

Perkembangan Fizikal Motor Halus Kanak-Kanak Di Taska Menggunakan Busyboard

(Physical Development of Children's Fine Motor in Kindergarten Using Busyboard)

Hidayah Hazirah Hisham^{1*}, Faridah Yunus^{1*}, Lilia Halim^{1*}

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor

*Pengarang Koresponden: p96101@ukm.edu.my, faridahyunus@ukm.edu.my, lilia@ukm.edu.my

Accepted: 15 July 2021 | Published: 1 August 2021

Abstrak: *Busyboard bukanlah sesuatu yang baru di dalam dunia pendidikan awal kanak-kanak. Busyboard atau permainan papan sibuk ini ialah sebuah permainan yang direka khas untuk kanak-kanak seawal usia 10 bulan sehingga 4 tahun. Busyboard sebagai alat pedagogi dapat membantu perkembangan kanak-kanak secara holistik. Kajian ini adalah bertujuan untuk melihat perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dalam menggunakan busyboard di taska. Kajian ini telah dijalankan di sebuah taska di daerah Dengkil, Selangor. Reka bentuk kajian yang dijalankan adalah dengan menggunakan kajian tinjauan. Kajian ini melibatkan enam orang kanak-kanak taska iaitu lima orang kanak-kanak perempuan dan seorang kanak-kanak lelaki yang berumur diantara dua hingga empat tahun. Instrumen kajian ialah borang senarai semak dan temu bual. Borang senarai semak yang digunakan adalah mengenai tahap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak sebelum dan selepas aktiviti menggunakan busyboard. Manakala temubual bersama guru taska pula dijalankan untuk mendapatkan pandangan terhadap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dalam aktiviti menggunakan busyboard. Hasil kajian menunjukkan bahawa aktiviti fizikal menggunakan busyboard memberi impak yang positif dalam membantu perkembangan motor halus kanak-kanak dan amat wajar digunakan sebagai alternatif kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran di taska. Busyboard ini mampu melatih guru-guru pendidikan awal kanak-kanak supaya lebih kreatif dan berinovasi dalam meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di taska serta memahami peringkat perkembangan kanak-kanak supaya mudah untuk berinteraksi dengan mereka. Sebagai kesimpulan, busyboard amat sesuai untuk kanak-kanak kerana melibatkan permainan atau bahan-bahan persekitaran yang dekat dengan mereka. Justeru, penggunaan busyboard dalam sistem pembelajaran adalah sesuai dan berguna sebagai satu pedagogi dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak.*

Kata kunci: perkembangan, fizikal, motor halus, busyboard, TASKA

Abstract: *Busyboard is nothing new in the world of early childhood education. Busyboard or this busy board game is a game specially designed for children from as early as 10 months to 4 years. Busyboard as a pedagogical tool can help children's development holistically. This study aims to look at the physical development of children's fine motor in using busyboard in kindergarten. This study was conducted in a nursery in Dengkil district, Selangor. The design of the study conducted is by using a survey study. The study involved six nursery children, namely five girls and a boy aged between two to four years. The research instrument is a checklist and interview form. The checklist form used is about the level of physical development of the child's fine motor before and after the activity using the busyboard. Meanwhile,*

interviews with kindergarten teachers were conducted to gain insight into the physical development of children's fine motor in activities using busyboard. The results show that physical activity using busyboard has a positive impact in helping children's fine motor development and should be used as an alternative to teaching and learning methods in kindergarten. This busyboard is able to train early childhood education teachers to be more creative and innovative in improving the quality of teaching and learning of children in kindergarten as well as understanding the developmental stage of children so that it is easy to interact with them. In conclusion, busyboard is very suitable for children because it involves games or environmental materials close to them. Thus, the use of busyboard in the learning system is appropriate and useful as pedagogy in the teaching and learning process of children.

Keywords: development, physical, fine motor, busyboard, KINDERGARTEN

1. Pengenalan

Bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain, kanak-kanak mudah untuk meneroka sesuatu mengikut tahap pemikiran dan keselesaan mereka. Pembelajaran kanak-kanak di taska atau tadika berlainan dengan pembelajaran murid-murid di sekolah rendah mahupun di sekolah menengah. Pada peringkat umur satu hingga empat tahun, kanak-kanak seharusnya didedahkan dengan pelbagai aktiviti-aktiviti yang boleh meningkatkan perkembangan mereka secara menyeluruh. Malah, majoriti taska sudahpun mengikuti syarat yang ditelah ditetapkan di dalam Kurikulum PERMATA agar setiap pembelajaran di taska hendaklah disertakan dengan bermain agar pembelajaran kanak-kanak bermakna dan menyeronokkan dapat diterapkan ke dalam kehidupan seharian kanak-kanak. Busyboard bukanlah sesuatu yang baru di dalam dunia pendidikan awal kanak-kanak. Busyboard atau permainan papan sibuk ini ialah sebuah permainan yang direka khas untuk kanak-kanak seawal usia 10 bulan sehingga 4 tahun. Barang yang diletakkan di atas papan ini biasanya barang-barang yang digunakan di rumah dan yang bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak dan seterusnya barang-barang tersebut dikumpulkan di atas satu papan supaya kanak-kanak dapat meneroka fungsi sesuatu alat dengan selamat. Busyboard merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang berkesan bagi kanak-kanak TASKA yang berumur dari lapan bulan hingga empat tahun. Busyboard mampu meningkatkan perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh dari segi fizikal, kognitif, sosial, emosi dan bahasa. Selain itu, busyboard dilihat mampu membuatkan kanak-kanak memberikan tumpuan yang sepenuhnya terhadap perkara yang mereka lakukan. Oleh itu, kajian ini adalah bertujuan untuk melihat perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dalam menggunakan busyboard di taska. Selain itu, objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti keberkesanan penggunaan Busyboard dalam meningkatkan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak TASKA. Kaedah pembelajaran di TASKA memberikan impak yang besar terhadap perkembangan kanak-kanak. Malah, TASKA juga memberikan kesan yang terperinci kepada kanak-kanak kerana mereka dapat berdikari dan dapat membina karakter mereka yang tersendiri sejak dari kecil lagi. Sebagai contoh, kanak-kanak dapat memahami erti tanggungjawab, bertolak-ansur, hormat-menghormati dan nilai-nilai murni yang lain apabila mereka melakukan sesuatu aktiviti bersama pengasuh serta rakan sebaya mereka. Kanak-kanak pada tahap umur satu hingga empat tahun dikatakan mudah menerima dan meniru apa sahaja yang mereka melihat dan mendengar perbuatan di sekeliling mereka kerana pada tahap ini setiap perkembangan mereka meningkat mengikut tahap kemahiran dan kebolehan mereka. (Hertzog, 2016) menyatakan bahawa guru sukar untuk mengenal pasti kekuatan, minat, dan kebolehan kanak-kanak melalui latihan kurikulum dan pengajaran. Malah, kajian oleh (Jarmila Bubikova-Moan, 2019) menunjukkan bahawa guru mempunyai tekanan dari segi masa kerana

masa yang diperuntukkan untuk bermain dengan kanak-kanak sangat terhad. Tugas guru adalah memudahkan kanak-kanak menyertai setiap aktiviti yang mereka terokai sendiri berdasarkan pengalaman yang mereka ada (Kangas, 2016). Pengasuh atau guru seharusnya berperanan sebagai pemudah cara kepada kanak-kanak dalam menyediakan segala kemudahan serta bahan pembelajaran yang sesuai dan menarik kepada mereka. Menurut kajian (Camilla Björklund, 2018), kaedah pengajaran di dalam pendidikan awal kanak-kanak adalah dengan menyokong dan membimbing kanak-kanak dalam memahami konsep baru terhadap persekitaran mereka. Interaksi antara guru dan kanak-kanak dicirikan sebagai pedagogi pembelajaran yang berkesan untuk kanak-kanak dalam menyelesaikan masalah, menjelaskan konsep serta menilai aktiviti. Kanak-kanak kebiasaannya bermain dengan blok atau *puzzle*. Melalui blok, kanak-kanak dapat berfikir secara logik dan menginterpretasikan pemikiran mereka ke dalam bentuk atau rekaan blok yang mereka minati.

Guru atau pengasuh yang bertindak sebagai 'role-model' harus mendorong kanak-kanak untuk bermain dengan aktiviti yang dapat meningkatkan perkembangan fizikal mereka (Susan B. Sisson, 2017). Di dalam dunia pendidikan awal kanak-kanak, permainan dan pedagogi merupakan dua perkara penting yang dekat dengan persekitaran pembelajaran kanak-kanak kerana mereka belajar berdasarkan penerokaan, kreativiti, imaginasi, pergerakan dan emosi (Palaiologou, 2016). Guru dan pengasuh dilihat masih menggunakan kaedah tradisional iaitu belajar dengan hanya menggunakan buku dan pensel sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Kajian oleh (Norazizah Abdul Rahman1, 2016) menyatakan bahawa pembelajaran kanak-kanak seharusnya dapat memberi peluang dan kebebasan kepada mereka untuk meneroka tentang apa yang mereka minati di bawah pengawasan orang dewasa. Oleh itu, guru serta pengasuh haruslah bertanggungjawab dalam memberikan pembelajaran yang bermakna kepada kanak-kanak. Pengetahuan kanak-kanak dibentuk sewaktu mereka bermain (Ali & Mahamod, 2015). Dengan bermain, kanak-kanak dapat membentuk pengetahuan mereka berdasarkan perbuatan dan pengalaman yang telah berlaku ke atas diri mereka. Ini kerana sewaktu bermain, kanak-kanak menggunakan semua deria dan tahap ransangan mereka iaitu melihat, mendengar, merasa, menghidu dan menyentuh. Dalam meningkatkan deria kanak-kanak, ianya bukan sahaja dapat meningkatkan hubungan sosial kanak-kanak, malah juga membantu meningkatkan kreativiti dan inovasi mereka dengan bermain (Suppiah Nachiappan, 2017). Dalam melaksanakan penggunaan busyboard di TASKA, pengasuh dan guru haruslah didedahkan dengan cara penggunaan dan pembelajaran busyboard dalam memperbaharui proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) kanak-kanak. Melalui kajian ini, ianya dapat memberi gambaran kepada pengasuh TASKA dalam meningkatkan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dengan menggunakan busyboard. Tambahan pula, pengasuh TASKA dapat mempelbagaikan aktiviti pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan fizikal kanak-kanak. Peningkatan kualiti di TASKA boleh dicapai melalui penambahbaikan daripada kajian-kajian yang telah mengkaji cara dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) untuk kanak-kanak di TASKA. Busyboard dapat mempertingkatkan kemahiran fizikal motor halus kanak-kanak dalam aktiviti harian seperti memegang pensel, mengikat tali kasut, menyikat rambut dan pelbagai aktiviti dalam menguruskan diri sendiri. Perkembangan fizikal kanak-kanak bergantung kepada kesediaan fizikal tubuh badan mereka, perkembangan otak keseimbangan badan mereka. Dapatan kajian ini disokong oleh (Shariff, 2017). Oleh itu, guru dan pengasuh digalakkan untuk melaksanakan aktiviti busyboard di dalam supaya kanak-kanak dapat merasai pengalaman baru yang menyeronokkan dan bermakna dalam proses pembelajaran. Oleh itu, penyelidik merasakan kajian ini amatlah wajar dilakukan memandangkan kebanyakan TASKA masih lagi menggunakan pembelajaran tradisional iaitu menggunakan pensel dan buku, permainan dan menayangkan video dan lain-lain lagi. Selain itu, daripada dapatan kajian yang dilakukan, diharap dapat digunakan oleh

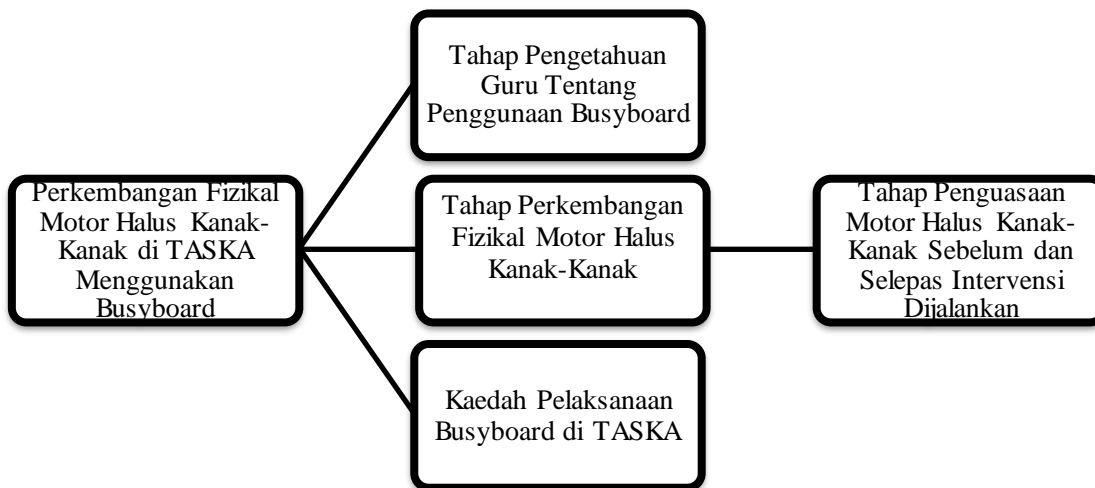
pihak pengasuh TASKA dan ibubapa untuk menggunakan Busyboard bagi meningkatkan perkembangan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak. Dengan itu, diharapkan dapatan kajian nanti dapat meningkatkan penambahbaikan terhadap cara pembelajaran di TASKA.

2. Ulasan Kajian Lepas

Penerangan Ulasan Kajian Lepas

Permainan bebas atau permainan imaginasi bukanlah satu-satunya alternatif dalam memikirkan permainan kanak-kanak di taska. Permainan imaginasi sering menunjukkan hubungan yang positif terhadap perkembangan emosi dan sosial kanak-kanak. Kajian oleh (Elizabeth K. King, 2016) mendapati bahawa perkembangan sosial dan permainan imaginasi banyak memberikan peluang kepada kanak-kanak dalam meningkatkan perkembangan emosi dan sosial mereka. Namun begitu, perkembangan fizikal kanak-kanak juga tidak harus dilupakan dalam memastikan setiap perkembangan mereka meningkat secara menyeluruh. Dapatan kajian oleh (Eko Firman Kurniawan, 2019) menyatakan bahawa permainan busy board mampu meningkatkan perkembangan motor halus kanak-kanak kerana aktiviti yang dilakukan secara berulang-ulang membolehkan mereka mengenal konsep seperti memasukkan bola ke dalam bakul, mengunci pintu dan lain-lain aktiviti yang mereka tidak pernah lakukan sebelum ini. Kajian oleh (Fadhil, 2016) turut berpendapat bahawa permainan kadbod sebagai bahan Bantu mengajar yang memberi peluang penerokaan, bereksperimen dan pengalaman dalam proses PdP kanak-kanak. Melalui penggunaan busyboard, kanak-kanak dapat meneroka dan membuat eksperimen di antara dunia fantasi dan realiti sebagai contoh mereka melihat ibu bapa mereka menekan suis elektrik. Dengan menggunakan busyboard, kanak-kanak dapat merasai pengalaman secara langsung dalam menjalankan aktiviti dengan kawalan dan bimbingan guru di TASKA. Sementara itu, kajian oleh (Scott, 2019), menyatakan bahawa permainan yang sibuk dapat memberikan pendedahan kepada kanak-kanak terhadap penguasaan perbendaharaan kata yang meluas. Permainan papan ini juga telah digunakan dan dikaji oleh (Dunn, 2009) yang mengkaji permainan papan ini mampu menjadi terapi untuk mewujudkan hubungan, rangsangan deria, dan meningkatkan proses perkembangan kanak-kanak dan membuat sumbangan terhadap penilaian awal kanak-kanak sekolah rendah. Tambahan pula, permainan papan mampu merangsang sensori dan kanak-kanak dengan mudah dapat membayangkan dan berimaginasi sekaligus akan meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Malah, ia juga membantu guru dalam mendapatkan maklumat penting mengenai teknik penyelesaian masalah kanak-kanak dan cara dia menangani masalah.

Kerangka Konsep



Rajah 1 : Kerangka Konsep Kajian

Berdasarkan kerangka konsep yang dibina di Rajah 1, kerangka konsep ini dapat menggambarkan keseluruhan kajian yang dijalankan. Yang pertama adalah pengkaji ingin melihat tahap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak di TASKA dengan menggunakan busyboard. Yang kedua ialah apakah tahap perkembangan dan kesediaan kanak-kanak apabila menggunakan busyboard di TASKA. Berpandukan objektif dan kandungan yang ditetapkan, guru TASKA dapat menyampaikan pengetahuan dengan menggunakan pelbagai kaedah. Dalam pada itu, kaedah pelaksanaan ini boleh dipengaruhi oleh faktor tahap pengetahuan guru dan tahap perkembangan murid. Melalui kerangka yang telah dibina, input mengenai penggunaan busyboard terhadap kanak-kanak di TASKA dapat ditingkatkan. Bermain adalah aktiviti harian kanak-kanak, di mana mereka belajar, meneroka dan menguji kemahiran baru. Walau bagaimanapun, kanak-kanak memerlukan sedikit masa untuk bermain, terutamanya untuk permainan secara bebas. Kajian oleh (Ojala, 2016) menunjukkan bahawa proses dalam pendidikan awal kanak-kanak dikenalpasti dengan tiga jenis cara: mempermudah situasi dan suasana; memfasilitasi kemahiran profesional untuk belajar dan menyokong perspektif kanak-kanak; dan memudahkan amalan penyertaan berterusan. Pendidikan haruslah membolehkan semua kanak-kanak menjalani kehidupan yang sepenuhnya supaya mereka dapat menyumbang dan bekerjasama dengan orang lain dan terus belajar sepanjang hidup mereka (D.Rathnakumar, 2020). Kajian oleh (Elizabeth K. King, 2016) telah mengkaji tentang kaitan permainan bebas kanak-kanak dan fungsi sosial dan emosi mereka dan kajian ini mendapati bahawa permainan bebas dalam kanak-kanak prasekolah dapat mengurangkan tingkah laku disruptif yang berlaku di kalangan kanak-kanak. Main mempunyai peranan penting dalam pelbagai aspek perkembangan kanak-kanak. Ini kerana semasa bermain bebas kanak-kanak merasakan kebebasan dengan pengawasan yang selamat dari kawalan orang dewasa. Walaupun bermain telah dinyatakan sebagai konteks semula jadi di mana kanak-kanak dapat mengekspresikan emosinya (Kenneth H. Rubin, 2009), berkemungkinan kanak-kanak yang lebih kerap terlibat dalam permainan bebas, mereka yang juga berkelakuan dengan lebih baik. Tambahan pula, perkembangan bagi setiap kanak-kanak berbeza-beza mengikut umur dan kebolehan mereka. Pada peringkat umur dari umur 3 bulan hingga empat tahun, pembelajaran kanak-kanak seharusnya bersifat fleksibel mengikut kesesuaian dan kesediaan kanak-kanak tersebut. Pembelajaran di Taska seharusnya memberikan kanak-kanak satu pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna. Pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna dapat meningkatkan perkembangan kanak-kanak secara holistik. Pendidik dan

pengasuh mempunyai personaliti atau sifat yang penyayang dan dapat membimbing kanak-kanak dengan penuh dedikasi serta menjadi 'role model' kepada kanak-kanak dalam membentuk tingkah laku mereka kearah yang lebih positif. Menurut kajian (Mazlini Adnan, 2016) menyatakan bahawa pembelajaran kanak-kanak akan menjadi lebih menarik jika mereka mempelajari STEM di peringkat TASKA dan prasekolah. Kaedah pembelajaran yang sesuai kepada kanak-kanak adalah dengan memberikan kanak-kanak pengalaman secara terus apabila mereka mula belajar sesuatu daripada guru mereka. Sebagai contoh, apabila mereka belajar tentang matapelajaran Sains, kanak-kanak akan dapat mempelajari pengalaman pembelajaran yang sebenar iaitu dengan melihat kehidupan sebenar haiwan di Zoo berbanding dengan hanya melihat gambar di buku.

Selain itu, bahan pembelajaran yang berkualiti dan sesuai perlu untuk menjamin kualiti pembelajaran kanak-kanak di TASKA (Elias, 2017). Bahan pembelajaran haruslah sesuai dengan perkembangan dan kebolehan kanak-kanak seperti kebolehan menggenggam, kebolehan memanipulasi, kebolehan fizikal dan lain-lain lagi. Tambahan pula, alat bantu mengajar yang berkualiti dan berkesan kepada kanak-kanak ialah bahan yang mampu memberi keseronokan dan boleh meransang deria kanak-kanak. (Hashim & Lah, 2003). Pembelajaran di TASKA bukanlah bergantung kepada bahan pembelajaran berbentuk elektronik semata-mata, ianya haruslah bahan pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan kefahaman kanak-kanak, menarik minat mereka untuk belajar dan dapat memahami segala isi kandungan pembelajaran yang disampaikan (Ali & Mahamod, 2015). Seterusnya, kanak-kanak juga belajar dengan mengaitkan sesuatu dengan pengalaman kehidupan dan budaya mereka (Mantei, 2014). Seterusnya, kajian ini juga melibatkan tentang perkembangan motor halus kanak-kanak. Perkembangan motor halus kanak-kanak ditakrifkan sebagai pergerakan otot kecil, iaitu daripada pergelangan tangan iaitu jari. Kajian lepas oleh (Manfra, 2013) menyatakan bahawa perkembangan motor halus yang baik adalah dimana kanak-kanak dapat menggabungkan keupayaan fizikal mereka dengan persepsi dan diskriminasi visual. Selain itu, keupayaan perkembangan motor halus yang baik akan membuahkan hasil yang cemerlang terhadap pencapaian akademik kanak-kanak kerana akan meningkatkan elemen kognitif dan tingkah laku yang lebih kompleks (Grissmer, 2010). Kemahiran motor halus kanak-kanak juga melibatkan pergerakan manipulatif. Pergerakan ini memerlukan kanak-kanak mengawal penggunaan anggota badan mereka seperti tangan dan kaki. Ianya juga penting untuk kanak-kanak dalam mengawal keseimbangan badan. Sebagai contoh, kanak-kanak boleh memegang dan menggenggam sesuatu. Malah, aktiviti selain melambai tangan, membaling objek juga dapat meningkatkan kemahiran motor halus kanak-kanak. Semakin meningkat umur kanak-kanak, semakin mereka mudah memperoleh kemahiran motor halus yang lebih maju dan pada masa yang sama fungsi otak mereka akan menjadi lebih matang di tahap fisiologi (Zupei Luo, 2007). Tambahan pula, kajian yang dilakukan oleh (Deborah L. Dee, 2007) yang mengkaji hubungan diantaraan penyusuan susu ibu dan tempoh penyusuan susu ibu dengan ekspresif dan reseptif dalam pembangunan bahasa dan dengan motor halus dan kasar dijalankan terhadap kanak-kanak yang berumur 10 hingga 71 bulan. Kajian tersebut mendapati bahawa menyusu telah dikaitkan dengan dapatan yang lebih rendah tanpa sebarang masalah tentang kanak-kanak terutamanya dalam pembangunan kemahiran motor dan dengan ketara lebih rendah kemungkinan kebimbangan serius mengenai pembangunan kemahiran motor kasar. Aktiviti yang melibatkan bahasa seperti menulis mampu meningkatkan perkembangan motor halus kanak-kanak sekaligus dapat memupuk kemahiran literasi kanak-kanak (Samantha L. Bindman, 2014). Pengetahuan kemahiran bahasa kanak-kanak juga bergantung kepada kemahiran motor halus mereka kerana mereka menjalankan aktiviti yang berkaitan dengan aspek mekanikal seperti menyebut perbendaharaan kata sambil menulis huruf tersebut (Apel2, 2010). Kanak-kanak yang mengalami kesukaran dalam menyelaraskan penjagaan diri mereka

mengalami kesukaran berpakaian kerana kemahiran motor halus masih belum dikuasai sepenuhnya. Kajian (Audrey C. Rule1, 2002) menyatakan bahawa kemahiran motor halus kanak-kanak meneroka hubungan antara pemakanan sendiri, dan memanipulasi pensel, krayon serta kemahiran mengunting kertas. Kesukaran ini menjadikan kanak-kanak hilang keyakinan diri untuk bersosial di sekolah nanti. Oleh yang demikian, pengkaji ingin mengaplikasikan penggunaan busyboard di TASKA agar kemahiran motor halus kanak-kanak dapat ditingkatkan. Di samping itu, kemahiran motor halus dapat ditingkatkan kepada kanak-kanak seperti manipulasi objek, bermain berorientasikan objek dan penggunaan alat (Reimer AM, 2011). Selain itu, perkembangan motor halus juga dikaitkan dengan pelbagai aspek penting lain iaitu perkembangan emosi, sosial, bahasa dan kognitif. Kelewatan dalam menguasai kemahiran motor halus sering kelihatan dan berlaku bersama dengan kelewatan perkembangan bahasa (Stone & Yoder, 2001). Di samping itu, penggunaan langkah yang lebih tepat tentang kemahiran motor halus kanak-kanak mungkin memberi pemahaman yang lebih baik tentang kelewatan awal dan meningkatkan nilai ramalan kemahiran motor halus bahasa ekspresif (Iverson, 2013). Oleh itu, wajarlah jika guru dan pengasuh dapat mengaplikasikan penggunaan busyboard dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) di TASKA dalam meningkatkan perkembangan motor halus kanak-kanak.

Metodologi Kajian

Reka bentuk kajian yang digunakan adalah kajian kes. Kajian kes ini digunakan untuk mengumpul data di TASKA yang menggunakan busyboard sebagai bahan bantu mengajar di TASKA mereka. Instrumen kajian yang dipilih adalah Rekod Senarai semak dan temu bual. Rekod senarai semak dipilih dalam kajian ini adalah lebih mudah dalam mengkaji perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak semasa proses pembelajaran dilakukan. Penggunaan reka bentuk kajian kes dapat membantu pengkaji mengkaji dengan lebih mendalam mengenai perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak di TASKA dengan menggunakan busyboard. Reka bentuk kajian adalah berbentuk penyelidikan kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen (2007) menyatakan bahawa analisis data kualitatif yang melibatkan proses “bekerja dengan data” dengan cara mengorganisasi data, memecahkan data kepada unit-unit yang diuruskan. Selain itu, kajian kes ini dilakukan untuk mengenal pasti dan mengetahui sejauh mana busyboard dalam meningkatkan pencapaian kemahiran motor halus kanak-kanak. Tambahan pula, kajian ini dihuraikan menggunakan analisa deskriptif. Begitu juga dalam kajian kualitatif, setiap data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrumen rekod senarai semak dan kaedah temu bual, adalah untuk menjawab persoalan dan mencapai objektif kajian yang telah ditetapkan.

Lokasi kajian ialah di salah sebuah taska di Dengkil, Selangor. Lokasi ini dipilih secara rawak di mana TASKA ini adalah jenis TASKA di rumah yang mempunyai bilangan kanak-kanak tidak lebih daripada 10 orang. Malah, daripada pemerhatian pengkaji didapati bahawa proses pengajaran dan pembelajaran di TASKA ini berbeza berbanding TASKA yang lain. Dalam kajian ini, sampel kajian ini terdiri enam orang kanak-kanak iaitu dua orang kanak-kanak perempuan berumur dua tahun, dua orang kanak-kanak perempuan berumur tiga tahun dan seorang kanak-kanak lelaki dan perempuan yang berumur empat tahun. Responden kajian yang dipilih dalam kajian ini merupakan antara kanak-kanak yang mempunyai pelbagai perbezaan latar belakang dan dari segi tingkahlaku. Malah, kanak-kanak yang dipilih ini sering menunjukkan tingkah laku yang terkawal sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan di dalam kelas. Kaedah temu bual dipilih oleh pengkaji kerana ianya lebih mudah dalam mengumpul maklumat melalui lisan. Selain itu, pengkaji dapat menerangkan dengan jelas maksud soalan dan kajian yang dijalankan. Tambahan pula, kaedah temu bual adalah kaedah yang terbaik untuk meneroka dan mendapatkan maklumat daripada informan secara

mendalam. Informan yang terlibat ialah kanak-kanak dan guru. Kaedah yang digunakan juga dapat membantu pengkaji untuk mendapatkan data dengan lebih cepat. Kajian ini menggunakan kaedah temu bual yang mempunyai lima soalan terbuka yang merangkumi penglibatan guru dan pengasuh terhadap penggunaan busyboard di TASKA serta perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak. Soalan-soalan yang ditanya semasa temu bual digunakan untuk mendapatkan maklumat mengenai latar belakang responden, mengenalpasti sejauh manakah penglibatan guru dan pengasuh dalam meningkatkan penggunaan busyboard di TASKA, dan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak di TASKA. Kaedah temu bual dan borang senarai semak digunakan bagi mengumpul data yang diperlukan berkaitan dengan maklumat kanak-kanak seperti nama dan umur, rekod senarai semak yang digunakan di dalam borang pemerhatian dan seterusnya soalan temu bual kepada guru di taska mengenai penggunaan busyboard di TASKA dan tahap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak. Kaedah temu bual dijalankan kerana dapat memberikan informasi yang cepat dan berguna kepada pengkaji. Ini kerana pengkaji akan memperolehi maklumat secara terus daripada responden yang terlibat. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan temu bual berstruktur dimana beberapa soalan yang disediakan terlebih dahulu sebelum temu bual dimulakan secara formal. Terdapat tujuh soalan temu bual yang ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Soalan Temu Bual

Kategori Maklumat	Soalan
Soalan Demografi	1. Pengalaman bekerja di TASKA? 2. Adakah anda dari bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak?
Soalan berkaitan Busyboard	1. Apa yang menggalakkan pihak taska menggunakan busyboard sebagai alat bantu mengajar? 2. Adakah tahap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak selari dengan tahap perkembangan usia mereka? 3. Bagaimana cara untuk mengaplikasikan busyboard dalam pengajaran dan pembelajaran harian? 4. Adakah terdapat perbezaan apabila mengaplikasikan busyboard di dalam proses pembelajaran berbanding dengan bahan bantu mengajar? 5. Pada pendapat anda, adakah busyboard dapat memberi kesan positif terhadap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak?

Dengan menggunakan temu bual, pengkaji akan mendapatkan maklumat mengenai latar belakang responden dari kalangan guru atau pengasuh, tahap penggunaan busyboard di TASKA, tahap kemahiran perkembangan fizikal motor halus responden dalam menggunakan busyboard di TASKA. Melalui soalan temu bual yang ditunjukkan di Jadual 1, temu bual dijalankan ke atas seorang pengusaha TASKA yang menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan busyboard kepada kanak-kanak.

Dari segi pemerhatian perkembangan fizikal pula ianya dilaksanakan dalam melihat kebolehan motor halus kanak-kanak yang dijalankan selama dua minggu bersamaan sepuluh hari iaitu dapatan kajian dari minggu pertama ke minggu kedua mempunyai peningkatan kemahiran

motor halus kanak-kanak semakin berkembang. Instrumen senarai semak digunakan pada minggu pertama dan minggu kedua dalam pemerhatian. Instrumen ini dibina dengan menggunakan aplikasi AEPS mengikut domain perkembangan yang telah ditetapkan. Pemerhatian tersebut kemudiannya dianalisis berdasarkan rujukan daripada buku-buku, aplikasi AEPS untuk domain perkembangan kanak-kanak serta laman web untuk merancang aktiviti yang dijangka dapat meningkatkan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak tersebut. Hasil pemerhatian terhadap aktiviti yang dijalankan kemudiannya diolah untuk membentuk dapatan kajian yang boleh digunakan untuk rujukan perkembangan semasa kanak-kanak tersebut. Kesimpulannya, terdapat beberapa peringkat mengumpul data yang harus dilakukan oleh pengkaji dalam melaksanakan kajian ini.

Dapatan Kajian

Melalui latar belakang responden, bahagian ini membincangkan tentang maklumat peribadi responden yang menjadi sampel kajian dalam kajian ini. Kajian ini melibatkan enam orang kanak-kanak iaitu lima orang kanak-kanak perempuan dan seorang kanak-kanak lelaki yang berumur diantara dua hingga empat tahun. Responden A dan B adalah kanak-kanak perempuan yang berumur dua tahun, manakala responden C dan D adalah kanak-kanak perempuan yang berumur tiga tahun dan responden E dan F adalah kanak-kanak lelaki dan perempuan yang berumur empat tahun. Kesemua responden ini beragama Islam dan berbangsa Melayu.

Penyelidik menjalankan kajian selama sepuluh hari dan telah menjalankan pemerhatian keatas perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dengan memberikan tiga jenis busyboard. Antara permainan atau barang yang terdapat di Busyboard A yang bertemakan tentang 'keperluan harian' ialah paip air, jam, suis elektrik, alat kawalan jauh, serta roda. Manakala, untuk busyboard B adalah tentang 'persekitaran kanak-kanak' seperti patung, rambut, rumput, karpet lembut, kasut serta piano. Busyboard C adalah tentang 'kognitif' dimana kanak-kanak perlu menyelesaikan permainan seperti mengikat tali kasut, menyusun bentuk mengikut warna serta puzzle.

Selama sepuluh hari pemerhatian dijalankan, penyelidik membuat pemerhatian dengan turut serta di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Penyelidik membuat pemerhatian dengan menggunakan senarai semak di samping membuat catatan ringkas tentang apa yang berlaku sepanjang pemerhatian dijalankan. Hasil senarai semak dan pemerhatian yang dijalankan di TASKA mendapati perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak meningkat melalui penggunaan busyboard yang digunakan di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, kanak-kanak juga lebih berminat menggunakan busyboard dan tahap fokus mereka juga meningkat sewaktu sesi pembelajaran dijalankan.

Melalui senarai semak, terdapat lima soalan yang menggunakan aplikasi AEPS untuk mengkaji tentang perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak. Di dalam Jadual 2 berikut merupakan hasil senarai semak secara pemerhatian tentang kebolehan motor halus kanak-kanak dengan menggunakan busyboard dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (P&P) di TASKA.

Jadual 2: Senarai Semak Perkembangan motor halus instrumen 1

PERKEMBANGAN MOTOR HALUS	RESPONDEN	MINGGU	MINGGU
		1	2
Kanak-kanak meniru bentuk-bentuk bulatan atau bergaris (contoh: bulat, palang, bentuk T) daripada contoh yang telah dilukis (contoh: dilukis pada kad, kertas, dan kaki lima jalan).	A	x	x
	B	x	x
	C	✓	✓
	D	x	✓
	E	✓	✓
	F	✓	✓

Pada permulaan sebelum intervensi dijalankan, penglibatan responden yang terlibat kurang memuaskan. Ini kerana semasa pemerhatian dijalankan, kanak-kanak masih berasa janggal dengan penyelidik dan mengambil masa yang lama untuk bermain dengan menggunakan busyboard. Berdasarkan pemerhatian ini didapati kanak-kanak yang berumur empat tahun lebih mudah untuk menggunakan kemahiran motor halus mereka dalam mengikuti aktiviti yang ada pada busyboard berbanding dengan kanak-kanak yang berumur dua dan tiga tahun. Bagi kanak-kanak dua tahun, kemahiran fizikal motor halus mereka dilihat masih belum meningkat sepenuhnya dimana mereka masih tidak boleh meniru perbuatan yang penyelidik tunjukkan dalam membuat aktiviti meniru bentuk dengan menggunakan paku mainan. Kemahiran motor halus bagi kanak-kanak yang berumur dua dan tiga tahun dilihat agak sukar untuk meniru setiap arahan yang disebut oleh pengkaji. Selepas intervensi dijalankan, responden yang berumur tiga tahun mula menunjukkan perubahan yang positif dalam meningkatkan kemahiran motor halus apabila mereka berjaya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh penyelidik dalam meniru bentuk-bentuk yang ada di busyboard.

Jadual 3: Senarai Semak Perkembangan motor halus instrumen 2

PERKEMBANGAN MOTOR HALUS	RESPONDEN	MINGGU	MINGGU
		1	2
Kanak-kanak melakukan sebarang tugas yang menggunakan kedua-dua belah tangan; sebelah tangan memegang objek sementara sebelah lagi memanipulasi objek tersebut atau melakukan pergerakan. Contoh: memegang kertas semasa melukis, memegang gelas semasa menuang air dari jag, menetapkan kedudukan bekas semasa mengalih 'playdough' dan memegang buku semasa menyelak halaman.	A	x	✓
	B	x	✓
	C	x	✓
	D	✓	✓
	E	✓	✓
	F	✓	✓

Seterusnya Jadual 3 ini menunjukkan kebolehan motor halus kanak-kanak dalam memanipulasi objek sambil menggunakan kedua-dua belah tangan. Pada minggu pertama, dilihat responden mudah dalam mengawal anggota badan mereka sambil melakukan aktiviti di busyboard terutamanya bagi responden yang berumur tiga dan empat tahun. Pada awal pemerhatian, responden yang berumur dua tahun sukar untuk mengikuti aktiviti memegang objek di busyboard, namun setelah intervensi dilakukan dengan bimbingan pengasuh dan penyelidik, responden berjaya memanipulasi objek sambil menggunakan kedua-dua belah tangan. Kesemua responden juga boleh menggunakan kedua-dua belah tangan apabila menggunakan busyboard untuk mengambil dan menggenggam objek yang ada di busyboard.

Jadual 4: Senarai Semak Perkembangan motor halus instrumen 3

PERKEMBANGAN MOTOR HALUS	RESPONDEN	MINGGU	MINGGU
		1	2
Kanak-kanak menggunakan kedua-dua belah tangan untuk memanipulasi pelbagai jenis objek / permainan / bahan-bahan yang memerlukan penggunaan kedua-dua belah tangan serentak sambil melakukan pergerakan yang berlainan, seperti kanak-kanak menyusun manik-manik ke seutas tali, menutup dan membuka zip biasa dan zip kot, memasang butang kecil, memakai kasut.	A	x	x
	B	x	x
	C	x	✓
	D	x	✓
	E	x	✓
	F	x	✓

Jadual 4 menunjukkan dapatan kajian pada minggu pertama dilihat kesemua responden tidak dapat meniru serta mengikut arahan yang diberikan oleh pengkaji. Dalam aktiviti ini, responden tidak dapat melakukan aktiviti seperti mengikat tali kasut di busyboard. Namun begitu, pada minggu kedua terdapat peningkatan oleh responden khususnya yang berumur tiga dan empat tahun dalam melakukan aktiviti yang sama dengan bimbingan dari pengkaji setelah intervensi dijalankan. Responden dilihat lebih mahir dalam menggunakan kedua-dua belah tangan mereka serta memanipulasi objek yang ada di busyboard. Pada minggu kedua, responden yang berumur tiga dan empat tahun boleh menggunakan kedua-dua belah tangan terutamanya dalam melakukan aktiviti memasang butang kecil yang ada di patung setelah diberi tunjuk ajar oleh pengasuh semasa ketiadaan pengkaji. Manakala, bagi responden yang berumur dua tahun, perkembangan motor halus mereka untuk kedua-dua minggu dilihat tidak berjaya dalam aktiviti memasang butang kecil di busyboard. Ini kerana kemahiran motor halus mereka masih belum meningkat untuk menggenggam dan memegang objek yang kecil dengan menggunakan jari.

Jadual 5: Senarai Semak Perkembangan motor halus instrumen 4

PERKEMBANGAN MOTOR HALUS	RESPONDEN	MINGGU	MINGGU
		1	2
Kanak-kanak menggunakan mana-mana tangan untuk menggerakkan objek-objek (contoh: membunyikan hon, menekan suis, menekan butang telefon mainan)	A	✓	✓
	B	✓	✓
	C	✓	✓
	D	✓	✓
	E	✓	✓
	F	✓	✓

Jadual 5 menunjukkan peningkatan perkembangan motor halus kanak-kanak selama dua minggu berturut-turut kerana aktiviti yang dilakukan oleh responden agak mudah berbanding aktiviti yang lain iaitu menggerakkan mana-mana tangan untuk menggerakkan objek yang ada di busyboard. Dari pemerhatian juga, responden yang berumur dua tahun juga dapat menggerakkan objek-objek yang kecil di busyboard seperti kepingan huruf-huruf. Bagi responden yang berumur tiga tahun pula, mereka lebih berminat dalam menekan objek di busyboard seperti suis dan batang paip. Seterusnya, untuk responden yang berumur empat tahun pula, mereka dilihat boleh menggerakkan kesemua objek-objek di busyboard dengan mudah tanpa memerlukan bantuan pengasuh mahupun pengkaji. Kesemua responden juga dilihat selesa dalam menggunakan kemahiran motor halus mereka ketika aktiviti dijalankan malah mereka juga memperuntukkan masa yang lama berbanding aktiviti yang lain.

Jadual 6: Senarai Semak Perkembangan motor halus instrumen 5

PERKEMBANGAN MOTOR HALUS	RESPONDEN	MINGGU	MINGGU
		1	2
Kanak-kanak dapat memasang puzzle dengan lengkap. Orang dewasa boleh membantu menunjukkan ruang yang sepadan jika perlu.	A	x	x
	B	x	x
	C	x	x
	D	x	x
	E	x	✓
	F	x	✓

Jadual 6 menunjukkan perubahan yang ketara dalam perkembangan fizikal motor halus responden apabila aktiviti yang dilakukan agak sukar berbanding dengan aktiviti yang lain. Permainan puzzle yang terdapat di busyboard tersebut merupakan puzzle yang bertemakan tentang bentuk. Pada minggu satu, kesemua responden tidak berjaya menyelesaikan puzzle tersebut kerana puzzle yang terdapat di busyboard tersebut tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif kesemua responden. Responden juga hanya memegang kepingan puzzle tersebut dan hanya meletakkan di tempat yang salah. Namun begitu, bagi responden yang berumur empat tahun, mereka boleh melakukan aktiviti puzzle dengan bimbingan dari pengkaji dan pengasuh pada minggu kedua. Responden juga dilihat tidak begitu berminat dalam menyelesaikan puzzle tersebut kerana puzzle yang digunakan agak sukar untuk responden bermain. Pengkaji dapat melihat dengan jelas semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan telah memberi kesan yang baik terhadap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak di taska. Ini dapat dibuktikan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran memadamkan nombor di jam responden menunjukkan kemahiran mereka memadamkan nombor yang betul mengikut arah jam. Responden juga dapat memahami apa yang dimaksudkan apabila diberikan penerangan yang jelas dan tepat.

Seterusnya, hasil kajian yang diperolehi melalui temu bual bersama pengasuh TASKA tentang perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dengan menggunakan busyboard mendapati perkembangan fizikal kanak-kanak semakin meningkat dan seterusnya objektif pengajaran dan pembelajaran tercapai. Hasil temu bual mendapati perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak meningkat selari dengan tahap perkembangan usia mereka.

“Ya selari tetapi bergantung kepada tahap kanak-kanak itu tersendiri. Contohnya, responden E dapat menggambarkan huruf yang hendak dibentuk tetapi masih kurang mahir menggunakan motor halus mereka. Responden E ini boleh membuat aktiviti motor halus tetapi masih memerlukan bimbingan daripada pendidik atau pemerhati. Manakala responden F, perkembangan motor halus dengan perkembangan usianya selari cuma dalam proses mengikat tali kasut responden tidak dapat melakukan aktiviti tersebut.”

Selain itu, melalui temu bual bersama pengasuh juga mendapati terdapat perbezaan yang ketara apabila mengaplikasikan busyboard di dalam proses pembelajaran berbanding dengan bahan bantu mengajar yang biasa. Kanak-kanak dilihat berminat dan dapat menumpukan perhatian terhadap busyboard yang digunakan di dalam proses pembelajaran.

“Melalui busyboard yang diaplikasikan di taska, perkembangan fizikal meningkat lebih cepat daripada alat bantu mengajar yang biasa kerana kanak-kanak lebih tertarik dengan bahan yang terdapat di atas busyboard. Malah, kanak-kanak juga dapat meneroka pelbagai jenis peralatan yang ada di atas busyboard”.

Apabila ditanya mengenai keberkesanan penggunaan busyboard di TASKA kepada pengasuh, beliau menyatakan bahawa busyboard memudahkan kanak-kanak untuk memahami dan

meneroka tentang objek-objek di sekeliling mereka. Malah, busyboard juga dapat memudahkan pengasuh TASKA dalam mendidik kanak-kanak yang berumur bawah empat tahun untuk bermain sambil belajar dan bukan hanya belajar dengan menggunakan pensel dan buku semata-mata.

“Busyboard memberi kesan yang positif kerana ianya dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meneroka dengan aktiviti yang menarik dan mencabar pemikiran luar kotak kanak-kanak. Selain itu, dalam pada masa yang sama, busyboard dapat meningkatkan kemahiran motor halus mereka iaitu koordinasi mata dan tangan serta memberi peluang kanak-kanak untuk menyelesaikan masalah”.

Hasil kajian temu bual mendapati bahawa pengasuh bersetuju dalam mengaplikasikan penggunaan busyboard di TASKA dalam meningkatkan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak. Pengasuh juga berpendapat bahawa proses pengajaran dan pembelajaran di TASKA akan menjadi lebih menarik dan bermakna kepada kanak-kanak apabila bahan bantu mengajar yang digunakan terdapat di sekeliling kanak-kanak sekaligus membolehkan mereka meneroka bahan permainan yang ada di busyboard dengan lebih mudah.

3. Perbincangan dan Kesimpulan

Kajian ini bermula dari permasalahan kajian tentang penggunaan busyboard di dalam proses pengajaran dan pembelajaran di taska. Seterusnya kajian ini juga berkaitan dengan perkembangan fizikal motor halus memberi impak yang positif atau negatif kepada kanak-kanak. Melalui penggunaan busyboard di dalam proses pengajaran dan pembelajaran di taska, tahap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak meningkat dan dapat memberi kesan yang positif kerana kanak-kanak dapat memanipulasi objek dengan menggunakan anggota badan mereka dengan cara yang betul terutamanya pada bahagian tangan. Hasil kajian menunjukkan bahawa aktiviti fizikal menggunakan busyboard memberi impak yang positif dalam membantu perkembangan motor halus kanak-kanak dan amat wajar digunakan sebagai alternatif kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran di taska. Dapatan ini disokong oleh (Mousouli3, 2014) yang mengatakan bahawa program aktiviti fizikal dapat membantu kanak-kanak lebih aktif secara fizikal.

Berdasarkan dapatan kajian ini, tahap perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak dapat ditingkatkan melalui penggunaan busyboard kerana peningkatan koordinasi mata dan tangan kanak-kanak dalam memegang dan menggenggam sesuatu objek dapat memberi kesan yang positif terhadap perkembangan fizikal motor halus mereka. Dapatan ini disokong oleh (Reimer AM, 2011) yang mengatakan bahawa pentingnya perhatian visual dan koordinasi tangan-mata dalam meningkatkan perkembangan fizikal kanak-kanak.

Selain itu, dapatan kajian oleh (Sebastian Suggate, 2016), menyatakan bahawa kanak-kanak yang melakukan aktiviti fizikal motor halus di rumah mempunyai kemahiran fizikal motor halus yang luar biasa di sekolah. Malah, kajian-kajian sebelum ini juga menyatakan bahawa kajian sebelum ini memahami peranan yang dimainkan oleh aktiviti kanak-kanak dalam pembangunan motor halus kanak-kanak kerana ini tidak dilakukan secara khusus dengan aktiviti motor halus, sebaliknya memfokuskan pada kemampuan (Priscila Caçola, 2015). Kajian oleh (Trost, 2007) juga menekankan bahawa perkembangan fizikal motor halus dapat membantu meningkatkan perhatian dalam melakukan aktiviti terutama pada kanak-kanak perempuan. Melalui busyboard, disamping dapat meningkatkan perkembangan fizikal motor halus kanak-kanak, ianya juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Dapatan ini juga menyokong dapatan kajian oleh (Klupp, Möhring, Lemola, & Grob, 2021) yang

menunjukkan bahawa perkembangan kanak-kanak biasanya berkembang pada usia sewaktu mereka di taska atau tadika dan mencadangkan bahawa kemahiran motor halus terus menjadi petunjuk untuk meningkatkan kemahiran kognitif sepanjang masa kanak-kanak hingga awal remaja.

(McGlashan et al., 2017) juga menyokong tentang aktiviti harian untuk kanak-kanak dimana mereka memerlukan pelbagai aktiviti kemahiran motor yang boleh ditingkatkan melalui latihan harian. Kanak-kanak yang mempunyai masalah dengan kemahiran motor halus sering keletihan dengan kerja sekolah tulisan tangan dan sering memerlukan masa lebih lama untuk menyelesaikan kerja mereka (Koomar & May-Benson, 2002). Oleh itu, dengan menggunakan busyboard, kemahiran motor halus kanak-kanak dapat membantu mereka untuk mendapat keseimbangan, koordinasi, kemahiran motor halus dan kasar.

Memandangkan kajian ini dijalankan di taska di rumah, bilangan kanak-kanak yang terhad menjadi limitasi di dalam kajian ini iaitu seramai enam orang sahaja daripada sepuluh orang yang ada di TASKA. Malah, jantina kanak-kanak turut menyumbang kepada limitasi kajian kerana bilangan kanak-kanak perempuan di TASKA ini melebihi kanak-kanak lelaki yang boleh mempengaruhi dapatan kajian. Selain itu, busyboard yang digunakan untuk pemerhatian juga tidak sesuai dengan kebolehan dan umur kanak-kanak di TASKA kerana kanak-kanak tersebut tidak pernah bermain dengan dua jenis permainan yang ada pada busyboard seperti alat kawalan jauh dan paip air.

Berdasarkan dapatan dan perbincangan, pengkaji mencadangkan agar dilakukan beberapa penambahbaikan dan kajian lanjutan seperti mengkaji perkembangan kognitif kanak-kanak dengan menggunakan busyboard kerana perkembangan fizikal berkait rapat dengan perkembangan kognitif kanak-kanak yang menggunakan koordinasi mata dan tangan. Malah, kajian ini hanya melibatkan lima orang kanak-kanak perempuan dan seorang kanak-kanak lelaki sebagai responden, maka dicadangkan agar satu kajian yang lebih meluas dapat dijalankan dengan melibatkan lebih ramai responden lelaki untuk memberi gambaran perbandingan tentang perkembangan fizikal motor halus dengan menggunakan busyboard antara kanak-kanak lelaki dan perempuan.

Selain itu, busyboard ini mampu melatih guru-guru pendidikan awal kanak-kanak supaya lebih kreatif dan berinovasi dalam meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di taska serta memahami peringkat perkembangan kanak-kanak supaya mudah untuk berinteraksi dengan mereka. Oleh itu, dicadangkan kepada pengasuh TASKA dalam menvariasikan permainan mengikut perkembangan kanak-kanak serta bahan-bahan yang dekat dengan persekitaran mereka. Berdasarkan dapatan kajian ini juga, ianya memberi implikasi terhadap kurikulum awal kanak-kanak dengan memberi kesan positif pada kemahiran fizikal kanak-kanak. Namun begitu, penggunaan busyboard akan menjadi lebih bermakna kepada kanak-kanak jika busyboard ditambahbaik permainan serta bahan bantu mengajar yang digunakan khususnya untuk kegunaan kanak-kanak yang berumur dua tahun.

Dapatan kajian ini juga mendapati bahawa perbezaan individu dalam pemilihan aktiviti atau permainan di busyboard dikaitkan dengan kecekapan pada beberapa kemahiran motor halus. Kanak-kanak perempuan lebih tertarik kepada permainan yang memerlukan mereka menarik sesuatu objek seperti menarik suis manakala kanak-kanak lelaki pula lebih berminat untuk bermain permainan yang menyusun sesuatu seperti menyusun nombor mengikut arah jam. Melalui kajian ini, banyak masa yang dihabiskan oleh kanak-kanak untuk melakukan aktiviti yang ada di busyboard. Perkembangan fizikal kanak-kanak dapat ditingkatkan dengan

penggunaan busyboard di dalam aktiviti harian mereka kerana ianya dapat memberikan keseronokan serta memberi pembelajaran secara tidak langsung kepada kanak-kanak dengan bermain.

Secara keseluruhannya, busyboard amat sesuai untuk kanak-kanak kerana melibatkan permainan atau bahan-bahan persekitaran yang dekat dengan mereka. Kanak-kanak yang berkebolehan mengikat tali kasut, menguruskan bahan-bahan bantu pembelajaran, serta menggunakan pen dan pensil untuk menulis mempunyai kelebihan dalam menyesuaikan diri dengan suasana sekolah. Berbeza pula dengan kanak-kanak yang kurang mahir dalam menggunakan kemahiran fizikal mereka lebih cenderung untuk menyendiri dari rakan sebaya dan tidak mempunyai keyakinan diri untuk menyertai apa-apa aktiviti di sekolah (Cameron, Cottone, Murrah, & Grissmer, 2016). Justeru, penggunaan busyboard dalam sistem pembelajaran adalah sesuai dan berguna sebagai satu pedagogi dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk kanak-kanak di TASKA.

Rujukan

- Ali, A., & Mahamod, Z. (2015). Analisis Keperluan Terhadap Pengguna Sasaran Modul Pendekatan Berasaskan Bermain Bagi Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah.
- Apel2, C. P. a. K. (2010). Effect of Assessment Task and Letter Writing Ability on Preschool Children's Spelling Performance. doi:10.1177/1534508410380040
- Audrey C. Rule1, a. R. A. S. (2002). Effects of Practical Life Materials on Kindergartners' Fine Motor Skills. *Early Childhood Education Journal*, Vol. 30, No. 1. doi:1082-3301/02/0900-0009/0
- Cameron, C. E., Cottone, E. A., Murrah, W. M., & Grissmer, D. W. (2016). How are motor skills linked to children's school performance and academic achievement? *Child Development Perspectives*, 10(2), 93-98.
- Camilla Björklund, M. M. H. P. (2018). Teachers' involvement in children's mathematizing – beyond dichotomization between play and teaching. *European Early Childhood Education Research Journal*. doi:10.1080/1350293X.2018.1487162
- D.Rathnakumar. (2020). Play Therapy and Children with Intellectual Disability. *International Journal of Education*, 8(2), 35–42. doi:<https://doi.org/10.34293/education.v8i2.2299>
- Deborah L. Dee, R. L., Li-Ching Lee and Laurence M. Grummer-Strawn. (2007). Associations Between Breastfeeding Practices and Young Children's Language and Motor Skill Development. doi:<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2089N>
- Dunn, E. B. M. (2009). A board game as Gestalt assessment tool for the child in middle childhood years. *South African Journal of Psychology*, Volume: 39 issue: 2, page(s): 253-262.
- Eko Firman Kurniawan, D. K. (2019). PENGARUH MEDIA BUSY BOARD TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, Vol 8, No 1 (2019)
- Elias, R., Mahizer Hamzah, Mahani Razali. (2017). Kesesuaian pembangunan KitAB Cerdas untuk kemahiran bacaan awal kanak-kanak taska. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6((32-47)). doi:<https://doi.org/10.37134/jpak.vol6.sp.3.2017>
- Elizabeth K. King, R. C. P., Jiayao Li, Mary Lee Porterfield & Lia Rucker. (2016). Classroom quality in infant and toddler classrooms: impact of age and programme type. *Early Child Development and Care*. doi:10.1080/03004430.2015.1134521

- Fadhil, N. M. F. F. (2016). PEMBELAJARAN BERMAKNA MELALUI PERMAINAN “CARDBOARD CHALLENGE”. *Kolej Perkembangan Awal Kanak-Kanak, Selangor*.
- Grissmer, D. G., Kevin J. Aiyer, Sophie M. Murrah, William M. Steele, Joel S. (2010). Fine Motor Skills and Early Comprehension of the World: Two New School Readiness Indicators. *American Psychological Association, Vol. 46, No. 5, 1008–1017*. doi:10.1037/a0020104
- Hashim, N. H., & Lah, Y. C. (2003). *Panduan pendidikan prasekolah*: PTS Pub. & Dist.
- Hertzog, S. K. a. N. B. (2016). Pedagogy for Early Childhood Gifted Education. doi:10.1177/1076217516644637
- Iverson, E. S. L. a. J. M. (2013). Fine motor skill predicts expressive language in infant siblings of children with autism. *Developmental Science 16(6)*, 815–827. doi:10.1111/desc.12069
- Jarmila Bubikova-Moan, H. N. H. S. W. (2019). ECE teachers’ views on play-based learning: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*. doi:10.1080/1350293X.2019.1678717
- Kangas, J. (2016). Enhancing children’s participation in early childhood education through the participatory pedagogy.
- Kenneth H. Rubin, R. J. C., 2 and Julie C. Bowker³. (2009). Social Withdrawal in Childhood. doi:<https://dx.doi.org/10.1146%2Fannurev.psych.60.110707.163642>
- Klupp, S., Möhring, W., Lemola, S., & Grob, A. (2021). Relations between fine motor skills and intelligence in typically developing children and children with attention deficit hyperactivity disorder. *Research in Developmental Disabilities, 110*, 103855.
- Koomar, J. A., & May-Benson, T. A. (2002). Sensory Integration.
- Manfra, L. D. a. L. (2013). Associations Between Low-Income Children's Fine Motor Skills in Preschool and Academic Performance in Second Grade. *Department of Teaching and Learning, Florida International University*. doi:10.1080/10409289.2011.636729
- Mantei, J., Kervin, Lisa K. (2014). Interpreting the images in a picture book: Students make connections to themselves, their lives and experiences. *University of Wollongong, NSW, Australia, 13, Number 2, 76-92*.
- Mazlini Adnan, A. A., Ong Eng Tek, Mohd Nasir Ibrahim, Noriah Ishak, Jameyah Sheriff. (2016). Memperkasa pembangunan modal insan Malaysia di peringkat kanakkanak: Kajian kebolehlaksanaan dan kebolehintegrasian pendidikan STEM dalam kurikulum PERMATA Negara. *Malaysian Journal of Society and Space, 12(1)*.
- McGlashan, H. L., Blanchard, C. C., Sycamore, N. J., Lee, R., French, B., & Holmes, N. P. (2017). Improvement in children’s fine motor skills following a computerized typing intervention. *Human movement science, 56*, 29-36.
- Mousouli³, E. F. P. C. S.-G. S. V. K. T. M. (2014). Motor Development and Self-Esteem of Children and Adolescents with Visual Impairment. *Journal of Education and Practice, Vol.5, No.37, 2014*.
- Norazizah Abdul Rahman¹, S. M. Y., Noor Ashikin Mohd Yusop³. (2016). PEMBELAJARAN SECARA INISIATIF KANAK-KANAK MENERUSI PENDEKATAN PROJEK: DARI TUMBUHTUMBUHAN KE SEKAKI PAYUNG. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Jilid 5, 5(Vol 5 (2016): Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan)*.
- Ojala, J. K. T. V. M. (2016). Educators’ perceptions of facilitating children’s participation in early childhood education. *University of Helsinki, 41(2)*, 85-94. doi:<https://doi.org/10.1177%2F183693911604100212>
- Palaiologou, I. (2016). Teachers’ dispositions towards the role of digital devices in play-based pedagogy in early childhood education. *International Research Journal*. doi:10.1080/09575146.2016.1174816

- Priscila Caçola, M. R., Melvin Ibane, Jennifer Chuang. (2015). Effects of two distinct group motor skill interventions in psychological and motor skills of children with Developmental Coordination Disorder: A pilot study. doi:10.1016/j.dhjo.2015.07.007
- Reimer AM, C. R., Nijhuis-Van Der Sanden MW, Boonstra FN. (2011). Improvement of fine motor skills in children with visual impairment: An explorative study. *Reimer AM, Cox RF, Nijhuis-Van Der Sanden MW, Boonstra FN(1924–1933)*. doi:10.1016/j.ridd.2011.03.023
- Samantha L. Bindman, L. E. S., Annemarie H. Hindmanc, Dorit Aramd, and Frederick J. Morrisona. (2014). Parental Writing Support and Preschoolers' Early Literacy, Language, and Fine Motor Skills. *Early Childhood Research Quarterly* 29(4). doi:10.1016/j.ecresq.2014.07.002
- Scott, D. K. O. N. T. J. D. A. M. M. A. N. J. (2019). Busy toy designs reduce the specificity of mothers' references to toy parts during toy play with their toddlers. *Canadian Journal of Speech-Language Pathology and Audiology*, 43(1), 35-47.
- Sebastian Suggate, E. P. a. H. S. (2016). Do fine motor skills contribute to early reading development? *Journal of Research in Reading, Volume 00,(Issue 00)*, pp 1–19. doi:DOI:10.1111/1467-9817.12081
- Shariff, M. A. M. E. S. M. (2017). Prestasi Kemahiran Motor Halus Dan Motor Kasar Kanak-Kanak Masalah Pembelajaran Menggunakan Instrumen Movement Assessment Battery For Children (MABC).
- Stone, W. L., & Yoder, P. J. (2001). Predicting Spoken Language Level in Children with Autism Spectrum Disorders.
- Suppiah Nachiappan, R. M. E. M., Norazilawati Abdullah, Sandra Suffian. (2017). PERKEMBANGAN KOGNISI DALAM KANAK-KANAK PRASEKOLAH MELALUI TEKNIK BERMAIN. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Jilid 6(Vol 6 No 1 (2017): Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan)*. doi: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol6.1.3.2017>
- Susan B. Sisson, C. L. S. M. C. (2017). Big impact on small children: child-care providers' perceptions of their role in early childhood healthy lifestyle behaviours. 162-180. doi:<https://doi.org/10.1080/13575279.2017.1299111>
- Trost, S. G. (2007). State of the art reviews: measurement of physical activity in children and adolescents. *American Journal of lifestyle medicine*, 1(4), 299-314.
- Zupe Luo, P. E. J., Carol S. Huntsinger And Therese D. Pigott (2007). Fine motor skills and mathematics achievement in East Asian American and European American kindergartners and first graders. *British Journal of Developmental Psychology*, 25(4), 595-614. doi:<https://doi.org/10.1348/026151007X185329>