

REKA BENTUK KOMPONEN UTAMA MODUL PEMBELAJARAN KOPERATIF JENIS PADANAN UNTUK KEMAHIRAN PERBENDAHARAAN KATA BAHASA INDONESIA KANAK-KANAK

*Designing The Main Components of Matching in A Cooperative Learning Module for
Children's Indonesian Vocabulary Skills*

Ratin Wahyu Juni Atma¹, Juppri Bacotang^{2*}

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat,
INDONESIA¹

Fakulti Psikologi dan Pendidikan, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, Sabah,
MALAYSIA²

ratinwahyuj@yahoo.com¹, juppri@ums.edu.my²

*Corresponding Author

Received: 25 Nov 2022; **Revised:** 14 Dec 2022; **Accepted:** 30 Dec 2022; **Published:** 11 Jan 2023

To cite this article (APA): Juni Atma, R. W., & Bacotang, J. (2023). Designing The Main Components of Matching in A Cooperative Learning Module for Children's Indonesian Vocabulary Skills : Reka bentuk komponen utama modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 12(1), 14–25. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol12.1.2.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/saecj.vol12.1.2.2023>

ABSTRAK

Pembelajaran koperatif jenis padanan merupakan pendekatan yang sesuai digunakan untuk mengajar perbendaharaan kata kanak-kanak. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti komponen utama reka bentuk modul pembelajaran koperatif jenis padanan bagi kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak berdasarkan kesepakatan pakar. Sampel kajian terdiri daripada 15 orang guru dan pensyarah dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak yang dipilih berdasarkan persampelan tujuan. Dalam kajian ini, kaedah *Fuzzy Delphi* (FDM) menggunakan lima skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data kesepakatan pakar. Data dianalisis menggunakan penomboran segi tiga *Fuzzy (Triangular Fuzzy Numbers)* dan *Defuzzification Process*. Dapatan kajian menunjukkan terdapat enam komponen utama bagi reka bentuk modul pembelajaran koperatif jenis padanan bagi kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak, iaitu objektif pembelajaran, standard pembelajaran, tema-tema pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, aktiviti pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Kesimpulannya, kajian ini telah berjaya membina reka bentuk komponen utama modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata bahasa Indonesia kanak-kanak yang sistematik dan sesuai dengan kurikulum Pendidikan Awal Kanak-kanak 2013 di Indonesia. Implikasi kajian ini ialah reka bentuk komponen utama modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak dapat digunakan sebagai panduan pendidikan untuk menjalankan pembelajaran perbendaharaan kata.

Kata Kunci: reka bentuk, komponen utama, modul pembelajaran, pembelajaran koperatif jenis padanan, perbendaharaan kata

ABSTRACT

Cooperative learning of the matching type is an approach that is suitable for teaching children's vocabulary. The objective of this study is to identify the main components of the design of a cooperative matching learning module on Indonesian children's vocabulary skills based on the experts' agreement. The study sample consists of 15 early childhood education teachers and lecturers that were chosen based on targeted respondents. Analytical data using fuzzy triangulation (triangular fuzzy numbers) and the defuzzification process were used. The findings show there are six main components for the design of a cooperative matching learning module on Indonesian children's vocabulary skills, which are the learning objective, learning standard, learning themes, learning stages, learning activities, and learning evaluation. Overall, according to Indonesia Early Childhood Education 2013, this study has successfully built a systematic and appropriate design of the main components of a cooperative matching learning module on Indonesian children's vocabulary skills. The implication of the study is that the design of the main components of a cooperative matching learning module on Indonesian children's vocabulary skills can be used as educational guidelines for the implementation of vocabulary teaching.

Keywords: *design, the main components, learning modules, cooperative learning of match type, vocabulary*

PENGENALAN

Pendidikan awal kanak-kanak (PAKK) adalah salah satu bidang pendidikan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan kanak-kanak mengikut kesesuaian peringkat umur mereka, dan membantu kanak-kanak supaya bersedia untuk memasuki pendidikan yang seterusnya. Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2003 menjelaskan fungsi PAKK adalah untuk memperkenalkan peraturan dan menetapkan disiplin kanak-kanak, memperkenalkan kanak-kanak dengan dunia di sekeliling mereka, memupuk sikap dan tingkah laku yang baik, mengembangkan kebolehan dan bersosial, mengembangkan kemahiran, kreativiti dan kebolehan yang dimiliki oleh kanak-kanak, serta menyediakan kanak-kanak untuk memasuki pendidikan sekolah rendah (Dian & Herdina, 2017).

Kurikulum PAKK 2013 dalam kajian Nurhaini (2020) menjelaskan kemahiran asas yang mesti dimiliki oleh kanak-kanak ialah kemahiran komunikasi (Bahasa), iaitu kanak-kanak mampu menyatakan keinginannya dengan kata-kata atau mampu menyebut perkataan dengan jelas (dapat difahami oleh orang lain). Ramli (2015) pula menyatakan komponen kurikulum awal kanak-kanak berumur 3 tahun hingga 6 tahun untuk literasi merangkumi aspek peningkatan perbendaharaan kata dan bahasa, kesedaran fonologi, wawasan mengenai pengetahuan, perbualan, pemahaman buku, dan teks lain. Berdasarkan pernyataan mengenai komponen kurikulum PAKK 2013 di atas, bahasa Indonesia harus dipelajari bermula dari awal kanak-kanak dan mesti dipraktikkan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari di sekolah supaya kanak-kanak terbiasa menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi.

Manakala, Rusniah (2017) menerangkan perkembangan bahasa pada peringkat awal kanak-kanak merangkumi empat perkembangan iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Perkembangan ini mesti dijalankan secara seimbang untuk memperoleh perkembangan membaca dan menulis yang optimum. Perkembangan bahasa untuk kanak-kanak berdasarkan standard pendidikan awal kanak-kanak, No. 58, Tahun 2009 merangkumi penerimaan bahasa, pengucapan bahasa, dan keaksaraan. Salah satu unsur bahasa yang paling penting ialah perkataan atau perbendaharaan kata. Dalam berkomunikasi lisan atau tulisan, perkataan merupakan asas yang mesti dikuasai oleh kanak-kanak.

Semasa kanak-kanak berumur 2 tahun hingga 3 tahun, mereka mempunyai 500 hingga 1000 patah perkataan, meningkat menjadi 3000 patah perkataan semasa umur 3 tahun hingga

4 tahun, dan berkembang menjadi 5000 hingga 7000 perkataan perbendaharaan kata semasa umur 4 tahun hingga 6 tahun (Jamilatul & Evi, 2020). Namun begitu, kajian Zainiah *et al.* (2018) mendapati kanak-kanak yang berumur 2, 3 dan 4 tahun masih lemah dalam menguasai bahasa dan komunikasi termasuklah perbendaharaan kata. Pemerolehan perbendaharaan kata kanak-kanak dipengaruhi oleh persekitaran dan interaksi mereka dengan orang lain. Perkembangan perbendaharaan kata kanak-kanak dapat ditingkatkan dengan pelbagai cara, iaitu melalui aktiviti bercerita, membaca buku, berbual, bernyanyi, dan bermain (Mohamed Isa *et al.*, 2021). Pembelajaran perbendaharaan kata menjadi komponen terpenting yang perlu diterapkan dalam PAKK melalui konsep belajar sambil bermain, aktiviti-aktiviti yang menyeronokkan dan bersesuaian dengan umur kanak-kanak.

Oleh itu, pembelajaran koperatif jenis padanan boleh digunakan untuk membantu kanak-kanak menguasai perbendaharaan kata. Kaedah pembelajaran koperatif jenis padanan adalah salah satu jenis pembelajaran koperatif yang memerlukan kanak-kanak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat bekerjasama di dalam kelas (Desy & Pudjawan, 2021). Teknik pembelajaran jenis padanan mengutamakan keupayaan untuk bekerjasama, berinteraksi dan kemampuan berfikir melalui permainan mencari rakan kongsi dengan kad gambar (Lusi *et al.*, 2016).

Pembelajaran koperatif jenis padanan dapat memupuk kreativiti dan kemahiran berfikir kanak-kanak melalui padanan kad jawapan dengan kad soalan yang dilakukan oleh kanak-kanak (Petronela *et al.*, 2019). Pembelajaran koperatif jenis padanan ialah pembelajaran yang dilakukan dengan cara memadankan kad soalan dengan kad jawapan yang sudah disediakan oleh guru (Fenda, 2017). Oleh itu, pembelajaran koperatif jenis padanan sesuai digunakan sebagai aktiviti dalam mengajar perbendaharaan kata untuk kanak-kanak (Ratin & Juppri, 2021). Alat bantu mengajar seperti kad gambar memudahkan kanak-kanak untuk mengetahui perbendaharaan kata.

Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti komponen utama modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan FDM yang diperkenalkan oleh Murry, Pipino dan Gigh pada tahun 1985. FDM digunakan untuk mendapatkan data yang empirikal melalui kesepakatan pakar terhadap sesuatu perkara yang dikaji (Ahmad, *et al.*, 2014; Yusni *et al.*, 2015).

Kaedah *Fuzzy Delphi* melibatkan set teori *Fuzzy* dengan kaedah *Delphi* tradisional dengan skala *likert* yang dipilih oleh pakar dan akan ditukar kepada skala *Fuzzy* dengan menggunakan penomboran *Fuzzy* yang terdiri daripada penomboran *binary terms* (0.1). Kesepaduan penomboran *Fuzzy* ini menghasilkan tiga nilai, iaitu nilai minimum, nilai yang paling munasabah dan nilai maksimum yang akan dipilih oleh pakar. Secara ringkas, kaedah *Fuzzy Delphi* digunakan untuk mendapatkan persetujuan pakar yang bertindak sebagai responden berdasarkan penggunaan kaedah kuantitatif (Mohd Ridhuan *et al.*, 2019).

Kajian ini juga menggunakan teknik persampelan bertujuan yang diperlukan supaya peserta kajian dapat memenuhi alasan dan kriteria tertentu untuk pemilihan berdasarkan masalah penyelidikan, dan sebagai syarat untuk memastikan pemilihan yang tepat (Chua,

2014). Menurut Berliner (2004), pakar merujuk kepada individu yang kompeten dan telah terlibat dalam sesuatu bidang secara konsisten melebihi 5 tahun, ataupun individu yang sangat mahir dan berpengalaman dalam bidang yang dikaji.

Oleh itu, kajian ini melibatkan pakar dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak seramai 15 orang pakar sebagai responden. Menurut Rashidah *et al.* (2018), bilangan pakar yang sesuai bagi kaedah *Delphi* adalah antara 10 orang hingga 15 orang jika terdapat tahap keseragaman yang tinggi dalam kalangan pakar. Pakar yang terpilih mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam bidang secara berterusan melebihi tempoh 5 atau 10 tahun (Creswell & Creswell, 2017).

Jumlah dan kriteria pakar yang dipilih bagi kajian ini adalah seramai 8 orang guru yang mempunyai Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Awal Kanak-kanak dengan pengalaman mengajar selama 5 tahun ke atas, 2 orang Bahagian Kurikulum Pendidikan Awal Kanak-kanak yang sudah mempunyai Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Awal Kanak-kanak dengan pengalaman kerja selama 5 tahun ke atas, dan 5 orang pensyarah yang mempunyai Sarjana Muda, atau Sarjana) dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak dengan pengalaman mengajar melebihi tempoh 5 tahun. Jadual 1 merupakan maklumat demografi ahli pakar atau responden yang terlibat dalam kajian ini;

Jadual 1

Maklumat Demografi Ahli Pakar atau Responden

Maklumat Demografi	Kategori	f	%
Jantina	Lelaki	2	13.3
	Perempuan	13	86.7
	Jumlah	15	100.0
Umur	21 hingga 30 tahun	9	60.0
	31 hingga 40 tahun	5	33.3
	41 hingga 50 tahun	0	0
	51 hingga 60 tahun	1	6.7
	Jumlah	15	100.0
Sekolah/Institut	Taska atau Tadika	10	66.7
	Universiti	5	33.3
	Jumlah	15	100.0
Kelayakan Akademik Tertinggi	SMA	1	6.7
	Diploma	1	6.7
	Ijazah Sarjana Muda	7	46.6
	Sarjana	6	40.0
	Jumlah	15	100.0
Kelayakan Ikhtisas dalam bidang PAKK	Ya	15	100.0
	Tidak	0	0
	Jumlah	15	100.0
Jawatan	Guru	8	53.3
	Pembangun Kurikulum	2	13.3

bersambung

	Pensyarah	5	33.3
		Jumlah	15
Tempoh Mengajar	5 hingga 10 tahun	15	100.0
		Jumlah	15
			100.0

Nota, SMA=Sekolah Menengah Atas, f = frekuensi, % = peratus.

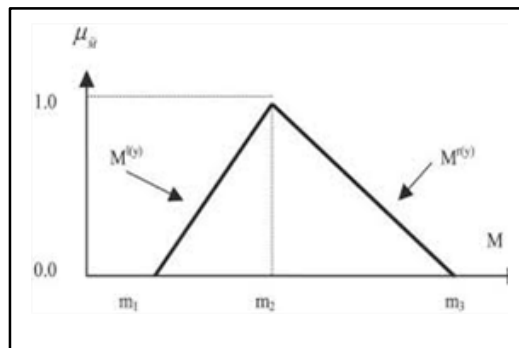
Pengkaji memberikan instrumen soal selidik kepada pakar untuk membuat penilaian. Instrumen soal selidik terdiri daripada enam komponen utama iaitu objektif pembelajaran, standard pembelajaran, tema-tema pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, aktiviti pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Jadual 2 menerangkan komponen utama soal selidik.

Jadual 2

Instrumen Soal Selidik bagi Komponen Utama

Komponen Utama	Skala				
	1	2	3	4	5
Objektif Pembelajaran					
Standard Pembelajaran					
Tema-Tema Pembelajaran					
Langkah-langkah Pembelajaran					
Aktiviti Pembelajaran					
Penilaian Pembelajaran					

Analisis data bagi kajian ini menggunakan teknik *Fuzzy Delphi* yang mengandungi dua aspek penting, iaitu *Triangular Fuzzy Number* dan proses *Defuzzification* (Mohd Ridhuan et al., 2015). *Triangular Fuzzy Number* disusun dengan nilai m_1 , m_2 , dan m_3 yang biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai m_1 mewakili nilai minimum, nilai m_2 mewakili nilai munasabah, manakala nilai m_3 mewakili nilai maksimum. *Triangular Fuzzy Number* digunakan untuk menghasilkan skala *Fuzzy* (yang sama seperti skala *likert*) bagi tujuan menterjemahkan ke nombor *Fuzzy*. Bilangan tingkat persetujuan atau tahap untuk skala *Fuzzy* adalah dalam bilangan ganjil. Lebih tinggi skala *Fuzzy*, lebih jitu data yang diperoleh. Rajah 1 menunjukkan tingkat persetujuan skala *Fuzzy* (Mohd. Ridhuan, et al., 2014; Eshak & Zain, 2020).



Rajah 1. Tingkat Persetujuan Skala Fuzzy

Data skala likert yang diperoleh pada tahap pertama dianalisis dengan menggunakan program *Excel*. Semua data diubah ke dalam bentuk *Triangular Fuzzy Number* seperti contoh skala *Fuzzy* lima poin yang dinyatakan dalam Jadual 3 berikut (Mohd Ridhuan *et al.*, 2019);

Jadual 3
Skala Fuzzy Lima Poin

Skala	Skala <i>Fuzzy</i>	Skala <i>Likert</i>
Sangat Tidak Setuju	(0.0, 0.1, 0.2)	1
Tidak Setuju	(0.1, 0.2, 0.4)	2
Tidak Pasti	(0.2, 0.4, 0.6)	3
Setuju	(0.4, 0.6, 0.8)	4
Sangat Setuju	(0.6, 0.8, 1.0)	5

Data-data kemudiannya dimasukkan dalam jadual untuk mendapatkan nilai *Fuzzy* (n_1, n_2, n_3) serta nilai purata *Fuzzy* ($m_1, m_2, \text{ dan } m_3$) untuk mendapatkan nilai *threshold*, peratus kesepakatan pakar, *defuzzification* dan kedudukan setiap item. Bagi tujuan mendapatkan kesepakatan pakar untuk item, nilai *threshold* seharusnya tidak melebihi 0.2. Peratus kesepakatan pakar juga perlu melebihi 75%, manakala nilai *defuzzification* untuk setiap item perlu melebihi nilai $\alpha - \text{cut} = 0.5$. Nilai *threshold* iaitu jarak antara dua nombor *Fuzzy* ditentukan dengan menggunakan formula seperti dalam Rajah 2 berikut;

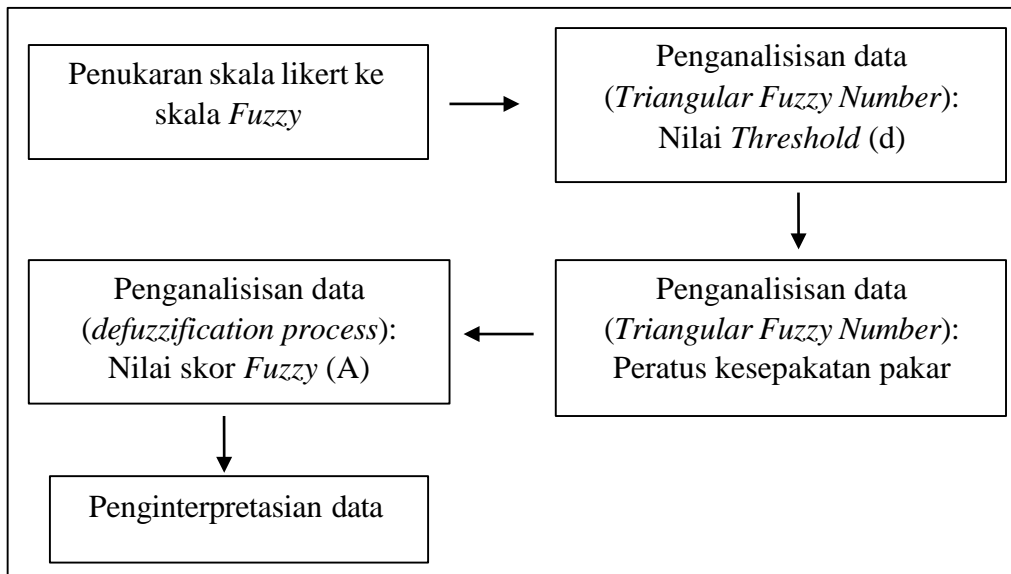
$$d(\bar{m}, \bar{n}) = \sqrt{\frac{1}{3}[(m_1 - n_1)^2 + (m_2 - n_2)^2 + (m_3 - n_3)^2]}$$

Rajah 2. Formula Penentuan Jarak diantara Dua Nombor *Fuzzy*

Berdasarkan formula nilai *threshold*, jika nilai $d \leq 0.2$, semua pakar mencapai kesepakatan terhadap item tersebut. Namun jika sebaliknya, maka perlu dilakukan pembaikan kedua untuk melihat sama ada item tersebut diperlukan atau tidak. Teknik *Fuzzy Delphi* juga melibatkan proses menentukan kesepakatan kumpulan pakar dengan skor 75% untuk keseluruhan setiap item (Mohd Ridhuan *et al.*, 2019).

Proses *defuzzification* turut dilakukan dalam proses penganalisan data kajian bagi teknik *Fuzzy Delphi*. Proses menentukan kedudukan atau keutamaan bagi setiap item sama ada untuk menentukan kedudukan bagi setiap pembolehubah mahupun subpembolehubah. Dalam proses ini, terdapat tiga rumus yang boleh diaplikasikan dan pengkaji boleh memilih salah satu di antaranya sebagaimana yang dinyatakan dalam Mohd Ridhuan *et al.* (2019) iaitu: $A = 1/3 * (m_1 + m_2 + m_3)$.

Nilai $\alpha - \text{cut}$ = nilai median bagi “0” dan “1”, iaitu $\alpha - \text{cut} = (0+1)/2 = 0.5$. Sekiranya nilai A terhasil kurang dari nilai $\alpha - \text{cut} = 0.5$, item akan ditolak kerana menunjukkan kesepakatan pakar dalam menolak item tersebut, namun jika nilai A yang terhasil adalah melebihi nilai $\alpha - \text{cut} = 0.5$, item akan diterima kerana menunjukkan persetujuan pakar untuk menerima item berkenaan (Mohd Ridhuan *et al.*, 2019). Rajah 3 menerangkan langkah-langkah penganalisan data menggunakan teknik *Fuzzy Delphi*.



Rajah 3. Langkah-langkah Penganalisan Data Teknik Fuzzy Delphi

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian terdiri daripada kesahan kandungan bagi komponen utama, dan elemen dalam komponen utama bagi reka bentuk modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak. Pengkaji juga telah mengumpulkan cadangan penambahbaikan daripada ahli pakar.

Jadual 4, menjelaskan dapatan kajian bagi komponen utama reka bentuk modul koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak berdasarkan kesepakatan pakar menggunakan analisis FDM. Dapatan kajian pada Jadual 4 menunjukkan nilai *threshold* (d), peratus kesepakatan pakar, dan skor Fuzzy (A).

Jadual 4

Dapatan Komponen Utama Menggunakan Analisis Fuzzy Delphi

Pakar	Komponen Utama					
	1	2	3	4	5	6
1	0.102	0.122	0.102	0.163	0.163	0.183
2	0.102	0.122	0.204	0.163	0.163	0.183
3	0.102	0.122	0.204	0.163	0.163	0.183
4	0.102	0.122	0.102	0.143	0.163	0.183
5	0.204	0.183	0.102	0.143	0.143	0.122
6	0.204	0.122	0.102	0.143	0.143	0.122
7	0.102	0.183	0.102	0.143	0.143	0.122
8	0.306	0.183	0.102	0.143	0.143	0.122
9	0.102	0.122	0.204	0.163	0.143	0.122
10	0.102	0.122	0.102	0.163	0.163	0.183

bersambung

11	0.102	0.183	0.204	0.163	0.163	0.122
12	0.204	0.183	0.102	0.143	0.143	0.122
13	0.102	0.122	0.204	0.163	0.163	0.183
14	0.204	0.183	0.102	0.143	0.143	0.122
15	0.102	0.122	0.102	0.143	0.143	0.122
Nilai <i>Threshold</i> (d) Setiap Komponen Utama	0.143	0.147	0.136	0.152	0.152	0.147
Peratusan Kesepakatan Pakar (%)	93.3	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
Skor <i>Fuzzy</i> (A)	0.667	0.680	0.733	0.707	0.707	0.720

Nota, Komponen Utama: 1 (Objektif Pembelajaran), 2 (Standard Pembelajaran), 3 (Tema-tema Pembelajaran), 4 (Langkah-langkah Pembelajaran), 5 (Aktiviti Pembelajaran), 6 (Penilaian Pembelajaran).

Berdasarkan Jadual 4, setiap komponen utama telah mendapatkan nilai *threshold* $d \leq 0.2$. Kesemua komponen juga mendapat peratusan kesepakatan pakar lebih besar iaitu sebanyak 75 peratus, dan mendapat skor *Fuzzy* (A) ≥ 0.5 .

Jadual 5 pula menunjukkan dapatan akhir komponen utama bagi modul pembelajaran kooperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak yang telah melalui kesepakatan pakar dan cadangan daripada pakar.

Jadual 5

Dapatan Komponen Utama bagi Reka Bentuk Modul Pembelajaran untuk Kemahiran Perbendaharaan Kata Bahasa Indonesia Kanak-kanak

Bil	Komponen Utama	Syarat <i>Triangular Fuzzy Numbers</i>		Syarat <i>Defuzzification Process</i>			Skor <i>Fuzzy</i> (A)	Kesepakatan Pakar
		Nilai <i>Thresh old</i> , d	Peratus Kesepakatan Kumpulan Pakar, %	m1	m2	m3		
1	Objektif Pembelajaran	0.143	93.3	0.467	0.667	0.867	0.667	Terima
2	Standard Pembelajaran	0.147	100.0	0.480	0.680	0.880	0.680	Terima
3	Tema-Tema Pembelajaran	0.136	100.0	0.533	0.733	0.933	0.733	Terima
4	Langkah-langkah Pembelajaran	0.152	100.0	0.507	0.707	0.907	0.707	Terima
5	Aktiviti Pembelajaran	0.152	100.0	0.507	0.707	0.907	0.707	Terima
6	Penilaian Pembelajaran	0.147	100.0	0.520	0.720	0.920	0.720	Terima
Cadangan daripada pakar:								
1	Tiada							

Berdasarkan Jadual 5, kesemua komponen utama bagi reka bentuk modul pembelajaran kooperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak diterima oleh pakar dan telah memenuhi syarat kesepakatan analisis *Fuzzy Delphi*. Kesemua komponen utama yang telah diterima ialah objektif pembelajaran, standard pembelajaran,

tema-tema pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, aktiviti pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa semua komponen utama bagi modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata bahasa Indonesia kanak-kanak adalah diterima. Komponen utama ini terdiri daripada objektif pembelajaran, standard pembelajaran, tema-tema pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, aktiviti pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

Kajian ini menunjukkan komponen utama adalah sesuai dengan modul pembelajaran yang sedia ada dan sistematik. Kajian-kajian lepas menjelaskan pembangunan modul merangkumi pakej program yang dirancang secara sistematik untuk keperluan pembelajaran yang merangkumi objektif pembelajaran, kaedah pembelajaran, subjek pembelajaran, aktiviti pembelajaran, atau penilaian (Fitrah, 2020; Juppri & Zainiah, 2016; Juppri *et al.*, 2016). Ini diperkukuhkan lagi oleh Greager dan Murray (1985) yang menyatakan modul adalah satu unit pengajaran yang lengkap dan bebas dengan fokus utamanya untuk mencapai beberapa objektif yang telah dinyatakan (Sidek & Jamaludin, 2019). Selain itu, Yaya dan Andri (2017) telah membangunkan modul pembelajaran dengan komponen utama yang terdiri daripada objektif pembelajaran, standard pembelajaran, tema pembelajaran (pembahasan), aktiviti pembelajaran, latihan dan jawapan.

Justeru, pengkaji telah memilih komponen utama modul dalam kajian ini berdasarkan kriteria dalam membangun modul pembelajaran. Menurut Nurma dan Endang (2010), kriteria pembangunan modul pembelajaran merangkumi; (a) memudahkan kanak-kanak belajar; (b) mempunyai langkah-langkah pembelajaran; (c) mempunyai isi pembelajaran yang lengkap dan mampu memberikan kesempatan belajar kepada kanak-kanak; dan (d) dapat memberikan matlamat dalam belajar serta penilaian dalam belajar. Oleh itu, kriteria dalam pemilihan komponen utama dalam reka bentuk modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata bahasa Indonesia kanak-kanak tersebut adalah sama dengan kriteria-kriteria pemilihan modul sedia ada.

Namun, terdapat satu perbezaan komponen utama bagi modul dalam kajian ini dengan modul sedia ada, iaitu kebanyakan modul sedia ada tidak terdapat komponen aktiviti pembelajaran dan hanya terdapat langkah-langkah pembelajaran. Hal ini didapati dalam modul pembelajaran bidang PAKK yang dibangunkan oleh Cep Unang dan Tini (2017). Modul tersebut hanya mempunyai komponen utama seperti objektif pembelajaran, standard pembelajaran, tema-tema pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Manakala, kajian ini mendapati perlu ada aktiviti pembelajaran yang lebih khusus untuk menjelaskan aktiviti-aktiviti yang boleh dilakukan oleh kanak-kanak semasa pembelajaran. Komponen aktiviti pembelajaran memberikan penjelasan tentang aktiviti yang akan dilakukan oleh guru dengan kanak-kanak secara terperinci. Dalam kajian Jazariyah (2017) juga mendapati dua komponen modul pembelajaran, iaitu langkah-langkah pembelajaran dan aktiviti pembelajaran. Berdasarkan kajian tersebut, langkah-langkah pembelajaran adalah berbeza dengan aktiviti pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran menjelaskan pembelajaran secara umum, manakala aktiviti pembelajaran menjelaskan aktiviti pembelajaran yang dilakukan secara terperinci.

KESIMPULAN

Kajian ini berbentuk kuantitatif dengan menggunakan FDM untuk mengenal pasti komponen utama reka bentuk modul pembelajaran koperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak.

Kajian ini telah membuktikan bahawa reka bentuk komponen utama modul pembelajaran koperatif jenis padanan ini dapat digunakan untuk membina modul pembelajaran. Dapatan kesepakatan pakar reka bentuk komponen utama modul pembelajaran koperatif jenis padanan menunjukkan komponen utama tersebut adalah sah dan boleh digunakan. Seterusnya, komponen utama ini dapat dijadikan sebagai panduan dalam membina modul pembelajaran, khususnya tentang kemahiran perbendaharaan kata kanak-kanak.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua peserta yang telah secara sukarela mengambil bahagian dalam kajian ini serta berkongsi masa dan pengalaman mereka. Penyelidikan ini tidak menerima sebarang geran khusus daripada agensi pembiayaan dalam sektor awam, komersial, atau bukan berasaskan keuntungan.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada sebarang konflik kepentingan berkaitan dengan penerbitan kajian ini.

SUMBANGAN PENULIS

Penulis bertanggungjawab terhadap konsepsi dan reka bentuk kajian, pengumpulan data, analisis data, tafsiran dapatan kajian, serta penyediaan manuskrip.

PENGISYTIHARAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF (AI)

Tiada sebarang alat kecerdasan buatan generatif (AI) digunakan dalam reka bentuk kajian, pengumpulan data, analisis, tafsiran dapatan, atau penulisan manuskrip ini.

PERNYATAAN KETERSEDIAAN DATA

Data yang menyokong dapatan kajian ini boleh diperolehi daripada penulis atas permintaan yang munasabah.

RUJUKAN

- Ahmad, Z., Muhidin, M., Wasli, P., Salihin, M., Fauzi, H. M., Ridhuan, M., Jamil, M., & Siraj, S. (2014). Fuzzy Delphi analysis for future environmental education using interactive animation. *Nd International Seminar Teaching Excellence and Innovation*, 2014 (February).
- Berliner, D. C. (2004). Describing the Behavior and documenting the accomplishments of expert teachers. *Journal Technology & Society*, 24(3), 200–212. <https://doi.org/10.1177/0270467604265535>
- Cep Unang Wardaya & Tini Suartini. (2017). *Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan terintegrasi penguatan pendidikan karakter bidang taman kanak-kanak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Chua, Y. P. (2014). *Kaedah penyelidikan* (edisi ke-3). McGraw Hill Education.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Desy Pratiwi Handayani & Pudjawan. (2021). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 101-108. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15721>
- Dian Rachmawati Wasito & Herdina Indrijati. (2017). Efektivitas pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa taman kanak-kanak. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 4(2), 160-174. <https://doi.org/10.24854/jpu22017-101>
- Eshak, Z., & Zain, A. (2020). Kaedah Fuzzy Delphi: Reka bentuk pembangunan modul seksualiti pekasa berasaskan latihan mempertahankan diri untuk prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(2), 12-22. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol9.2.2.2020>
- Fenda Nurmala Aprilia. (2017). *Model pembelajaran make a match bermedia kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak autis di SLB Mutiara Hati Sudarjo*. Laporan projek akhir ijazah sarjana muda yang diterbitkan, Universiti Negeri Surabaya, Surabaya.
- Fitrah Nabila Dista. (2020). *Pengembangan modul pendidikan seks untuk anak usia dini sebagai bahan ajar guru*. Disertasi ijazah sarjana pendidikan yang diterbitkan, Institut Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Jamilatul Khusnah & Evi Nurhalimah. (2020). Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui metode bercerita wayang kontemporer kelas A di RA plus Tunas Islam Wandanpuro Bululawang-Malang. *Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*. <http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/JURALIANSI/article/view/360>
- Jazariyah. (2017). *Pengembangan modul PAUD berbasis keluarga untuk keterampilan pengasuhan dikelompok bermain amanah bunda*. Disertasi ijazah sarjana yang diterbitkan, Universitas Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Juppri Bacotang, & Zainiah Mohamed Isa. (2016). Pembangunan Modul Literasi Awal (Modul Lit-A) untuk kanak-kanak taska. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 5(1), 30-48.
- Juppri Bacotang, Zainiah Mohamed Isa, Mazlina Che Mustafa, Mahzan Arshad, & Ainon Omar. (2016). Aplikasi Model ADDIE dalam pembangunan Modul Literasi Awal (Modul Lit-A) untuk awal kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 5(2), 1-10.
- Lusi Ana Pista, Yakobus Ason, & Waridah. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap aspek perkembangan motorik dan bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 27-35. <https://doi.org/10.46368/jpd.v4i1.98>
- Mohamed Isa, Z., Che Mustafa, M., Shamsudin, I. D., Bacotang, J., & Gnana Piragasam, G. A. (2021). Aktiviti sokongan bagi perkembangan bahasa dan komunikasi kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 10(2), 27-34. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.3.2021>
- Mohd Ridhuan Mohd Jamil, Saedah Siraj, Farazila Yusof, Nurulrabihah Mat Noh, Zaharah Hussin, & Ahmad Arifin Sapar. (2015). Aplikasi teknik Fuzzy Delphi terhadap keperluan elemen keusahawanan bagi pensyarah Kejuruteraan Politeknik Malaysia. *International Journal of Business and Technopreneurship*, 5(1), 135-150.
- Mohd Ridhuan, M. J., Saedah, S., Zaharah, H., Nurulrabihah, M. N., & Arifin S., (2014). *Pengenalan asas kaedah Fuzzy Delphi dalam penyelidikan reka bentuk pembangunan*. Minda Intelek Agency.
- Mohd Ridhuan, Saedah Siraj, Zaharah Hussin, Nurul Rabihah, & Ahmad Arifin. (2019). *Pengenalan asas kaedah Fuzzy Delphi dalam penyelidikan reka bentuk pembangunan*. Minda Intelek Agency.
- Nurhaini. (2020). *Kurikulum pendidikan anak usia dini: Pengertian, prinsip, standar kopetensi, struktur, pola pengembangan, dan komponen*. https://www.academia.edu/36811711/kurikulum_pendidikan_anak_usia_dini
- Nurma Yunita & Endang Susilowati. (2010). *Pengembangan modul*. LPPM Universitas Sebelas Maret.
- Petronela Ripo Laka, Henni Anggrain, & Sarah Emmanuel Haryono. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di RA Mutiara Iman Pakisaji Kab. Malang tahun 2018/2019. *Prosiding Seminar Nasional*. <http://repository.unikama.ac.id/id/eprint/659>
- Ramli, M. (2015). *Pendampingan anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Rashidah, Saedah Siraj, & Zaharah Hussin. (2018). Aplikasi kaedah fuzzy delphi dalam pembangunan modul pengajaran pantun melayu berasaskan maksud aA-quran mengenai keindahan flora, fauna dan langit tingkatan 2. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(2), 57-67.
- Ratin, W, J, A., & Juppri, B. (2021). Kesahan kandungan bagi soal selidik reka bentuk modul pembelajaran kooperatif jenis padanan untuk kemahiran perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 10(1), 77-87. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.1.7.2021>
- Rusniah. (2017). Meningkatkan perkembangan Bahasa Indonesia anak usia dini melalui penggunaan metode bercerita pada kelompok A di TK Malahayati Neuhen tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*, 3(1), 114-130. <http://dx.doi.org/10.22373/je.v3i1.1445>
- Sidek & Jamaludin. (2019). *Pembinaan modul: Bagaimana membina modul latihan dan modul akademik*. Universiti Putra Malaysia.

- Yaya Kurnia & Andi Rusbandi. (2017). *Modul pengembang keprofesian berkelanjutan*. PPPPTK TK PLB Bandung.
- Yusni Mohamad Yusop, Melati Sumari, Mohd Ibrahim K. Azeez, Shahriza Said, Mohd Ridhuan Mohd Jamil. (2015). Perancangan aktiviti konsep sendiri bagi murid sekolah rendah: Pandangan pakar. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 2(2), 13-33.
- Zainiah Mohamed Isa, Mazlina Che Mustafa, Juppri Bacotang, Md Azman Shahadan, Suzani Mohamad Samuri, Bahbib Rahmatullah, Norazilawati Abdullah, Grace Annammal Gnana Piragasam, Nurul 'Ain Hidayah Abas, Aslina Saad. (2018). Language and communication achievements of two, three and four years old children in childcare centre. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(12), 2418–2427.