

PEMBANGUNAN 'GO! GO! GET IT CLEAN' GAMES MENGGUNAKAN MODEL ADDIE

The Development of 'Go! Go! Get It Clean' Games with ADDIE Model

Hasya Murfiqah Hamidun¹, Hishamuddin Ahmad^{2*}, Anis Norma Mohamad Jaafar³

Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris,
35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

¹hasyamurfiqah183@gmail.com, ²*hishamuddin.a@fpm.upsi.edu.my,
³anisnorma@fpm.upsi.edu.my

*Corresponding Author

Received: 24 June 2024; **Accepted:** 20 November 2024; **Published:** 20 November 2024

To cite this article (APA): Hamidun, H. M., Ahmad, H., & Mohamad Jaafar, A. N. (2024). The Development of 'Go! Go! Get It Clean' Games with ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 13(2), 39–49. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol13.2.4.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol13.2.4.2024>

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan membangunkan *Go! Go! Get It Clean Games* bagi kanak-kanak 6 tahun. Reka bentuk kajian adalah berdasarkan Model ADDIE yang melibatkan lima fasa iaitu, analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan, dan penilaian. Pensampelan kajian menggunakan pensampelan bertujuan. Sampel kajian melibatkan lima fasa, tiga orang guru tadika bagi fasa analisis, seorang pakar bagi kesahan bagi fasa reka bentuk dan pembangunan, dan seorang kanak-kanak di fasa pelaksanaan serta penilaian kebolehgunaan. Instrumen kajian yang digunakan adalah protokol temu bual, iaitu Analisis Keperluan *Go! Go! Get It Clean Games*, Borang Penilaian Pakar mengenai Reka Bentuk dan Pembangunan *Go! Go! Get It Clean Games*, dan Senarai Semak Kebolehgunaan *Go! Go! Get It Clean Games*. Kesemua instrumen telah mendapatkan kesahan pakar. Dapatan bagi fasa analisis mendapati wujud keperluan untuk membangunkan kit permainan untuk pengajaran tentang kebersihan diri. Bagi fasa reka bentuk dan pembangunan, pakar bersetuju dan memberi komen kepada permainan (games) yang dibangunkan. Manakala, hasil dapatan kebolehgunaan *Go! Go! Get It Clean Games* membantu kanak-kanak 6 tahun mempraktikkan kebersihan diri dengan lebih baik. Kesimpulannya, pembangunan *Go! Go! Get It Clean Games* ini relevan dan sesuai dalam membantu kanak-kanak 6 tahun mempraktikkan kebersihan diri. Cadangan kajian lanjutan boleh difokuskan kepada penilaian keberkesanan kit permainan ini dalam meningkatkan kemahiran mempraktikkan kebersihan diri.

Kata kunci: Kebersihan diri, model ADDIE, kit permainan.

ABSTRACT

This study aims to develop *Go! Go! Get It Clean Games* for 6-year-old children. The study design is based on the ADDIE Model which involves five phases, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study sampling used purposive sampling. The study sample involved five phases, three kindergarten teachers for the analysis phase, an expert for the validity of the design and development phase, and one child in the implementation and usability evaluation phase. The study instrument used was an interview protocol, namely the *Go! Go! Get It Clean Games Needs Analysis*, the *Expert Evaluation Form on the Design and Development of Go! Go! Get It Clean Games*, and the *Go! Go! Get It Clean Games Usability Checklist*. All instruments have obtained expert validity. The findings for the analysis phase found that there is a need to develop a games kit for teaching about personal hygiene. For the design and development phase, experts agreed and

commented on the games developed. Meanwhile, the findings of the usability of Go! Go! Get It Clean Games help 6-year-old children practice personal hygiene better. In conclusion, the development of Go! Go! Get It Clean Games is relevant and appropriate in helping 6-year-old children practice personal hygiene. Further research suggestions can be focused on evaluating the effectiveness of this games kit in improving personal hygiene practice skills.

Keywords: *Personal hygiene, ADDIE Model, games kit.*

PENGENALAN

Kebersihan diri (*personal hygiene*) ialah komponen kesihatan yang merangkumi rutin penjagaan diri untuk memastikan orang ramai bersih dan sihat. Ini adalah melibatkan mencuci tangan, gigi, kulit, rambut, dan pakaian, serta persekitaran (Satish Kumar et al., 2020). Kebersihan diri adalah penting untuk kesihatan yang baik dan pencegahan penyakit. Penularan penyakit berjangkit yang disebabkan oleh sentuhan dengan objek, udara dan lain-lain boleh dicegah dengan amalan menjaga kebersihan diri. Orang ramai terutamanya kanak-kanak boleh mengurangkan risiko penyakit dan memelihara kesihatan yang baik dengan mengamalkan kebersihan diri. Kanak-kanak adalah golongan yang paling terkesan apabila penyakit berjangkit di negara kita. Oleh hal yang demikian, satu pendedahan awal tentang amalan menjaga kebersihan diri perlu dilaksanakan segera bagi membendung dan mengatasi masalah bawaan penyakit ini.

Kandungan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017) juga telah menerapkan standard kandungan di bawah Pendidikan Kesihatan Reproduktif dan Sosial (PEERS) terhadap amalan penjagaan kebersihan diri (*personal hygiene*) sejak awal usia. Justeru itu, penerapan praktikal amalan *personal hygiene* adalah penting bagi kanak-kanak dan semua lapisan masyarakat. Pada seawal usia kanak-kanak, wajarlah pendekatan dan pendedahan awal kebersihan diri dimulakan. Kaedah pembelajaran melalui permainan adalah kaedah yang paling efektif bagi kanak-kanak (Alharbi & Alzahrani, 2020; Mardell et al., 2019). Perkara ini disebabkan kanak-kanak lebih mudah memahami sesuatu perkara yang dilakukan melalui bermain.

Menurut data daripada Kementerian Kesihatan Malaysia (2024), pandemik Covid-19 masih lagi aktif walaupun tidak seagresif dahulu. Menurut Moore (2020) pula, pandemik Covid-19 menjejaskan kesihatan fizikal dan mental kanak-kanak kerana tidak boleh bermain semasa pandemik. Pernyataan berikut juga dipersetujui oleh Egan (2021). Oleh itu, *Go! Go! Get It Clean Games* ini sesuai untuk situasi pandemik bagi membolehkan kanak-kanak bermain sambil belajar. Bagi memastikan hasrat ini tercapai, kaedah penerapan amalan kebersihan diri telah disusun dalam bentuk kit permainan lengkap yang mana secara tidak langsung dapat mendidik anak-anak kecil ini mengamalkan kebersihan diri. Kit permainan yang dikenali sebagai *Go! Go! Get It Clean Games* ini terdiri daripada lagu Berus Gigi, Simulasi Interaktif mengenai Teknik Memberus Gigi, Peta Langkah-langkah Membasuh Tangan dengan Betul, Aktiviti *Hands-On* Membasuh Tangan, Buku Cerita 'Jangan Kongsi!' Dan Roda Putar Barang Peribadi. Kit permainan ini menumpukan kepada tiga perkara, iaitu memberus gigi, membasuh tangan dan barang peribadi.

METODOLOGI

Kaedah penghasilan kit permainan adalah mengikut fasa dalam Model ADDIE. Kajian telah mengaplikasi lima peringkat daripada Model ADDIE sebagai reka bentuk kajian iaitu Analisis keperluan (*Need Analysis*), Reka Bentuk (*Design*), Pembangunan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Penilaian (*Evaluation*). Spatioti et al. (2022) menyatakan penggunaan Model ADDIE membantu pembangunan bahan pengajaran yang efektif.

Fasa Analisis Keperluan

Prosedur yang pengkaji melaksanakan analisis keperluan ini dengan melakukan temu bual bersama guru tadika. Data temu bual telah ditranskrip dan dianalisis.

Fasa Reka Bentuk

Prosedur bagi melaksanakan fasa ini adalah secara kesahan pakar dan perolehan data tersebut telah dianalisis melalui borang penilaian pakar.

Fasa Pembangunan

Prosedur bagi fasa pembangunan ini adalah dengan mendapat kesahan pakar Pendidikan Awal Kanak-kanak (PAKK) dan setelah itu, data dianalisis berkaitan pembangunan prototaip *Go! Go! Get It Clean Games*.

Fasa Pelaksanaan

Prosedur ini terlibat dalam fasa pelaksanaan dengan menggunakan *Go! Go! Get It Clean Games* melibatkan seorang kanak-kanak 6 tahun. Senarai semak digunakan untuk pengumpulan data.

Pensampelan Kajian

Pensampelan kajian bagi Pembangunan '*Go! Go! Get It Clean*' Games adalah mengikut fasa dalam model ADDIE. Fasa pertama iaitu fasa analisis melibatkan sampel sebanyak 3 orang guru tadika manakala fasa reka bentuk dan fasa pembangunan memerlukan seorang pakar sebagai sampel kajian. Fasa pelaksanaan dan penilaian kebolegunaan adalah menggunakan seorang sampel yang merupakan kanak-kanak tadika yang berusia 6 tahun. Berikut adalah jadual bagi setiap fasa dan sampel kajian.

Jadual 1:

Fasa dan sampel kajian

Fasa	Sampel Kajian
Fasa I -Analisis Keperluan	• Pensampelan bertujuan • 3 orang guru TADIKA
Fasa II dan III -Reka Bentuk -Pembangunan	• Pensampelan bertujuan • Seorang pakar (pensyarah PAKK)

bersambung

Fasa IV dan V

-Pelaksanaan

- Penilaian Kebolehgunaan

- Pensampelan bertujuan
- Seorang kanak-kanak TADIKa

Kesahan kit permainan

Pakar pendidikan awal kanak-kanak telah menilai kesahan kit permainan yang disediakan. Instrumen borang penilaian subjektif yang dilengkapkan oleh pakar penilaian membantu dalam penghasilan prototaip kit permainan ini. Penambahbaikan yang dicadangkan oleh pakar termasuk penggunaan struktur frasa yang sesuai berdasarkan tahap umur kanak-kanak, serta pengubahsuaian halaman pemilihan untuk aktiviti yang dijalankan. Penambahbaikan telah dibuat berdasarkan penilaian pakar ke atas kit permainan. Para penilai umumnya bersetuju bahawa kit permainan yang dicipta mempunyai nilai komersial yang tinggi serta maklumat kebersihan diri yang komprehensif. Ia juga termasuk aktiviti permainan yang menyeronokkan yang boleh digunakan sebagai sumber oleh tenaga pengajar TADIKa dan juga ibu bapa untuk pengajaran dan pembelajaran pendidikan awal kanak-kanak.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan Fasa Analisis Keperluan

Memetik jawapan daripada Sampel 1,

"Bagi saya.. satu keperluan lah, kalau boleh yang tu lah... Ha kalau sekarang ni budak pegang gajet. Jadi kalau buat.. macam mana nak kata, boleh buat satu game la untuk ahh.. kesihatan, kebersihan. Sekurangnya depa tengok gajet pun, tak dak la orang nak kata nak menambah hat yang tu..tu sikit an.. Haa, bolehlah..."

Sampel 2 pula menjawab,

"First sekali kan, ah sekarang kan macam kita kan macam banyak penyakit kan. First sekali ajar depa pratikkan benda tu lah. Macam hygiene. Pasal hygiene. First ahh.. sebelum makan wash hands, pastu lepas bersin pun, bila bersin tutup mulut. Lepas tutup mulut, basuhlah tangan. Basuh tangan, lepas tu, pakai mask macam tu lah..."

Sampel 3 pula menjelaskan bahawa,

"Haa.. Bagi saya memang perlulah untuk permainan dalam kesihatan ni sebab... dia macam budak-budak zaman sekarang ni memang teknologi. Otak depa main..main..main...ja. Untuk kesihatan pula, dia juga berkaitlah..."

Dapatan fasa analisis keperluan adalah daripada respons ketiga-tiga sampel daripada temu bual berkenaan, mereka telah bersetuju bahawa pembangunan satu produk pembelajaran berasaskan bermain bagi menjaga kebersihan diri adalah diperlukan. Sampel 1 dan 3 turut menyatakan ianya adalah satu keperluan untuk menggunakan teknologi kerana kanak-kanak kini lebih tertarik dengan teknologi. Instrumen yang digunakan adalah protokol temu bual.

Dapatan Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan

Prototaip Kit Permainan

Kit permainan ini mengandungi tiga bahagian utama untuk menunjukkan setiap langkah yang diperlukan dalam mendidik kanak-kanak dalam menjaga kebersihan diri. Setiap bahagian pula mempunyai dua aktiviti. Berikut di bawah merupakan laman utama dan laman pilihan bagi *Go! Go! Get It Clean Games*.



Rajah 1: Laman utama *Go! Go! Get It Clean Games*



Rajah 2: Laman pilihan *Go! Go! Get It Clean Games*

Lagu Berus Gigi oleh *Didi and Friends*

Lagu ini mengandungi cara memberus gigi yang disusun sesuai dengan konsep pendidikan awal kanak-kanak yang sesuai untuk kanak-kanak 5 hingga 6 tahun. Lagu ini boleh digunakan sebagai rujukan oleh pendidik di TADIK, juga boleh digunakan oleh ibu bapa di rumah. Kandungan lagu yang ringkas dan jelas memudahkan pendidik dan ibu bapa untuk mengajarkan cara memberus gigi kepada kanak-kanak. Lagu *Didi and Friends* adalah sangat digemari oleh kanak-kanak turut membantu kanak-kanak yang telah mengenali karakter Didi dan kawan-kawannya. Menurut Husain et al. (2021), penggunaan lagu seperti lagu *Didi and Friends* boleh meningkatkan motivasi dan minat kanak-kanak untuk memahami sesuatu maklumat.

Simulasi Teknik Memberus Gigi

Satu permainan simulasi yang interaktif mengenai teknik memberus gigi merupakan antara pelengkap *Go! Go! Get It Clean Games* ini. Permainan simulasi ini merupakan pengukuhan daripada lagu *Didi and Friends*. Simulasi ini boleh digunakan oleh pendidik dan ibu bapa bagi menerangkan lebih lanjut berkaitan teknik memberus gigi kepada kanak-kanak yang lebih cenderung kepada pembelajaran visual. Penerangan ringkas dalam permainan simulasi tersebut dapat memberi pendedahan awal kepada kanak-kanak tentang teknik memberus gigi.

Peta Langkah-langkah Membasuh Tangan dengan Betul

Seterusnya, dalam kit ini turut dimuatkan satu peta mengenai langkah-langkah membasuh tangan dengan betul. Dalam peta ini kanak-kanak boleh mengukuhkan lagi pengetahuan berkaitan membasuh tangan dengan bantuan dan pemantauan oleh pendidik atau ibu bapa. Peta ini disusun dengan penggunaan warna dan gambar yang menarik supaya pemahaman kanak-kanak dapat ditingkatkan. Setiap langkah tersebut telah disertakan video pendek mengenai langkah membasuh tangan dan juga arahan yang ringkas. Langkah-langkah membasuh tangan adalah merujuk kepada Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM, 2022) dengan disertakan bersama arahan tambahan yang lebih terperinci untuk kanak-kanak. Peta ini turut menggunakan konsep analisis tugas daripada Pendidikan Khas yang menjelaskan sesuatu konsep dengan sangat terperinci.

Aktiviti *Hands-On* Membasuh Tangan

Kit ini juga dilengkapi dengan satu aktiviti *hands-on* mengenai membasuh tangan. Pilihan diberikan kepada kanak-kanak. Bahan-bahan untuk aktiviti tersebut perlulah disediakan oleh ibu bapa ataupun pendidik. Bahan-bahan tersebut adalah mudah untuk didapati. Ini membantu kanak-kanak dalam mengaplikasikan teknik membasuh tangan dengan betul di TADIKA dan juga di rumah. Menurut Michelle et al. (2024) aktiviti *hands-on* lebih efektif membantu kanak-kanak memahami sesuatu berbanding arahan semata-mata. Aktiviti-aktiviti ini boleh dilaksanakan oleh pendidik dan ibu bapa bersama-sama peta langkah-langkah membasuh tangan dengan betul semasa pengajaran. Maka, teknik berkenaan akan lebih berkesan kepada kanak-kanak untuk mengingati cara-cara membasuh tangan dengan betul.

Buku Cerita ‘Jangan Kongsi!’

Satu bahan bacaan ringan iaitu buku cerita mengenai barang peribadi. Karakter guru dan kanak-kanak yang ditonjolkan dalam buku cerita ini mampu menarik minat kanak-kanak untuk lebih memahami tentang konsep barang yang boleh dikongsi dan barang yang tidak boleh dikongsi. Bukan itu sahaja, terdapat juga suara yang direkod bagi membimbing kanak-kanak membaca buku tersebut. Menurut Maharjan et al. (2024). Kaedah penceritaan mempunyai kelebihan dalam menarik tumpuan kanak-kanak dalam aktiviti. Oleh itu, penggunaan Buku Cerita ‘Jangan Kongsi’ ini dapat meningkatkan perhatian kanak-kanak kepada maklumat yang ingin disampaikan dan boleh digunakan dalam kehidupan harian.

Roda Putar Barang Peribadi

Go! Go! Get It Clean Games juga mengandungi permainan interaktif tentang barang peribadi. Permainan ini sesuai digunakan selepas bacaan buku cerita 'Jangan Kongsi'. Aktiviti permainan menggunakan kit permainan seumpama ini dijangka mampu menarik minat kanak-kanak untuk bermain dan secara tidak langsung membantu kanak-kanak dalam mengingat semula berkaitan barang peribadi yang tidak boleh dikongsi.

Seterusnya selepas prototaip dibangunkan pengkaji telah mendapatkan kesahan daripada pakar dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-kanak. Pengkaji menghuraikan dalam bentuk jadual yang mengandungi gambar semasa reka bentuk *Go! Go! Get It Clean Games* berserta dengan penjelasannya. Jadual tersebut kemudiannya diserahkan kepada pakar untuk memberi komen reka bentuk dan pembangunan produk tersebut pada ruangan catatan. Seorang pakar dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-kanak telah mengesahkan reka bentuk dan pembangunan produk *Go! Go! Get It Clean Games*.

Bagian B: Kesahan Reka Bentuk Pembangunan 'Go! Go! Get It Clean' Games Dalam Membantu Kanak-Kanak 6 Tahun Mempraktikkan Cara Kebersihan Diri (Personal Hygiene)

Arahan: Berikut merupakan kandungan reka bentuk 'Go! Go! Get It Clean' Games yang perlu dinilai oleh Ybhg. Prof/ Prof Madya/ Dr/ Tuan/ Puan.

NO	REKA BENTUK	HURAIAN	CATATAN
1		- Go! Go! Get It Clean Games adalah sebuah kit media. - Untuk membina kit media, buka satu laman PowerPoint baharu.	/
2		- Cari template dalam talian yang beresuaian untuk menghasilkan Go! Go! Get It Clean Games. - Masukkan gambar dan perkataan yang sesuai untuk permainan tersebut. Contoh: - Gambar berus gigi - Gambar basuh tangan - Gambar barang peribadi	/

12		- Hasilkan satu roda putar permainan untuk menjawab soalan. - Sertakan arahan untuk bermain roda putar.	/
13		- Hyperlinkkan slide dengan jawapan yang betul atau salah. - Tamalkan bunyi dan animasi untuk menambah tarikan pada slide tersebut.	/
14		- Semak semua hyperlink pada keseluruhan kit media. - Uji secara menyeluruh dalam mod bentuk.	/
15		Hasilkan slide terakhir dengan arahan yang pendek.	/

Secara keseluruhan, produk ini menarik dan akan digunakan dan dikembangkan.

SEKIAN, TERIMA KASIH

Disahkan oleh:

Tandatangan dan Cop Rasmi

Tarikh: _____

Rajah 3: Lampiran Borang Kesahan oleh Pakar

Penilaian pakar menunjukkan bahawa *Go! Go! Get It Clean Games* ini mempunyai nilai komersial yang tinggi memandangkan kit permainan seperti ini yang dibuat sukar diperoleh di pasaran. Ia boleh membantu dan menyokong tenaga pengajar TADIKA serta ibu bapa dalam usaha mereka untuk memberi pendidikan awal kepada anak-anak tentang menjaga kebersihan diri melalui bahan kit permainan yang ringkas dan mudah difahami. Aktiviti-aktiviti yang disertakan dalam kit permainan ini turut menarik dan lain daripada yang lain. Kit permainan ini disusun supaya dapat dimanfaatkan dalam apa jua suasana walaupun pengajaran dan pembelajaran mesti dilakukan secara dalam talian ataupun bersemuka, sebagaimana kaedah semasa yang digunakan oleh warga pendidik, ibu bapa dan anak-anak iaitu pengajaran dan pembelajaran (PdP) di TADIKA dan rumah.

Dapatan Fasa Pelaksanaan dan Penilaian Kebolehgunaan

Bagi dapatan bagi fasa pelaksanaan dan penilaian kebolehgunaan, pengkaji telah melaksanakan melibatkan seorang kanak-kanak 6 tahun. Kajian ini dijalankan untuk mengkaji kebolehgunaan *Go! Go! Get It Clean Games* sebagai BBM dalam pengajaran dan pembelajaran mengenai penjagaan kebersihan diri. Kajian ini adalah bagi menguji kebolehgunaan *Go! Go! Get It Clean Games* melibatkan kaedah pemerhatian. Instrumen pengumpulan data adalah melibatkan penggunaan borang pemerhatian dalam bentuk senarai semak. Berikut adalah instrumen yang digunakan semasa pemerhatian dijalankan.

Jadual 2:

Borang Senarai Semak Kebolehgunaan *Go! Go! Get It Clean Games*

No.	Item	Ya	Tidak	Ulasan
1.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> mudah untuk digunakan.	√		
2.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> sesuai digunakan sebagai bahan bantu mengajar (BBM).	√		
3.	Arahan penggunaan <i>Go! Go! Get It Clean Games</i> mudah difahami.	√		
4.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> membantu kanak-kanak memahami konsep kebersihan diri (<i>personal hygiene</i>).	√		
5.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> menjadikan aktiviti menjaga kebersihan diri (<i>personal hygiene</i>) lebih menyeronokkan.	√		
6.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> membantu kanak-kanak menguasai praktikal kebersihan diri (<i>personal hygiene</i>).	√		
7.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> berkesan untuk kanak-kanak mempraktikkan cara kebersihan diri (<i>personal hygiene</i>) dengan pendekatan belajar melalui bermain.	√		
8.	<i>Go! Go! Get It Clean Games</i> menjadikan PdPc mata pelajaran Pendidikan Kesihatan lebih menyeronokkan.	√		

Berdasarkan pemerhatian ke atas kanak-kanak berumur 6 tahun yang menggunakan *Go! Go! Get It Clean Games* ini, didapati bahawa kit ini menyediakan cara yang menarik untuk menyampaikan pengetahuan tentang kebersihan diri kepada kanak-kanak khususnya kanak-kanak TADIKA.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Fasa analisis melibatkan temu bual dengan tiga guru tadika untuk mengenal pasti keperluan pengajaran kebersihan diri. Dapatan menunjukkan bahawa terdapat keperluan mendesak untuk kit permainan yang menarik dan interaktif bagi kanak-kanak, memandangkan mereka lebih tertarik kepada pendekatan berasaskan teknologi. Behnamnia et al. (2020) menyokong bahawa penggunaan teknologi dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Selain itu, dalam fasa reka bentuk dan pembangunan, pengkaji mendapatkan maklum balas daripada pakar dalam Pendidikan Awal Kanak-kanak mengenai reka bentuk kit. Pakar memberikan komen yang konstruktif, memastikan elemen-elemen dalam kit adalah sesuai dan menarik bagi kanak-kanak, serta berfungsi dengan baik dalam konteks pengajaran. Kit permainan yang dibangunkan mengandungi pelbagai aktiviti interaktif, termasuk lagu, simulasi, dan peta langkah-langkah membasuh tangan, yang telah disahkan oleh pakar sebagai alat yang berkesan untuk mendidik kanak-kanak tentang kebersihan diri. Menurut Salina Husain et al. (2021), penggunaan lagu dalam proses pembelajaran, seperti lagu animasi *Didi dan Friends*, dapat meningkatkan motivasi dan semangat kanak-kanak. Selain itu, menurut Wan Nur Afni Risad Wan Risad et al. (2023) kaedah pengajaran yang berkesan untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran adalah melalui penyediaan aktiviti yang tersusun serta bersesuaian untuk kanak-kanak TADIKA. Oleh itu, penggunaan lagu dari animasi ini adalah penting bagi membantu kanak-kanak dari segi visual dan aktiviti yang tersusun telah digunakan dalam reka bentuk dan pembangunan permainan *Go! Go! Get It Clean Games*.

Bagi fasa pelaksanaan dan penilaian kebolehgunaan, kit ini diuji ke atas seorang kanak-kanak berumur 6 tahun. Pengumpulan data bagi penilaian kebolehgunaan telah dilakukan melalui pemerhatian untuk menilai kebolehgunaan kit dalam menyampaikan pengetahuan tentang kebersihan diri. Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa kit ini menarik dan mudah digunakan oleh kanak-kanak. Keputusan analisis kebolehgunaan ini selaras dengan hasil kajian oleh Nurul Azmawati Mohamed et al. (2022), yang menegaskan bahawa pembelajaran mengenai kebersihan diri, seperti membasuh tangan, yang digabungkan dengan elemen permainan, merupakan faktor penting yang menarik minat kanak-kanak untuk mempelajari amalan kebersihan diri.

Maka, pembangunan *Go! Go! Get It Clean Games* berpotensi untuk meningkatkan pembelajaran kanak-kanak dan meningkatkan kesedaran tentang amalan menjaga kebersihan diri. Ianya memberi implikasi positif kepada amalan Pembelajaran dan Pemudahcaraan dalam Pendidikan Kesihatan terutamanya penjagaan kebersihan diri.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, pendidik dan ibu bapa dengan jelas memerlukan Go! Go! Get It Clean Games sebagai bahan rujukan utama yang menarik. Penggunaan kit permainan ini dijangka dapat memberi maklumat kepada pendidik dan ibu bapa tentang kebersihan diri. Aktiviti-aktiviti yang dicadangkan dalam permainan kit ini adalah aktiviti mudah yang mungkin dijalankan oleh warga pendidik dengan anak-anak di TADIKA, dan juga oleh ibu bapa yang mempunyai anak di rumah. Ia mudah digunakan, baik secara pembelajaran bersemuka mahupun dalam talian. Hal ini berikutan kit ini merangkumi lagu, simulasi dan permainan interaktif serta buku cerita yang boleh diakses tanpa internet, justeru membantu warga pendidik yang menjalankan pengajaran dan pembelajaran di TADIKA serta ibu bapa bersama-sama anak-anak di rumah. Dengan ciri-ciri dalam kit ini, adalah dipercayai bahawa pendidik dan ibu bapa akan berminat dengan kit permainan ini.

Penilaian pakar bahawa kit ini mempunyai nilai komersial yang tinggi turut memberi gambaran tentang potensi penerimaan pihak sekolah, TADIKA, ibu bapa, dan masyarakat terhadap Go! Go! Get It Clean Games, seterusnya dapat melahirkan modal insan khususnya kanak-kanak seawal usia enam tahun yang mempunyai pengetahuan asas tentang kebersihan diri.

Walau bagaimanapun, dicadangkan agar kajian lanjutan dapat dilaksanakan melibatkan fasa penilaian keberkesanan kit dalam meningkatkan amalan kebersihan diri di kalangan kanak-kanak. Penilaian ini akan membantu menentukan sejauh mana kit dapat digunakan secara meluas dalam pendidikan awal kanak-kanak. Kajian tentang keberkesanan kit diperlukan untuk menjamin kit permainan berkesan dalam memberi pengetahuan kepada kanak-kanak. Oleh itu, fasa penilaian keberkesanan dicadangkan untuk dijalankan dalam kajian seterusnya.

RUJUKAN

- Alharbi, M. O., & Alzahrani, M. M. (2020). The importance of learning through play in early childhood education: Reflection on the Bold Beginnings Report. *International Journal of the Whole Child*, 5(2), 9-17.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227.
- Egan, S. M., Pope, J., Moloney, M., Hoyne, C., & Beatty, C. (2021). Missing early education and care during the pandemic: The socio-emotional impact of the COVID-19 crisis on young children. *Early Childhood Education Journal*, 49(5), 925-934.
- Husain, S., Jusoh, Z., Mustapha, N. F., Mohd, F. M., & Jalis, N. B. S. (2021). Student Motivation to Learn Foreign Languages Through Song in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(12), 1831-1840.
- Kementerian Kesihatan Malaysia (2024). *COVID-19 · Malaysia | KKMNOW*. Data.moh.gov.my. <https://data.moh.gov.my/dashboard/covid-19>.
- Kementerian Kesihatan Malaysia. (2022). 7 Langkah Mencuci Tangan Dengan Betul - Info Sihat | Bahagian Pendidikan Kesihatan Kementerian Kesihatan Malaysia. <https://www.infosihat.gov.my/penerbitan-multi-permainan/video/item/7-langkah-mencuci-tangan-dengan-betul.html>.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Semakan 2017) , Bahagian Pembangunan Kurikulum 2016. Kementerian Pendidikan Malaysia. Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Maharjan, B., Manandhar, N. K., Binod, P. P., & Dahal, N. (2024). Meaningful engagement of preschoolers through storytelling pedagogy. *Pedagogical Research*, 9(2)<https://doi.org/10.29333/pr/14144>.

- Mardell, B., Lynne Solis, S., & Bray, O. (2019). The state of play in school: Defining and promoting playful learning in formal education settings. *International Journal of Play*, 8(3), 232-236.
- Michelle, B. T., Xu, Y., Chen, C., & Rudasill, K. (2024). Empowering and Educating Parents to Implement a Home Intervention: Effects on Preschool Children's Engagement in Hands-on Constructive Play. *Behavioral Sciences*, 14(3), 247. <https://doi.org/10.3390/bs14030247>.
- Moore, S. A., Faulkner, G., Rhodes, R. E., Brussoni, M., Chulak-Bozzer, T., Ferguson, L. J., ... & Tremblay, M. S. (2020). Impact of the COVID-19 virus outbreak on movement and play behaviours of Canadian children and youth: a national survey. *International journal of behavioral nutrition and physical activity*, 17(1), 1-11.
- Nurul Azmawati Mohamed, Shalinawati Ramli, Anis Hafizah Azmi, Mohd Dzulkhairi Mohd Rani. (2022) Hand Hygiene: Knowledge and Practice among Pre-School Students. *Creative Education*, 13, 3289-3297. doi: 10.4236/ce.2022.1310210.
- Pascadopoli, M., Zampetti, P., Nardi, M. G., Pellegrini, M., & Scribante, A. (2023). Smartphone Applications in Dentistry: A Scoping Review. *Dentistry Journal*, 11(10), 243. <https://doi.org/10.3390/dj11100243>.
- Salina Husain, Zuraini Jusoh, Nik Farhan Mustapha, Farhana Muslim Mohd Jalis & Ng B. S. (2021). Student Motivation to Learn Foreign Languages Through Song in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(12), 1831-1840.
- Satish Kumar, B. N., Reddy, M. A., Paul, P., Das, L., JC, D., Kurian, B. P., Ghosh, S., & BN, R. (2020). Importance of understanding the need of personal hygiene: A comprehensive review. *International Journal of Research in Pharmacy and Pharmaceutical Sciences*. 5(6), 56-61.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.
- Wan Nur Afni Wan Risad, Intan Farahana Abdul Rani & Nurfarhana Diana Mohd Nor (2023). Kajian Rintis Analisis Keperluan terhadap Pembangunan Modul Pengajaran Pemakanan Seimbang terhadap Kefahaman dan Sikap Murid Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 12 (2), 100–113. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.2.9.2023>