

ANALISIS KEPERLUAN: PEMBANGUNAN MODUL PENDIDIKAN KEUSAHAWANAN KANAK-KANAK MELALUI KAEDAH BERMAIN

Needs Analysis: Development of Children's Entrepreneurship Education Module Through Play Method

Mohamad Shafiq Zaini

Jabatan Pendidikan Awal Kanak-Kanak, Fakulti Pembangunan Manusia,
Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjung Malim, Perak, Malaysia

mohamadshafiqzaini@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 25 Oktober 2022; **Accepted:** 10 April 2023; **Published:** 13 April 2023

To cite this article (APA): Zaini, M. S. (2023). Needs Analysis: Development of Children's Entrepreneurship Education Module Through Play Method: Analisis keperluan: Pembangunan Modul Pendidikan Keusahawanan Kanak-kanak melalui Kaedah Bermain. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 12(1), 58–69. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.1.6.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.1.6.2023>

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain. Secara umumnya kajian ini memfokuskan kepada kepentingan ciri dan elemen keusahawanan yang akan diterapkan dalam diri setiap insan khususnya kanak-kanak. Perkara yang diambil perhatian dalam kajian ini dibahagikan kepada tiga aspek iaitu menganalisis pengetahuan tentang pendidikan keusahawanan, menganalisis keperluan pembangunan modul dan aktiviti yang terkandung dalam modul ini. Kaedah yang digunakan untuk mendapatkan data dalam kajian ini ialah menggunakan kaedah kuantitatif dengan menyediakan soal selidik dan mengedarkannya kepada 30 orang guru tadika. Dapatan kajian menunjukkan terdapat kepelbagaian pandangan guru tadika dalam pembangunan modul ini berdasarkan ketiga-tiga aspek tersebut bagi melihat keperluan pembangunan modul ini. Rumusan dari artikel ini akan menunjukkan keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain untuk menerapkan ciri dan elemen keusahawanan kepada kanak-kanak agar modul ini dapat digunakan untuk mengukuhkan tunjang dan standard kandungan yang terkandung dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) iaitu tunjang matematik.

Kata kunci: Pendidikan keusahawanan, kaedah bermain, kanak-kanak, analisis keperluan

ABSTRACT

This article aims to analyze the development needs of children's entrepreneurship education modules through play methods. In general, this study focuses on the importance of the characteristics and elements of entrepreneurship that will be applied in every human being, especially children. The things that are taken into this study can be divided into three aspects, namely analyzing knowledge about entrepreneurship education, analyzing the module content requirements and the activities contained in this module. The method used to obtain data in this study is a quantitative method by preparing a questionnaire and distributing it to 30 kindergarten teachers. The findings of the study show that there is a diversity of views of kindergarten teachers in the development of this module based on the three aspects to see the need for the development of this module. The summary from this article will show the need for the development of a children's entrepreneurship education module through the play method to apply the characteristics and elements of entrepreneurship to children so that

this module can be used to strengthen the foundation and content standards contained in the National Preschool Standard Curriculum (KSPK) which is the foundation of mathematics.

Keywords: *Entrepreneurship education, play method, children's, needs analysis*

PENGENALAN

Dalam Transformasi Nasional 2050 dan Pelan Tindakan Usahawan IPT 2016-2020 telah menetapkan dua aspek utama iaitu aspek pendidikan serta aspek keusahawanan dalam menjadikan Malaysia sebagai negara teratas melalui pembangunan ekonomi, sosial dan inovasi serta menjadikan Malaysia sebagai negara maju. Perkara ini merupakan satu usaha yang bagus untuk memupuk sikap keusahawanan dalam kalangan pelajar. Ini menunjukkan bahawa ianya lebih terjurus kepada pendidikan keusahawanan di peringkat IPT mahupun di peringkat sekolah menengah. Namun begitu, terdapat kajian lepas yang jelas menunjukkan bahawa di peringkat universiti terutamanya, banyak usaha yang dilakukan kepada pelajar untuk menerapkan asas keusahawanan seperti terdapat kursus keusahawanan yang wajib diambil oleh pelajar untuk memenuhi jam kredit mereka sepanjang pengajian. Ditelusuri dalam kajian Noraini (2016) menunjukkan Universiti Teknologi MARA (UiTM) telah mewajibkan semua pelajar peringkat diploma untuk mendaftar kursus pendidikan keusahawanan. Manakala, bagi pelajar di peringkat sekolah menengah dan sekolah rendah pula, mereka didedahkan dengan penubuhan koperasi yang menfokuskan kepada prinsip asas perniagaan serta silibus Kemahiran Hidup yang terdapat dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM), (Suriana, 2019).

Oleh yang demikian, pendidikan keusahawanan dilihat kurang diberi pendedahan kepada kanak-kanak berbanding di sekolah rendah, sekolah menengah, kolej mahupun di peringkat universiti. Perkara ini dipandang serius berikutan terdapat pelbagai aktiviti keusahawanan yang dijalankan diperingkat universiti seperti hari keusahawanan, hari kantin dan sebagainya. Walaupun elemen keusahawanan yang terdapat dalam EMK telah dinyatakan dalam KSPK, namun perkara ini masih kurang diberi perhatian dalam pendidikan awal kanak-kanak. Pendidikan keusahawanan ini seharusnya diberikan kepada kanak-kanak supaya ciri dan elemen keusahawanan dapat dipupuk sejak awal usia. Menurut Zhimming et al., (2021) inisiatif terhadap pendidikan asas keusahawanan seharusnya diperkenalkan kepada setiap kanak-kanak sejak mereka kecil lagi. Kepentingan asas keusahawanan sepatutnya bermula dan berkembang dalam diri kanak-kanak bermula dari usia empat hingga enam tahun (Zhimming et al., 2021). Hal ini membolehkan kanak-kanak memahami serba sedikit pengetahuan berkenaan keusahawanan dengan pendedahan melalui pendidikan keusahawanan yang bertujuan membentuk ciri dan elemen keusahawanan dalam diri mereka. Menurut Selman & Hamza (2021), bagi memastikan pendidikan keusahawanan ini berkesan, pihak berwajib harus bertanggungjawab bagi memastikan kanak-kanak mengambil bahagian secara aktif dalam PdP yang melibatkan keusahawanan. Ini bertujuan untuk memastikan kanak-kanak memahami dan membina pengalaman bagi menjadikan mereka yakin dan berpengetahuan dalam pendidikan keusahawanan.

Sementara itu, guru pendidikan awal kanak-kanak dilihat kurang pengetahuan dalam menerapkan ciri serta elemen keusahawanan kepada kanak-kanak. Antara punca mengapa guru kurang menitikberatkan penerapan ciri dan elemen keusahawanan ini adalah kekangan masa yang dihadapi. Guru merupakan individu yang penting dalam menerapkan ciri dan elemen keusahawanan dalam diri kanak-kanak dan kesediaan guru merupakan aspek yang diambil kira

dalam mengaplikasikan pendidikan keusahawanan di peringkat pendidikan awal kanak-kanak. Aqilah (2021), menjelaskan bahawa kesediaan guru dapat dilihat berdasarkan perlengkapan guru dari aspek pengetahuan dan sikap terhadap ilmu keusahawanan tersebut. Kekangan kesediaan serta kemahiran guru menyukarkan ciri dan elemen keusahawanan ini dilaksanakan dalam bentuk pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain. Dalam menyampaikan pendidikan keusahawanan yang berbentuk praktikal ini, memerlukan seseorang guru itu mempunyai kemahiran dalam pelaksanaan aktiviti keusahawanan (Abderrahamn, 2016). Kemahiran ini boleh diklafikasikan sebagai kaedah atau kepelbagaian teknik yang digunapakai mengikut kesesuaian isi PdP (Neto et al., 2019). Ini bermakna pelaksanaan pendidikan keusahawanan ini memerlukan kemahiran dan kebijaksanaan guru dalam menguruskan sesi PdP dengan mengambil kira aspek-aspek tertentu seperti bahan bantu mengajar, persekitaran PdP dan sebagainya. Menurut Ihsana (2017), untuk memberikan perubahan atau inovasi dalam kaedah pengajaran harian, guru perlu mempunyai kemahiran tertentu dan idea yang menarik.

Tambahan pula, penerapan ciri dan elemen keusahawanan melalui kaedah bermain ini dapat dilaksanakan dengan berkualiti sekiranya guru mempunyai penguasaan terhadap kandungan pembelajaran yang ditetapkan. Guru yang kurang kemahiran dalam pendidikan keusahawanan boleh diklafikasikan sebagai cabaran untuk menerapkan ciri dan elemen keusahawanan ini kepada kanak-kanak. Hal ini kerana, kebanyakan guru masih kurang kefahaman berkenaan dengan keusahawanan kerana mereka beranggapan bahawa keusahawanan ini hanya tertumpu kepada perniagaan dan kewangan sahaja. Jika dilihat, konteks keusahawanan ini mampu mengembangkan diri kanak-kanak khususnya kearah ciri keusahawanan seperti berinisiatif dan bijaksana dalam membuat keputusan. Ihsana (2017), menyatakan bahawa ciri-ciri keusahawanan boleh dikategorikan sebagai rajin, jujur, amanah serta bertanggungjawab. Oleh itu, sekiranya pengetahuan serta kesediaan guru tinggi terhadap konsep keusahawanan, ciri serta elemen keusahawanan akan mudah diaplikasikan kepada kanak-kanak melalui kepelbagaian kaedah PdP terutama melalui bermain. Menurut Sarah & Mastura (2018), pengajaran yang baik dan berkesan akan dapat dihasilkan sekiranya guru mempunyai kesediaan dalam mengintergrasikan pemikiran keusahawanan.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk melihat analisis keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain. Objektif kajian yang akan dijalankan adalah seperti berikut:

- i. Mengenal pasti keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain berdasarkan:
 - Pengetahuan tentang pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain
 - Keperluan Modul Pendidikan Keusahawanan Kanak-Kanak Melalui Kaedah Bermain
 - Aktiviti pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain

LATAR BELAKANG KAJIAN

Jika ditelusuri, banyak negara telah mementingkan pendidikan keusahawanan ini sejak di peringkat kanak-kanak. Menurut Thomas et al., (2014) kebanyakan negara seperti Kanada, Amerika Syarikat, dan Filipina telah menggalakkan penguasaan elemen keusahawanan, mempromosikan tujuan serta tingkah laku keusahawanan dalam kalangan kanak-kanak. Pengetahuan serta kemahiran yang diperolehi dalam pendidikan keusahawanan mendorong mereka dalam menjiwai elemen keusahawanan dalam diri (Olugbola, 2017). Pandangan ini berpadanan dengan Abderrahman (2016) bahawa mengajar pendidikan keusahawanan dan memberi kanak-kanak pendedahan yang secukupnya pada peringkat awal kanak-kanak boleh menyemai semangat keusahawanan dalam diri mereka.

Oleh yang demikian, Kementerian Pendidikan Malaysia, (2019) dalam Strategi Utama 1 iaitu menyemai nilai murni sejak usia muda telah menggariskan strategi utama dan pelan tindakan Malaysia dalam memperluaskan elemen asas pendidikan kewangan dalam kurikulum sekolah dari peringkat prasekolah, sekolah rendah sehingga menengah dimana ia dapat memperkukuhkan lagi pendidikan kewangan melalui aktiviti-aktiviti kokurikulum. Perkara ini secara tidak langsung berkaitan dengan pendidikan keusahawanan yang perlu diterapkan pada setiap tahap pendidikan khususnya dalam pendidikan awal kanak-kanak. Menurut Zulfikri (2019), pendekatan yang bercirikan keusahawanan merupakan salah satu pendekatan baru yang boleh ditonjolkan untuk meningkatkan kualiti pendidikan. Perkara ini disokong oleh Amin & Sofia (2018) dimana elemen keusahawanan mampu menggalakkan perkembangan kualiti kanak-kanak yang menekankan keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks atau situasi yang bukan rutin dan kompleks.

Oleh sebab itu, pendidikan keusahawanan ini harus bermula seawal usia kanak-kanak iaitu di prasekolah mahupun tadika. Pendidikan keusahawanan ini perlu bagi meningkatkan kualiti pendidikan kanak-kanak disamping memungkinkan banyak perkara terutama membangunkan perkembangan kanak-kanak. Menurut Muammer & Eda (2015) pendidikan keusahawanan ini berkemungkinan meningkatkan kesedaran sosial kanak-kanak, membuatkan kanak-kanak peka terhadap situasi semasa, sensitif kepada masalah, memberi peluang kepada mereka untuk meneroka, dan dapat menyokong keupayaan mereka dalam memberi pendapat tentang penyelesaian yang dicipta. Implementasi dalam membudayakan amalan pendidikan keusahawanan ini akan dapat membina karakter kanak-kanak yang mempunyai ciri-ciri keusahawanan serta jati diri yang sentiasa menghadapi cabaran dan bersedia dengan perubahan (Kumar, 2015).

Justeru, kajian ini dijalankan bagi melihat keperluan membangunkan satu modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain. Terdapat banyak kaedah dalam memupuk pembelajaran kepada kanak-kanak dan salah satunya adalah melalui bermain. Modul pendidikan keusahawanan ini boleh dijadikan alternatif dalam memupuk ciri dan elemen keusahawanan dalam kalangan kanak-kanak semasa bermain. Belajar melalui bermain dapat menarik minat kanak-kanak sekali gus mencapai objektif serta fokus utama pembelajaran tersebut. Menurut Ahmad Zaini (2015), melalui aktiviti bermain kanak-kanak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Disamping itu, penggunaan aktiviti bermain dalam pendidikan keusahawanan ini umumnya dapat membantu kanak-kanak bereksplorasi dan membangunkan sesuatu yang sudah diketahui dan sesuatu yang baru diketahui. Melalui proses pembelajaran sambil bermain ini, secara tidak langsung kanak-kanak dapat merangsang dan memupuk kreativiti bersesuaian dengan potensi yang dimilikinya bagi

perkembangan diri sejak usia kanak-kanak lagi (Jaslinah, 2012). Tokoh pendidikan dalam pendidikan awal kanak-kanak iaitu Friedrich Froebel dan juga Maria Montessori berpandangan bahawa belajar melalui bermain adalah penting untuk kanak-kanak. Menurut Sharifah & Aliza (2011), Friedrich Froebel menganggap bahawa bermain adalah penting untuk kanak-kanak dalam pembelajaran tidak langsung manakala Maria Montessori percaya bahawa kanak-kanak perlu bermain untuk mereka belajar.

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Fasa analisis keperluan dijalankan dengan menggunakan kaedah kuantitatif bagi mengenalpasti keperluan pembinaan modul melalui kaedah bermain. Menurut Guo et al., (2015), pada peringkat analisis keperluan ini merupakan peringkat yang kritikal dalam pembangunan sesuatu kajian. Menurut Guo et al., (2015) lagi, analisis keperluan dapat dicapai melalui sampel kajian secara langsung mahupun tidak langsung bagi melihat permasalahan yang timbul. Dalam konteks kajian ini, sampel kajian yang dimaksudkan adalah guru tadika. Namun begitu, menurut pandangan Kim (2013), pelbagai kaedah penyelidikan boleh diguna dalam fasa analisis keperluan ini. Oleh itu, kaedah tinjauan dipilih bagi analisis keperluan dalam kajian ini berdasarkan keselarian yang dinyatakan oleh Ridhuan et al., (2016).

Sampel Kajian

Kajian bagi fasa ini akan dijalankan ke atas 30 orang guru tadika di sekitar Tanjung Malim, Behrang dan Proton City. Persampelan bertujuan (purposive sampling) diguna pakai bagi memilih sampel kajian kerana hanya guru prasekolah dapat memberikan maklumat yang jitu dan tepat berkaitan dengan kajian keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain. Jika disorot kembali kepada kajian lampau, bilangan sampel seramai 30 orang sudah memadai dan bersesuaian sekiranya penggunaan analisis statistik diguna pakai dalam kajian (Ariffin, 2018).

Instrumen Kajian

Pengkaji berpendapat bahawa penggunaan soal selidik dalam kajian ini adalah merupakan satu cara yang singkat bagi mendapatkan maklumat yang lebih praktikal sekiranya set soal selidik ini diedarkan kepada kelompok responden yang ramai. Justeru, kajian Analisis Keprluan: Pembangunan Modul Pendidikan Keusahawanan Kanak-Kanak Melalui Kaedah Bermain telah memilih set soal selidik sebagai instrumen kajian yang bertujuan untuk mengukur objektif serta persoalan yang terkandung dalam fasa ini. Soal selidik ini terbahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A berkaitan dengan demografi responden, bahagian B berkaitan dengan pengetahuan mengenai pendidikan keusahawanan melalui bermain, bahagian C pula berkaitan dengan keperluan pembinaan modul pendidikan keusahawanan melalui bermain, bahagian D adalah aktiviti permainan pendidikan keusahawanan.

Prosedur Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan maklum balas berkenaan dengan analisis keperluan Pembangunan Modul Pendidikan Keusahawanan Kanak-Kanak Melalui Kaedah Bermain, terdapat beberapa prosedur yang telah dilalui iaitu seperti berikut:

- i. Mendapatkan kesahan muka dan kandungan
- ii. Mendapatkan kelulusan daripada pihak RMIC
- iii. Mendapatkan surat kebenaran daripada IPS
- iv. Proses pengumpulan data/pendedaran soal selidik
- v. Menganalisis data menggunakan SPSS

Kaedah Analisis Data

Bagi analisis keperluan ini, data akan dianalisis menggunakan SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menghuraikan dalam bentuk skor min dan sisihan piawaian. Keputusan analisis data akan dikeluarkan dalam bentuk jadual.

DAPATAN KAJIAN

Bagi menentukan tahap nilai min bagi setiap item yang dikaji, jadual 1 menunjukkan tiga tahap kecenderungan skor min yang diperkenalkan oleh Landell (1977).

Jadual 1 Jadual Tahap Kecenderungan Skor Min (Landell 1997)

Skala Min	Tahap Min
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.67	Sederhana
3.68 – 5.00	Tinggi

Jadual 2 Taburan Skor Min Dan Sisihan Piawaian Bagi Pengetahuan Tentang Pendidikan Keusahawanan Melalui Kaedah Bermain.

Bil	Item	Min	Sisihan Piawaian	Tahap
B1	Saya faham bahawa melalui bermain kanak-kanak boleh didedahkan dengan konsep nilai dan wang.	4.60	.498	Tinggi
B2	Saya faham melalui pendidikan keusahawanan kanak-kanak boleh mengetahui dari mana mereka perolehi wang.	4.37	.615	Tinggi
B3	Saya faham bahawa kanak-kanak tahu akan alasan mereka memerlukan wang melalui aktiviti keusahawanan.	4.43	.568	Tinggi
B4	Saya faham bahawa kanak-kanak dapat menyatakan perbezaan antara berbelanja, menyimpan, meminjam dan berkongsi wang.	4.40	.621	Tinggi

B5	Saya faham bahawa kanak-kanak dapat membandingkan harga barang yang ingin dibeli.	4.40	.675	Tinggi
B6	Saya faham bahawa kanak-kanak boleh memahami kelebihan menyimpan wang.	4.53	.571	Tinggi
B7	Saya faham bahawa kanak-kanak boleh didedahkan dengan konsep keusahawanan.	4.17	.531	Tinggi
B8	Saya faham bahawa kanak-kanak akan didedahkan dengan kemahiran mengira wang, membeli barang yang mereka mahu dan mengira baki yang mereka terima.	4.40	.675	Tinggi
B9	Saya faham bahawa kanak-kanak dapat menunjukkan penghargaan apabila menerima wang atau hadiah.	4.50	.509	Tinggi
B10	Saya faham bahawa kanak-kanak boleh mengetahui perkara yang mereka boleh beli dan tidak boleh beli dengan pantauan ibu bapa atau penjaga.	4.50	.682	Tinggi
B11	Saya faham bahawa kanak-kanak boleh memahami perbezaan antara keperluan dan kehendak apabila pilihan dibuat.	4.40	.621	Tinggi
Nilai Keseluruhan		4.43	.309	Tinggi

Berdasarkan analisis deskriptif yang dijalankan dalam jadual 2 di atas iaitu pengetahuan tentang pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain memaparkan skor keseluruhan min adalah 4.43 dan jelas menunjukkan bahawa bacaan keseluruhan bagi taburan min dan sisihan piawai ini berada pada tahap yang tinggi. Oleh yang demikian, berdasarkan analisis yang di buat berkaitan dengan pengetahuan tentang pendidikan keusahawanan melalui bermain ini dapat dirumuskan bahawa kebanyakan daripada guru tadika bersetuju bahawa pendidikan keusahawanan ini boleh menerapkan asas keusahawanan dalam diri kanak-kanak melalui kaedah bermain.

Jadual 3 Taburan Skor Min dan Sisihan Piawai Keperluan Modul Pendidikan Keusahawanan Kanak-Kanak Melalui Kaedah Bermain.

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Tahap
C1	Saya memerlukan modul ini agar dapat menerapkan sikap keusahawanan dalam diri kanak-kanak.	4.60	.498	Tinggi
C2	Saya memerlukan modul ini kerana tiada panduan khusus untuk menjalankan aktiviti pendidikan keusahawanan.	4.43	.568	Tinggi
C3	Saya memerlukan modul ini bagi meningkatkan kemahiran saya dalam mengaplikasikan pendidikan keusahawanan melalui bermain.	4.27	.640	Tinggi
C4	Saya memerlukan modul ini supaya dapat memberi panduan untuk bermain aktiviti keusahawanan.	4.50	.682	Tinggi
C5	Saya memerlukan modul ini kerana saya tidak mempunyai kemahiran untuk merancang aktiviti pendidikan keusahawanan.	4.53	.517	Tinggi
C6	Saya memerlukan modul ini kerana saya kurang pengetahuan mengenai aktiviti keusahawanan melalui bermain.	4.50	.682	Tinggi
C7	Saya memerlukan modul ini agar mudah untuk saya menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain.	4.47	.629	Tinggi

C8	Saya memerlukan modul ini supaya dapat menerapkan nilai keusahawanan seperti bersikap adil, bertanggungjawab dan berkemahiran menyelesaikan masalah.	4.63	.490	Tinggi
C9	Saya memerlukan modul ini agar membantu ke arah pembelajaran yang lebih berkesan dalam menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain.	4.70	.535	Tinggi
C10	Saya memerlukan modul ini agar membantu ke arah pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan dalam menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain.	4.53	.629	Tinggi
C11	Saya memerlukan modul ini agar dapat memberi pengajaran baru yang lebih menyeronokkan kepada kanak-kanak dalam menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain.	4.53	.507	Tinggi
C12	Saya memerlukan modul ini agar memberi impak positif dalam pengalaman belajar pendidikan keusahawanan melalui bermain kepada kanak-kanak.	4.43	.504	Tinggi
Nilai Keseluruhan		4.51	.310	Tinggi

Jadual di atas menunjukkan analisis keseluruhan bagi skor min dan sisihan piawaian bagi keperluan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain. Berdasarkan nilai keseluruhan skor min yang dinyatakan dalam jadual di atas iaitu sebanyak 4.51 menunjukkan bahawa tahap adalah tinggi. Ini bermakna bagi keperluan modul ini, responden bersetuju dan sedar bahawa pembangunan modul ini akan memberikan pelbagai impak positif seperti memberi pengajaran baru yang lebih menyeronokkan kepada kanak-kanak di samping dapat menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain.

Jadual 4 Taburan Skor Min dan Sisihan Piawaian Aktiviti Pendidikan Keusahawanan Kanak-Kanak Melalui Kaedah Bermain.

Bil	Item	Min	Sisihan Piawaian	Tahap
D1	Permainan <i>Monopoly</i>	4.37	.615	Tinggi
D2	Lawatan ke pasaraya	4.03	.890	Tinggi
D3	Lawatan ke kedai runcit	3.93	.868	Tinggi
D4	Aktiviti hari kantin	4.40	.498	Tinggi
D5	Bermain 'saya jual, kamu beli'	4.60	.498	Tinggi
D6	Permainan dam ular	4.13	.819	Tinggi
Nilai Keseluruhan		4.24	.610	Tinggi

Taburan skor min dan sisihan piawaian yang telah dinyatakan dalam jadual 4 di atas berkaitan dengan aktiviti pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain memaparkan bacaan berada pada tahap yang tinggi. Nilai keseluruhan skor min adalah sebanyak 4.24 bagi mewakili keseluruhan item iaitu dari item D1 hingga item D6. Dapatan memaparkan bahawa responden bersetuju akan aktiviti pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain seperti yang dinyatakan dalam jadual di atas diaplikasikan dalam modul ini. Ini dapat dibuktikan dengan item yang mempunyai bacaan min tertinggi iaitu aktiviti bermain 'saya jual, kamu beli' dengan bacaan min sebanyak 4.60.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk melihat analisis keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain dengan mendapatkan maklumat daripada guru tadika. Terdapat tiga elemen yang dikaji dalam kajian ini iaitu pengetahuan tentang pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain, keperluan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain dan juga aktiviti pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain.

Berdasarkan analisis dapatan kajian analisis keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan kanak-kanak melalui kaedah bermain adalah tinggi iaitu kebanyakan responden memilih sangat setuju berkaitan dengan pengetahuan, keperluan dan juga aktiviti pendidikan keusahawanan. Perkara ini dapat dijelaskan dengan item yang mempunyai bacaan skor min tertinggi bagi pengetahuan tentang pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain iaitu responden bersetuju bahawa melalui bermain kanak-kanak boleh didedahkan dengan konsep nilai dan wang. Penerapan pendidikan keusahawanan melalui bermain ini merupakan satu usaha bagi membantu kanak-kanak mendalami asas keusahawanan. Ini disokong oleh Selman & Hamza (2021) bahawa pendidikan keusahawanan seharusnya dipupuk dan bermula dari sekolah bagi memastikan pembelajaran secara berterusan dan dapat dipupuk dalam diri kanak-kanak. Tambahan, penggunaan kaedah bermain ini juga amat digalakkan kerana ianya memberi banyak impak positif terhadap diri kanak-kanak. Hal ini kerana, bermain merupakan satu proses bagi kanak-kanak untuk belajar tentang dunia di sekeliling mereka (Najeemah, 2015).

Disamping itu, responden juga sangat setuju dengan keperluan pembangunan modul ini. Hal ini dapat dilihat rata-rata responden bersetuju bahawa mereka memerlukan modul ini agar membantu ke arah pembelajaran yang lebih berkesan dalam menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain sekali gus menjadikan item ini adalah item yang tertinggi skor minnya iaitu 4.70. Namun, item yang kedua tertinggi iaitu dengan skor min sebanyak 4.63 juga dipersetujui oleh responden bahawa modul ini dapat menerapkan nilai keusahawanan seperti bersikap adil, bertanggungjawab dan berkemahiran menyelesaikan masalah dalam diri kanak-kanak. Oleh yang demikian, pendidikan keusahawanan melalui bermain ini adalah perlu untuk dipelajari oleh kanak-kanak bagi mengembangkan tahap pengetahuan mereka terhadap asas dan ciri keusahawanan. Hal ini disokong oleh Jufri & Wirawan (2018) dimana kemahiran serta pengetahuan yang diperolehi dalam pendidikan keusahawanan mendorong kanak-kanak dalam menjwailah elemen, asas serta nilai keusahawanan dalam diri mereka.

Disamping itu, dalam memastikan kanak-kanak dapat berkembang secara holistik, pelbagai kaedah serta teknik pembelajaran perlu dilaksanakan mengikut tahap perkembangan kanak-kanak. Responden pastinya mencari alternatif dalam menerapkan aktiviti yang menyeronokkan dan bermanfaat dalam mencapai objektif pembelajaran kepada kanak-kanak. Disebabkan itu, responden telah menunjukkan persetujuan akan aktiviti bermain yang dicadangkan dalam kajian ini. Rata-rata responden amat bersetuju bahawa aktiviti bermain 'saya jual, kamu beli' adalah aktiviti yang sesuai untuk menerapkan pendidikan keusahawanan melalui bermain. Aktiviti bermain ini bukan sahaja memberikan keseronokkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran malah membantu perkembangan kanak-kanak. Ini disokong dengan kenyataan KPM bahawa bermain adalah penting dalam membantu perkembangan holistik kanak-kanak (KSPK, 2017). Antara perkembangannya adalah meliputi fizikal, kognitif, bahasa, emosi, sosial, dan kreativiti kanak-kanak (Zaleha, 2017). Jelaslah bahawa

aktiviti bermain ini dapat membantu perkembangan kanak-kanak disamping menerapkan pendidikan keusahawanan bersamanya. Pengalaman yang berterusan serta penglibatan kanak-kanak secara langsung mahupun tidak dalam pendidikan keusahawanan membantu mereka memahami konsep keusahawanan dan dapat diamalkan dalam kehidupan seharian.

Walaupun pendidikan keusahawanan ini bukan sesuatu yang baharu, namun ianya kurang dilaksanakan di peringkat awal kanak-kanak. Pendekatan pendidikan keusahawanan melalui bermain ini penting bagi kanak-kanak mendapatkan akses pendidikan secara holistik seiring dengan perkembangan semasa Negara. Oleh itu, penerapan pendidikan keusahawanan kepada kanak-kanak adalah perlu agar mereka dapat memahami dan mendalami konsep keusahawanan itu sendiri. Justeru, guru perlu melengkapi diri dengan pengetahuan dan aktiviti yang menarik minat kanak-kanak dalam mempelajari pendidikan keusahawanan. Ini disokong oleh Azalya (2003), bagi menghadapi cabaran pendidikan pada masa kini, guru khususnya perlu melengkapi pelbagai kemahiran dalam bidang pendidikan dan mempunyai pelbagai kemahiran umum termasuk kbolehan berkomunikasi, menguasai pelbagai bahasa, berfikiran kritis serta juga berinovatif.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, hasil kajian ini menunjukkan bahawa responden kajian amat bersetuju bahawa keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain ini dilaksanakan. Kajian ini dapat membantu guru bagi meningkatkan tahap kemahiran mereka dalam mengaplikasikan pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain disamping menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran bersifat kreatif dan inovatif, menarik dan mempunyai ciri pembelajaran yang ditekankan oleh KPM. Kelebihan kajian ini dijalankan adalah sebagai alternatif kepada guru untuk menjalankan pendidikan keusahawanan melalui modul yang akan dihasilkan. Ini secara tidak langsung akan membuka mata masyarakat agar menitikberatkan penguasaan keusahawanan dengan mengadakan lebih banyak aktiviti yang boleh mendedahkan kanak-kanak kepada elemen serta ciri keusahawanan.

Rumusanya, kajian analisis keperluan pembangunan modul pendidikan keusahawanan melalui kaedah bermain ini berada pada tahap yang tinggi. Semestinya penggunaan kaedah bermain merupakan pendekatan yang amat digalakkan kepada pembelajaran kanak-kanak disamping membantu guru dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Sehubungan dengan itu, penyelidik mencadangkan bahawa kajian-kajian akan datang dilakukan dalam pelbagai kaedah lain selain daripada kaedah bermain. Ini bertujuan untuk melihat keberkesanan kepelbagaian kaedah dalam menerapkan pendidikan keusahawanan di peringkat awal kanak-kanak.

RUJUKAN

- Abdul Muqstith Ahmad. (2018). *Development of ENi Model Based on Inquiry- Activities for Engineering Skills Training Programme*.
- Adler, M., & Ziglio, E. (1996) *Gazing into the oracle: The Delphi method and its application to social policy and public health*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Ali, R., & Buang, N. A. (2018). Kompetensi Keusahawanan Sebagai Mediator Kesiapan Penerapan Elemen Keusahawanan dalam Kalangan Pensyarah Institut Pendidikan Guru (IPG). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 1(1), 123–130. <http://103.219.237.47/jpend/article/view/43.03-13/8958>
- Amin, aizan sofia. (2020). Perkhidmatan sokongan bagi keluarga yang mempunyai anak masalah pembelajaran

- di luar bandar. *Jurnal Psikologi Malaysia*, 34(3), 28–41.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16.
- Ardiati, L. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu*.
- Ariffin, A. (2018). *Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk*.
- Armstrong, J. S. (1985). *Scholarly Commons Long-Range Forecasting (2nd Edition)*.
- Axelsson, K., Hägglund, S., & Sandberg, A. (2015). Entrepreneurial Learning in Education Preschool as a Take-Off for the Entrepreneurial Self. *Journal of Education and Training*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.5296/jet.v2i2.7350>
- Batty, M., Collins, J. M., & Odders-White, E. (2015). Experimental evidence on the effects of financial education on elementary school students' knowledge, behavior, and attitudes. *Journal of Consumer Affairs*, 49(1), 69–96. <https://doi.org/10.1111/joca.12058>
- Blesa, A., Monferrer, D., Nauwelaerts, Y., & Ripollés, M. (2008). The effect of early international commitment on international positional advantages in Spanish and Belgian international new ventures. *Journal of International Entrepreneurship*, 6(4), 168–187. <https://doi.org/10.1007/s10843-008-0026-6>
- Chua Yan Piaw. (2006). Kaedah dan statistik penyelidikan: Asas Statistik penyelidikan buku 2. Kuala Lumpur: McGraw-Hill.
- Creswell, J., W. (2013). *Qualitative inquiry & research design*. (third ed.) Sage.
- Claxton, A. F., Pannells, T. C., & Rhoads, P. A. (2005). Developmental trends in the creativity of school-age children. *Creativity Research Journal*, 17(4), 327–335. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1704_4
- Dalkey, N., & Helmer, O. (1963). An experimental application of Delphi method to use of experts. In *Management Science* (pp. 458–467). https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_memoranda/2009/RM727.1.pdf
- Danoebroto, S. W. (2017). Interaksi Budaya dan Perkembangan Kemampuan Berpikir Matematis Ditinjau Dari Teori Vygotsky dan Teori Bruner. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 4(7), 480–488. <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org/articles/IME-V4.7-08-Danoebroto.pdf>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Duffield, C. (1993). The Delphi technique: a comparison of results obtained using two expert panels. *International Journal of Nursing Studies*, 30(3), 227–237. [https://doi.org/10.1016/0020-7489\(93\)90033-Q](https://doi.org/10.1016/0020-7489(93)90033-Q)
- 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://ejournal.upsi.edu.my/journal/JPAK>
- Habidin, N. F., Salleh, M. I., Latip, N. A. M., Jusoh, O., Azman, M. N. A., Fuzi, N. M., & Ong, S. Y. Y. (2016). Kids Entrepreneurship for Learning and Assessment Systems (KELAS) For Early Childhood Institution: Critical Success Factor Analysis and Decision Making Systems. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(9). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v6-i9/2418>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Ihsana, E. K. (2017). Early Childhood Entrepreneurship Education: a Brief Description of an Ideal Entrepreneurship Learning for Middle Childhood. *IMC 2016 Proceedings*, 1(1), 818–827.
- Inanna, I., Rahmatullah, R., Haeruddin, M. I. M., & Marhawati, M. (2020). Silk Weaving As A Cultural Heritage In The Informal Silk Weaving As A Cultural Heritage In The Informal Entrepreneurship Education Perspective. *Journal of Entrepreneurship Education*, 23(1), 1–11.
- Inanna, Rahmatullah, M. Ikhwan Maulana, H., & Marhawati. (2020). Silk Weaving As A Cultural Heritage In The Informal Silk Weaving As A Cultural Heritage In The Informal Entrepreneurship Education Perspective. *Journal of Entrepreneurship Education*, 23(1), 1–11.
- Jufri, M., & Wirawan, H. (2018). Internalizing the spirit of entrepreneurship in early childhood education through traditional games. *Education and Training*, 60(7–8), 767–780. <https://doi.org/10.1108/ET-11-2016-0176>
- Kurniawan, W. Y. (2021). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Yogyakarta. *Islamika*, 3(1), 21–37. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.917>
- Majid, B. I. (2016). *Arty : Journal of Visual Arts Bandung Ibnu Majid* □. 5(1), 41–52.
- Masnan, A. H., & Mozol Curugan, A. A. (2016). Financial Education Program for Early Childhood Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(12). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v6-i12/2477>

- Mohd Yaacob, N. (2019). *Pembangunan modul pengajaran kreatif asid bes pendidikan STEM.pdf* (p. 288).
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Ormrod, J. E. (2008). *Psi_Pendidikan_Membantu_Siswa.pdf*.
- Pastrana, T., Radbruch, L., Nauck, F., Höver, G., Fegg, M., Pestinger, M., Roß, J., Krumm, N., & Ostgathe, C. (2010). Outcome indicators in palliative care-how to assess quality and success. Focus group and nominal group technique in Germany. *Supportive Care in Cancer*, 18(7), 859–868. <https://doi.org/10.1007/s00520-009-0721-4>
- Pendidikan, M. kementerian. (2019). *Strategi Literasi Kewangan Kebangsaan* (Financial Education Network (ed.)). Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Persada, R. G. (2016). *Rohmalina Wahab, Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 52-53 19. 19–67.
- Putri, W. T. A., & Heriyadanta, M. (2021). Discussing Reframing Strategies for Learning Financial Literacy in Children. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 9(1), 82–100. <https://ejournal.staim-tulungagung.ac.id/index.php/edukasi/article/download/584/531>
- Sarikaya, M., & Coşkun, E. (2015). A New Approach in Preschool Education: Social Entrepreneurship Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 888–894. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.368>
- Sherman, S. (2011). Teaching the skills of successful social entrepreneurs. *Stanford Social Innovation Review*, 4–6. www.ssireview.org/blog/entry/teaching_the_key_skills_of_successful_social_entrepreneurs
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(1), 79–92.
- Suhaimee, S., Ismail, M. A., Sulaiman, N., & Zaidi, M. A. S. (2020). Social innovation and social entrepreneurship as mediators of the relationship between social capital and income level of b40 households. *International Journal of Business and Society*, 21(2), 837–856.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *UNG Press Gorontalo*.
- Suzanti, L., & Maesaroh, S. (2018). *Entrepreneurship Learning for Early Childhood*. *Iceee*, 403–410. <https://doi.org/10.5220/0006887004030410>
- Wahab, R., Sabri, M. F., & Ramli, N. N. (2016). Money Literacy, Shopping and Purchasing Patterns among Primary School Students in Malaysia. *Journal of Education and Human Development*, 5(1). <https://doi.org/10.15640/jehd.v5n1a16>
- Wen, P. (2018). *Application of Bruner's Learning Theory in Mathematics Studies*. 283(Cesses), 234–237. <https://doi.org/10.2991/cesses-18.2018.53>
- Yaacob, Z., & Mohd Salki, M. K. (2018). Meramal Kecenderungan Keusahawanan dalam Kalangan Pelajar Berdasarkan Karakteristik Individu dan Pendidikan Keusahawanan. *Perspektif: Jurnal Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 10(2), 45–57. <http://ojs.upsi.edu.my/index.php/PERS/article/view/1785>
- Yilmaz, S., & Özçiftçi, H. (2021). *12th scf conference proceedings* (Issue January).
- Zaini, S. (2020). *Kesedaran Terhadap Penggunaan Teknologi Augmented Reality Di Dalam Kalangan Pelajar ISMP Pendidikan Awal Kanak-Kanak (UPSI)*. Universiti Pendidikan Sultak Idris.
- Zikmund, W.G. (2003). *Business research methods*. 7th ed. Ohio: Thompson South- Western.
- Zakaria, S. K., & Daud, M. N. (2021). Keluwesan Teori Kecerdasan. *International Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 47–70. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijeap/article/view/16420>
- Zhiming, C., Wei, G., Mathew, H., Rusell, S., & Haining, W. (2021). Childhood adversity and the propensity for entrepreneurship: A quasi-experimental study of the Great Chinese Famine. *Journal of Business Venturing*, 36(1). <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2020.106063>
- Zulfikri, A. (2021). *Sikap Keusahawanan Dalam, Kompetensi Keusahawanan dan Kesiediaan Penerapan Elemen Keusahawanan dalam Kalangan Guru Prasekolah*.