

Membaca Bersama Iman: Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Bagi Pembelajaran Dan Permainan Membaca Bahasa Malaysia Pra Sekolah

Rosfuzah Roslan*, Norhidayah Abd Hamid, Wardah Syahirah Ahmad Nizam, Nurallisya Mohd Ali

¹Jabatan Teknologi Maklumat, Pusat Pengajian Diploma, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, KM 1, Jalan Panchor, Muar, 84600 Johor, MALAYSIA.

*Corresponding Author Designation

DOI: <https://doi.org/10.30880/mari.2021.02.02.043>

Received 25 April 2021; Accepted 16 March 2021; Available online 30 May 2021

Abstract: Reading with Iman (MI) is a mobile application built to help students, teachers and parents in learning Bahasa Malaysia for children at Tadika Iman Taman Pagoh Jaya. This application combines learning and playing Bahasa Malaysia by using animated videos for learning and interactive games for the purpose of simple word spelling. This application is specifically for Iman Kindergarten students aged 4 to 6 years. The objectives of this study were to (i) design learning application and games that focuses on learning to recognize letters and spell Bahasa Malaysia and (ii) develop a mobile application based on objective (i) with a 2D display of the appropriate form and attractive to students who are 4 to 6 years old in Iman Kindergarten. The development of this application is carried out based on the ADDIE Model methodology where the main focus is on the syllabus of learning Bahasa Malaysia in Iman Kindergarten ELC. The distribution stage for this finished product is for internal distribution only at the request of the MI product owner. Based on the evaluation and feedback received, the target group is satisfied with the results of this product and hope for continued cooperation for product improvement in the future.

Keywords: Reading With Iman, Iman Kindergarten, Learning Animated Videos, Mobile Game

Abstrak: Membaca bersama Iman (MI) merupakan aplikasi mudah alih yang dibina bertujuan untuk membantu pelajar, guru dan ibubapa dalam pembelajaran Bahasa Malaysia anak-anak di Tadika Iman Taman Pagoh Jaya. Aplikasi ini menggabungkan pembelajaran dan permainan Bahasa Malaysia dengan menggunakan video animasi bagi pembelajaran dan permainan interaktif bagi tujuan pengejaan perkataan mudah. Aplikasi ini dikhususkan bagi pelajar Tadika Iman yang berumur 4 hingga 6 tahun. Objektif kajian ini adalah untuk (i) merekabentuk aplikasi pembelajaran dan permainan yang memberi tumpuan kepada pembelajaran mengenal abjad dan mengeja Bahasa Malaysia dan (ii) membangunkan aplikasi mudah alih berdasarkan

objektif (i) dengan paparan 2D iaitu bentuk yang sesuai dan menarik untuk pelajar-pelajar yang berusia 4 hingga 6 tahun di Tadika Iman. Pembangunan aplikasi ini dijalankan berdasarkan metodologi Model ADDIE di mana fokus utama tertumpu kepada silibus pembelajaran Bahasa Malaysia di Tadika Iman ELC. Peringkat edaran bagi produk siap ini adalah hanya bagi edaran dalaman sahaja atas permintaan pemilik produk MI. Berdasarkan penilaian dan maklum balas yang diterima, golongan sasaran berpuas hati dengan hasil produk ini serta berharap kerjasama berterusan untuk penambahbaikan produk di masa akan datang.

Kata Kunci: Membaca Bersama Iman, Tadika Iman, Pembelajaran Video Animasi, Permainan Mudah Alih

1. Pengenalan

Dalam era pasca globalisasi ini, penguasaan terhadap subjek Bahasa Malaysia masih berada dalam keadaan yang kurang memuaskan. Kesalahan tatabahasa masih berlaku dalam kalangan masyarakat daripada pelbagai peringkat umur. Pendidikan awal kanak-kanak dilihat amat penting bagi memastikan Bahasa Kebangsaan kita iaitu Bahasa Malaysia dapat dimartabatkan sebaiknya oleh generasi yang akan datang. Pembelajaran mengenal abjad bagi kanak-kanak di tadika amat penting kerana ia merupakan asas kepada kemahiran membaca. Manakala kemahiran membaca pula terhasil apabila adanya kemahiran mengenal abjad [1]. Bahan mengajar yang bersesuaian digunakan untuk membantu perkembangan pembelajaran kanak-kanak sama ada di tadika mahupun di rumah. Dengan adanya perkembangan teknologi maklumat, ia membantu memperkenalkan cara pembelajaran yang baru, lebih efektif serta memenuhi minat kanak-kanak iaitu belajar menggunakan video animasi dan permainan. MI bertindak sebagai aplikasi interaktif bagi mempelajari pengenalan abjad di tadika swasta Tadika Iman ELC yang mempunyai 12 buah cawangan di seluruh Johor. Kajian dibuat ke atas guru dan kanak-kanak di Tadika Iman Taman Pagoh Jaya, Pagoh, Johor. MI mengandungi abjad pembelajaran A sehingga Z yang menggunakan video animasi bagi kanak-kanak berumur 4 hingga 5 tahun dan latihan mengeja berasaskan permainan bagi kanak-kanak 6 tahun. Cara pembelajaran mengeja tersebut menggunakan lagu teknik asosiasi. Selain itu, pembinaan projek ini juga bertujuan untuk mengkaji cara pembelajaran membaca Bahasa Malaysia bagi kanak-kanak prasekolah di Tadika Iman secara umumnya. MI dibangunkan berdasarkan cara pembelajaran sedia ada di Tadika Iman yang kemudiannya diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi mudah alih untuk kegunaan kanak-kanak dan ibu bapa semasa di rumah iaitu di luar waktu persekolahan.

1.1 Pernyataan Masalah dan Objektif

Permasalahan awal yang dihadapi oleh Tadika Iman di Pagoh Jaya dikaji melalui pemerhatian cara pembelajaran di tadika tersebut dan hasil temubual bersama ibu bapa dan guru besar Tadika Iman. Antara permasalahan yang dapat dikupas adalah ibubapa tidak mengetahui silibus dan cara pembelajaran yang diajar oleh guru di tadika. Selain itu, ibubapa juga tidak mengetahui bagaimana cara nyanyian penuh lagu pembelajaran Bahasa Melayu yang diajar oleh guru di tadika. Ini menjadi masalah untuk membuat sesi ulangkaji di rumah bersama anak-anak. Aplikasi ini dibina bertujuan untuk membantu pelajar dan ibu bapa Tadika Iman untuk mengulangkaji pembelajaran mengenal abjad dan mengeja Bahasa Melayu di luar waktu persekolahan. Objektif projek ini ialah (i) merekabentuk aplikasi pembelajaran mudah alih pembelajaran mengenal abjad bagi kanak-kanak 4 hingga 5 tahun dan latihan mengeja Bahasa Malaysia bagi kanak-kanak 6 tahun. Seterusnya, (ii) membangunkan aplikasi permainan berdasarkan objektif (i) dengan paparan 2D yang sesuai dan menarik untuk kanak-kanak yang berusia sekitar 4 - 6 tahun.

1.2 Kajian Literasi

Dalam era ini, kecanggihan teknologi maklumat dalam menyampaikan sesuatu maklumat secara cepat, tepat dan menarik dalam bentuk multimedia menjadikannya sebagai satu daya tarikan ke arah mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan banyak mempengaruhi corak pembelajaran masa kini [2]. Hal ini demikian kerana bahan teknologi maklumat biasanya menggabungkan teknik suara, bunyi, gambar, video serta teks yang pelbagai agar dapat mewujudkan persekitaran yang baharu di samping kaya dengan maklumat bahasa. Kaedah pembelajaran yang digunakan di Tadika Iman adalah memfokuskan kaedah asosiasi. Oleh itu, kajian penggunaan kaedah asosiasi ataupun ‘Fonetik’ dalam pembelajaran Bahasa Melayu telah dijalankan. Cara ini merupakan cara yang diyakini oleh guru untuk mempercepat proses pembelajaran kanak-kanak kerana ia tidak hanya memfokuskan membaca malah mereka diajar mengenal sebutan bunyi huruf melalui kaedah nyanyian. Kaedah ini mengajar murid mengenal dan mengingat huruf dengan bunyinya tanpa mengingati nama huruf tersebut. Hal ini kerana kemahiran membaca bermula dengan mengenal huruf dan mengetahui bunyi yang dapat dikeluarkan daripada setiap huruf.

Oleh itu, platform yang diyakini bagi memantapkan cara pembelajaran ini adalah melalui penghasilan video animasi yang menyetengahkan medium teknologi maklumat dalam menyampaikan isi pembelajaran. Salah satu sebab kenapa kurikulum berasaskan ICT dititikberatkan adalah kerana ianya dapat menggalakkan penyelesaian masalah dan pembelajaran sendiri [3]. Penggunaan aplikasi mudah alih membantu kanak-kanak mengaplikasikan pembelajaran yang berterusan di mana sahaja mereka berada [4]. Pembelajaran menggunakan platform digital dilihat sesuatu keperluan terutama apabila negara dilanda pandemik seperti Corona Virus (Covid-19). Kajian produk sedia ada dilaksanakan terhadap aplikasi “Belajar Membaca” yang dibangunkan oleh Syarikat Unik Edu Solution. Siri Belajar Membaca (versi Lite) ini dihasilkan khusus bagi pengajaran dan pembelajaran mengenai abjad-abjad dalam Bahasa Malaysia. Pembelajaran berpusatkan kanak-kanak dipersembahkan dalam bentuk yang lebih tersusun supaya kanak-kanak dapat membunyikan dan menulis huruf-huruf A hingga Z, membunyikan suku kata terbuka ‘KV’ dan membunyikan suku kata tertutup ‘KVK’. Selain itu, Siri Belajar Membaca juga disertakan dengan latihan pengukuhan untuk menguji kemahiran menyebut huruf dan mengenal suku kata dalam kalangan kanak-kanak [5]. Seterusnya, aplikasi Mari Belajar Membaca yang dibangunkan oleh Syarikat MDR Tech. Ia merupakan aplikasi pendidikan khusus untuk kanak-kanak yang sedang belajar membaca [6].

2. Metodologi

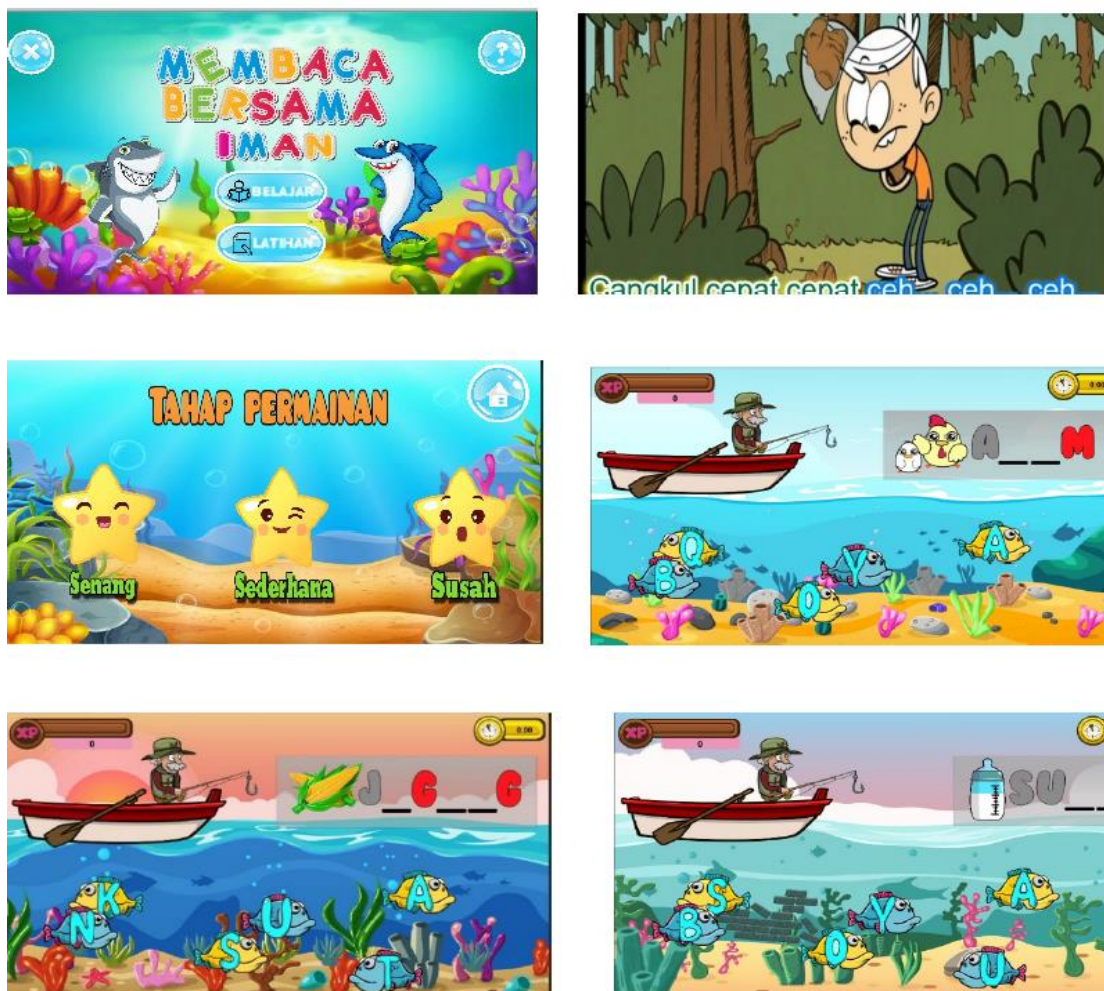
Aplikasi pembelajaran mudah alih ini dibangunkan dengan menggunakan metodologi Model ADDIE. Ianya dimulakan dengan fasa analisis dengan membuat rujukan dan soal selidik terhadap pihak Tadika Iman, Pagoh Jaya mengenai cara pembelajaran Bahasa Malaysia yang diajar di Tadika Iman yang memfokuskan kanak-kanak yang berusia 4 hingga 6 tahun. Analisa sebelum penggunaan aplikasi MI, merumuskan bahawa penggunaan multimedia dan aplikasi permainan mudah alih di mana memfokuskan pembelajaran dan latihan masih belum diterapkan di sekolah mahu pun di rumah. Pada fasa rekabentuk menjelaskan mengenai pandangan rupa bentuk dan susur galur permainan. Aplikasi MI memilih persekitaraan dasar laut sebagai konsep permainan ini berikutan maklumbalas kanak-kanak di tadika yang gemar dengan hidupan laut. Papan cerita seperti Rajah 1 bagi produk jangkaan dilakarkan sebagai ‘*mockup*’ sebagai rujukan untuk pembangunan.

Dalam fasa pembangunan, aplikasi MI dibahagikan kepada 2 bahagian iaitu (i) pembelajaran dan (ii) latihan. Bahagian pembelajaran menyediakan kesemua huruf dari abjad A sehingga Z menggunakan nyanyian yang direkod mengikut alunan muzik dan lirik yang dirujuk dari Tadika Iman serta menggunakan suara asli pembangun. Permainan dalam bahagian latihan menggunakan konsep memancing huruf yang tepat untuk pengejaan perkataan berdasarkan urutan abjad. Ianya disediakan dalam bentuk pilihan tahap (*level*) permainan (mudah, sederhana, sukar). Fasa pelaksanaan dijalankan terhadap kanak-kanak dan ibu bapa serta guru yang sama semasa sesi pengumpulan maklumat di fasa

analisis. Pengujian ini bagi membantu mengenalpasti masalah atau kesilapan yang berlaku sepanjang proses pembangunan projek tersebut serta mendapatkan maklum balas mereka mengenai aplikasi yang telah dibangunkan. Fasa penilaian yang dijalankan terbahagi kepada 2 bahagian iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif merangkumi setiap fasa dalam proses ADDIE. Dimana, penilaian formatif ini dilakukan terhadap semua peringkat untuk memastikan keberkesanan aplikasi yang dibangunkan. Seterusnya, penilaian sumatif melibatkan pengujian yang memerlukan maklumbalas pengguna mengenai isi kandungan dan keberkesanan aplikasi yang boleh dilakukan melalui kaedah soal selidik, penyeliaan dan pengujian.

3. Hasil dan Perbincangan

Hasil kajian melalui pengujian yang dijalankan bersama 15 orang kanak-kanak dan 3 orang ibubapa menunjukkan maklum balas yang diterima. Maklum balas telah dianalisa dari 2 aspek iaitu tahap minat kanak-kanak dan ibu bapa untuk mengulangkaji pelajaran Bahasa Malaysia di luar waktu sekolah menggunakan MI (Jadual 1) serta pandangan terhadap elemen pada produk MI (Jadual 2).



Rajah 1: 'Mockup' dihasilkan daripada lakaran papan cerita

Cara mendapatkan maklumbalas pengguna adalah melalui sesi soal selidik yang dijalankan melalui *Google Form* yang dikendali oleh para pembangun produk MI. Oleh kerana pemaklum balas kebanyakannya adalah di kalangan kanak-kanak kecil maka teknik dan penerangan yang lebih 'mesra kanak-kanak' dilaksanakan untuk mendapatkan hasil dapatan.

Jadual 1: Tahap minat mengulangkaji menggunakan MI

Minat	Ibu Bapa	Kanak-Kanak
Sebelum MI	75	68
Selepas MI	90	88
Kadar Kenaikan (%)	15	20

Jadual 2: Maklumbalas terhadap elemen pada produk MI

Elemen	Tidak Setuju	Setuju
Kebolehgunaan	0	18
Menarik	3	15
Ramah Pengguna	0	18
Keaslian	5	13

Pada **Jadual 1**, menunjukkan terdapat peratusan kadar kenaikan minat kanak-kanak dan ibu bapa untuk mengulangkaji subjek Bahasa Malaysia silibus Tadika Iman di luar waktu persekolahan dengan adanya bantuan produk MI ini. Kadar kenaikan di kalangan ibu bapa ialah sebanyak 15% dan bagi kanak-kanak pula ialah sebanyak 20%. Manakala pada **Jadual 2** memaparkan elemen 'Ramah Pengguna' pada produk MI menunjukkan ianya menjadi pilihan di kalangan pengguna. Ini kerana sekiranya sesuatu produk itu terlalu sukar dikendali dan difahami penggunaanya, ia akan menjejaskan minat pengguna terutamanya kanak-kanak. Kebolehgunaan dipersetujui kesemua pengguna kerana kandungan produk adalah mengikut silibus pengajaran di Tadika Iman ELC.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisa selepas pengujian dijalankan kepada golongan sasaran ia dapat dirumuskan bahawa pendekatan belajar sambil bermain dan penggunaan multimedia interaktif ternyata merupakan pembelajaran dua hala dan menjadi pendekatan yang terbaik untuk digunakan bagi meningkatkan pencapaian kanak-kanak. Oleh itu, aplikasi mudah alih seperti MI ini dapat memenuhi kriteria menjadi bahan pembelajaran Bahasa Malaysia berasaskan silibus dan cara pengajaran Tadika Iman kepada kanak-kanak ketika berada di rumah mahupun di tadika.

Penghargaan

Kajian dilaksanakan di Tadika Iman ELC, Taman Pagoh Jaya, 84500, Pagoh, Johor bersama pelajar-pelajar diploma dari Jabatan Teknologi Maklumat untuk Projek Diploma Semester 2 Sesi 2019/2020.

Rujukan

- [1] L.L Tiong dan Z. Tasir, "Pendekatan pembelajaran kemahiran membaca menerusi lagu dan muzik berasaskan komputer bagi murid tahun satu" dalam Seminar Penyelidikan Pendidikan Pasca Ijazah, UTM, Johor, Malaysia, Nov 25-27, 2008, Universiti Teknologi Malaysia, 2008.
- [2] Z. Mahamod dan M.A Embi, "Mempertingkatkan Pembelajaran Kemahiran Membaca Murid-Murid Probim" Jurnal Multimedia Interaktif, vol. 2, no. 2, pp. 46-53, 2012, ISSN: 2180-4842.
- [3] M. Nurfazliah, H. Jamalludin, M.S. Shaharuddin, dan M.Z.M.A. Zahiri, "Penggunaan Game-Based Learning Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik", 2014. http://eprints.utm.my/id/eprint/61616/1/ShaharuddinMdSalleh2015_PembangunanBerasaskanPermainanBagiMeningkatkanKemahiranPenyelesaianMasalah.pdf

- [4] Z.M Ashari, A.M Kosnin dan K.J. Yeo, “The effectiveness of learning through play module on the understanding of number concept among preschool children”, *Journal of Education and Practice*, vol. 4, no. 27, pp. 198-206, 2013.
- [5] Unik Edu Solution *Play Store*, “Belajar Membaca Malay (Lite)”, Sep, 2019, <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.unik.bmlite&hl=en>
- [6] MDR Tech *Play Store*, “Anak2U – Mari Belajar Membaca”, Julai 2020, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MDRTech.MariBelajarMembaca&hl=en>