

PENERAPAN NILAI MURNI DAN PEMBENTUKAN JATI DIRI KANAK-KANAK PRASEKOLAH MELALUI PENGUNAAN MULTIMEDIA

(Integrating Noble Values and Identity Formation into
Kindergarten Children through the Use of Multimedia)

LATIFAH BINTI ABDUL MAJID*; WAN NASYRUDIN WAN ABDULLAH;
NURUL HIDAYAH BINTI AHMAD ZAKHI
Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Dalam mengharungi era globalisasi ini, dunia disediakan dengan kecanggihan sains dan teknologi dalam pelbagai bidang terutamanya terhadap bidang pendidikan. Proses pendidikan masa kini seringkali dikaitkan dengan unsur penerapan nilai-nilai murni dan pembentukan jati diri pelajar. Berdasarkan beberapa kajian lepas, perkembangan sains dan teknologi dan pendidikan pra sekolah telah menimbulkan kebimbangan dalam kalangan ibu bapa dan guru. Oleh itu, kajian ini membincangkan tentang penerapan nilai murni dan pembentukan jati diri kanak-kanak pra sekolah melalui penggunaan bahan-bahan multimedia. Ini kerana pengkaji mendapati bahawa penggunaan bahan-bahan tersebut juga berperanan dalam membentuk jati diri kanak-kanak.

Kata Kunci: *pembentukan jati diri, sains dan teknologi, pra sekolah, multimedia, kanak-kanak*

ABSTRACT

The era of globalization witnesses an advancement of science and technology in various fields including in education. The influence of science and technology in educational learning process is often linked to the implementation of good values and the formation of student's identity. Previous studies showed that parents and teachers were concern about the development of science and technology in educational process for preschool children. Therefore, this study discusses

*Corresponding author: Email: umilm@ukm.my

the application of values and identity formation of pre school children through the use of multimedia's materials. The researchers found that these materials were influential in shaping children's identity.

Keywords: *identity formation, science and technology, pre school, multimedia, children*

PENGENALAN

Penerapan nilai murni adalah merupakan satu tumpuan utama dalam proses pembentukan jati diri seseorang Muslim. Nilai murni dapat didefinisikan sebagai perlakuan yang baik, peradaban dan tatasusila individu manusia dalam hubungannya sesama manusia, alam dan Tuhan. Jati diri mempunyai kaitan yang rapat dengan akhlak seseorang individu. Tanpa akhlak mulia dan nilai-nilai murni dalam diri, jati diri tidak dapat dibentuk dan dipupuk dengan baik. Akhlak mulia amat penting dalam penghidupan manusia kerana ia memberi pengaruh dan impak yang besar terhadap gerak langkah seseorang Muslim.

Pendidikan merupakan satu wadah penting dalam menjana anjakan paradigma setiap individu di samping memainkan peranan penting dalam melahirkan insan yang dinamik dalam semua aspek kehidupan. Secara umumnya, pendidikan selalu dikaitkan dengan proses pengajaran dan pembelajaran sesuatu ilmu dan juga penerapan nilai. Dalam bentuknya yang praktikal, hasil pendidikan tersebut seharusnya dapat melahirkan modal insan yang mampu mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dan seterusnya memanfaatkan kemahiran yang dimiliki dalam kehidupan seharian.

Dalam konteks kanak-kanak, pendidikan perlu dilihat sebagai satu proses berterusan yang berkembang serentak bagi membentuk jati diri Muslim seawal usia. Kajian Mastura (t.th) menyatakan bahawa setiap sesuatu yang dilihat dan didengari oleh seorang kanak-kanak dari persekitarannya adalah satu pendidikan baginya. Ini kerana, kanak-kanak di peringkat awal umur tidak dapat membezakan antara perkara yang baik dan buruk. Ketinggian dan kualiti pendedahan serta pendidikan awal seseorang kanak-kanak pula merupakan asas kepada keseluruhan perkembangannya yang akan datang.

Ibu bapa, guru-guru dan masyarakat berperanan dalam memberi teladan kepada kanak-kanak supaya mereka dapat menyesuaikan dan mempersembahkan diri mereka berdasarkan kepada nilai-nilai murni yang telah diterapkan kepada mereka – ibarat kain putih yang perlu dicorakkan dengan warna-warni nilai-nilai Islam yang syumul. Bak kata pepatah “Melentur buluh biarlah dari rebungnya”. Rasulullah saw juga telah meletakkan kaedah-kaedah yang menunjukkan bahawa anak-anak membesar selari dengan agama kedua ibu bapanya. Mereka adalah

individu yang paling kuat mempengaruhi setiap perkembangan dan pendidikan anak-anak selari dengan hadith Rasulullah saw yang bermaksud “Tidak ada seorang anak yang dilahirkan melainkan dalam keadaan fitrah (suci bersih), maka ibu dan bapanyalah yang menjadikannya sama ada Yahudi, Nasrani atau Majusi”.

Anak-anak merupakan amanah yang tidak ternilai harganya. Oleh itu, Islam memerintahkan para ibu bapa agar mendidik anak-anak dan memikul tanggungjawab tersebut kerana anak-anak akan mewarisi segala didikan yang diberikan oleh orang tua dan persekitarannya. Sekiranya acuan yang baik diterapkan kepada mereka, maka akan lahir generasi pewaris yang mampu mendukung nilai-nilai agama yang syumul pada masa hadapan kelak.

Walau bagaimanapun, pembangunan perindustrian pesat dan kemajuan yang dikecapi dalam era globalisasi hari ini telah meningkatkan cabaran dalam membentuk generasi akan datang khasnya bagi ibu bapa dan pendidik Muslim. Dalam menempuh alam siber dan teknologi terkini, tidak dapat dinafikan penyerapan pendidikan juga haruslah berkembang serentak dengan kemajuan tersebut. Sistem pendidikan juga perlu kepada proses kemodenan agar generasi yang akan datang tidak ketinggalan dan mampu menerajui dunia dengan penuh berwawasan. Oleh yang demikian, Islam amat memandang serius terhadap pendidikan yang perlu diterapkan kepada generasi ini. Mereka perlu dibimbing dan di didik selari dengan peredaran dunia agar mampu memacu pembangunan negara dan seterusnya menjadi insan yang cemerlang dalam kehidupan.

Secara umumnya, senario perkembangan dunia siber dan kecanggihan teknologi maklumat menimbulkan kerisauan dalam kalangan para ibu bapa, guru dan masyarakat, khususnya terhadap pendidikan di peringkat kanak-kanak. Golongan kanak-kanak kini banyak terpengaruh dan terdedah kepada rancangan-rancangan hiburan di televisyen, CD-ROM dan video-video hiburan berbanding yang berbentuk pendidikan. Ini menyebabkan ada dalam kalangan mereka yang menjadikan kartun-kartun kegemaran sebagai ikon hidup mereka sekaligus meninggalkan impak negatif ke atas perkembangan akhlak dan jati diri kanak-kanak tersebut. Ini jelas membuktikan bahawa elemen-elemen media yang semakin popular di negara kita khususnya kepada golongan ini memberi kesan kepada akhlak, peribadi dan perkembangan mereka.

Selain itu, Izam Shah (2007) dalam kajiannya menyatakan bahawa perisian-perisian permainan kini sering direka untuk menghibur dan dijadikan sebagai satu bentuk rekreasi terutama kepada kanak-kanak. Walau bagaimanapun, perisian-perisian permainan untuk tujuan pendidikan amat kecil bilangannya terutama untuk mata pelajaran yang kurang popular seperti Pendidikan Islam dan yang berbentuk keagamaan. Kekurangan perisian seperti ini dan kebanyakan perisian

yang telah dibangunkan di pasaran tidak mempunyai keseimbangan di antara hiburan dan pendidikan. Hal ini menyumbang kepada masalah akhlak, tingkah laku, prestasi dan pencapaian dalam kalangan kanak-kanak masa kini.

Bahan-bahan multimedia dipilih sebagai subjek kajian. Ini kerana ia merupakan perantaraan dalam sektor teknologi komunikasi maklumat (ICT) untuk mendapatkan ilmu, juga ia bertindak sebagai alat untuk membantu membentuk jati diri dan akhlak kanak-kanak sejak di peringkat awal lagi. Penjelasan ini terbukti berdasarkan kajian Norkhairani (2004) yang menyatakan bahawa golongan kanak-kanak kini lebih cepat dan mudah terpengaruh dengan bahan-bahan multimedia dalam proses pembentukan jati diri mereka sejak kecil. Oleh yang demikian, pengkaji yakin bahawa penggunaan multimedia dalam proses pembentukan jati diri kanak-kanak yang meliputi aspek penerapan nilai-nilai murni berpotensi memberi pengaruh dan kesan yang baik kepada akhlak dan jati diri kanak-kanak Muslim.

Menyedari kepentingan penggunaan bahan-bahan multimedia yang mampu membangunkan masyarakat bertamadun dan berintelektual ini, dapatlah disimpulkan di sini, bahawa pemilihan perisian-perisian multimedia yang tepat amat penting untuk tujuan membangunkan masyarakat Islam ke arah ketamadunan di samping membentuk peribadi dan jati diri seseorang individu Muslim sejak di peringkat awal usia lagi.

Justeru itu, kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti sejauh manakah penggunaan perisian multimedia dalam pembelajaran memberi kesan kepada pembentukan jati diri dan penerapan nilai-nilai murni terhadap kanak-kanak pra sekolah di daerah Kuala Terengganu. Kajian dijalankan di tiga buah Taman Didikan Kanak-kanak (TADIKA) pra sekolah seliaan kerajaan dan swasta. Ini merupakan kajian lapangan yang merangkumi instrumen temu bual, penggunaan borang soal selidik dan pemerhatian.

METODOLOGI KAJIAN

Instrumen kajian adalah gabungan metode kajian lapangan dan kajian kepustakaan. Kajian di lapangan menggunakan borang soal selidik sebagai instrumen kajian. Melalui instrumen ini, maklumat sebenar berkaitan persoalan kajian diperolehi tanpa dipengaruhi oleh mana-mana pihak. Seramai dua belas orang guru daripada ketiga-tiga buah TADIKA dipilih sebagai responden untuk menjawab borang soal selidik yang disediakan. Sementara itu, temu bual dilakukan ke atas enam orang guru pra sekolah bertujuan mendapatkan pandangan mereka tentang penerapan

nilai murni dan jati diri kanak-kanak melalui penggunaan multimedia dalam pendidikan. Pengkaji juga menemu bual kanak-kanak di lokasi-lokasi yang dipilih untuk mengetahui minat dan pandangan mereka terhadap penggunaan bahan-bahan multimedia dalam pembelajaran di sekolah mahupun di rumah. Di samping itu, pengkaji turut melakukan observasi atau pemerhatian ke atas 76 orang kanak-kanak semasa proses pembelajaran berlangsung. Perkara ini perlu dilakukan supaya pengkaji dapat mengetahui gambaran sebenar yang berlaku di lokasi-lokasi tersebut.

Segala maklumat dan data yang diperolehi dianalisis terlebih dahulu sebelum membuat kesimpulan terhadap data-data tersebut. Analisis data ini dilakukan secara deskriptif. Data-data dipersembahkan dalam bentuk penceritaan, perbandingan dan persejajaran.

HUBUNGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA DENGAN PEMBENTUKAN JATI DIRI KANAK-KANAK

Terdapat beberapa kajian-kajian lepas yang berkaitan unsur-unsur penerapan nilai dan pembentukan jati diri seseorang individu dengan penggunaan bahan-bahan multimedia. Sebagai contoh, dalam kajian yang dijalankan oleh Hamid (2009), membincangkan tentang pembentukan sikap dan akhlak kanak-kanak masa kini yang lebih banyak terpengaruh dengan perisian-perisian berkonsepkan teknologi maklumat sejajar dengan arus perkembangan dunia sekarang. Secara tidak langsung, kanak-kanak dapat menerokai dan mempraktikkan secara langsung kandungan yang terdapat dalam bahan-bahan tersebut.

Kajian yang dijalankan oleh Mohd. Sharani dan Mohamad Ibrani (2003) pula menjelaskan bahawa persekitaran pembelajaran berbantuan komputer untuk kanak-kanak pra sekolah mampu meningkatkan interaksi kolaboratif sesama mereka. Perkara ini dapat dilihat berdasarkan sikap mereka yang saling membantu kawan-kawan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan serta menunjukkan minat yang mendalam terhadap aktiviti-aktiviti yang dijalankan di TADIK. Ini memperlihatkan bahawa proses pembentukan jati diri dan penerapan nilai murni dalam kalangan kanak-kanak dapat dipertingkatkan dan dibangunkan.

Kenyataan tersebut turut dipersetujui oleh Mukhamad Andri et al. (2005) yang menjelaskan bahawa pengaruh pembelajaran berkomputer dalam kalangan kanak-kanak memberi kesan kepada perkembangan psikologi mereka. Apabila perisian-perisian yang baik dan berfaedah dipertontonkan kepada mereka,

maka mereka akan meniru dan belajar melalui kaedah tersebut dalam masa yang singkat. Ini sekaligus memberi impak yang besar ke atas akhlak dan akal fikiran mereka dalam memacu kehidupan yang akan datang.

Perbincangan tersebut turut dilakukan oleh Izam Shah (2007) yang menghasilkan satu prototaip alat bantu mengajar untuk pendidikan akhlak. Pendidikan akhlak amat penting dalam proses membentuk jati diri seseorang individu Muslim sejak dari kecil lagi. Beliau menjelaskan bahawa kanak-kanak menunjukkan minat yang mendalam untuk belajar topik akhlak tersebut dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam gerak langkah mereka. Perkara ini turut menyumbang kepada proses penyelesaian masalah akhlak dalam kalangan kanak-kanak yang hebat diperkatakan kini.

Di samping itu, Anon (2011) dalam kajiannya pula menyatakan bahawa guru juga memainkan peranan yang besar dalam proses pembentukan jati diri kanak-kanak sejak awal usia. Nilai-nilai murni perlu diterapkan daripada pendidikan pra sekolah lagi yang merupakan asas kepada proses pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak dalam membentuk peribadi yang bernilai murni. Di sekolah, guru memainkan peranan sebagai ibu bapa dalam membentuk kanak-kanak selaras dengan penerapan nilai yang dimasukkan dalam kurikulum pendidikan melalui silibus-silibus tertentu. Adakalanya nilai murni yang disalurkan itu tidak terdapat secara khusus di dalam subjek tersebut tetapi perlu diterapkan secara tidak formal seperti komunikasi yang baik antara guru dan murid yang akan mempengaruhi penanaman nilai dalam jiwa pelajar. Oleh itu, pelbagai kaedah dan pedagogi pengajaran seperti penggunaan multimedia sebagai salah satu langkah penyelesaian perlu diaplikasikan oleh para guru melalui pendekatan yang pelbagai dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Keperluan kanak-kanak didedahkan kepada penggunaan bahan-bahan multimedia yang mempunyai unsur dan nilai-nilai positif turut disarankan oleh Muhammad Rasyid (2009). Beliau juga bersetuju bahawa pemilihan perisian-perisian multimedia seperti topik akhlak, adab, tamadun dan cerita-cerita yang memaparkan nilai dan peribadi yang baik serta kepentingan menyayangi keluarga, masyarakat dan negara wajar diterapkan kepada golongan ini. Beliau turut membincangkan kaedah dan cara-cara pendidikan anak-anak sesuai dengan konsep pendidikan Islam seperti yang diajarkan oleh Rasulullah saw mengikut peredaran zaman.

Selain itu, kepentingan kefahaman masyarakat terhadap sains dan teknologi turut dibicarakan oleh Ismail (1999). Beliau memberikan pandangannya menurut perspektif Islam terhadap isu-isu semasa yang melibatkan kemajuan berasaskan

teknologi dalam proses pembelajaran serta kepentingannya terhadap golongan sekarang. Di samping itu, beliau juga turut membincangkannya dari sudut negatif seperti penyalahgunaan teknologi tersebut serta jenayah siber yang semakin berleluasa masa kini. Kajian Fatimah dan Othman (2006) pula menjelaskan bahawa penumpuan sektor pendidikan bukan hanya terhadap transformasi teknologi semata-mata tetapi kesan tersebut perlulah diaplikasikan kepada nilai moral dan sosial pelajar sebagai usaha mewujudkan keseimbangan dalam diri mereka.

Berdasarkan penjelasan daripada kajian-kajian tersebut, dapatlah dirumuskan bahawa penggunaan sains dan teknologi dalam pembelajaran mampu memberi impak yang positif ke atas pembentukan sikap, akhlak dan jati diri seseorang. Perisian-perisian multimedia yang mengandungi isi pembelajaran dan ilmu yang bermanfaat mampu membentuk jiwa dan peribadi seseorang terutamanya golongan kanak-kanak. Secara tidak langsung, kajian-kajian tersebut telah membuktikan bahawa penerapan nilai-nilai murni dan pembentukan jati diri kanak-kanak dapat direalisasikan melalui pendedahan program-program yang bermutu.

Oleh itu, wajarlah sekiranya setiap individu khususnya golongan kanak-kanak diperkenalkan dengan penggunaan multimedia dalam sistem pendidikan kanak-kanak masa kini. Hal ini bertujuan melahirkan generasi yang seimbang dan harmonis di dunia dan akhirat dalam menguasai ilmu dan keterampilan menuju era dunia yang semakin canggih kini.

- i) Pendekatan pusat-pusat pendidikan awal kanak-kanak dalam proses penerapan nilai dan pembentukan jati diri

Kecanggihan sains dan teknologi kini telah berkembang ke tahap yang boleh dibanggakan. Pelbagai kemajuan telah dicapai akibat kemajuan tersebut dalam pelbagai bidang terutamanya dalam sektor pendidikan. Kurikulum pendidikan pra sekolah juga lebih mengutamakan perkembangan yang menyeluruh serta bersepadu. Dengan erti kata yang lain, ia bertanggungjawab untuk membina sebuah masyarakat yang berilmu, berdisiplin, bersatu-padu dan berakhlak mulia serta mempunyai nilai-nilai murni dalam diri seseorang individu.

Penerapan nilai murni dan pembentukan jati diri kanak-kanak melalui pelbagai kemudahan teknologi bukan sahaja menjadi tanggungjawab ibu bapa, guru, ahli keluarga dan masyarakat. Malahan tanggungjawab tersebut turut digalas oleh TADIKA kerajaan dan swasta yang menempatkan kanak-kanak untuk belajar sejak di peringkat awal umur lagi. TADIKA bukan sahaja berperanan sebagai tempat didikan terawal, malah skop perkhidmatannya turut meluas

kepada memberi didikan yang terbaik untuk golongan kanak-kanak di samping menerapkan unsur-unsur nilai murni dalam diri mereka ke arah pembentukan jati diri yang utuh dan jitu.

Kajian ini dijalankan di TADIKA bawah seliaan kerajaan dan swasta iaitu TADIKA Yayasan Islam Terengganu (seliaan kerajaan), TADIKA Cahaya Warisan dan TADIKA Tahfiz Gemilang di daerah Kuala Terengganu (di bawah seliaan swasta). Kajian turut meninjau bahan-bahan yang digunakan di TADIKA terbabit dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P). Dapatan kajian menunjukkan bahawa ketiga-tiga buah TADIKA terbabit mengaplikasikan bahan-bahan multimedia dalam proses pembelajaran kanak-kanak seperti penggunaan komputer, LCD, CD, papan putih interaktif, Mesin i-Iqra', televisyen dan radio kaset. Ini terbukti berdasarkan kenyataan Mohd. Hafiz (2010) yang menyatakan bahawa kepelbagaian pendekatan dan pedagogi pengajaran yang digunakan dalam proses P&P mampu meningkatkan minat dan semangat kanak-kanak untuk terus belajar.

Secara tidak langsung, TADIKA terbabit dilihat berperanan dalam membantu kanak-kanak membentuk jati diri mereka melalui penggunaan bahan-bahan multimedia yang dibekalkan. Di samping itu, ia juga mampu menerapkan unsur-unsur nilai murni dalam pembentukan sahsiah diri kanak-kanak. Menurut Wan Najmiyyah dan Huraizah (2010), atas rasa tanggungjawab dalam membentuk jati diri dan menerapkan pendidikan nilai kepada kanak-kanak, maka TADIKA terbabit mengambil pendekatan memilih perisian-perisian bermutu yang membantu ke arah tersebut. Hal ini bertujuan memastikan bahan-bahan yang didedahkan kepada kanak-kanak mempunyai elemen-elemen yang mampu mendidik mereka sekaligus memberi kesan yang positif bukan sahaja kepada minda kanak-kanak malahan kepada akhlak dan peribadi mereka.

Antara perkara-perkara yang dianalisis dalam kajian ini adalah data-data berkaitan kandungan silibus pendidikan seperti aspek bahasa yang digunakan, sikap, minat dan gaya pembelajaran, penglibatan kanak-kanak dalam aktiviti-aktiviti yang dijalankan, kerjasama antara rakan, kefahaman kanak-kanak terhadap latihan dan ujian serta kesannya terhadap penerapan nilai dan pembentukan jati diri kanak-kanak pra sekolah. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan instrumen temu bual, pengedaran borang soal selidik kepada para guru untuk mendapatkan pandangan mereka serta pendekatan pemerhatian ke atas responden kanak-kanak pra sekolah ketika proses pembelajaran berlangsung.

Sepanjang observasi di ketiga-tiga lokasi kajian, penyelidik mendapati bahawa perisian-perisian yang digunakan amat menarik; susun atur, corak

dan latar belakang yang mesra pengguna dan berwarna-warni mampu menarik minat kanak-kanak untuk berinteraksi dengannya. Sebagai contoh, bagi mata pelajaran Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris, kefahaman pelajar terhadap mata pelajaran-mata pelajaran tersebut dapat dilihat melalui sebutan huruf, penulisan dan pengejaan setiap perkataan yang diberi. Bagi mata pelajaran Pendidikan Moral pula, kandungan pembelajarannya banyak menekankan konsep mengenal ciptaan Allah SWT, membentuk sikap diri yang positif, menghormati ibu bapa dan masyarakat, dan sebagainya. Ini secara tidak langsung dapat menerapkan nilai-nilai murni kepada kanak-kanak tersebut.

Merujuk kepada pemerhatian yang telah dijalankan, hasil pemerhatian menunjukkan bahawa responden memahami pelajaran yang telah dipelajari dengan menunjukkan minat yang tinggi serta berani tampil ke hadapan untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Kefahaman pembelajaran ini dapat dinilai melalui aktiviti dan latihan yang telah disediakan dalam perisian tersebut. Antara aktiviti-aktiviti yang disediakan untuk membantu menambahkan kefahaman dan pengetahuan responden adalah seperti aktiviti menyanyi, mewarna, membaca, mencari bentuk, mengenal huruf, aktiviti *puzzle* dan sebagainya.

Aktiviti-aktiviti yang disediakan bertujuan mengenal pasti sejauh mana tahap kefahaman responden terhadap isi kandungan pelajaran. Pengkaji mendapati bahawa majoriti responden dapat menjawab dengan betul setiap apa yang telah dipelajari. Namun begitu, hanya terdapat segelintir responden yang tidak dapat menjawab dengan tepat. Ini membuktikan bahawa aktiviti-aktiviti tersebut telah memenuhi tahap pendidikan di peringkat kanak-kanak pra sekolah. Di samping itu, ia juga mampu menerapkan nilai-nilai yang telah dipelajari dalam kehidupan seharian.

Kajian juga mendapati responden berebut-rebut untuk menjawab dan menyelesaikan masalah dalam setiap aktiviti yang dilakukan. Ini membuktikan bahawa responden berminat dan mudah memahami pembelajaran berbantuan multimedia berbanding pembelajaran berbentuk konvensional. Ini kerana berdasarkan pemerhatian dan temu bual bersama para guru, minat responden terhadap pembelajaran berbantuan multimedia lebih ketara perbezaannya. Responden lebih banyak bermain di dalam kelas ketika guru mengajar di hadapan tanpa alat bantu mengajar. Kenyataan ini turut disokong oleh majoriti guru-guru di TADIKA terbabit yang menyatakan bahawa elemen multimedia yang diterapkan dalam proses P&P sebagai alat bantu mengajar ini mampu untuk meningkatkan prestasi dan pencapaian kanak-kanak sejajar dengan arus perkembangan zaman khususnya dalam bidang pendidikan masa kini.

Kajian ini turut meninjau sikap, gaya pembelajaran, penglibatan responden dalam segala aktiviti yang dijalankan, kerjasama antara rakan dan tahap minat responden terhadap pembelajaran berbantuan teknologi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti responden memberi sepenuh tumpuan terhadap pelajaran, tidak bermain dan sentiasa membantu kawan-kawan dalam setiap masalah pelajaran yang perlu diselesaikan. Selain itu, responden juga mampu menerapkan nilai-nilai murni seperti sayangkan keluarga, sayangkan rakan-rakan dan sebagainya sebagaimana yang telah dilihat dan ditonton di skrin pembelajaran dengan bantuan teknologi tersebut.

Ketika sesi pembelajaran berlangsung, responden di ketiga-tiga buah TADIKA terbabit memberi fokus 100 peratus kepada mata pelajaran yang dipelajari. Ini dapat dilihat berdasarkan sikap dan gaya pembelajaran mereka. Walau bagaimanapun, pada akhir waktu pembelajaran kajian mendapati kadar minat dan tumpuan responden telah menurun. Melalui temu bual, guru-guru TADIKA tersebut menyatakan bahawa responden mudah berasa bosan jika tayangan yang sama dipaparkan berulang kali dan ditayangkan begitu lama. Namun begitu, ia tidak menjejaskan responden untuk terus berinteraksi dengan elemen-elemen multimedia yang telah disediakan di TADIKA tersebut.

Hasil kajian menunjukkan bahawa kepelbagaian kaedah dalam proses P&P khususnya penggunaan multimedia telah memberi impak yang besar ke atas pembelajaran responden. Ini dapat dilihat melalui pemerhatian yang telah dijalankan dan temu bual bersama para guru. Pengaplikasian multimedia dalam pendidikan membolehkan kedua-dua pihak iaitu guru dan murid saling mendapat manfaat dan faedah daripada kaedah tersebut sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan bersemangat.

Selain itu, hasil kajian ini juga menunjukkan bahawa kaedah pembelajaran berbantuan multimedia dapat menambah minat dan meningkatkan prestasi pembelajaran responden. Unsur-unsur reka bentuk grafik, teks, warna dan bunyi mampu membuatkan responden memberi sepenuh perhatian ketika pembelajaran berlangsung di samping kandungan silibusnya yang menepati citarasa golongan kanak-kanak.

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa pengaplikasian bahan multimedia dalam P&P kanak-kanak pra sekolah tersebut dapat menggalakkan kemahiran kognitif dan bahasa. Di samping itu, ia juga mampu memupuk pelbagai kecekapan seperti menggalakkan potensi untuk berimajinasi, berkreaitif, emosi, berpemikiran logik, berkeyakinan dan beretika. Aspek penggunaan bahasa merupakan perkara utama dalam berkomunikasi. Oleh itu, ia merupakan perkara yang amat penting dan perlu dititikberatkan. Walau bagaimanapun, kajian mendapati aspek penggunaan bahasa kebangsaan kurang ditekankan

di TADIKAswasta. Ini berikutan terdapat perisian-perisian dalam bahasa lain seperti Indonesia yang menjadi teras penggunaan. Setelah dikaji dan menemu bual pengusaha-pengusaha TADIKAswasta, pengkaji mendapati bahawa perisian-perisian dalam bahasa kebangsaan yang dijual di pasaran terlalu mahal sehinggakan mereka terpaksa menggunakan perisian dari Negara luar seperti Indonesia untuk kegunaan kanak-kanak.

Bertitik tolak daripada perbincangan tersebut, dapatlah dirumuskan bahawa TADIKAswasta terbahit sangat mementingkan kandungan sesuatu bahan yang dapat membentuk peribadi dan akhlak kanak-kanak. Pengkaji mendapati bahawa pemilihan dan penggunaan media secara optimum di dalam proses P&P mampu meningkatkan minat kanak-kanak untuk terus belajar kerana elemen-elemen media tersebut jelas dapat menyampaikan maklumat dengan berkesan di samping membantu pertambahan pengetahuan dalam kalangan kanak-kanak. Ia juga mampu menerapkan unsur nilai-nilai murni sekaligus dapat membentuk jati diri seseorang individu melalui pendekatan yang telah digunakan.

- ii) Kesan penggunaan multimedia terhadap penerapan nilai murni dan pembentukan jati diri kanak-kanak

Hasil kajian menunjukkan secara keseluruhan bahawa penggunaan bahan-bahan multimedia terhadap pendidikan kanak-kanak pra sekolah era kini banyak memberi kesan positif dalam proses penerapan nilai murni dan pembentukan sahsiah peribadi kanak-kanak. Pembestarian ICT dalam pra sekolah adalah penggunaan teknologi pembelajaran bagi memperkenalkan, memperkukuh dan menambah kemahiran kanak-kanak dalam pelbagai aspek kehidupan.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengaplikasian multimedia terhadap kanak-kanak pra sekolah ini banyak memberi manfaat dan impak positif kepada mereka. Ini bertepatan dengan kajian Saayah (2008) yang mendapati bahawa penggunaan ICT dalam proses pengajaran kanak-kanak membawa kaedah baru dan inovatif yang mana ia dapat merangsang minda kanak-kanak berfikir dan meneroka sesuatu yang baru. Mohd Sharani dan Mohamad Ibrani (2003) dalam kajiannya juga menyatakan bahawa penggunaan teknologi komputer terhadap kanak-kanak pra sekolah mampu membangunkan konsep sendiri dan interaksi positif mereka terhadap pembelajaran. Unsur-unsur nilai yang diterapkan mampu diikuti oleh kanak-kanak tersebut di awal usia mereka.

Penjelasan ini juga disokong dengan pendapat Giam Kah How (2000) bahawa multimedia merupakan salah satu alat yang boleh digunakan untuk memperkembangkan potensi kanak-kanak dalam mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Ini kerana penggunaannya dalam bidang pendidikan boleh menggalakkan perbincangan, interaksi dan refleksi dalam kalangan para pelajar

dan guru sekaligus meninggalkan dampak yang positif ke atas akhlak dan peribadi mereka. Azwan (2005) turut berpendapat bahawa pengintegrasian ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan prestasi dan keberkesanan pengajaran yang meliputi pelbagai aspek kehidupan.

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa penggunaan multimedia dalam pendidikan mampu menarik minat pelajar untuk lebih memberi tumpuan terhadap pembelajaran. Ini kerana pembelajaran lebih berpusatkan kanak-kanak. Selain itu, penggunaannya dalam pembelajaran juga mampu melahirkan kanak-kanak yang mahir ICT dengan menimba pengalaman dan pengetahuan baru kerana golongan ini mudah terpengaruh dan mengikut apa sahaja perisian yang dibekalkan kepada mereka. Oleh yang demikian, proses pemilihan sesuatu perisian untuk golongan ini perlu dititikberatkan bagi menjana modal insan yang mampu meneraju dunia pada masa hadapan dengan penuh iltizam dan semangat yang jitu.

Pendapat ini turut diperkukuhkan oleh Syahrul Nizam (2009) yang menyatakan bahawa penggunaan ICT dalam kalangan kanak-kanak kini menjadi satu keutamaan dan membantu menyokong pembelajaran mereka. Tambahan belia, kanak-kanak lebih mudah terpicat dan terpengaruh dengan bahan-bahan berteknologi kerana ia berwarna-warni dan menarik sesuai dengan sifat semulajadi mereka. Walau bagaimanapun, jika tayangan ataupun ulangan pembelajaran tersebut dipaparkan terlalu lama, ia akan mengakibatkan kanak-kanak berasa bosan dan jemu serta hilang tumpuan belajar. Ini dapat dilihat melalui sikap dan tingkah laku mereka di dalam kelas. Di samping itu, responden juga tidak menunjukkan minat yang tinggi untuk belajar jika tayangan yang dipaparkan adalah sama dan berulang-ulang. Oleh yang demikian, guru-guru haruslah memainkan peranan yang penting dalam mempelbagaikan aktiviti pengajaran agar unsur-unsur penerapan nilai yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia mampu dicapai dan dilaksanakan.

Pendapat ini adalah bersesuaian dengan Kurikulum Pra sekolah Kebangsaan yang memberikan penekanan terhadap pembestarian ICT kepada kanak-kanak pra sekolah. Penggunaan perisian multimedia yang bersesuaian dengan usia kanak-kanak mampu merangsang dan menggalakkan perkembangan kanak-kanak dari pelbagai aspek seoptimum mungkin. Di samping itu, ia juga mampu memupuk pelbagai kecekapan seperti menggalakkan potensi imaginasi, kreativiti, emosi, pemikiran logik dan sebagainya. Ini dapat dilihat ketika kanak-kanak tersebut berinteraksi dengan perisian-perisian yang dibekalkan kepada mereka. Oleh yang demikian, jika perisian yang bermanfaat dibekalkan, dunia akan mendapat pulangan modal insan yang maju.

Oleh itu, penggunaan multimedia terhadap bidang pendidikan kanak-kanak memberi banyak manfaat kepada kanak-kanak malah kepada para guru juga untuk menyokong proses pengajaran. Pengaplikasian ini membolehkan kedua-dua pihak iaitu guru dan kanak-kanak saling mendapat manfaat daripada kaedah tersebut.

Keputusan daripada hasil kajian mendapati rata-rata dalam kalangan kanak-kanak dan guru TADIKA memberi reaksi yang positif terhadap keberkesanan penggunaan multimedia dalam bilik darjah. Ia mampu membantu proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak untuk belajar secara lebih efektif. Ini menunjukkan bahawa penggunaan bahan-bahan multimedia dalam kalangan kanak-kanak pra sekolah perlu diaplikasikan sebaik mungkin untuk menghasilkan natijah yang baik ke atas perkembangan sahsiah dan peribadi mereka. Selaras dengan itu, dapat disimpulkan di sini bahawa perisian bahan-bahan multimedia sememangnya berfungsi sebagai alat pendidikan yang berpotensi untuk menggalakkan semangat belajar dan sebagai ejen pantas bagi menerapkan unsur nilai-nilai murni dalam membentuk akhlak, peribadi dan sahsiah kanak-kanak sejak di peringkat awal lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan perbincangan di atas, dapat disimpulkan bahawa perisian bahan-bahan multimedia sememangnya mampu memberi kesan ke atas penerapan nilai dalam proses pembentukan jati diri kanak-kanak. Ini dapat dilihat berdasarkan gambaran dan contoh nilai murni yang dipaparkan dalam perisian-perisian multimedia tersebut yang seterusnya diaplikasikan oleh responden dalam kehidupan mereka. Oleh yang demikian, pendidikan nilai dan pembentukan jati diri kanak-kanak boleh dibentuk dan diterap melalui penggunaan bahan-bahan multimedia bermanfaat yang mengandungi unsur-unsur tersebut. Memang tidak dinafikan amat penting bagi umat Islam menguasai ilmu kemodenan sejajar arus teknologi terkini, namun pada masa yang sama faktor nilai-nilai murni dalam proses pembentukan sahsiah diri perlu dijadikan pedoman agar ia memberi natijah dan impak yang positif bagi kehidupan insan di dunia dan akhirat.

RUJUKAN

Anon. 2011. Konsep nilai murni dalam Falsafah Pendidikan Negara. Kertas kerja kajian sistem pendidikan kebangsaan (MTT 2353). <http://sarjana.tripod.com/nilai3.html> [7 Ogos 2011].

- Azwan Ahmad. 2005. Kesan efikasi sendiri guru Sejarah terhadap amalan pengajaran berbantuan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 7: 15-24. <http://myais.fsktm.um.edu.my.html> [20 Mac 2010].
- al-Bukhari, Muhammad bin Ismail. 2000. *Sahih al-Bukhari*. Mawsuah al-Hadith al-Syraif al-kutub al-Sittah, al=Riyadh: Dar al-Salam.
- Fatimah Mohamed & Othman Hj. Talib. 2006. Kajian keberkesanan penerapan nilai-nilai murni dalam pengajaran dan pembelajaran kurikulum bestari terhadap tingkah laku pelajar Muslim. Dlm. Abdul Ghafar Hj. Don, Fariza Md. Sham & Muhammad Faisal Asha'ari (pnys.). Prosiding kolokium siswazah Fakulti Pengajian Islam Siri II, hlm. 231-242. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Hamid Ahmad Thahir. 2009. *Ensiklopedia pendidikan anak cemerlang*. Terj. H. Abdullah Tsani. Kuala Lumpur: Jasmin Enterprise.
- How, Giam Kah. 2000. Gaya pembelajaran dan penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tigaenf*, 2(3): 57-63. <http://apps.emoe.gov.my/ipba/rdipha.html> [15 Mac 2010].
- Huraizah Makhtar. 2010. Program pendidikan TADIKA Tahfiz Gemilang, Kuala Terengganu. Temu bual, 30 Ogos.
- Ismail Ibrahim. 1999. *Isu-isu semasa dari perspektif Islam*. Kuala Lumpur: Institut Kebangsaan Islam Malaysia.
- Izam Shah Basiron. 2007. Perisian permainan pengembaraan multimedia: *edutainment* dalam pendidikan Agama Islam sekolah rendah. Tesis Sarjana, Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mastura Badzis. t.th. Pendidikan anak-anak di peringkat awal umur berasaskan binaan kurikulum yang integratif. <http://www.mindamadani.my/content.html> [20 Mac 2010].
- Mohd. Hafiz Omar. 2010. Sistem pendidikan TADIKA Yayasan Islam Terengganu, Kuala Terengganu. Temu bual, 14 Julai.

- Mohd. Sharani Ahmad & Mohamad Ibrani Shahrudin Adam Assin. 2003. Collaborative interactions among preschool children in a computer environment. *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum*, 11(2): 147-155. <http://psasir.upm.edu.my.html> [20 Mac 2010].
- Muhammad Rasyid Dimas. 2009. *25 kaedah dan cara melentur jiwa & minda anak*. Shah Alam: Pustaka Dini.
- Mukhamad Andri Setiawan, Army Widyatusti & Aulia Nurhuda. 2005. Pengaruh komputer pada perkembangan psikologi anak. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi. <http://journal.uir.ac.id/index.php/Snati/article.html> [15 Mac 2010].
- Norkhairani Abdul Rawi. 2004. Pembangunan perisian kursus multimedia untuk belajar membaca: satu pendekatan hibrid (HALR). Tesis Sarjana, Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Saayah Abu. 2008. *Menjadi guru TADIKA*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Syahrul Nizam Junaini. 2009. *Anakku celik komputer*. Shah Alam: Buku Prima Sdn. Bhd.
- Wan Najmiyyah Wan Yusoff. 2010. Sistem pendidikan TADIKA Cahaya Warisan, Kuala Terengganu. Temu bual, 22 Ogos.

