

**Article Info:**

Published Date: 01 March 2022

\*Corresponding Author: wayhidah@ipgm.edu.my

**APLIKASI BRIANIAC QUANTUM LEAP (BQL) BAGI MENINGKATKAN  
PENGUASAAN BAHASA INGERIS KANAK-KANAK PRASEKOLAH MENERUSI  
EKSPLORASI SENI DAN ESTETIKA**

*Brianiac Quantum Leap (BQL) Application to Improve Preschool Children's English  
Competence Through Exploration of Art and Aesthetics*

Wayhidah Usop<sup>1</sup>, Norasmah Mohd Noor<sup>2</sup>, Najwa Rosli<sup>3</sup>, Norsamihah Ab Halim<sup>4</sup>,  
Fatin Fariah Jasneh<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Pendidikan Guru Kampus Perempuan Melayu Melaka,  
Jabatan Pendidikan Awal Kanak-kanak,  
Jalan Durian Daun, Melaka, MALAYSIA

**To cite this article (APA):** Usop, W., Mohd Noor, N., Rosli, N., Ab Halim, N., & Jasneh, F. F. (2022). Brianiac Quantum Leap (BQL) Application to Improve Preschool Children's English Competence Through Exploration of Art and Aesthetics. *KUPAS SENI*, 10, 12-22. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.2.2022>

**To link to this article:** <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.2.2022>

## **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk membina dan menilai keberkesanan Brianiac Quantum Leap (BQL) dalam meningkatkan penguasaan bahasa kanak-kanak melalui pendedahan eksplorasi seni dan estetika. BQL merupakan bahan yang dibangunkan secara manual dan digital yang melibatkan aspek fizikal serta kognitif dalam meningkatkan daya imaginasi intuitif kanak-kanak melalui aktiviti dan proses pembelajaran melalui aktiviti seni. Brianiac Quantum Leap (BQL) telah dibangunkan bagi menyahut saranan, kandungan serta matlamat Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK), bagi menerapkan aktiviti pembelajaran yang mengembirakan, kreatif dan memberikan pengalaman bermakna kepada kanak-kanak melalui pengajaran berdasarkan Tunjang Perkembangan Fizikal dan Estetika. Justeru, kajian ini juga bertujuan bagi membuka aspek konsep pendidikan seni dengan pemanfaatan digital terhadap proses pengajaran dan pembelajaran guru. Bahan ini telah menjalani uji lari kepada tiga orang guru prasekolah pelbagai agensi bagi mendapat data yang mantap bagi penambahbaikan. Kajian ini telah dijalankan ke atas 5 orang murid prasekolah pelbagai agensi yang dipilih. Teknik persampelan tidak rawak jenis persempelan bertujuan (perposive sampling) digunakan bagi mendapatkan data dalam kajian ini. Data kajian dikumpul secara kualitatif melalui pemerhatian, rekod dan temu bual. Hasil dapatan memperlihatkan keputusan yang memberangsangkan apabila kanak-kanak memberikan impak yang positif terhadap penguasaan elemen seni melalui penggunaan teknologi berdasarkan pelaksanaan aktiviti. Signifikan daripada kajian ini juga membantu dalam penyampaian pengajaran oleh guru mengenai pendidikan seni dengan berlandaskan pendidikan abad-21 serta keadaan pandemik kini. Berdasarkan analisis kajian juga mendapati 90% responden menunjukkan tingkah laku yang positif terhadap penggunaan BQL dalam penekanan pendidikan seni dan estetika di samping memperluaskan bidang ini dalam dunia pendidikan awal kanak-kanak ke aras pengetahuan yang optimum.

**Kata kunci:** Brianiac Quantum Leap, Explorasi Seni, Estetika, Teknologi

## **ABSTRACT**

*This study is for the purpose and content of the effectiveness of Brianiac Quantum Leap (BQL) in improving children's language proficiency through exposure to artistic and aesthetic exploration. BQL is a material developed manually and digitally with different physical and cognitive aspects in enhancing children's intuitive imagination through art activities and learning processes. Brianiac Quantum Leap (BQL) has been developed to respond to the recommendations, content and goals of the National Preschool Standard Curriculum (KSPK), for activities that are enjoyable, creative and provide experiences given to children through information on the Pillars of Physical Development and Aesthetics. Thus, this study also searches for various aspects of the concept of art education with digital utilization of the teaching and learning process of teachers. This material was run on three preschool teachers of various agencies to obtain robust data for improvement. The study was conducted on 5 preschool students of various agencies selected. Non-random sampling technique of special sampling type (purposive sampling) is used to obtain data in this study. Study data were collected qualitatively through observations, records and interviews. The results show that the encouraging results of children have a positive impact on the mastery of artistic elements through the use of technology based on the implementation of activities. This significant study also helps in the delivery of teaching by teachers related to art education based on 21st century education as well as the current pandemic situation. The analysis of the study also found that 90% of respondents showed positive behavior towards the use of BQL in the emphasis of art and aesthetics education in addition to expanding this field in the world of early childhood education to the optimal level of knowledge.*

**Keywords:** *Brianiac Quantum Leap, Art Exploration, Aesthetics, Technology.*

## **PENGENALAN**

Kanak-kanak dilahirkan dengan keperluan dan keinginan untuk berkembang sambil meneroka persekitaran mereka. Menerusi penerokaan ini ditambah pula dengan sifat ingin tahu yang tinggi dalam diri mereka maka pembelajaran yang lebih santai dan mengembirakan perlu diberikan penekanan. Kehidupan dan pembelajaran merupakan hala tuju yang artistik bagi kanak-kanak. Pemahaman mereka terbentuk dengan mempelajari sesuatu yang baharu. Kanak-kanak bukan sahaja perlu mengetahui fakta-fakta yang tersirat tetapi juga mengetahui bagaimana idea-idea berhubung kait di antara satu dengan yang lain. Mereka boleh mencipta satu pemahaman tentang bagaimana untuk menghubungkan seni dengan perasaan, intuisi dan kreativiti manusia. Seni dalam konteks ini merujuk kepada Muzik dan Seni Visual. Justeru, salah satu cara asas untuk memenuhi perasaan ingin tahu dan kehendak kanak-kanak adalah melalui aktiviti seni yang mampu membangunkan potensi mereka untuk menjadi insan yang kreatif dan imaginatif disamping menguasai pembelajaran dengan jayanya.

## **Masalah Kajian**

Umum mengetahui bahawa penguasaan bahasa Inggeris merupakan pengisian yang penting dan perlu diberi penekanan dalam pendidikan seawal usia kanak-kanak. Penggunaan 50% bahasa Inggeris dan 50% Bahasa Melayu di prasekolah telah pun diberikan penekanan dan termaktub dalam dokumen standard Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan, namun sejauh manakah penguasaan ini dapat dilaksanakan. Justeru, pelbagai pendekatan, kaedah dan teknik digunakan bagi meningkatkan penguasaan bahasa Inggeris ini dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Penularan virus Covid-19 menyaksikan perubahan dalam sistem pentadbiran dan pendidikan yang membawa pembelajaran berlangsung secara dalam talian di rumah (PdPR) di mana sedikit sebanyak mengganggu proses PdP dan pencapaian objektif yang disasarkan termasuklah penguasaan bahasa Inggeris ini juga.

Penyeliaan pensyarah ke lapangan semasa menyelia PdP pelajar seliaan mendapati murid kurang mahir dalam penguasaan bahasa Inggeris. Guru terpaksa menggunakan dwi bahasa semasa mengajar dan ini menyukarkan guru untuk menterjemahkan perkataan bahasa Inggeris ke dalam bahasa Melayu berulang kali. Ini merupakan satu permasalahan apabila pengkaji mendapati masih terdapat murid yang lemah dalam penguasaan bahasa Inggeris dan sedikit sebanyak mengganggu proses PdP. Ini adalah kerana murid tidak menghiraukan penggunaan bahasa Inggeris guru kerana mereka menunggu perkataan bahasa Melayu yang akan digunakan oleh guru. Dengan erti kata lain mereka sekadar menyebut dan bukan sebut-faham.

Pandemik covid yang melanda dunia membawa kepada permasalahan dalam pendidikan dan kesukaran guru dan ibu bapa menjalankan pembelajaran dalam talian di rumah. Pelbagai kelemahan yang diperoleh berdasarkan keadaan ini. Tempoh kawalan pergerakan yang panjang memerlukan satu perubahan dalam pendidikan agar pendidikan tidak ketinggalan kebelakang. Perubahan yang drastik perlu dilakukan dengan mengambil kira kreativiti dan inovasi bagi melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif. Justeru satu penelitian atau penyelidikan dilaksanakan bagi membantu pendidik dan guru melaksanakan aktiviti pembelajaran dalam suasana yang tenang dan tidak tertekan.

Berdasarkan penelitian semasa penyeliaan praktikum juga mendapati guru menerapkan pembelajaran abad ke 21 dengan memberikan penekanan terhadap penggunaan ICT. Bahan-bahan yang dihasilkan bersifat *teacher centered* dan murid hanya memerhatikan guru melaksanakan pembelajaran. Aktiviti *hands-on* murid yang terhad menjadikan pembelajaran menjadi hambar. Murid kurang bersemangat dan tidak menyerlahkan sifat seronok semasa berlangsungnya PdP. Ini juga merupakan satu permasalahan kepada murid untuk menguasai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. PdPR dilihat seakan-akan membataskan penguasaan murid untuk meneroka pembelajaran dengan lebih jauh. Berdasarkan permasalahan yang dilihat, maka perlu ada satu alternatif yang boleh diambil bagi membantu mengatasi permasalahan yang wujud ini.

Menyedari hakikat ini maka Brainiac Quantum Leap (BQL) ini dibangunkan bagi mempertingkatkan kualiti PdP menerusi teknologi dengan menerapkan elemen seni. Ini bertepatan dengan pandangan sarjana yang mengatakan bahawa proses pengajaran dan pembelajaran dapat dipertingkatkan mutunya dan dipelbagaikan penyampaian dan penerimaannya melalui beberapa teknik seperti berbantuan komputer dan perisian, melalui sistem rangkaian (*networking*), perisian dan pangkalan data atau maklumat atau melalui sistem internet, perisian dan pangkalan data. BQL ini merupakan kesinambungan pembelajaran secara manual dan berpindah dalam bentuk digital serta membantu memantapkan komunikasi kanak-kanak dalam berbahasa terutama mempelajari bahasa kedua mereka. Penggunaan alat bantu mengajar ini dikatakan dapat meningkatkan minat serta merangsangkan minda pelajar di zaman siber ini (Charles Muling Libau & Ling, 2020).

BQL merupakan satu kit pembelajaran dengan mengambil kira pelbagai teori pembelajaran yang bersesuaian dan diterapkan dengan pelbagai elemen seni. Penghasilan BQL ini sesuai digunakan oleh kanak-kanak berumur 3 hingga 6 tahun yang mengandungi empat produk berbeza iaitu kad imbasan, papan suai pasang interaktif, boneka dan *The Smartbook*. BQL ini tidak hanya tertumpu kepada penerapan teori-teori pembelajaran lazim semata-mata, bahkan juga mempunyai pelbagai elemen seni yang dapat membantu kanak-kanak gagap, pelat, disleksia dan kanak-kanak kurang daya tumpuan. BQL ini juga sesuai dengan kehendak pendidikan dalam penggunaan sumber PdP yang bertepatan serta menitikberatkan pelbagai input penggunaan terhadap pendidikan awal kanak-kanak. Penghasilan BQL ini turut mengutamakan pendekatan pembelajaran sambil bermain dan mempunyai kesinambungan dengan kegunaan pelbagai sensori.

## **Kajian Literatur**

Evolusi teknologi yang pesat pada era kini memperlihatkan perubahan demi perubahan dalam sistem pendidikan di Malaysia. Justeru para pendidik perlu memantapkan diri dengan ilmu pengetahuan berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dengan mantap kerana penggunaan ICT dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) perlu berjalan dengan tersusun dan lancar dalam mencapai objektif yang ditetapkan. Perancangan yang lebih sistematik perlu diberikan perhatian agar ianya tepat dan bersesuaian dengan keperluan, minat, umur dan kebolehan kanak-kanak. Pandemik COVID-19 yang melanda dunia, memperlihatkan sistem pembelajaran menerusi ICT dan pembelajaran atas talian (*online*), menuntut pelbagai pihak perlu mahir dalam penguasaan teknologi kini.

Menyedari hakikat ini, sewajarnya lebih ramai tenaga pengajar di institusi pendidikan atau individu dan kelompok yang berkepentingan dalam pendidikan mengorak langkah seiring dengan zaman ledakan maklumat dengan membina perisian-perisian khusus bagi membantu dan mengubah corak PdP ke arah yang lebih bersistematik dan mesra pengguna. Ini adalah kerana kualiti pendidikan akan bertambah baik jika teknologi ini dapat menarik minat serta menimbulkan motivasi kepada pelajar untuk belajar disamping mempercepatkan proses pembelajaran mereka. Ini juga akan membantu negara mempunyai tenaga kerja yang mahir, berteknologi moden, berilmu pengetahuan, mempunyai daya pemikiran yang kreatif dan kritis, berdaya saing, celik komputer agar pendidikan negara kita bergerak

seiring dan sederap dengan negara moden yang lain.

Pada tahun 2020, Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) telah menjalankan uji rintis terhadap Instrumen Pentaksiran Prasekolah Kebangsaan yang meliputi 618 orang responden di prasekolah KPM seluruh negara. Rumusan kajian mendapati bahawa tahap pencapaian dan penguasaan murid dalam bahasa Inggeris sangat lemah di mana 14.9% responden belum menguasai *listening skills*, 18.5% belum menguasai kemahiran bertutur, 17.7% belum menguasai kemahiran membaca dan 12.0% belum menguasai kemahiran menulis. Kajian Albert (2012) mendapati bahawa teknik bermain dengan perkataan bahasa Inggeris dapat membantu murid prasekolah untuk menguasai kosa kata bahasa Inggeris dalam kalangan murid prasekolah. Unsur bermain yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran menjadikan murid belajar dalam keadaan yang mengembirakan dan mudah untuk memahami isi pelajaran. Kegembiraan tersebut akan meningkatkan lagi keinginan murid prasekolah untuk belajar. Fong dan Mohd Fikri (2020) dalam kajiannya mendapati bahawa kaedah bermain merupakan salah satu pendekatan PdP yang berkesan dalam kalangan murid prasekolah ini disokong pula oleh kajian Rashidah (2013) yang menyatakan bahawa belajar melalui bermain adalah satu pendekatan kurikulum yang paling bersesuaian dengan kanak-kanak kerana pendekatan ini selaras dengan ciri-ciri semula jadi kanak-kanak yang sememangnya sangat suka bermain. Ini disokong oleh Zakiah, Azlina & Yoe (2013) yang mencadangkan agar pendekatan ini dilaksanakan dalam proses PdP kanak-kanak khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggeris.

Selain daripada berfokuskan bermain, penggunaan TMK juga dikatakan dapat membantu prose pembelajaran kanak-kanak. Terdapat beberapa kajian yang mendapati bahawa penggunaan TMK dalam pembelajaran bahasa Inggeris dapat membantu para guru dalam menyampaikan isi pengajaran dan ia mudah difahami oleh pelajar. Selain itu, ia juga dapat meningkatkan motivasi pelajar kerana penggunaan bahan TMK yang pelbagai dapat menarik minat pelajar untuk mengikuti pelajaran kerana persembahan seni yang ada di dalam TMK seperti font yang berwarna-warni, gambar yang menarik dan pelbagai sistem bunyi yang menarik kanak-kanak atau pelajar. Ini secara tidak langsung dapat mengembangkan pelbagai kemahiran dalam bahasa Inggeris termasuk membaca, menulis, bertutur dan mendengar. Dapatan ini bertepatan dengan hasil kajian Latifah, Wan Nasyrudin, Nurul Hidayah (2012) yang mengatakan bahawa kaedah pembelajaran berbantuan multimedia dapat meningkatkan minat dan prestasi pembelajaran kanak-kanak. Dapatan kajian ini juga menyokong hasil kajian oleh Ronaldi Saleh (2011) di mana majoriti pelajar berpendapat bahawa grafik dan animasi adalah menarik serta dapat mengekalkan fokus mereka terhadap bahan pembelajaran. Ini membuktikan bahawa perisian multimedia merupakan pendekatan yang berkesan bagi membantu kanak-kanak mengingat dan menggunakan perkataan dengan mudah di prasekolah.

## **OBJEKTIF KAJIAN**

Berikut merupakan objektif dan persoalan kajian penyelidikan terhadap BQL.

1. Mengetahui adakah BQL sesuai untuk pelaksanaan PdP dalam kalangan murid prasekolah.
2. Meningkatkan kemahiran menyebut, mengenal maksud dan menulis 5 perkataan bahasa Inggeris dalam kalangan murid prasekolah
3. Melihat keberkesanan BQL terhadap penguasaan kosa kata murid prasekolah.

## **Persoalan Kajian**

1. Adakah pelaksanaan BQL dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggeris kanak-kanak.
2. Adakah BQL dapat meningkatkan kemahiran menyebut, mengenal maksud dan menulis 5 perkataan bahasa Inggeris dalam kalangan murid prasekolah?
3. Bagaimanakah pelaksanaan BQL dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggeris kanak-kanak.

## **METODOLOGI**

Reka bentuk kajian dalam penyelidikan ini adalah menggunakan pendekatan reka bentuk penyelidikan kualitatif dengan mengaplikasikan kaedah temu bual, pemerhatian dan analisis rekod. Pemilihan subjek kajian ini menggunakan teknik persampelan tidak rawak jenis persampelan bertujuan (*purposive sampling*). Subjek kajian terdiri daripada 5 orang murid daripada 3 buah sekolah dalam daerah Jasin dan Melaka Tengah, negeri Melaka.

### **Kaedah pengumpulan data dan instrumen kajian**

Kajian dilaksanakan dengan melakukan pemerhatian terhadap kemahiran menyebut perkataan atau kosa kata bagi mendapatkan data awal terhadap penguasaan bahasa Inggeris subjek kajian. Kaedah pemerhatian digunakan semasa subjek kajian membuat aktiviti PdP. Borang senarai semak dan rekod peristiwa digunakan semasa membuat pemerhatian ini. Semasa pelaksanaan ujian kosa kata ini, penyelidik juga membuat temu bual terhadap pengamal pendidikan awal kanak-kanak yang terdiri daripada Jemah Nazir, terapis pertuturan, Jurulatih Prasekolah dan guru prasekolah di negeri Melaka. Temu bual dilaksanakan dengan menggunakan soalan temu bual guru jenis terbuka (*open ended*). Penyelidik juga membuat analisis terhadap dokumen iaitu hasil kerja murid dan juga ujian dan latihan yang diberikan.

### **Kaedah menganalisis data**

Jenis data yang terdapat dalam kajian ini adalah data kualitatif. Data ini dianalisis secara deskriptif bagi mendapatkan jawapan bagi persoalan kajian. Hasil pemerhatian dan temu bual ini dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif juga digunakan untuk menganalisis skor ujian pra dan ujian pasca dalam bentuk peratus. Kesemua data yang diperoleh digunakan untuk menjawab objektif dan persoalan kajian yang telah ditetapkan.

## **DAPATAN KAJIAN**

### **Apakah pelaksanaan BQL dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggeris kanak-kanak?**

Berdasarkan temu bual yang dilaksanakan kesemua pengamal pendidik awal kanak-kanak mendapati bahawa bahan ini sangat sesuai digunakan kepada murid prasekolah berdasarkan kriteria seperti memenuhi kurikulum, penggabungjalinan kemahiran, aktiviti yang mengembirakan dan dapat meningkatkan motivasi murid.

- a. Memenuhi keperluan KSPK

**Jadual 1.** Maklum balas responden terhadap kesan BQL kepada peningkatan kemahiran bahasa Inggeris dari aspek kemahiran membaca, menulis, mengira dan aktiviti bercerita dengan penerapan nilai seni dalam bahan yang disediakan

<b>Pengamal/ KSPK</b>	<b>Tunjang Bahasa dan Komunikasi</b>	<b>Tunjang Sains dan Teknologi</b>	<b>Tunjang Fizikal dan Estetika</b>	<b>Tunjang Kerohanian Sikap dan Nilai</b>
P1, P2, P4	baca, tulis, kira, cerita	<b>Sains</b> – klasifikasi, proses sains, inferens, menyiasat alam hidupan, penerokaan ke atas haiwan  <b>Matematik</b> - Kemahiran berfikir sains selesaikan masalah	<b>Fizikal</b> Motor Kasar Motor Halus  <b>Kreativiti</b> Pergerakan kreatif Seni	<b>Agama</b> perbezaan pandangan agama  <b>Moral</b> - kasih sayang, halal-haram, berkorban, kebersihan
P3, P5, P6, P7	baca, tulis, kira, cerita	<b>Sains</b> – klasifikasi, proses sains, inferens, menyiasat alam hidupan, penerokaan ke atas haiwan  <b>Matematik</b> -Pupuk minat (bilang haiwan) Kemahiran berfikir dan selesaikan masalah (suai-pasang, operasi tambah-tolak	<b>Fizikal</b> Motor Kasar Motor Halus  <b>Kreativiti</b> Pergerakan kreatif Seni	<b>Agama</b> perbezaan pandangan agama  <b>Moral</b> - kasih sayang, halal-haram, ibadat korban, kebersihan  <b>Insaniah</b> – interpersonal, intrapersonal

Berdasarkan jadual di atas, kesemua responden (100%) memberikan maklum balas positif bahawa BQL dapat meningkatkan kemahiran bahasa Inggeris dari aspek kemahiran membaca, menulis, mengira dan aktiviti bercerita dengan penerapan nilai seni dalam bahan yang disediakan. BQL ini jelas menunjukkan terdapat kesepaduan pelbagai tunjang iaitu Tunjang Sains dan Teknologi, Tunjang Fizikal dan Estetika dan Tunjang Kerohanian, Sikap dan Nilai di mana beberapa elemen seni diterapkan bagi menarik minat kanak-kanak terhadap bahan yang telah disepadukan menerusi tunjang-tunjang. Bagi Tunjang Sains dan Teknologi dapat diperhatikan ketika kanak-kanak menjalankan aktiviti membuat penerokaan ke atas paparan haiwan yang menarik minat kanak-kanak seperti membilang berapakah bilangan kaki ayam, itik, lembu dan lain-lain, habitat tempat tinggal haiwan dan pemakanan haiwan-haiwan yang ditanam. Kesemua aktiviti ini boleh dilaksanakan melalui sesi soal jawab bersama guru atau ibu bapa secara tidak langsung sewaktu sesi PdPR berlangsung. Kesemua responden setuju bahawa BQL memenuhi keperluan KSPK berdasarkan tunjang yang diperhatikan.

b. Penggabungjalinan kemahiran

**Jadual 2.** Elemen penggabungjalinan kemahiran membaca, menulis, mengira serta menaakul

Responden	Gabungjalin
P1	Bahasa – kemahiran 4M
P2, P4	Bahasa – kemahiran 3M
P3, P5, P6, P7	Bahasa – kemahiran berbahasa Inggeris

Elemen penggabungjalinan kemahiran membaca, menulis, mengira serta menaakul ini dipersetujui oleh kesemua responden (100%) di mana mereka mendapati keempat-empat kemahiran ini terdapat dalam bahan interaktif dan fizikal dan boleh dilaksanakan sama ada secara akses sendiri atau pun dengan bimbingan guru mahu pun ahli keluarga ketika sesi PdPR dilaksanakan.

c. Menarik dan menyeronokkan

**Jadual 3.** Maklum balas responden terhadap BQL dari aspek menarik dan menyeronokkan

Responden	Menarik dan menyeronokkan
P1, P2, P4	ada lagu, seni kata sesuai, warna menarik, gambar menarik, puzzle mudah, kombinasi matematik, interaktif, audio, mudah diakses, cuba jaya (kendiri)
P3, P5	ada lagu, warna menarik, gambar menarik, puzzle mudah, interaktif
P6, P7	ada lagu, senikata sesuai, warna menarik, gambar menarik, puzzle mudah, kombinasi matematik, interaktif, audio, mudah diakses, cuba jaya

Kesemua responden (100%) bersetuju bahawa BQL merupakan bahan pembelajaran interaktif yang menarik dan menyeronokkan kanak-kanak. BQL juga mampu mengekalkan daya tumpuan kanak-kanak sewaktu sesi pembelajaran dilaksanakan. Kesemua aspek ini telah diperhatikan ketika sesi uji lari yang mereka laksanakan. BQL ini bersesuaian dengan tahap perkembangan kanak-kanak di prasekolah.

d. Pemantapan motor halus dan kasar kanak-kanak

**Jadual 4.** Maklum balas responden terhadap BQL dari aspek aktiviti motor kasar dan halus

Responden	Aktiviti motor kasar dan halus
P1, P4, P5, P7	suai pasang puzzle, gerakan nyanyian, suai padan aktiviti digital
P2, P3, P6	suai pasang puzzle, gerakan nyanyian

Pemantapan motor halus dan motor kasar kanak-kanak telah dapat dijelmakan dalam elemen merentas kurikulum dan ini dipersetujui oleh kesemua responden (100%). Koordinasi mata-tangan jelas dapat diperhatikan ketika kanak-kanak melakukan aktiviti suai pasang manakala motor kasar berlaku ketika kanak-kanak menyanyi sambil membuat pergerakan haiwan.

## **Apakah BQL dapat meningkatkan kemahiran menyebut, mengenal maksud dan menulis 5 perkataan bahasa Inggeris dalam kalangan murid prasekolah?**

BQL dibangunkan bagi membantu kanak-kanak yang berumur 5-8 tahun dalam meningkatkan penguasaan bahasa Inggeris. Bahan ini merupakan bahan mesra pengguna, maka ia juga sesuai untuk kanak-kanak yang menghadapi masalah pembelajaran. BQL mengandungi set *puzzle* pembelajaran secara manual, pembelajaran secara digital, buku cerita dan lembaran kerja bagi mengukuhkan pemahaman kanak-kanak. Oleh kerana bahan ini boleh diaplikasikan secara manual dan digital atau secara interaktif, maka penggunaan BQL boleh digunakan dalam sesi pembelajaran semasa Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) sama ada secara manual mahupun digital.

BQL dihadirkan dengan kandungan pembelajaran yang merujuk kepada dokumen Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK), ilustrasi yang berwarna-warni, kod QR dan kod AR, muzik dan audio dengan menerapkan pembelajaran abad ke 21. Bahan ini dibangunkan berpandukan teori kecerdasan Howard Gardner yang menekankan kepada penggunaan beberapa kecerdasan iaitu linguistik, visual ruang, kinestetik dan muzik. Manakala pembangunan kandungan pembelajaran berasaskan teori pembelajaran konstruktif dan autentik yang memberi fokus kepada pembelajaran *hands-on* dunia nyata atau keadaan sebenar bagi memberi kelebihan kepada murid untuk menguasai pembelajaran.

Sesi uji lari yang dilaksanakan oleh pengamal pendidik awal kanak-kanak mendapati BQL dapat meningkatkan kemahiran menyebut perkataan yang diperkenalkan dan mengetahui maksud perkataan tersebut melalui gambar dan warna menarik yang disertakan dalam perisian tersebut. Kanak-kanak juga dapat menulis lima perkataan yang dipaparkan pada skrin yang ditunjukkan oleh pegamal pendidik awal kanak-kanak tadi.

## **Bagaimanakah pelaksanaan BQL dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggeris kanak-kanak.**

Bahan utama dalam penghasilan inovasi ini ialah *puzzle*. Kanak-kanak diperkenalkan terlebih dahulu dengan lagu bertema dalam bahasa Inggeris. Kanak-kanak diperkenalkan pula dengan *puzzle* yang mengandungi seni kata lagu yang telah dipelajari hasil gubahan inovator. Bagi meningkatkan penguasaan bahasa Inggeris, kanak-kanak akan menyusun *puzzle* sambil mendengar lagu yang telah dipelajari. Apabila *puzzle* ini lengkap, kanak-kanak akan membaca seni kata lagu dan menyanyikan lagu ini sekali lagi secara bimbingan.

Kepelbagaian teknik dan aktiviti ini boleh digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggeris murid prasekolah kerana ia dilaksanakan secara seronok dan santai. Kepentingan seorang kanak-kanak untuk menguasai kosa kata adalah penting kerana ia merupakan persediaan untuk penguasaan kemahiran seterusnya (Shahbalkesh & Aliza, 2017).

### **a. Bahan *Puzzle* Digital**

Pembelajaran bahasa Inggeris secara *puzzle* ini dipindahkan pula kepada digital bagi meningkatkan lagi penguasaan bahasa kanak-kanak. Kanak-kanak akan menyusun *puzzle* secara digital berpandukan gambar asal dan menyebut perkataan dalam seni kata lagu. Bagi kanak-kanak yang telah menguasai *puzzle* ini, akan diberikan pula papan cerita bagi menyusun gambar sambil menyebut perkataan berdasarkan objek yang disusun secara kreatif. Di sini kanak-kanak akan menyebut perkataan dalam bahasa Inggeris dan membina ayat mudah berdasarkan pengetahuan dan pemahaman

Bahan ini juga dikatakan dapat menarik perhatian kanak-kanak dengan paparan papan *puzzle* yang cantik, berwarna-warni serta gambar yang sesuai dengan persekitaran kanak-kanak dan buku cerita yang saiznya sesuai untuk penggunaan kanak-kanak. Ini bertepatan dengan pandangan Kamal et. al (2013) yang menekankan penggunaan warna dapat meningkatkan emosi kanak-kanak. Keadaan ini juga memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memberikan fokus dan tumpuan terhadap pelaksanaan aktiviti. 90% pengamal bersetuju bahawa bahan ini dapat menarik minat dan meningkatkan daya tumpuan kanak-kanak semasa beraktiviti.



b. Lembaran Kerja

Lembaran kerja disediakan bagi penilaian terhadap pencapaian penguasaan bahasa Inggeris kanak-kanak. Terdapat beberapa aktiviti yang boleh dilaksanakan secara digital dan juga manual dengan memberi paparan yang cantik dan menarik.

c. Buku Cerita

Buku cerita juga disediakan untuk mengukuhkan lagi perbendaharaan kata dalam bahasa Inggeris kanak-kanak. Kandungan buku ini lebih kepada kosa kata dan dialog-dialog tambahan bagi meningkatkan komunikasi kanak-kanak. Unsur seni visual yang diterapkan di dalam BQL ini dapat dilihat pada buku cerita ini di mana buku cerita ini dihasilkan dengan menggunakan ilustrasi yang dapat menarik perhatian kanak-kanak terhadap cerita yang dibaca di samping penggunaan warna di dalam buku cerita tersebut. Bagi unsur muzik pula, latar muzik telah dimasukkan di dalam buku digital untuk memudahkan murid yang mempunyai kelemahan dalam kemahiran berbahasa untuk mengeja di samping penerapan konsep *fun learning* dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Puppet lidi yang menarik digunakan bagi membantu kanak-kanak bercerita menggunakan bahasa sendiri. Buku cerita ini juga dipindahkan dalam bentuk digital bagi memudahkan pembelajaran dalam talian. Beberapa aktiviti disediakan bagi memudahkan pemahaman kanak-kanak dan seterusnya dapat meningkatkan kosa kata mereka.

## PERBINCANGAN

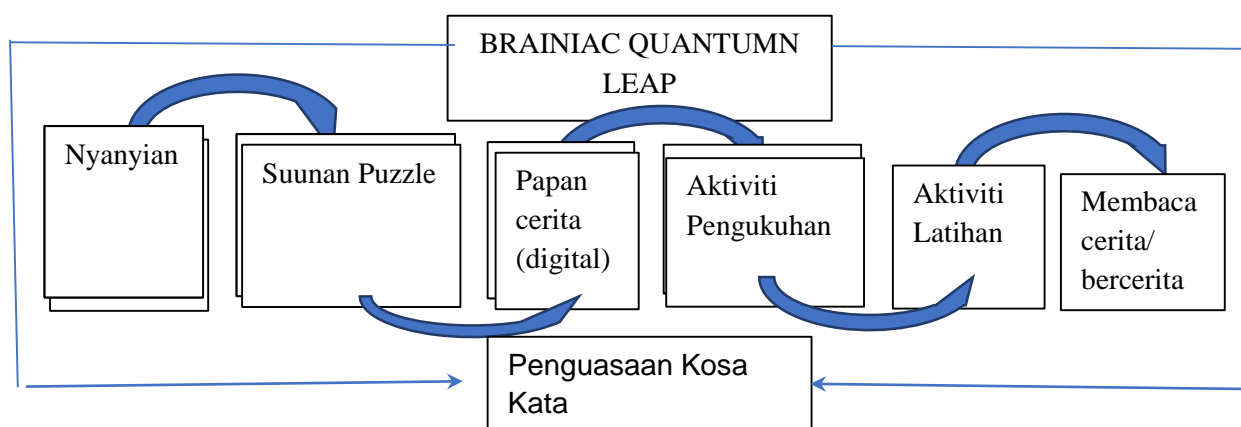
Berdasarkan temu bual terhadap bahan pembelajaran kesemua (100%) pengamal pendidik awal kanak-kanak bersetuju bahawa bahan ini sangat sesuai diaplikasikan kepada kanak-kanak berusia 5 – 8 tahun. Ini adalah kerana bahan ini adalah mesra pengguna atau mudah untuk dikendalikan. Saiz papan puzzle ini sesuai di mana 70% pengamal bersetuju bahawa saiz A6 (15cm x 17 cm) ini sesuai untuk kanak-kanak berdasarkan umurnya dan aktiviti secara individu. Begitu juga dengan jumlah kepingan puzzle juga sesuai dengan kanak-kanak dengan tempoh masa yang diperlukan sesuai dan tidak membosankan kanak-kanak untuk menyiapkannya.

Bahan ini juga dikatakan dapat menarik perhatian kanak-kanak dengan paparan papan puzzle yang cantik, berwarna-warni serta gambar yang sesuai dengan persekitaran kanak-kanak dan buku cerita yang saiznya sesuai untuk penggunaan kanak-kanak. Ini bertepatan dengan pandangan Kamal et. al (2013) yang menekankan penggunaan warna dapat meningkatkan emosi kanak-kanak. Keadaan ini juga memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memberikan fokus dan tumpuan terhadap pelaksanaan aktiviti. 90% pengamal bersetuju bahawa bahan ini dapat menarik minat dan meningkatkan daya tumpuan kanak-kanak dalam melaksanakan aktiviti.

Berdasarkan pemerhatian daripada pengamal pendidik penyelidik mendapati bahawa kanak-kanak dapat meningkatkan kosa kata kanak-kanak. Ini jelas terlihat daripada laporan yang diberikan oleh guru bahawa kesemua murid menunjukkan peningkatan penguasaan kosa kata di mana sekurang-kurangnya murid dapat menyebut, memahami maksud dan menulis 5 kosa kata yang dipelajarannya menerusi BQL. Pendekatan dan pemerinkatan isi menerusi bahan ini dilihat memberi penyumbang kepada pemerolehan kosa kata ini. Guru perlu mahir dalam melaksanakan strategi, kaedah dan teknik pengajaran dengan mempelbagaikan aktiviti dalam pengajaran dan pembelajaran kerana ia adalah pemangkin ke atas penguasaan berbahasa murid. Murid perlu mengenal pelbagai jenis kosa kata kerana ia merupakan simbol untuk meluahkan ekspresi sebuah idea sama ada dalam bentuk lisan ataupun perkataan. Kepelbagaian teknik dan aktiviti ini boleh digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggeris murid prasekolah kerana ia dilaksanakan secara seronok dan santai. Kepentingan seorang kanak-kanak untuk menguasai kosa kata adalah penting kerana ia merupakan persediaan untuk penguasaan kemahiran seterusnya (Shahbalkesh & Aliza, 2017).

Dapatan perkongsian dengan pengamal pendidikan awal kanak-kanak mendapati bahawa bahan dalam BQL ini dapat menangani isu dan cabaran penguasaan bahasa Inggeris kini dengan memperbanyakkan aktiviti belajar sambil bermain, pembelajaran yang digabungkan dengan sesi pembelajaran dalam talian secara segerak dan tidak segerak. Penghasilan bahan inovasi ini sejajar dengan pelan pelaksanaan iBestariNet KPM yang telah meneroka penggunaan model ICT bagi menyediakan PdP bahasa Inggeris yang lebih berkesan untuk murid. Antaranya ialah menghasilkan

perisian berasaskan teknologi dan komputer untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan murid prasekolah dalam bahasa Inggeris. Ia juga didapati meningkatkan minat dan semangat murid untuk belajar bahasa Inggeris (Tiong, et al., 2020). Ini jelas sebagaimana penggunaan pemeringkatan isi kandungan BQL dalam rumusan di bawah ini.



**Rajah 1.** Pemeringkatan isi BQL.

Kaedah penggunaan BQL telah menggabungkan pembelajaran secara manual dan pembelajaran secara digital dimana ia bersesuaian dengan teknologi masa kini lebih-lebih lagi pembelajaran yang dijalankan secara di dalam talian. BQL ini juga sejajar dengan pembelajaran abad ke-21 di mana pembelajaran lebih berpusatkan murid dengan memberi penekanan dalam penggunaan bahan ini secara optimum dan bimbingan yang diperlukan oleh murid-murid daripada guru mahupun ibubapa adalah minimum.

## **KESIMPULAN**

Penguasaan bahasa Inggeris diberikan penekanan sedari awal pembelajaran kanak-kanak kerana ia merupakan keperluan dalam era globalisasi ini. Pendekatan pembelajaran bersandarkan TMK (ICT) dan pembelajaran abad ke 21 penting dan relevan sejajar dengan revolusi industri 4.0 dan situasi pandemik sekarang ini. guru perlu mempunyai ilmu yang mendalam dalam mendepani isu dan permasalahan ini agar pendidikan bergerak seiring dengan perubahan ini serta dapat meningkatkan kualiti pendidikan. Gabungan penggunaan bahan secara manual dan digital banyak membantu guru dan ibu bapa dalam membimbing kanak-kanak menguasai bahasa Inggeris dalam keadaan santai dan mengembirakan. Pengaplikasian BQL ini membantu meningkatkan penguasaan murid dalam kosa kata bahasa inggeris serta menggunakan bahasa secara mudah dan santai. Pengaplikasian ini juga meningkatkan tahap motivasi serta keseronokan belajar murid-murid. Penglibatan aktif ini boleh meningkatkan kognitif murid secara optimum. BQL merupakan salah satu panduan atau pencetus idea kepada golongan pendidik untuk mempelbagaikan aktiviti dan meningkatkan kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran prasekolah. Bahan ini juga boleh menjadi satu tanda aras kepada murid dan tenaga pengajar bagi menerapkan teknologi dalam PdP yang dijalankan. Para guru dan pendidik juga boleh menggunakan konsep bahan ini untuk diaplikasikan kepada seluruh murid di Malaysia bagi mengatasi masalah minat dan kelemahan dalam penguasaan bahasa Inggeris.

## **PENGHARGAAN**

Penyelidik mengucapkan terima kasih kepada guru prasekolah Pn Rohana Bakar (SK Merlimau Melaka), Hanipah Hasbollah (SK Parit Penghulu), Suhaira A. Rahim (Prasekolah IPGK Perempuan Melayu) dan Norhashella Hashim (Tadika Perpaduan Parit Bakar). Terima kasih juga kepada Dr.

Norasmah Mohd Noor, Cik Najwa Rosli, Cik Nor Samihah Ab Halim, dan Nur Fatin Fariyah Jasneh, merangkap pembantu penyelidik dan pembinaan inovasi ini.

## RUJUKAN

- Intan Shafinaz Mohammad., Syafiq Abdul Halim., Ahmad Luqman Jamil., & Muhammad Rashidi Abdul Razak. (2018). *Persepsi Pengguna Terhadap Pembangunan & Penggunaan "Digital Trainer-Book Kit" Sebagai Alat Bantuan Pengajaran dan Pembelajaran untuk Kursus Elektronik Digital*. e-Jurnal LIS Liga Ilmu Serantau 2018, Johor, Malaysia.
- Jung, T. (2019). *Augmented Reality and Virtual Reality. The Power of AR and VR for Business*. Springer Nature Switzerland AG.
- Ling, Y. L., & Charles Muling Libau. (2020). *Peranan bahan bantu mengajar dan persekitaran maklum balas dalam meningkatkan kualiti pembelajaran pelajar*. National Research Innovation Conference (NRICon 2020), Punjab, Pakistan.
- Mohd Kamal Mohd Ali., Norasmah Mohd Noor., Rashidah Elias., & Rosliza A. Aziz. (2013). Interpretasi lukisan awal kanak-kanak: Panduan kepada pendidik awal kanak-kanak. *Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-kanak Negara, Universiti Pendidikan Sultan Idris*.
- Norly Jamil., Nadia Akma Ahmad Zaki., Nor Zuhaidah Mohamed Zain., & Norasikin Fabil. (2013). *Motivasi dan penceritaan digital interatif dalam pendidikan awal kanak-kanak*. International conference on special education 2013 (CAPEU), Aceh, Indonesia.
- Ratnasari, E. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol, 7, 10-16.
- Shah Balkesh Mohd Supar., & Aliza Alias. (2017). *Penguasaan kosa kata bahasa Inggeris murid prasekolah melalui teknik bacaan kongsi (shared reading)*. Prosiding Seminar Pendidikan Serantau ke-VIII, Bangi, Malaysia, 847-852.
- Sharifah Nor Puteh., & Aliza Ali. (2016). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(2), 1-16.
- Tiong, L. L., Dik Anak Nira., Rajendran, K. S., Yii, M. Y., Lu, C. S., & Verzeliza Narina Anak Malang. (2020). *Pembelajaran bahasa Inggeris dengan "leef" dalam kalangan murid prasekolah*. Proceedings of International Conference on the Future of Education (IConFE 2020), Institute of Teacher Education Tuanku, Penang, Malaysia.
- Zakiah Mohamad Ashari., Azlina Mohd. K., & Yoe, K. J. (2013). Keberkesanan Modul Belajar Melalui Bermain terhadap Kefahaman Pengalaman Pranombor Kanak-kanak Prasekolah. *Journal of Education and Practice* (9): 305-312.