

PEMBELAJARAN BERMAKNA MELALUI PERMAINAN “CARDBOARD CHALLENGE”

Noorfarahin Muhamad Fadzil & Farahdilla Fadhil
Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak, Selangor

ABSTRAK

Main adalah perkara semulajadi dalam pendidikan awal kanak-kanak (Froebel 1887). Bagi menarik minat kanak-kanak, pembelajaran haruslah memberi makna, terutama dalam persekitaran pembelajaran kanak-kanak. Kertas kerja ini bertujuan untuk berkongsi amalan pengajaran yang dilaksanakan oleh guru pelatih di Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak (KPAKK) melalui persembahan poster. Guru pelatih didedahkan dengan pengajaran berkonsepkan *i-play to nurture (ip2n)* iaitu proses pembelajaran bermakna melalui bermain dan persekitaran yang menggembirakan serta kemahiran mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengaplikasian untuk diri dan ahli masyarakat. Pendedahan aktiviti seperti cardboard challenge yang disediakan secara berkumpulan oleh guru pelatih menggunakan bahan kitar semula seperti kotak, mounting board, kertas dan lain-lain mampu memberi keseronokan dalam bermain. Model ADDIE yang merangkumi lima komponen iaitu analisis, rekabentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian digunakan sebagai panduan bagi pelaksanaan aktiviti oleh guru pelatih semasa melaksanakan aktiviti cardboard challenge. Beberapa permainan direkacipta oleh guru pelatih dan dipersembahkan secara pertandingan yang melibatkan kanak-kanak prasekolah dan TADIKA. Pertandingan ini dilaksanakan setiap tahun sebagai cardboard challenge dan mendapat sambutan yang amat menggalakkan dalam kalangan kanak-kanak prasekolah dan TADIKA sekitar KPAKK. Strategi pengajaran ini mampu melatih guru-guru pendidikan awal kanak supaya kreatif dan berinovasi, boleh bekerjasama sesama rakan dan berkemahiran menjana idea serta memupuk semangat kelestarian dalam pendidikan awal kanak-kanak.

Kata kunci: Pendidikan awal kanak-kanak, amalan pengajaran, Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak (KPAKK)

ABSTRACT

Play is a natural thing in early childhood education (Froebel 1887). To attract the interest of children, learning must be meaningful, especially in children's learning environment. This paper aims to share teaching practices implemented by teachers at the Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak (KPAKK) through poster presentations. Trainees are exposed to teaching the concept of i-play to nurture (ip2n) which means that the process of learning through play and encouraging environment and gain knowledge and skills for the application of self and community members. Exposure activities like cardboard challenge provided collectively by teachers using recycled materials such as boxes, mounting board, paper and other promises to delight in playing. ADDIE model which includes five components, namely analysis, design, development, implementation and evaluation are used as a guide for the implementation of activities by the trainees during undertake cardboard challenge. Some of the games created by teachers and presented in matches involving preschoolers and kindergarten. The competition is held every year as cardboard challenge and got an overwhelming response among children in preschool and kindergarten around KPAKK. The teaching strategy to train teachers in early childhood education so creative and innovate, can cooperate with each other and the ability to generate ideas and fostering the spirit of preservation in early childhood education.

Keywords: Early childhood education, teaching practice, Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak.

PENGENALAN

Main dalam kehidupan kanak-kanak merupakan elemen penting dalam proses merangsang perkembangan awal kanak-kanak. Proses pembelajaran akan berlaku apabila kanak-kanak secara aktif terlibat dalam sesuatu aktiviti main. Ketika kanak-kanak sedang bermain bukan keseronokan sahaja yang diperolehi tetapi elemen pembelajaran, kefahaman dan pengalaman turut diperolehi oleh kanak-kanak. Ketika kanak-kanak sedang bermain mereka seolah-olah sedang bekerja. Play is necessary to affirm our lives (Joseph Levy 1978). Main

merupakan sebahagian daripada kehidupan kanak-kanak kerana sering terlibat dengan sesuatu aktiviti yang menarik. Main juga adalah medium untuk kanak-kanak belajar mengenali diri sendiri dan persekitaran bagi proses mengadaptasi dengan keadaan sekeliling.

Main Dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Aktiviti main yang bermakna dapat membantu perkembangan menyeluruh kanak-kanak. Guru perlu merancang permainan yang bukan sahaja memberi keseronokan kepada kanak-kanak tetapi merangsang perkembangan menyeluruh kanak-kanak. Kanak-kanak berkembang dan maju dalam semua domain, justeru perancangan aktiviti main hendaklah menyeluruh dan merangkumi semua aspek perkembangan kanak-kanak seperti bahasa, fizikal, kognitif, emosi dan sosial. Aktiviti main penting dalam meningkatkan kemahiran fizikal kanak-kanak. Pertumbuhan fizikal kanak-kanak akan mempengaruhi perkembangan dan kebolehan kanak-kanak mengawal koordinasi anggota badan, pergerakan motor halus dan motor kasar.

Main dalam pendidikan awal kanak-kanak juga penting bagi meningkatkan perkembangan bahasa dan komunikasi kanak-kanak. Semasa aktiviti main kanak-kanak didorong untuk berhubung dan berkomunikasi dengan orang lain bagi menjelaskan pemikiran dan menyelesaikan masalah. Pemahaman terhadap setiap perkataan dan ayat yang didengar, ditutur atau dibaca menyokong kepada perbendaharaan kata dan penguasaan bahasa kanak-kanak. Kemahiran bahasa dan komunikasi kanak-kanak dapat diperkukuhkan melalui aktiviti main yang bermakna.

Main adalah cara kanak-kanak belajar apa yang tidak diajar oleh orang lain (Vygotsky 1966). Learning by doing menunjukkan kanak-kanak meneroka dan menjelajah dunia sebenar dengan cara tersendiri. Perkara ini merangsang pemikiran kanak-kanak bagi meneroka sesuatu yang menarik perhatian mereka. Menurut Athey (1984), bermain merupakan medium meluahkan perasaan dan proses pembelajaran bagi mengendalikan perasaan secara membina. Bermain mewujudkan keseronokan dan hiburan serta merangsang kanak-kanak mempelajari sesuatu secara aktif dalam situasi yang tidak formal.

Amalan pengajaran melalui permainan merupakan suatu yang menarik dalam mewujudkan persekitaran pembelajaran yang bermakna. Maka amalan pengajaran seperti ini dianggap sebagai suatu inovasi dalam pendidikan melalui pendekatan belajar sambil bermain. Guru pelatih digalakkan merekacipta permainan bagi mewujudkan suasana yang menyeronokkan kepada kanak-kanak semasa proses pembelajaran dan pengajaran (PdP). Penggunaan bahan kitar semula amat digalakkan kepada guru pelatih semasa proses penghasilan barang permainan cardboard challenge (CC) supaya terbentuk budaya kelestarian dalam kalangan mereka dan ini akan menjadi teladan kepada kanak-kanak.

Cardboard Challenge di inspirasikan daripada filem pendek iaitu Caine's Arcade bagi memberi peluang kepada kanak-kanak dan komuniti menunjukkan kreativiti penciptaan replika berasaskan kotak bagi tujuan bermain. Pelbagai peringkat umur kanak-kanak terlibat untuk merekacipta apa sahaja permainan dan replika yang diimpikan menggunakan bahan kitar semula bagi merealisasikan imaginasi kanak-kanak.

Di peringkat antarabangsa, aktiviti ini dilaksanakan oleh Imagination Foundation's Global Cardboard Challenge bagi membolehkan kanak-kanak bebas menggunakan imaginasi dan idea untuk diadaptasi kepada bentuk yang konkrit melalui penggunaan kotak. Aktiviti permainan CC turut dijadikan sebagai salah satu aktiviti tahunan yang wajib disertai oleh guru pelatih pendidikan awal kanak-kanak pada peringkat pengajian diploma pendidikan awal kanak-kanak di KPAKK.

Model ADDIE

Model ADDIE digunakan sebagai satu panduan asas yang sistematik dalam merancang permainan bermakna melalui cardboard challenge. Penghasilan permainan cardboard challenge boleh dipastikan sebagai suatu produk pendidikan yang dihasilkan dengan kreatif dan berinovatif yang bermakna dalam pembelajaran. Model ini merangkumi lima komponen iaitu analisis, rekabentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian digunakan sebagai panduan bagi pelaksanaan aktiviti oleh guru pelatih semasa melaksanakan aktiviti cardboard challenge. Model ADDIE terdiri daripada lima fasa, iaitu analisis keperluan, rekabentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian (Rosset, 1987).

Fasa 1: Analisis keperluan

Fasa analisis ialah fasa mengenalpasti dan menyelesaikan masalah secara keseluruhan. Fasa ini memerlukan guru pelatih menganalisis tiga persoalan utama iaitu apa, kenapa dan bagaimana bagi memudahkan pelaksanaan aktiviti permainan CC. Bagi persoalan "apa" guru pelatih perlu mengenalpasti permainan yang ingin direka. Guru pelatih mempunyai pilihan menghasilkan sesuatu permainan yang baru atau membuat inovasi daripada

permainan sedia ada dengan menggunakan bahan kitar semula. Penghasilan permainan CC perlu bersesuaian dengan jenis main yang ingin diperkenalkan kepada kanak-kanak sama ada main solidariti, main memerhati, main selari, main berkawan, main berkumpulan, main simbolik atau main peranan. Bagi persoalan “kenapa” guru pelatih perlu mengetahui tujuan permainan tersebut direka. Hal ini supaya permainan CC yang dirancang mempunyai objektif dan hasil yang membantu perkembangan kanak-kanak. Persoalan “bagaimana” merujuk kepada bagaimana permainan cardboard berfungsi. Guru pelatih perlu menyediakan satu garis panduan proses bermain supaya selari dengan tahap umur kanak-kanak, menetapkan standard peraturan bermain supaya guru pelatih sendiri memahami dengan jelas bagaimana permainan tersebut akan dilaksanakan.

Fasa 2: Rekabentuk

Rekabentuk merupakan fasa yang dilaksanakan selepas proses analisis keperluan selesai. Apabila guru pelatih jelas dengan jenis permainan yang akan dihasilkan, maka proses merancang permainan CC boleh dimulakan. Guru pelatih akan merancang dan mengeluarkan idea secara ilustrasi bergambar supaya mendapat gambaran awal tentang penghasilan permainan CC terlebih dahulu. Seterusnya mencari dan mengumpul keperluan bahan-bahan yang akan digunakan dalam penghasilan permainan CC iaitu bahan utama seperti kotak. Bahan-bahan kitar semula yang lain juga digalakkan supaya elemen kreativiti guru pelatih dapat dinilai.

Fasa 3: Pembangunan

Dalam fasa ini guru pelatih perlu membangunkan permainan cardboard secara konkrit menggunakan bahan kitar semula yang telah dikumpulkan. Proses membuat permainan akan dilaksanakan secara berperingkat-peringkat sehingga selesai. Guru pelatih perlu memastikan permainan yang dibangunkan menepati ciri-ciri yang dikehendaki seperti penggunaan bahan kitar semula, kekukuhan, kekemasan dan berfungsi untuk dimainkan oleh kanak-kanak. Pada fasa ini guru pelatih akan melalui proses cuba jaya bagi menguji permainan yang telah dihasilkan. Misalnya guru pelatih menghasilkan permainan yang melibatkan jarak atau saiz dan selepas diuji permainan tersebut tidak bersesuaian dengan kebolehan dan keupayaan kanak-kanak maka permainan tersebut perlu dibuat pengubahsuaian dan penambahbaikan. Pada fasa ini amat penting untuk guru pelatih bereksperimen terlebih dahulu dengan permainan cardboard yang dihasilkan bagi mengelak berlakunya perkara diluar kawalan seperti permainan tidak berfungsi ketika kanak-kanak bermain.

Fasa 4: Pelaksanaan

Dalam fasa ini guru pelatih perlu menguji keberkesanan serta masalah-masalah yang telah dikenalpasti dan dibuat penambahbaikan dalam fasa rekabentuk dan pembangunan melalui pelaksanaan permainan CC. Pada fasa ini penglibatan kanak-kanak diberi perhatian bagi meninjau sejauh mana permainan yang dihasilkan membantu perkembangan menyeluruh kanak-kanak. Adakah permainan CC yang disediakan menarik minat kanak-kanak dan menggalakkan kanak-kanak memperoleh pembelajaran bermakna melalui permainan CC. Ketika kanak-kanak sedang bermain pembelajaran bermakna dengan menggabungkan domain kognitif, bahasa, fizikal, kreativiti atau sosial perlu digalakkan supaya kanak-kanak berpeluang meneroka aktiviti secara bebas dan mendapat pengalaman bermain. Proses ini akan memupuk rasa ingin tahu dan menyelesaikan masalah dalam diri kanak-kanak disamping mendapat keseronokan bermain. Guru pelatih perlu berinteraksi dengan kanak-kanak melalui soal jawab supaya memperoleh maklumat hasil daripada pelaksanaan permainan CC.

Fasa 5: Penilaian

Proses penilaian bertujuan mendapatkan maklum balas pengguna iaitu kanak-kanak terhadap permainan cardboard yang telah dilaksanakan oleh guru pelatih. Guru pelatih perlu membuat refleksi atas tahap kejayaan yang diperolehi berdasarkan pelaksanaan permainan CC daripada aspek penilaian keseluruhan, kelebihan, kekurangan dan penambahbaikan. Fasa penilaian penting kepada guru pelatih bagi menilai keberkesanan pelaksanaan permainan yang dilaksanakan. Proses ini membantu guru pelatih dalam merancang tindakan susulan yang efektif. Selain kanak-kanak, penilaian juga boleh diperolehi daripada guru prasekolah, ibu bapa atau komuniti yang membawa anak-anak menyertai aktiviti cardboard challenge.

Permainan Cardboard Challenge

Di KPAKK guru pelatih didedahkan dengan pengajaran berkonsepkan *i-play to nurture (ip2n)* iaitu proses pembelajaran bermakna melalui bermain dan persekitaran yang menggembirakan serta kemahiran mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengaplikasian untuk diri dan ahli masyarakat. Permainan cardboard challenge merupakan amalan pengajaran yang diterapkan pada guru pelatih pendidikan awal kanak-kanak. Amalan pengajaran ini merupakan pembelajaran secara hands-on oleh guru pelatih dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan menyeronokkan kepada kanak-kanak.

Permainan CC ini memberi faedah kepada guru pelatih pendidikan awal kanak-kanak mahupun kanak-kanak yang terlibat untuk bermain. Terdapat beberapa kebaikan kepada guru pelatih kesan daripada penglibatan dalam permainan CC ini seperti:

- i. Memberi peluang kepada guru pelatih KPAKK mempromosikan idea menggunakan bahan kitar semula yang mudah diperolehi dalam mempersembahkan rekaan berdasarkan imaginasi.
- ii. Menggalakkan guru pelatih menyediakan suasana pembelajaran yang bermakna melalui pendekatan belajar sambil bermain.
- iii. Menjadikan permainan CC sebagai satu platform bagi memperkenalkan produk pendidikan dalam menggalakkan pembelajaran bermakna diperingkat kanak-kanak.
- iv. Mencungkil kemahiran kreativiti, inovasi dan imaginasi guru pelatih KPAKK bersesuaian dengan kemahiran analitikal dalam menyediakan permainan CC berasaskan bahan kitar semula.
- v. Mengaplikasikan permainan cardboard sebagai bahan bantu mengajar yang memberi peluang penerokaan, bereksperimen dan pengalaman dalam proses PdP kanak-kanak.
- vi. Menggalakkan guru pelatih KPAKK menggunakan bahan kos rendah dan bahan kitar semula dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan kreatif, secara tak langsung memupuk budaya kelestarian dalam masyarakat.

Permainan CC ini turut memberi faedah kepada kanak-kanak yang terlibat seperti:

- i. Memperoleh pendedahan terhadap bahan permainan yang direkabentuk menggunakan bahan-bahan kitar semula.
- ii. Suasana pembelajaran yang menyeronokkan iaitu belajar sambil bermain
- iii. Mendapat pembelajaran bermakna melalui permainan CC.
- iv. Menggalakkan kanak-kanak meneroka, bereksperimen dan mendapat pengalaman daripada permainan CC.

Hasil Implementasi Cardboard Challenge

Kesungguhan guru pelatih pendidikan awal kanak-kanak dalam proses implementasi permainan CC sebagai suatu pembelajaran bermakna dilihat berupaya mewujudkan elemen positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak. Antara dapatan yang diperolehi sepanjang pelaksanaan permainan CC oleh guru pelatih di KPAKK ialah:

- i. Super car's road safety: permainan yang memerlukan kanak-kanak memegang watak-watak dalam situasi di atas jalan raya. Kanak-kanak akan berperanan seperti pemandu dan juru tol disamping mengetahui peraturan asas jalan raya. Permainan ini merujuk kepada kanak-kanak bermain secara main peranan.
- ii. Treasure board: permainan ini merupakan main jenis memerhati. Kanak-kanak perlu berfikir dan membanding-beza antara dua gambar bagi menyelesaikan masalah. Permainan ini akan menggalakan perkembangan kognitif kanak-kanak semasa terlibat dengan aktiviti main.
- iii. Robotronic: jenis permainan ini adalah main selari iaitu memerlukan dua orang kanak-kanak bermain secara serentak pada masa yang sama. Kanak-kanak akan bersaing membaling cakera pada robot dihadapan. Permainan ini memerlukan daya fokus oleh kanak-kanak.
- iv. Giant jenga: permainan ini menitikberatkan kanak-kanak memahami konsep ruang dan dengan menggunakan sumber yang terbatas. Permainan ini merujuk kepada main solidariti.
- v. Cooking games: permainan jenis simbolik ini menggalakan kanak-kanak berimaginasi bagi menyediakan menu-menu tertentu semasa bermain. Menggunakan kotak kanak-kanak berpeluang membuat gambaran dan disesuaikan dengan pengalaman sedia ada seperti penyediaan aiskrim, pizza dan donut.

Contoh-contoh permainan CC ini merupakan satu bentuk gabungan konsep pendidikan dan hiburan yang dilihat sebagai satu bentuk inovasi baru dalam pembelajaran kanak-kanak.

Penggunaan Bahan Kitar Semula

Penggunaan bahan kitar semula seperti kotak, surat khabar, botol plastik, tin dan sebagainya akan digunakan oleh guru pelatih dalam menghasilkan permainan CC. Bahan-bahan ini merupakan bahan mesra alam yang boleh diadaptasikan dalam bentuk yang menarik perhatian kanak-kanak. Kotak merupakan bahan utama dalam penyediaan permainan cardboard challenge. Permainan cardboard challenge merupakan suatu latihan aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan kanak-kanak. Selain kotak terpakai guru pelatih boleh menggunakan gabungan bahan kitar semula yang lain. Bahan-bahan ini merupakan bahan mesra alam yang boleh diadaptasikan dalam bentuk yang sangat kreatif dan menarik minat kanak-kanak. Penggunaan bahan kitar semula dapat mencungkil kemahiran kreativiti dan inovasi guru pelatih dalam menghasilkan permainan cardboard challenge yang berkesan.

Di samping itu, penggunaan bahan kitar semula ini perlulah mempunyai fungsi kepada kanak-kanak. Kesesuaian permainan cardboard yang direka juga perlu diambil kira oleh guru pelatih, supaya permainan cardboard yang dirancang, dipilih dan digunakan menepati tema dan objektif pengajaran. Penggunaan bahan kitar semula perlu mempunyai perkaitan dengan topik pengajaran dan berfungsi membantu pencapaian objektif pengajaran. Proses ini secara tidak langsung akan membantu kanak-kanak membuat hubungkait, mengalami dan memperoleh pengalaman bermakna semasa proses PdP.

PENUTUP

Pembelajaran bermakna dalam sistem pendidikan sewajarnya diterapkan dengan belajar sambil bermain diperingkat pendidikan awal kanak-kanak. Proses pengajaran dan pembelajaran sambil bermain memberi peluang pembelajaran yang menyeronokkan kepada kanak-kanak. Strategi pengajaran ini mampu melatih guru-guru pendidikan awal kanak supaya kreatif dan berinovasi, boleh bekerjasama sesama rakan dan berkemahiran menjana idea serta memupuk semangat kelestarian dalam pendidikan awal kanak-kanak. Permainan CC dilihat mempunyai ciri-ciri yang menggalakkan pembelajaran bermakna bagi perkembangan kanak-kanak. Sehubungan itu, Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak (KPAKK) telah berjaya mendedahkan amalan pembelajaran secara belajar sambil bermain berkonsepkan *i-play to nurture (ip2n)* kepada para guru pelatih pendidikan awal kanak-kanak.

RUJUKAN

- Allen, M, Sites, R (2012). *Leaving ADDIE For SAM : An Agile Model For Developing The Best Learning Experiences*. Amerika
- Eima Afif. Bahan Bantu Mengajar. Diperoleh daripada https://www.academia.edu/6296312/BAHAN_BANTU_MENGAJAR
- Mary D.S (2011) *Playing in Early Childhood From Birth to Six Years*. USA Routledge.
- Rohani Abdullah, Nani Menon dan Mohd Sharani Ahmad (2003). *Panduan Kurikulum Prasekolah*. Kuala Lumpur : PTS Professional.
- Smeeta Singh (2016). *Imagination Foundation Launches 2016 Earth Day Cardboard Challenge In Collaboration With Time Warner Cable*. Diperoleh daripada <http://imagination.is/2016/04/imaginationfoundation-launches-2016-earth-day-cardboard-challenge-in-collaboration-with-time-warner-cable/#.V4daIfI97IU>
- Wood, E. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum* (3rd Edition ed.). London: SAGE
- Zol Azlan bin Hamidin. (2004). "*Strategi Pengajaran*". Petaling Jaya: Pearson Education Malaysia Sdn. Bhd.

LAMPIRAN



Super car's road safety



Treasure board



Robotronic



Giant jenga



Cooking games



Permainan cardboard