector)
 Berkeja Sendiri (Self - Employed)
 Tidak Berkeja (Unemployed)
 Pelajar (Student)

Seterusnya

Pengenalan Alphabet Untuk Kanak Kanak Tadika Yang Berumur 4 hingga 6 Tahun dengan Menggunakan Board Game

Bahagian B. Cara - cara yang paling sesuai untuk membantu anak - anak kecil mengenali dan mengingat alphabet dengan menggunakan Board Game. Section B. The most suitable way to help children to know and remember the alphabet using Board Game.

1. Adakah perlu kanak - kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun bermain secara berkali kali permainan Board Game untuk mempercepatkan proses mengenali dan mengingat alphabet tersebut ? / Are the children aged 4 until 6 years old need to know how to play the Board Game repeatedly to make the process of knowing and remembering the alphabet faster ?

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

2. Adakah bermain dengan cara yang berbeza seperti menukar kad yang perlu disebut atau melakukan tugas yang khusus kepada kanak - kanak untuk menggalakan daripada mereka bosan dapat mempercepatkan mengenali dan mengingat alphabet ? / Are changing the way to play the game such as changed the card which contains you to speak up and do the special tasks for the children to avoid them from get bored and fasten the process to know and remember the alphabet ?

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

3. Adakah setiap huruf alphabet tersebut perlu menggunakan warna yang berbeza atau reka bentuk alphabet yang khusus bagi mempercepatkan kanak-kanak mengenali dan mengingat alphabet ? / Are those each alphabets need to be in different colours or different shape in order to fasten those children to know and remember the alphabets ?

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

4. Perlu kah kita sebagai Ibu/bapa atau guru sentiasa bertanya pada setiap huruf yang mereka pegang seperti huruf A tersebut untuk apa ? / Are the parents or teachers, do we need to ask each of the alphabets that they hold such as alphabet A is for what otherly ?

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

5. Adakah perlu memberi pujian kepada kanak - kanak sekiranya mereka dapat menjawab dengan betul apa yang ditanya ? / Do we need to praise the children if they got the correct answers of the questions ?

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

6. Tidak memarahi kanak - kanak sekiranya mereka tidak menjawab dengan betul. / Don't scold the children if they can't answer the questions correctly

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

Kembali Seterusnya

Pengenalan Alphabet Untuk Kanak Kanak Tadika Yang Berumur 4 hingga 6 Tahun dengan Menggunakan Board Game

Bahagian C. Fائدة أو منافع Board Game dibandingkan dengan permainan digital / Section C. The benefits of the Board Game comparing to the other digital games

1. Adakah dapat menghabiskan masa bersama sama dengan ahli keluarga atau kawan kawan sekelas ? / Did you spend the time with your family members or your friends in the class

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

2. Adakah dapat kurangkan kanak - kanak bermain telefon pintar ? / Are this reducing the children from playing the mobile phone

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

3. Adakah kanak - kanak dapat belajar untuk fokus dan peka terhadap apa yang mereka lakukan disekeliling ? / Are the children can learn to focus and aware of what they do in surrounding

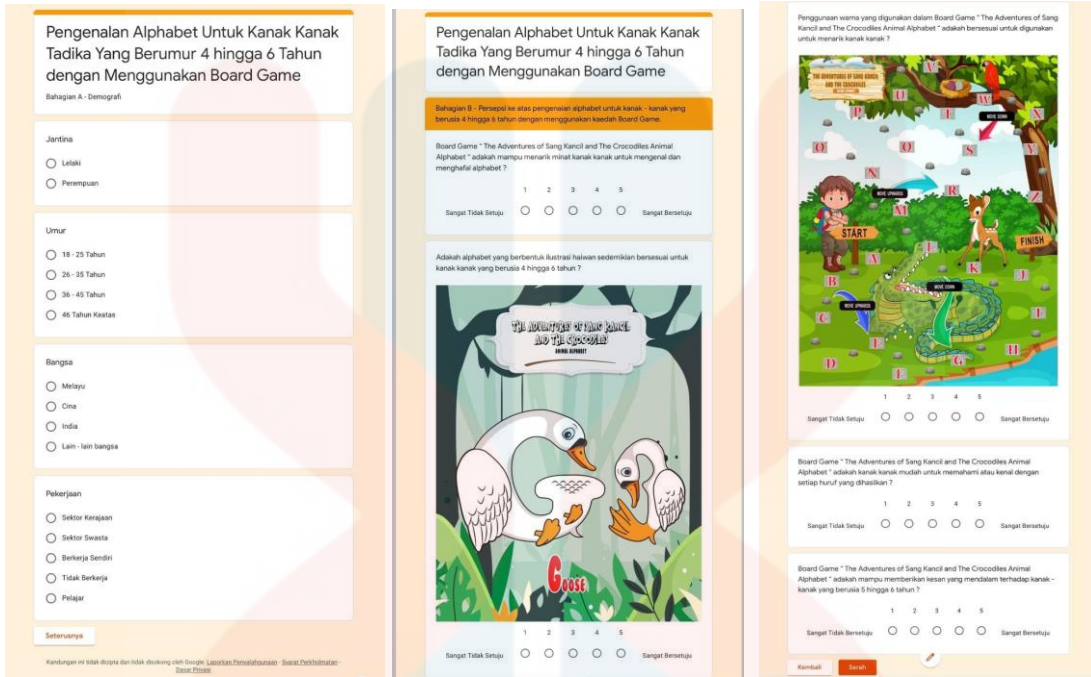
1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju (Strongly Disagree) Sangat Bersetuju (Strongly Agree)

4. Adakah kanak - kanak dapat meningkatkan interaksi sosial antara keluarga dan kawan kawan ? / Did the children can increase the social interaction between the family and friends ?

1 2 3 4 5
Sangat Bersetuju (Strongly Disagree) Sangat Tidak Setuju (Strongly Agree)

Kembali Seterusnya

Borang Soal Selidik Pertama : Pengenalan Alpabet Untuk Kanak Kanak Tadika Yang Berumur 4 hingga 6 Tahun dengan Menggunakan Board Game



Soal Selidik Kedua : Persepsi ke atas pengenalan alphabet untuk kanak kanak yang