

Permainan Digital Dalam Pendidikan Literasi Kewangan Kanak-Kanak Tabika

Norhashimah Abdul Rani dan Azizah Zain

Abstract – Kos sara hidup yang semakin hari semakin meningkat menyebabkan ramai yang menghadapi masalah berkaitan pengurusan kewangan. Pandemi COVID-19 yang melanda dunia telah banyak memberi kesan kepada ekonomi dan keadaan kewangan di seluruh negara. Isu-isu yang melibatkan pengurusan kewangan masa kini semakin sukar dikawal dan dipulihkan. Kadar peningkatan golongan muda yang diisytiharkan mufliis adalah sangat membimbangkan. Kekurangan pengetahuan dan disiplin dalam menguruskan kewangan merupakan punca utama yang dalam isu ini. Oleh yang demikian, pengkaji menyarankan kertas konsep perlu dilaksanakan bagi menangani isu masalah pengurusan kewangan. Kertas konsep ini memperincikan tiga konstruk iaitu mengenal wang, perbelanjaan wang dan simpanan wang melalui permainan digital kepada kanak-kanak tabika yang berumur enam tahun. Permainan digital yang biasanya dianggap sebagai bentuk hiburan, telah diusulkan sebagai alat yang berkesan untuk melibatkan kanak-kanak dalam aktiviti pembelajaran. Kanak-kanak berperanan secara aktif dalam persekitaran pembelajaran yang menyeronok. Sehubungan dengan itu, kertas konsep ini menggunakan beberapa teori dan model sebagai sokongan. Di antara teori dan model yang dirujuk adalah Teori Konstruktivisme Vygotsky, Teori Hirarki Keperluan Maslow, dan Model Integrasi Perancangan Kewangan (MIPK). Justeru itu, literasi kewangan ini perlu di diberi perhatian khusus agar dapat mengurangkan kadar mufliis dan kemiskinan di Malaysia. Selain itu, ia juga dapat membantu Jaringan Pendidikan Kewangan (FEN) di bawah Strategi Literasi Kewangan Kebangsaan (2019-2023) untuk menyelaraskan, bekerjasama dan secara kolektif memacu usaha menggalakkan inisiatif pendidikan kewangan yang berkesan kepada rakyat Malaysia.

Kata kunci: Literasi Kewangan, Permainan Digital, Simpanan, Perbelanjaan, Kanak-Kanak Tabika

I. PENGENALAN

Di dunia hari ini, wang memainkan peranan yang penting. Literasi kewangan menjadi ketara dalam mencapai kejayaan ekonomi yang lebih besar berikutan globalisasi masa kini telah seiring dalam membawa pembangunan pesat merentas negara (Mireku et al., 2023). Individu yang mempunyai keupayaan untuk mengurus akaun bank dengan sewajarnya, menyediakan rancangan kewangan, membuat pelaburan untuk masa depan dan memperoleh strategi untuk meminimumkan atau mengelak daripada berhutang dikenali sebagai celik kewangan. Menurut Sherraden, M. S., Johnson, L., Barong, G., & Elliot (2011); Yasmin et al., (2017),

pengurusan kewangan merupakan aset penting bagi memenuhi setiap keperluan dan kehendak dalam menghadapi ekonomi yang semakin mencabar. Pembuatan keputusan kewangan penting dalam menjamin setiap kesejahteraan kewangan hidup seseorang individu terutama dalam era landskap kewangan yang semakin berubah. Peningkatan jumlah perbelanjaan individu dan keluarga, kesejahteraan kewangan serta kehidupan seseorang akan terjejas dan sekaligus akan menyebabkan taraf hidup tidak dapat diurus dengan baik (Hassan Sabri & Alavi, 2019; Liz & Zakaria, 2018).

Namun, kebelakangan ini timbul isu-isu yang berkaitan dengan kegagalan masyarakat di Malaysia untuk membuat simpanan dan isu kebangkrupan sering dilaporkan terutama yang membabitkan golongan remaja. Pada tahun 2020, Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) disebabkan Pandemi Covid -19 telah mengubah landskap ekonomi dan cara hidup penduduk di Malaysia dan luar negara termasuk cara pembelajaran di sekolah secara alam maya (Halim, 2021).

Pengetahuan kewangan dapat menjadikan seseorang itu mahir dalam menguruskan kewangan peribadi apabila mempunyai ilmu yang mencukupi seperti membuat perancangan perbelanjaan, membuat simpanan dan tabungan, merancang persaraan, membuat perbandingan produk dan perkhidmatan serta dapat menguruskan pinjaman dengan kemampuan pendapatan (Hairunnizam & Zahari, 2020; Liz & Zakaria, 2018). Literasi kewangan juga merupakan aspek penting bagi mengelakkan terbeban dengan masalah kewangan (Ishak & Mohd Yazid, 2020; Korankye & Pearson, 2023). Namun, kebelakangan ini timbul isu-isu yang berkaitan dengan kegagalan masyarakat di Malaysia untuk membuat simpanan dan isu kebangkrupan sering dilaporkan terutama yang membabitkan golongan remaja. Pada tahun 2020, Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) disebabkan Pandemi Covid -19 telah mengubah landskap ekonomi dan cara hidup penduduk di Malaysia dan luar negara termasuk cara pembelajaran di sekolah secara alam maya (Halim, 2021).

Penglibatan awal kanak-kanak dalam ekonomi, telah menunjukkan keperluan untuk mengembangkan gaya pemikiran kanak-kanak yang moden untuk memenuhi kehendak semasa (Belinova et al., 2021; Magesvari et al., 2018). Kanak-kanak merupakan aset bagi sesebuah negara perlu didedahkan dengan pelbagai ilmu pengetahuan seiring dengan perubahan corak kehidupan masa kini kepada pendigitalan pada masa hadapan terutamanya mengenai pendidikan kewangan. Ini adalah berikutan daripada ramai kalangan rakyat Malaysia yang menghadapi masalah kewangan apabila menghadapi masalah yang tidak terduga. Kanak-kanak perlu celik kewangan untuk membuat keputusan kewangan yang bijak. Hal Literasi kewangan yang efektif untuk kanak-kanak di peringkat pra sekolah adalah seperti tabungan,

pelaburan, ansuran, persiapan pencen, perancangan perbelanjaan dan perancangan pajak gadai (Yuwono, 2020). Maka, pendidikan kewangan di sekolah merupakan proses menyiapkan kanak-kanak untuk mengurus kewangan keluarga di masa hadapan.

Teknologi sebagai alat dalam melakukan proses pengajaran dan pembelajaran masa kini. Revolusi dalam pengajaran dan pembelajaran telah semakin maju dengan terdapat pelbagai jenis peralatan yang semakin canggih apabila syarikat-syarikat gergasi memajukan produk-produk di pasaran secara digital. Golongan kanak-kanak sudah terdedah dengan pelbagai gajet dan peranti digital seperti telefon mudah alih, komputer tablet, dan iPad yang menjadi sebahagian daripada kehidupan mereka (Rosmani & Siti Azalleila, 2017). Seiring dengan itu, guru perlu kreatif dan memainkan peranan dalam mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik minat kanak-kanak untuk belajar (Haiza Hayati Baharudin et al., 2021). Oleh itu, kemudahan masa kini perlu dimanfaatkan untuk penyampaian kepada kanak-kanak dalam proses pembelajaran.

II. PERNYATAAN MASALAH

Kajian yang dijalankan oleh Bank Negara Malaysia (BNM) menunjukkan bahawa rakyat Malaysia mempunyai pengetahuan kewangan yang rendah serta tidak mengurus kewangan peribadi secara pandangan jauh (Basaruddin, 2019). Kaji selidik Keupayaan dan Rangkuman Kewangan dari Sudut Permintaan tahun 2018 juga mendedahkan beberapa perkara yang membimbangkan mengenai rakyat Malaysia, iaitu tahap pengetahuan kewangan, simpanan dan perbelanjaan, kesediaan menghadapi peristiwa yang tidak dijangka dalam kehidupan dan perancangan untuk persaraan (Financial Education Network, 2019).

Menurut Teck (2020), bagi kategori pekerja swasta sebanyak 3.6% dan kategori golongan majikan hanya 5.5% sahaja yang membuat simpanan melebihi tempoh 6 bulan. Sehubungan dengan itu juga, laporan kajian Bank Negara Malaysia menunjukkan 18% rakyat Malaysia mempunyai simpanan untuk tiga bulan dan hanya enam peratus rakyat Malaysia mempunyai simpanan wang yang mencukupi untuk meneruskan hidup melebihi tempoh enam (Financial Education Network, 2019). Terdapat 1 daripada 10 rakyat Malaysia tidak berdisiplin dalam mengurus kewangan dan 1 daripada 5 orang dewasa Malaysia yang bekerja tidak membuat simpanan dalam tempoh enam bulan sebelumnya. 76% rakyat Malaysia mempunyai bajet untuk berbelanja, tetapi 2 daripada 5 mendapati sukar untuk mengikut bajet dan perlu meminjam wang untuk membeli barangan keperluan asas. Menurut Basaruddin (2019); Kementerian Kewangan Malaysia (2021) menyatakan tahap literasi kewangan dalam kalangan rakyat masih rendah, merangkumi aspek pengetahuan dalam isu kewangan serta perilaku dan sikap berkenaan pengurusan kewangan.

Seramai 32% daripada pinjaman peribadi daripada pelanggan Agensi Kaunseling dan Pengurusan Kredit (AKPK) yang berpendapatan di bawah RM 5,000 muflis disebabkan oleh mereka tidak menggunakan pinjaman

untuk barangan keperluan tetapi dibelanjakan dua kali ganda lebih banyak untuk barangan kehendak (AKPK, 2019). Masalah ketiadaan pengetahuan kewangan, pengurusan wang yang tidak baik dan tiada perancangan persaraan juga merupakan penyebab berlakunya tahap kebangkrutan tinggi (Beck & Garris, 2019). Persoalannya, bagaimana kita hendak menangani isu kewangan negara? Justeru itu, pengkaji menjalankan kajian ini untuk memberi pengetahuan kewangan kepada kanak-kanak bermula dari seawal usia bagi mengatasi masalah muflis di masa hadapan. Sejarar dengan itu, Nik (2020) menyatakan elemen-elemen literasi kewangan seperti simpanan sangat penting untuk diberi pendedahan awal kepada kanak-kanak bagi memberi gambaran jelas tentang konsep dan ciri-ciri elemen tersebut. Oleh itu, tahap literasi kewangan yang rendah boleh menyebabkan pengurusan kewangan yang kurang baik kerana tiada pengetahuan dalam menguruskan kewangan peribadi.

Menurut Shazali Abu Mansor (2020), terdapat 84% rakyat Malaysia mendakwa bahawa mereka menyimpan secara tetap hanya untuk jangka masa terdekat dan simpanan akan dikeluarkan pada akhir bulan untuk menampung perbelanjaan harian. Ini menunjukkan pengetahuan asas kewangan seperti simpanan masih belum kukuh di kalangan isi rumah rakyat Malaysia. Sejarar dengan itu, Nik (2020) menyatakan elemen-elemen literasi kewangan seperti simpanan sangat penting untuk diberi pendedahan awal kepada kanak-kanak bagi memberi gambaran jelas tentang konsep dan ciri-ciri elemen tersebut. Oleh itu, tahap literasi kewangan yang rendah boleh menyebabkan pengurusan kewangan yang kurang baik kerana tiada pengetahuan dalam menguruskan kewangan peribadi.

Masalah muflis dalam golongan muda turut memberi kebimbangan kepada negara. Laporan kajian Pantauan Ekonomi Malaysia oleh Bank Dunia 2019 menganggarkan sejumlah 60% daripada keseluruhan daripada individu yang muflis di Malaysia adalah golongan muda dalam lingkungan umur 25 tahun hingga 44 tahun (Ishak Abd Rahman & Mohd Yazid Md Sarib, 2020; Nasuha Badrul Huzaini, 2019).

Laporan Insolvensi Malaysia (2018) melaporkan bahawa wujudnya individu yang berusia 18 tahun telah diisytiharkan muflis akibat daripada pengurusan kewangan yang tidak baik. Selain itu, laporan Statistik Kebankrutan (2020) menunjukkan golongan muda dalam lingkungan umur 35 tahun hingga 44 tahun merekodkan kekerapan tertinggi yang mengalami muflis. Masalah ini timbul disebabkan oleh kurangnya pengetahuan pengurusan kewangan peribadi. Kenyataan ini disokong oleh Yasmin Huzaimah Anuar Ahmad (2017). Permasalahan ini adalah ekoran daripada tabiat golongan muda berbelanja melebihi pendapatan. Tabiat ini disifatkan sebagai berbahaya sekiranya dibiarkan tanpa pengetahuan dan kemahiran pengurusan kewangan. Kadar muflis yang tinggi ini juga adalah disebabkan golongan muda banyak membuat pinjaman bagi kegunaan peribadi bukan untuk pelaburan dan pengumpulan kekayaan. Persoalannya, bagaimana kita hendak menangani isu kewangan negara? Justeru itu, pengkaji menjalankan kajian ini untuk memberi pengetahuan kewangan kepada

kanak-kanak bermula dari seawal usia bagi mengatasi masalah mufliis di masa hadapan melalui permainan.

Sejajar dengan itu, Nik (2020) menyatakan elemen-elemen literasi kewangan seperti simpanan sangat penting untuk diberi pendedahan awal kepada kanak-kanak bagi memberi gambaran jelas tentang konsep dan ciri-ciri elemen tersebut. Masalah kekurangan ilmu mengenai pengurusan kewangan perlu diberikan pendedahan kepada kanak-kanak bermula seawal usia (Abdullah et al., 2019; AKPK, 2021; Yasmin et al., 2017). Terdapat kesepakatan di kalangan para sarjana bahawa pendidikan kewangan harus bermula lebih awal daripada sekolah menengah (Beck & Garris, 2019). Bahagian Kurikulum Kementerian Pendidikan Malaysia telah bekerjasama dengan Bank Negara Malaysia (BNM) membangunkan pendidikan yang berkaitan kewangan bagi sekolah rendah yang merangkumi tajuk-tajuk seperti sumber pendapatan dan kerjaya, peranan wang, perancangan kewangan, simpanan dan pelaburan, perlindungan insurans, sumber pendapatan serta pengurusan kredit dan hutang (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016). Pendidikan kewangan ini bertujuan untuk membantu masyarakat celik kewangan memainkan peranan dalam pembangunan dan kestabilan ekonomi negara di masa hadapan.

Bidang pendidikan mula mengubah struktur sistem pembelajaran yang berpaksikan guru dan murid secara langsung kepada kaedah pembelajaran secara dalam talian selepas Pandemik COVID 19 melanda global (Hasan, 2020). Negara-negara luar berjaya menjalankan pembelajaran secara digital seperti di negara China mendapati 120 juta rakyat menggunakan pembelajaran secara dalam talian apabila mendapat akses pembelajaran melalui siaran langsung TV Pendidikan. Sebahagian negara seperti Hong Kong pula memulakan pembelajaran di rumah menggunakan aplikasi interaktif. Manakala menurut Hasif Idris (2021), hampir 51 juta murid daripada tadika hingga gred 12 di Amerika Syarikat menjalani pembelajaran secara dalam talian apabila sesi persekolahan selepas musim panas terpaksa ditutup disebabkan pandemik covid 19.

Menurut Rasdi et al. (2021) mencadangkan guru perlu mengubah corak pengajaran bilik darjah yang bersesuaian dengan perkembangan generasi sekarang bagi melahirkan kanak-kanak yang mempunyai kemahiran abad-21. Pembelajaran awal kanak-kanak perlu inovasi kan mengikut perubahan global untuk memberi keseronokan kanak-kanak belajar melalui permainan berbentuk digital. Menurut Halim (2021), tiada lagi permainan kewangan digital yang dibangunkan mengikut konteks tempatan. Program pendidikan kewangan boleh diperkenalkan kepada pelajar sekolah dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dengan memasukkan konsep asas kewangan dalam aplikasi permainan digital agar dapat menarik perhatian generasi Z yang lebih berminat interaksi dengan teknologi.

III. LITERATURE REVIEW

Definisi Literasi Kewangan

Literasi kewangan boleh didefinisikan sebagai kebolehan untuk menguruskan sesuatu yang berkaitan dengan wang (Ishak Abd Rahman & Mohd Yazid Md Sarib, 2020). Pengetahuan dan kemahiran diperlukan untuk mengendalikan cabaran dan keputusan kewangan dalam kehidupan seharian (Sohn et al., 2012). Menurut Alsemgeest (2015), literasi kewangan merupakan proses yang menggunakan kewangan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang kewangan produk dan konsep melalui maklumat, arahan atau nasihat objektif, membangunkan kemahiran dan keyakinan untuk menjadi lebih sedar tentang risiko dan peluang kewangan, membuat pilihan termaklum, mengetahui ke mana hendak pergi untuk mendapatkan bantuan dan untuk mengambil yang lain tindakan yang berkesan untuk meningkatkan kesejahteraan kewangan mereka. Ini akan dapat meningkatkan lagi pengetahuan dan kemahiran untuk menangani cabaran dan keputusan kewangan dalam kehidupan seharian.

Menurut Ishak Abd Rahman & Mohd Yazid Md Sarib (2020) menyatakan literasi kewangan membolehkan seseorang menguruskan sesuatu yang berkaitan dengan wang. gabungan kesedaran, pengetahuan, kemahiran dan model tingkah laku yang diperlukan untuk membuat keputusan kewangan dan akhirnya mencapai kesejahteraan kewangan di samping membantu orang ramai membuat keputusan kewangan dengan berkesan. individu yang celik kewangan dijangka mempunyai pemahaman asas tentang kewangan konsep seperti kadar faedah, kadar inflasi, faedah kompaun, dan risiko (Belinova Et Al., 2021; Fazli Sabri & Tze Juen, 2014). Manakala, Pengkaji Lepas Nira Gardynia (2021) berpendapat literasi kewangan dalam pendidikan awal kanak-kanak adalah dengan memperkenalkan konsep tentang wang, simpanan, institusi kewangan, keperluan dan keinginan.

Kajian Cabej & Welch (2017) mendapati bahawa ibu bapa yang memberi pendedahan hal kewangan di rumah bersama dengan anak-anak akan memberi kesan positif terhadap tingkah laku ekonomi anak-anak boleh mewujudkan tabiat pengurusan kewangan yang baik di masa akan datang. kanak-kanak yang mendapat manfaat pembelajaran pengurusan wang daripada ibu bapa didapati kurang mendapat insolvensi gadai janji pada masa dewasa.

Selain itu, literasi kewangan dikatakan membayangkan pemahaman dan pengetahuan tentang konsep kewangan dan penting untuk membuat keputusan kewangan pengguna yang berkesan (holden et al., 2009). pemahaman dan pengetahuan ini boleh ditingkatkan dengan pendidikan kewangan formal termasuk mana-mana program yang menangani pengetahuan, sikap atau tingkah laku seseorang individu terhadap topik dan konsep kewangan. keperluan kanak-kanak untuk pendidikan literasi bukan sahaja untuk masa depan kanak-kanak, tetapi juga untuk kehidupan kanak-kanak yang semakin kompleks (fauziah & Sari, 2019).

Seperti yang ditegaskan oleh Majlis Kebangsaan on *Economic Education* (NCEE) dan *National Council on Social Studies* (NCSS), semua kanak-kanak mesti celik ekonomi demi kepentingan tadbir urus ekonomi global kedua-duanya hari ini dan akan datang. Terdapat beberapa kebolehan yang kanak-kanak mesti kuasai termasuk (1) pengurusan kewangan peribadi (2) memahami dan menghayati peranan pekerja yang menghasilkan barangan dan perkhidmatan (3) menarik diri dalam sistem ekonomi dan pemahaman sistem kerja (4) berfikir secara kritis tentang masalah ekonomi, mempunyai tanggungjawab, memahami asas konsep ekonomi (pengeluaran, pengedaran, dan penggunaan), membuat keputusan ekonomi dan memberi alasan yang logik tentang isu semasa yang mempengaruhi kehidupan mereka (5) bersedia untuk mengambil bahagian dalam aktiviti pengeluaran ekonomi yang bertujuan untuk persediaan masa depan mereka kerjaya.

Berdasarkan definisi yang diberikan oleh beberapa pengkaji, literasi kewangan dalam konteks kajian ini merupakan satu pendedahan pendidikan literasi dengan memperkenalkan konsep tentang nilai wang, pengurusan simpanan wang dan pengurusan perbelanjaan kewangan untuk mengurangkan tahap kebankrapan di Malaysia (Ramasamy, Kenayathulla & Muhammad Faizal, 2018).

Mengenal wang

Pendidikan kewangan memberi pendedahan kepada kanak-kanak tentang konsep, risiko kewangan, kemahiran, motivasi dan keyakinan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman tentang pengurusan kewangan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2023). Proses pendidikan kewangan dihuraikan melalui elemen-elemen celik kewangan. Kajian yang dijalankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (2016) menghuraikan elemen celik kewangan dibangunkan dalam kalangan murid di peringkat sekolah rendah termasuk elemen mengenal wang kepada kanak-kanak. Elemen tersebut menerangkan peranan wang, mengenal pasti sumber pendapatan dan sumber alternatif dan mengenal pasti bagaimana menggunakan instrumen kewangan yang berlainan. Menurut Maidin & Bakar (2021) menyatakan bahawa pendidikan pra sekolah memberi pendekatan pembelajaran matematik awal dengan membekalkan pengalaman awal termasuk operasi nombor nilai wang dalam pengajaran dan pembelajaran KSPK.

Wang adalah isu penting bagi orang ramai, bukan sahaja sebagai komoditi utilitarian tetapi juga sebagai representasi emosi bernilai atau melalui makna simbolik (Sohn et al., 2012). Tambahan pula, wang telah diiktiraf sebagai pendorong tingkah laku yang kuat serta faktor yang membentuk kepuasan kerja dan tekanan. Menurut Maidin & Bakar (2021) dalam kajian yang dijalankan mengenai faedah simulasi jual beli terhadap kanak-kanak Prasekolah mendapati murid boleh mengira, menjumlahkan nilai mengikut harga, memberi pulangan baki yang tepat, mengecam nilai wang yang tertera pada duit syiling dan kertas, menyelesaikan konsep nombor, operasi tambah dan operasi tolak, serta boleh membezakan nilai wang tersebut.

Perbelanjaan

Kanak-kanak merupakan pengaruh yang penting dalam proses keputusan pembelian sama ada secara langsung atau secara tidak langsung pada masa kini (Nurul Alya Adillah et al., 2009). Kanak-kanak juga boleh mempengaruhi keputusan pembelian keluarga sama ada secara langsung atau tidak langsung. Kajian lepas Dotson & Hyatt (2005) menyatakan bahawa peningkatan besar dalam perbelanjaan oleh kanak-kanak merupakan salah satu ciri yang baik di negara-negara maju seperti Amerika Syarikat. Kanak-kanak di negara maju mempunyai kuasa membeli dan telah menggunakan wang perbelanjaan mereka sendiri.

Menurut Ismail (2021) menyatakan bahawa perbelanjaan juga boleh diuruskan dengan menyenaraikan keperluan pada bulan-bulan biasa dan merancang belanjawan di sekitar kos tersebut. Pengkaji lepas ini juga tidak menggalakkan untuk memberi wang saku kepada mereka tetapi diberikan upah atau gaji berdasarkan kerja rumah atau tanggungjawab mereka di sekolah dan di rumah. Menurut Yusoff et al. (2021), dengan mempraktikkan amalan berbelanja terhadap perkara yang diperlukan sahaja, pastinya setiap individu akan mempunyai lebih wang yang boleh dijadikan sebagai simpanan. Pandangan ini juga telah dibincangkan oleh Syahidah & Norasmah (2017) yang menyatakan satu pendekatan terbaik yang boleh dilakukan adalah mengasingkan sejumlah wang terlebih dahulu sebelum membuat sebarang perbelanjaan. Ini kerana kebiasaannya setiap individu pastinya akan menghabiskan pendapatan yang diterima dengan melakukan perbelanjaan ke atas perkara yang tidak sepatutnya.

Menurut Kim & Chatterjee (2013) dalam kajiannya yang membincangkan tentang perbelanjaan, beliau mendapati dengan cara membuat pemantauan terhadap perbelanjaan wang kanak-kanak boleh membantu kanak-kanak mengambil tanggungjawab dan menghayati peraturan pengurusan wang. Namun begitu, melupakan elaun mungkin mempunyai akibat emosi, sebagai kanak-kanak mungkin menimbulkan kebimbangan tentang wang yang boleh mempengaruhi mereka tingkah laku kewangan masa depan secara negatif. Selain itu, McCormick & Godsted (2006) menyatakan perbelanjaan memberi pembelajaran untuk kanak-kanak bagaimana membuat pilihan sebagai pengguna, membandingkan kos dan tuntutan pemasaran dengan lebih bijak.

Simpanan

Wang merupakan salah satu perkara penting dalam kehidupan manusia sejak dari dahulu. Menurut Sum & Awang (2023), simpanan merupakan antara aset yang mempunyai nilai dalam kehidupan seseorang individu dan simpanan ini turut dilihat sebagai satu perkara yang penting dan perlu dilaksanakan oleh setiap individu yang berkenaan. Menurut Sum & Awang (2023) menyatakan kegagalan dalam pengurusan kewangan peribadi akan menyebabkan perbelanjaan melebihi daripada pendapatan dan ini menyukarkan untuk seseorang individu tersebut

untuk memperuntukkan sejumlah wang bagi dijadikan bagi tujuan simpanan.

Menabung membawa bermaksud menyimpan sebahagian daripada jumlah pendapatan yang diterima pada setiap hujung bulan (Yusoff et al., 2021). Tidak ada jumlah yang ditetapkan kepada setiap individu dalam melakukan amalan menabung ini. Tujuan utama menabung adalah untuk menggalakkan simpanan pada masa depan bagi memupuk sikap berjimat cermat. Manakala, menurut teori ekonomi konvensional, tabungan merupakan sesuatu yang memberi manfaat kepada manusia (Mohamad Azmi & Hussin, 2020). Tabungan berlaku apabila individu mempunyai lebih pendapatan boleh guna berbanding perbelanjaan. Menabung dalam konteks psikologi dipanggil proses tidak membelanjakan wang untuk digunakan masa depan, tingkah laku menyimpan gabungan persepsi keperluan masa depan, keputusan mengaitkan menabung sebagai tindakan berjimat cermat (Maulana, 2017).

Kajian lepas mendapati bahawa amalan menyimpan wang oleh ibu bapa mempengaruhi amalan menyimpan wang oleh kanak-kanak (Nurul et al., 2009; Tan et al, 2021). Kanak-kanak yang mempunyai amalan menyimpan yang disertai dengan persepsi yang positif tentang kebaikan menyimpan mampu meningkatkan amalan menyimpan dalam diri kanak-kanak (Elliot III, 2012). Kajian Kim & Chatterjee (2013) juga membuktikan bahawa individu yang mempunyai akaun simpanan sejak kecil mempunyai amalan kewangan yang baik apabila meningkat dewasa.

Amalan menabung merupakan tingkah laku seseorang untuk menyimpan sebahagian pendapatan yang dimiliki. Pada pandangan Maulana (2017), semangat menabung masyarakat dapat dirangsang dengan menaikkan tabungan melalui peningkatan pendapatan. Keputusan untuk menabung selain dipengaruhi oleh faktor ekonomi, proses psikologi dan sosio-psikologi juga merupakan faktor yang mempengaruhi keputusan untuk simpanan. Pengkaji lepas Maulana (2017) juga berpendapat terdapat dua faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menabung iaitu faktor dalaman yang terdiri daripada dalam diri seseorang dan faktor luaran yang lahir dari luaran diri seseorang tersebut. Faktor internal adalah seperti proses belajar dan mengawal diri dan faktor luaran seperti iklan, keluarga dan persekitaran.

Kanak-kanak yang mempunyai persepsi positif tentang kebaikan amalan penyimpanan wang mampu meningkatkan amalan menyimpan wang dalam diri kanak-kanak (Elliot, 2012). Pengkaji lepas Kim & Chatterjee (2013) membuktikan bahawa individu yang mempunyai akaun simpanan sejak kecil mempunyai amalan kewangan yang baik apabila meningkat dewasa. Menabung dapat membina tabiat dalam kalangan kanak-kanak di mana ia menjadi tabiat kedua meletakkan sebahagian daripada pendapatan mereka, dan mempromosikan aktiviti di mana perbuatan itu menabung menjadi satu bentuk kepuasan segera (McCormick & Godsted, 2006).

Menurut Fauziah & Sari (2019) menyatakan usaha untuk membiasakan kanak-kanak untuk menyetepikan sebahagian kecil daripada wang mereka yang akan berguna untuk manfaat pada masa hadapan. Membiasakan

anak-anak menyetepikan wang mereka akan memberi manfaat kepadanya dalam tiga cara. Pertama, mereka akan membiasakan diri untuk tidak membelanjakan semua wang mereka supaya mereka akan mengawal diri. Kedua, melalui aktiviti menabung kanak-kanak akan mempunyai sikap untuk bersabar dan mencuba dengan mereka keupayaan sendiri untuk mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan. Ketiga, tabiat menyimpan akan memperkenalkan pelaburan awal.

Pengkaji lepas Hamat (2022) berpendapat bahawa amalan menabung senang dilakukan tetapi perlu konsisten dalam mengaplikasikannya dengan mengikuti panduan yang tepat. Menabung adalah salah satu aspek penting untuk membina asas kewangan yang kukuh, namun masih ramai antara kita yang tidak mengambil berat kepentingan menabung ini. Mendidik dan mengajar anak-anak menabung bukan sahaja dapat mengajar mereka kaedah untuk menyimpan wang, malah secara tidak langsung dapat mengenali wang ringgit dari usia muda. Pengkaji lepas Nik (2020) berpendapat kesedaran menabung haruslah dilakukan ketika anak-anak masih kecil lagi untuk memberi gambaran jelas mengenai menabung. Ini kerana ketika usia di awal sekitar lima hingga tujuh tahun, kanak-kanak lebih mudah dan cepat belajar serta mudah menyerap apa yang berlaku di sekelilingnya.

Pengurusan kewangan terbaik adalah bermula sejak dari awal hidup tanpa menunggu sesuatu perkara mencecah tahap tidak terkawal sebelum memikirkan tentang menguruskan sumber berharga (Ismail, 2021). Kanak-kanak boleh bermula dengan akaun simpanan dan menjalankan perniagaan secara kecil-kecilan seperti perniagaan nasi lemak yang diurus bersama orang dewasa. Contohnya perniagaan nasi lemak di mana perniagaan yang diuruskan oleh kanak-kanak bermula dengan menulis cek (IOU) untuk membeli beras, telur dan sebagainya. Kanak-kanak perlu mengeluarkan resit untuk pesanan tersebut. Secara tidak langsung, kanak-kanak akan dapat mempelajari perbankan awal di mana guru bertindak sebagai bank. Guru menunjukkan melalui keuntungan yang ringkas kepada kanak-kanak. Objektif utama memulakan perniagaan adalah untuk mendapatkan keuntungan. Adalah penting setiap transaksi pendapatan dapat di rekod untuk mengenal pasti keuntungan atau kerugian. Hal ini juga disokong dengan pendapat Hafiz & Zurina Muda (2021) di mana simpanan yang di rekod adalah kunci mencapai kualiti hidup yang baik. Maka, pembelajaran perekodan simpanan dapat membantu kanak-kanak belajar mengenai pengurusan wang rutin setiap hari.

Pengkaji lepas Hamat (2022) turut memberi tips untuk menggalakkan kanak-kanak menabung. Beberapa tips dikongsi kan untuk mendidik si kecil menabung adalah menghadiahkan tabung yang menarik kepada kanak-kanak. Kini, terdapat pelbagai bentuk tabung di pasaran. Dengan menghadiahkan tabung yang boleh menarik minat anak-anak seperti watak animasi kegemaran mereka, kanak-kanak akan menjadi suka untuk menabung. Tips seterusnya adalah menetapkan sasaran simpanan kanak-kanak. Kanak-kanak dididik untuk menyimpan duit sekiranya mereka ingin membeli sesuatu. Dengan cara ini, mereka lebih menghargai barangan yang dibeli kerana

menggunakan wang simpanan mereka. Memberikan ganjaran kecil kepada kanak-kanak juga dapat meningkatkan tabungan. Contohnya belanja aiskrim kesukaan mereka, belikan buku atau memasak masakan kegemaran mereka. Manakala, tips terakhir Hamat (2022) adalah membuka akaun simpanan boleh menjadi amalan yang bagus untuk komunikasi dan pemantauan apabila ibu bapa memberi elaun kepada anak-anak. Hal ini juga sependapat dengan Amil et al. (2023); Nurul Alya Adillah et al. (2009) di mana proses menabung di bank dapat memberi pembelajaran kepada kanak-kanak.

Individu yang sanggup melepaskan manfaat penggunaan semasa mereka seharusnya diberikan ganjaran ke atas pengorbanan mereka melalui penambahan dalam simpanan mereka (Kasri & Kassim, 2009). Memupuk disiplin yang kuat daripada ibu bapa dan komunikasi yang sengit antara ibu bapa dan kanak-kanak akan memudahkan proses menabung untuk dilakukan oleh kanak-kanak. Usaha ini akan menyediakan a mengukuhkan pemahaman tentang wang dan cara menggunakannya. Apabila kanak-kanak menjadi dewasa, mereka akan cenderung menjadi pengguna yang bijak, salah satunya adalah untuk menjimatkan wang (Fauziah & Sari, 2019).

Oleh itu, simpanan adalah untuk memenuhi keperluan masa depan serta sumber untuk pelaburan yang di simpan hasil daripada lebih pendapatan atau tidak digunakan untuk tujuan perbelanjaan. Kanak-kanak yang dididik dengan simpanan bermula seawal usia dapat membantu seseorang untuk menyimpan secara berhemat di masa akan datang. Maka, justifikasi memilih simpanan adalah untuk menjadikan kanak-kanak mengetahui kepentingan menabung wang untuk simpanan di masa hadapan.

Permainan Digital

Permainan digital yang menjadi satu sumber hiburan sejak beberapa dekad yang lalu dan terus berkembang sehingga kini (Rayner Tangkui & Tan Choon Keong, 2020; Sailer et al., 2017). Entertainment Software Association (2019) menganggarkan bahawa jualan permainan digital pada tahun 2018 adalah melebihi nilai 43.4 bilion USD. Permainan digital dimainkan oleh sebanyak 164 juta atau 65% penduduk dewasa di Amerika Syarikat. Di Malaysia, nilai eksport yang dihasilkan oleh lebih 60 buah studio pembangun permainan digital tempatan adalah berjumlah RM600 juta (The Star, 2019).

Pembelajaran berasaskan permainan digital ialah satu kaedah pembelajaran bersepadu kandungan pendidikan atau prinsip pembelajaran melalui permainan (Wahyudi et al., 2019). Pembelajaran asas permainan Digital menghubungkan kandungan pendidikan melalui komputer atau video permainan supaya ia boleh digunakan untuk semua mata pelajaran dan tahap pendidikan. Jadi, terdapat proses interaktif antara pelajar dan arahan untuk diikuti daripada permainan dan dalam masa yang sama membuatkan pelajar faham teknologi. Multimedia ialah gabungan beberapa kemudahan yang boleh dalam bentuk teks atau tulisan, imej, audio, video atau animasi yang menyediakan maklumat dalam bentuk digital. Adapun

contoh peralatan digital termasuk komputer, telefon pintar, tablet dan lain-lain.

Permainan digital yang biasanya dianggap sebagai bentuk hiburan, telah diusulkan sebagai alat yang berkesan untuk melibatkan pelajar dalam aktiviti pembelajaran (Hussain et al., 2014). Jumlah kajian penyelidikan yang berkaitan dengan permainan digital telah meningkat sejak pertengahan tahun 2000, merangkumi pelbagai disiplin ilmu, seperti aritmetik, sains komputer, matematik dan sebagainya. Banyak kajian mendapati bahawa pembelajaran berasaskan permainan digital adalah kaedah yang berkesan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi pembelajaran pelajar. Secara khusus, menunjukkan bahawa pengajaran antara reka bentuk permainan dan reka bentuk instruksional mempunyai kesan yang besar terhadap keberkesanan pembelajaran pelajar. Maka, mempertimbangkan bagaimana merancang permainan digital yang dapat memenuhi keperluan aktiviti pembelajaran telah menjadi kunci pembelajaran secara digital.

Penggunaan permainan dan teknologi dalam pendidikan boleh menggalakkan penglibatan kanak-kanak di dalam aktiviti hands-on yang bersifat saintifik (Idris et al., 2022). Kanak-kanak didedahkan dengan teknologi yang terdiri daripada perkakasan komputer, gajet, perisian dan aplikasi serta dilatih menggunakannya untuk tujuan pembelajaran menjadikan kanak-kanak berperanan secara aktif dalam persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna bersesuaian dengan persekitaran pembelajaran abad ke-21 (Ibharim & Maizatul Hayati Mohamad Yatim & Md Nasir Masran, 2015; Sayed Yusoff et al., 2013). Hal ini disokong oleh Rasdi et al. (2021) di mana dalam melahirkan murid yang mempunyai kemahiran abad ke-21, corak pengajaran dalam bilik darjah perlu bersesuaian dengan perkembangan generasi sekarang dan diberikan pendedahan dengan cara pengajaran yang dapat menjana pemikiran secara kreatif dan kritis.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran boleh membantu kanak-kanak membangunkan pemahaman yang lebih baik dalam konsep dan aplikasi. Menurut Tasripin et al. (2021) menyatakan dalam kajian yang telah dijalankan mendapati bahawa seorang pelajar akan mempelajari sesuatu konsep tanpa mereka sedari dengan menggunakan permainan digital. Namun begitu, beliau juga menegaskan bahawa permainan digital ini perlulah sesuai dan mengikut keupayaan dan perkembangan kanak-kanak.

Perkembangan teknologi yang diaplikasikan bersama multimedia telah membawa kepada evolusi baharu dalam sistem pendidikan di Malaysia pada hari ini. Multimedia dalam pendidikan turut menerapkan aktiviti reka bentuk sebagai salah satu elemen dalam aplikasinya yang dapat merangsang kemahiran kanak-kanak dalam pembelajaran. Melalui pendekatan belajar berasaskan permainan (Game based-learning), aras penciptaan yang melibatkan aktiviti pembinaan, pembangunan dan reka bentuk permainan penceritaan digital menjadi salah satu kaedah yang membawa kesan positif terutamanya dalam pembelajaran konstruktivis yang dapat meningkatkan kemahiran dan membina pengetahuan kanak-kanak dengan lebih

berkesan (Suhaimi et al., 2019). Namun begitu, isu yang kerap timbul dalam kalangan penyelidik adalah kekurangan penyelidikan daripada perspektif konstruktivis terhadap permainan digital yang direka bentuk sendiri oleh kanak-kanak.

Dapatan pengkaji yang lepas Ibhari & Maizatul Hayati Mohamad Yatim & Md Nasir Masran (2015) membincangkan tiga objektif dalam menerokai kemahiran kanak-kanak dalam proses reka bentuk permainan penceritaan digital iaitu (1) Mengenal pasti indikator untuk mengukur tahap kemahiran kanak-kanak dalam proses reka bentuk permainan digital; (2) Memahami pengalaman kanak-kanak semasa proses reka bentuk permainan digital dalam aspek kemahiran; (3) Mengenal pasti elemen kemahiran yang terlibat dalam proses reka bentuk permainan digital. Manakala menurut Suhaimi et al., (2019), penggunaan multimedia akan dapat mewujudkan suasana pembelajaran bestari yang menekankan tiga unsur penting, iaitu *self-access*, *self-paced*, dan *self-directed* dan seterusnya akan menjayakan matlamat pelaksanaan negara untuk melahirkan individu yang berketerampilan, kreatif, inovasi dan berakhlak mulia. Rasionalnya, pembelajaran secara permainan digital ini sangat penting dalam era teknologi maklumat.

Dalam konteks kajian ini, melalui bermain dan rangsangan interaksi dengan persekitaran mereka, kanak-kanak mula memahami maksud dan hubungan antara nombor, kenali ukuran nombor, gunakan simbol untuk mengukur objek dan peristiwa dan menggunakan nombor sebagai sistem dengan betul (Tasripin et al., 2021). Oleh kerana aktiviti harian ini, perkembangan kanak-kanak dari segi pelbagai aspek akan lebih cepat. Pemahaman Matematik yang lebih berkesan kepada kanak-kanak normal adalah dengan melakukan banyak aktiviti dan permainan yang menarik. Keupayaan konsep permainan yang hendak diperkenalkan perlu menekankan elemen utama iaitu a) meningkatkan keupayaan kognitif pelajar, b) benar dan bermakna, c) berjaya menarik minat, d) menghiburkan, dan e) konkrit. Permainan digital juga boleh mengasah permainan kreatif dan mencabar motivasi kanak-kanak dalam menyelesaikan masalah dan menjadikan kanak-kanak lebih bersemangat untuk menang dalam permainan (Flansburg, 1994).

Kemahiran dan kebolehan kanak-kanak prasekolah

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2017) memberi penekanan kepada 4M yang relevan pada masa kini iaitu kemahiran membaca, menulis, mengira dan menaakul. Sebagai asas kepada pemerolehan sesuatu pembelajaran, antara kemahiran yang kanak-kanak perlu kuasai ialah kemahiran mendengar, melihat, mewarnai, menulis, menggambarkan, menceritakan dan mengira (Zarina, 2021). Kemahiran menaakul merupakan kemahiran baru yang diperkenalkan di peringkat pra sekolah di mana ia merupakan transformasi besar kepada perkembangan pendidikan kanak-kanak di peringkat pra sekolah seperti KEMAS.

KSPK dibina berasaskan enam tunjang yang merupakan domain utama menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kreatif, kritis dan

inovasi. Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berfikir kritis dan kreatif serta inovasi. Enam tunjang adalah Tunjang Fizikal dan Estetika, Tunjang Kemanusiaan, Tunjang Kerohanian, Sikap dan Nilai, Tunjang Sains dan Teknologi, Tunjang Keterampilan Diri dan Tunjang Komunikasi.

Pendidikan prasekolah juga memberikan pengalaman kepada kanak-kanak yang baru belajar dalam dunia pendidikan. Pengalaman bermakna yang diperoleh oleh kanak-kanak dengan kemahiran, keyakinan dan sikap yang positif untuk pembelajaran seterusnya (Tasripin et al., 2021). Dalam penggubalan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK), kemahiran berfikir turut dinyatakan secara eksplisit dalam Standard Pembelajaran di bilik darjah dengan penekanan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Dokumen di dalam Standard Pembelajaran diperincikan dan diharap dapat membantu guru dalam merancang sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) kanak-kanak dengan berkesan. Guru disarankan untuk menggunakan kreativiti mengikut kesesuaian dan tahap kognitif kanak-kanak dalam pelaksanaan pengajaran agar pembelajaran akan lebih berkesan. Selain itu, guru juga perlu memastikan bahawa keperluan pembelajaran kanak-kanak dilaksanakan agar matlamat dan objektif yang telah ditetapkan dalam pembelajaran akan tercapai.

Perlaksanaan pengajaran kepada kanak-kanak di peringkat pra sekolah boleh dijalankan dengan pelbagai aktiviti yang bersesuaian. Antara aktiviti yang boleh dijalankan adalah aktiviti berbentuk permainan. Menurut Nor Syahidah & Norasmah (2017) menyatakan bermain adalah suatu aktiviti yang rutin atau kebiasaan yang dilakukan oleh seorang kanak-kanak secara semula jadi. Hal ini kerana, melalui permainan kanak-kanak dapat meneroka persekitaran mereka dan mampu menghasilkan imaginasi dan kreativiti yang tinggi, dengan melakukan aktiviti yang berbentuk simbolik yang memberi makna ke atas perkembangan kanak-kanak. Apabila kanak-kanak bermain, mereka akan mendapat kebebasan untuk meneroka dan menjelajah persekitaran mereka secara bebas, untuk mendapatkan kegembiraan, sekali gus mempelajari peraturan permainan yang disertai mereka.

Sharifah Nor & Aliza (2011) juga menyatakan bermain merupakan pengalaman pengajaran dan pembelajaran yang terbaik dan menjadi keutamaan dalam pendidikan awal kanak-kanak. Terdapat hubungan aktiviti bermain dengan persekitaran permainan dalam pemupukan kemahiran literasi. Melalui bermain atau permainan kanak-kanak belajar tentang persekitaran dan memahami isu yang berlaku di sekeliling dalam keadaan yang menggembirakan. Kanak-kanak juga berpeluang melakukan aktiviti yang bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi dan fizikal. Menurut Zarina (2021) menyatakan melalui pengajaran secara bermain dapat mengumpulkan maklumat yang spontan dan ringan dalam sesuatu proses yang mewakili kesinambungan rasa ingin tahu tentang dunia, penemuan diri dan mengirakan badan serta dapat meneroka perbezaan dan persamaan. Dengan cara ini, kanak-kanak

dapat memperoleh pemahaman dan membina makna mengenai dunia dan pengalaman mereka.

Seterusnya, pembelajaran berasaskan permainan digital merupakan permainan yang wujud apabila seseorang memilih untuk melakukan aktiviti untuk tujuan hiburan atau keseronokan yang dapat membantu bidang pembelajaran secara langsung (Muhamad et al., 2018; Thomas & Mahmud, 2021). Permainan digital juga boleh mengasah permainan kreatif dan mencabar motivasi kanak-kanak dalam menyelesaikan masalah dan menjadikan pelajar lebih bersemangat untuk menang dalam permainan. Banyak kebaikan yang telah dilihat dengan menggunakan teknik permainan digital dalam pendidikan. Faedah menggunakan teknik ini adalah dapat mengembangkan daya kreativiti dan memupuk minat belajar kanak-kanak (Sobel & Maletsky, 1972). Maka, dalam konteks kajian ini, permainan digital amat diperlukan dalam memperkenalkan literasi kewangan kepada kanak-kanak di Tabika.

Kajian Lepas Berkaitan Modul Pendidikan Kewangan dan Penyelidikan Rekabentuk dan Pembangunan

JADUAL 1: KAJIAN LEPAS BERKAITAN MODUL PENDIDIKAN KEWANGAN DAN PENYELIDIKAN REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN.

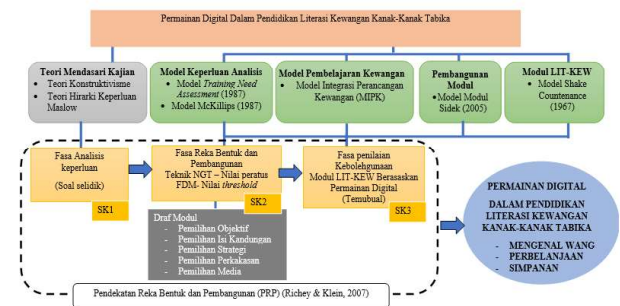
Nama pengkaji Lepas	Tajuk Kajian	Sampel	Metodologi
Sari et al. (2022)	“Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context”	20 orang	Model ADDIE Ujian T-test
Ashade et. al (2021)	Keberkesanan Modul Literasi Kewangan bagi belia B40 di universiti Awam, Kuala Lumpur.	22 orang	Statistik deskriptif Ujian-t berpasangan
Nurul Alya et al. (2009)	Literasi, sosialisasi, tingkah laku dan kompetensi Kewangan dalam Kalangan Kanak-kanak.	400 oang kanak-kanak	Kuantitatif Statistik deskriptif SPSS
Nachiappan (2016)	Analyzing Mathematics Teaching Towards Cognitive Application in Primary School Standard Curriculum Through Hermeneutics Method	14 buah RPH	Hermeneutik
Amani (2014)	Pembangunan Modul M-Pembelajaran Bahasa Arab di Institusi Pendidikan Guru	Fasa 1 – 150 orang Fasa 2- 15 pakar Fasa 3- 12 orang	Penyelidikan Reka bentuk dan pembangunan (PRP) Fasa 2- FDM Fasa 3- Temu bual

Berdasarkan jadual di atas, kajian lepas yang dijalankan oleh pengkaji lepas berkaitan dengan literasi kewangan dan Penyelidikan Rekabentuk dan Pembangunan. Masih tidak banyak kajian lepas yang menjalankan kajian berkaitan literasi kewangan berasaskan permainan bagi kanak-kanak Tabika.

Kerangka Konsep

Kerangka konseptual kajian merupakan satu gambar rajah yang menunjukkan gambaran keseluruhan pemboleh ubah terlibat dan berhubung. Ia adalah berdasarkan kerangka kajian reka bentuk dan pembangunan (PRP) yang menggabungkan konsep-konsep penting dalam teori dan model berkaitan literasi kewangan dan permainan digital.

Kerangka ini mengandungi dua bahagian utama: a) pembinaan kerangka teori kajian, (b) kajian pembangunan Modul. Kerangka ini menunjukkan modul dibangunkan dengan kerangka teori yang menyokong kajian dan proses pelaksanaan yang melibatkan tiga fasa iaitu fasa analisis keperluan, fasa reka bentuk dan pembangunan dan fasa penilaian seperti yang diperincikan dalam Rajah 1.



Rajah 1: Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka ini, teori yang digunakan adalah seperti berikut:

- i. Teori yang mendasari pendidikan kewangan iaitu Teori Konstruktivisme Vygotsky dan Teori Keperluan Abraham Maslow.
- ii. Model Training Need Assessment Rossett (1987), digunakan di fasa analisis keperluan.
- iii. Model McKillips (1987), digunakan di fasa analisis keperluan.
- iv. Model Sidek (2005), digunakan di fasa mereka bentuk dan pembangunan modul.
- v. Model Integrasi Perancangan Kewangan (MIPK), digunakan di fasa mereka bentuk dan pembangunan modul.
- vi. Model Illuminative Parlett & Hamilton digunakan di fasa penilaian keboleghunaan modul.

Kajian ini dijalankan secara tiga fasa iaitu analisis keperluan, rekabentuk dan pembangunan serta penilaian. Bagi analisis keperluan, ia dijalankan dengan tinjauan soal selidik. Seterusnya, satu modul dibentuk dengan menggunakan pendekatan NGT dan dibangunkan dengan

menggunakan pendekatan Fuzzy Delphi Method (FDM). Model ini seterusnya dinilai kebolehgunaannya menerusi pendekatan temu bual semi berstruktur yang dijalankan ke atas guru Tabika. Dalam konteks kajian ini, dimulakan dengan fasa analisis keperluan modul. Fasa terakhir merupakan penilaian kebolehgunaan modul. Terdapat pemboleh ubah tidak bersandar dalam kajian ini iaitu modul dan pemboleh ubah tidak bersandar adalah nilai wang, penggunaan wang dan simpanan.

IV. REKA BENTUK KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini menggunakan pendekatan Penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan (PRP) yang diasaskan oleh Richey dan Klien pada tahun 2007 (Ahmad, 2018). Penyelidikan yang dijalankan merangkumi proses yang sistematik bagi menjalankan proses reka bentuk, pembangunan dan penilaian untuk membina asas empirikal terhadap pembangunan modul (Mohd Ridhuan & Nurulrabiah, 2020). Penyelidikan ini dalam konteks pembangunan satu inovasi yang baharu atau membuat penambahbaikan terhadap sesuatu yang telah dibangunkan suatu masa dahulu (Saedah Siraj et al., 2021).

Kajian yang dijalankan ini lebih memfokuskan kepada membangunkan modul permainan digital dalam pendidikan literasi kewangan kanak-kanak Tabika. Kajian ini juga menguji kebolehgunaan modul terhadap guru Tabika. Penyelidikan ini meliputi kepelbagaian metodologi yang sistematik dan amat fleksibel untuk menghasilkan modul dan teori reka bentuk bagi mencerminkan keaslian prosedur pensampelan, dokumentasi dan analisis. Pemanduan kajian secara sistematik ini juga berdasarkan kepada objektif dan persoalan kajian dalam sesuatu kajian yang dijalankan (Mohd Ridhuan & Nurulrabiah, 2020). Justifikasi kajian yang dijalankan secara kaedah campuran, iaitu kualitatif dan kuantitatif adalah untuk mendapatkan maklumat yang banyak dan tepat.

Pendekatan penyelidikan reka bentuk dan pembangunan ini terbentuk melalui empat fasa seperti yang ditegaskan oleh Richey & Klein (2017), iaitu fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa pembangunan dan fasa penilaian (Mohd Ridhuan & Nurulrabiah, 2020; Sukor Beram et al., 2020). Namun secara praktikalnya, kajian yang dijalankan ini hanya menggunakan tiga fasa, iaitu fasa satu adalah fasa analisis, fasa kedua menggabungkan fasa reka bentuk dan pembangunan serta fasa ketiga adalah fasa penilaian seperti yang disarankan oleh (Ahmad, 2018; Nidzam, 2016; Mohd Ridhuan & Nurulrabiah, 2020; Sukor Beram et al., 2020). Penggabungan kedua-dua bagi fasa reka bentuk dan pembangunan adalah bertujuan untuk memastikan sesuatu proses dijalankan secara konsisten dengan penggunaan kumpulan pakar yang sama dalam pembangunan modul.

Kajian ini berdasarkan permainan digital kanak-kanak Tabika merangkumi aspek literasi awal mengenai nilai wang, perbelanjaan dan simpanan. Modul ini juga mempunyai aktiviti pendidikan di dalam kelas tentang pendidikan asas kewangan kanak-kanak. Ini merupakan inisiatif baru diperkenalkan dalam bidang kurikulum.

Penyelidikan reka bentuk dan pembangunan adalah merupakan kajian sistematik yang merangkumi fasa merancang, membangun dan menilai proses, program dan produk pembelajaran di mana keperluan kriteria perlu dipenuhi (Richey dan Seels, 1994).

Menurut Zarina (2021), penyelidikan pembangunan merupakan satu bentuk dasar penyelidikan untuk pembangunan sesuatu modul profesional. Teori-teori pakar telah memenuhi keperluan pembangunan sesuatu produk berdasarkan kepada teori atau empirikal yang digunakan dalam kajian pembangunan. Walau bagaimanapun, kajian reka bentuk dan pembangunan dapat membantu pengkaji merancang sesuatu kajian yang dijalankan dengan sistematik (Mohd Ridhuan, 2020). Maka, pengeluaran produk atau alat pengajaran yang baik melalui proses reka bentuk, pembangunan dan penilaian dalam penyelidikan pembangunan.

Fasa analisis keperluan bagi fasa satu dalam penyelidikan pembangunan dijalankan secara tinjauan. Tinjauan terhadap keperluan penting untuk menentukan sama ada cadangan pembinaan dan penciptaan inovasi sepenuhnya diperlukan oleh kumpulan sasaran (Mohd Ridhuan & Nurulrabiah, 2020). Fasa satu adalah untuk mengenal pasti keperluan terhadap modul, kerangka, model atau sebarang inovasi yang dirancang. (Kaufman, 1979; Witkin et al., 1977) menyatakan analisis keperluan merupakan aspek yang penting dalam perancangan pendidikan. Ini termasuk mengkaji literatur, menjalankan kes yang berkaitan dan menemu bual pakar untuk mendapatkan kefahaman yang lebih baik dalam fasa analisis keperluan dan kekangan dalam kajian (Zarina, 2021).

Fasa kedua adalah peringkat reka bentuk pembangunan yang merupakan jantung kepada kajian pembangunan. Peringkat ini memerlukan proses yang sistematik untuk menjelaskan latar belakang sesuatu teori dan kajian-kajian dalam reka bentuk kajian. Fasa ini juga akan menghasilkan pembinaan produk dalam kajian (Mohd Ridhuan & Nurulrabiah Mat Noh, 2020). Seterusnya, fasa ketiga adalah fasa penilaian. Sesuatu produk yang dihasilkan harus diuji bagi memastikan produk berfungsi dengan baik, berkesan, berkualiti dan mendapat kepuasan bagi sesuatu produk yang diguna oleh pengguna tertentu.

Oleh itu, kajian ini mengkaji reka bentuk produk yang melibatkan tiga fasa utama, iaitu fasa analisis keperluan, fasa pembangunan dan fasa penilaian kebolehgunaan modul. Kajian ini lebih menumpukan kepada fasa yang kritikal, iaitu fasa reka bentuk dan pembangunan modul yang didokumentasikan mengikut proses dan kutipan data.

V. KESIMPULAN DAN CADANGAN MASA HADAPAN

Berdasarkan kepada perbincangan teori-teori serta modul permainan digital dalam pendidikan literasi kewangan kanak-kanak Tabika sebelum ini, dapat diringkaskan bahawa terdapat tiga dimensi utama yang menjadi perincian bagi setiap teori dan model yang berkaitan, iaitu mengenal wang, simpanan dan perbelanjaan. Oleh itu, diharapkan kajian ini akan dapat

membantu agensi-agensi berkaitan terutamanya di peringkat prasekolah, tadika swasta, Kementerian Pendidikan Malaysia, agensi kewangan seperti Bank Negara untuk mengenal pasti permasalahan semasa kewangan di Malaysia. Kajian ini hanya mencadangkan kerangka konsep yang melibatkan mengenal wang, simpanan dan perbelanjaan. Hasil sorotan kajian-kajian lepas menunjukkan kajian berkaitan literasi kewangan perlulah diteruskan memandangkan ramai masyarakat masa kini kurang kesedaran mengenai pengurusan kewangan. Kajian berkaitan pendidikan kewangan berasaskan permainan digital perlu di beri perhatian kepada kanak-kanak seawal usia.

REFERENCES

- Abdul Halim Masnan. (2021). *Manfaat permainan digital didik celik kewangan generasi Z*. 10–12. <https://www.bharian.com.my/rencana/lain-lain/2021/02/783583/manfaat-permainan-digital-didik-celik-kewangan-generasi-z>
- Abdul Muqisith Ahmad (2018). *Pembangunan Model Eni Berasaskan Aktiviti Inkuiri Bagi Program Latihan Kemahiran Kejuruteraan Institut Latihan Kemahiran Malaysia*. 1982–2004. <http://studentsrepo.um.edu.my>
- Amil, L., Nasional, Z., & Amanah, M. (2023). *Mengelola Keuangan Sendiri Secara Mandiri Dengan Hemat, Cermat Dan Tepat Pada Peserta Didik Yayasan*. 3(1), 29–41.
- Dotson, M. J. & Hyatt, E. M. (2005). Major influence factors in Children's Consumer socialization. *Journal of Consumer Marketing*, 22(1), 35–42.
- Elliot III, W. (2012). *Ideas for refining children's savings account proposal*. New America Foundation & Center for Social Development. 1–11.
- Fauziah, P., & Sari, R. C. (2019). The development of a financial literacy questionnaire for early childhood. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 7(7), 305–315.
- Flansburg, S. (1994). *Math Magic: The Human Calculator Shows How to Master Everyday Math Problems in Seconds* (06 ed.). Toledo, Ohio, United States.
- Haiza Hayati Baharudin, Abdul Halim Masnan, & Azizah Zain. (2021). *Pembangunan Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Teknologi Android Berasaskan Papan Putih Interaktif Terhadap Kemahiran Membaca Kanak-kanak Prasekolah: Ulasan Kerangka Teori*. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 14(1), 1–14.
- Haliza Idris, Mariani Md Nor, M. N. A. R. (2022). Modul Matematik Awal Pembelajaran Stem Berkonsepkan Flipped Classroom Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 10(4). <https://jpmmm.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/39665/14994>
- Hamat, M. (2022). Didik Anak Menabung. *E-Buletin JSKM Universiti Teknologi Mara*, 7, 26–27. <https://ir.uitm.edu.my>
- Hasan, M. A. (2020). *Pandemik uji kesediaan pembelajaran digital*. *Berita Harian*, 10–13. <https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2020/04/677767/pandemik-uji-kesediaan-pembelajaran-digital>.
- Hasif Idris. (2021). *AS turut berdepan cabaran sekolah di rumah*. 1–7. <https://www.utusan.com.my>
- Hassan, A. M., & Ahmad, A. C. (2023). A Conceptual Framework to Design and Develop Project Based Learning Instruments and Rubrics for Students with Autism in Learning English Language. *Researchgate.Net*, 7(1), 16–23. <https://www.researchgate.net/profile/Amal-Mohamad->
- Holden, K., Kalish, C., Scheinholtz, L., Dietrich, D., & Novak, B. (2009). Financial Literacy Programs Targeted on Pre-School Children: Development and Evaluation. *Credit Union National Association*, 1–52. <http://fyi.uwex.edu>.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. (2014). Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325–338. <https://doi.org/10.14257/ijmue.2014.9.11.32>
- Ibharim, L. F. M., & Maizatul Hayati Mohamad Yatim & Md Nasir Masran. (2015). Menerokai Kemahiran Abad Ke-21 Kanak-Kanak dalam Proses Reka Bentuk Permainan Penceritaan Digital. *Journal of Science, Mathematics and Technology*, 2(1), 82–96. <https://www.researchgate.net>.
- Ishak Abd Rahman & Mohd Yazid Md Sarib. (2020a). Tahap Literasi Kewangan Di Kalangan Pekerja Sektor Awam: Kajian Majlis Amanah Rakyat. *Advanced Journal of Accounting and Finance*, 2(2), 1–13.
- Ishak Abd Rahman & Mohd Yazid Md Sarib. (2020b). Tahap Literasi Kewangan Di Kalangan Pekerja Sektor Awam: Kajian Majlis Amanah Rakyat. *Advanced Journal of Accounting and Finance*, 2(2), 1–13. <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/ajaf/article/view/10661>
- Ismail, Z. (2021). *CSI Kewangan* (pertama 20). Galeri Ilmu Sdn. Bhd.
- Kasri, R., & Kassim, S. H. (2009). Empirical determinants of saving in the Islamic banks: Evidence from Indonesia. *Journal of King Abdulaziz University: Islamic Economics*, 22(2).
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2016). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Kewangan*. <http://bpk.moe.gov.my>
- Kim, J., & Chatterjee, S. (2013). Childhood financial socialization and young adults' financial management. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 24(1), 61–79.
- Mohd Ridhuan Mohd Jamil, & Nurul Rabihah Mat Noh. (2020). *Kepelbagaian Metodologi dalam Penyelidikan: Reka Bentuk dan Pembangunan* (Izra Noh (ed.); kedua). Gatconst Sdn. Bhd.
- Mohd Suhaimi Md Yasin et al. (2019). *Multimedia Grafik*

- Interaktif Meningkatkan Daya Kefahaman Pembelajaran Dalam Kalangan Kanak-kanak Pra Sekolah. In *Jurnal Dunia Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1, pp. 35–44). <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/5925/2272>.
- Mokhtar, Nurul Alyaa Adillah and Sabri, Mohamad Fazli and Hashim, Ahmad Hariza and Abd Rahim, Husniyah and Othman, Mohd Amim (2009). Tinjauan literatur Literasi kewangan kalangan kanak-kanak. *Jurnal Penggunaan Malaysia*, 1–15.
- Montoya, S. (2018). Defining Literacy: UNESCO. *GAML Fifth Meeting*. <https://gaml.uis.unesco.org>.
- Mubarak, S. B. (2023). *Identifying Training Needs in Using Educational Technology: A New Integrated Model*. 10(1), 119–136. <https://doi.org/10.3850/S234573412300050X>.
- Muhamad, N., Zakaria, M. A. Z. M., Salleh, S. M., & Harun, J. (2018). Using Digital Games in The Classroom to Enhance Creativity In Mathematical Problems Solving. *Sains Humanika*, 10(3–2), 39–45. www.sainshumanika.utm.my.
- Muhamad, Nurfazliah and Harun, Jamalludin and Md. Salleh, Shaharuddin and Megat Zakaria, Megat Aman Zahiri (2017). *Pembangunan berasaskan permainan bagi meningkatkan kemahiran penyelesaian masalah kreatif dalam matematik*. <http://eprints.utm.my/id/eprint/61616>.
- Muhamad, R., & Tambi, N. (2023). Corak perbelanjaan dan pemilikan aset dalam kalangan penjawat awam. *Malaysian Journal of Society and Space*, 19(1), 119–132. <https://doi.org/10.17576/geo-2023-1901-09>.
- Muhammad Hisyam Bin Mohamad (2020). *PKP Dedah Masalah Literasi Kewangan*. 1–3. <https://www.ikim.gov.my/index.php/2020/06/12/pkp-dedah-masalah-literasi-kewangan/>
- Muhammad Nidzam Yaacob (2016). *Pembangunan Model Kurikulum M-Pembelajaran Teknologi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Ipg*. *Tesis PhD Diterbitkan*. <https://etd.uum.edu.my>
- Muhammad Sa'id Ramadhan Mohamad Hafiz & Zurina Muda. (2021). Aplikasi mobil asas literasi kewangan berlandaskan maqasid syariah untuk belia. *Fakulti Teknologi Dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia*. <https://www.ftsm.ukm.my>
- Muhammad Safuan Yusoff, Irma Wani Othman, Mohd Kamal B Mohd Shah & Mohd Sohaimi Esa. (2021). Moratorium and financial management as the new norms in inspiring and educating the leadership of the. <https://www.researchgate.net/publication>.
- Nasuha Badrul Huzaini. (2019). 60 peratus muflis adalah golongan muda - Bank Dunia Lain-lain. *Berita Harian Online*. <https://www.bharian.com.my/bisnes/lain-lain/2019/12/637714/60-peratus-muflis-adalah-golongan-muda-bank-dunia>
- Nor Syahidah, N., & Norasmah Othman. (2017). Kualiti pendidikan pengurusan kewangan dengan tahap literasi kewangan. *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)*, 183-193. <https://www.researchgate.net/publication/352834049.124-129>. <https://doi.org/10.1145/3306500.3306534>.
- Rayner Tangkui & Tan Choon Keong. (2020). Peningkatan pencapaian dalam pecahan: kerangka konseptual untuk pembelajaran berasaskan permainan digital menggunakan minecraft. In *Journal of ICT in Education* (Vol. 7, Issue 2, pp. 39–53). <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.4.2020>.
- Richey, Rita C.; Seels, Barbara (1994). *Defining a Field: A Case Study of Development*. Definition of Instructional Technology. <https://eric.ed.gov/?id=EJ491599>.
- Roger A. Kaufman, F. W. E. (1979). *Need Assessment: concept and application*. New York. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED107619.php/mar/i/article/view/1803>.
- Rosmani Omar & Ezaleila Mustafa (2017). Buku Digital Interaktif Kanak-kanak Di Malaysia: Platform untuk perenbit mengupayakan pembangunan kandungan kreatif negara. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(6), 183–201. <https://www.researchgate.net/publication/329963037>
- Saedah Siraj, Muhammad Ridhuan Tony Lim Abdullah & Rozaini Muhamad Rozkee. (2021). *Pendekatan Penyelidikan Rekabentuk dan Pembangunan*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. In *Computers in Human Behaviour* (Vol. 69, pp. 371–380). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.
- Sari, R. C., Aisyah, M. N., Ilyana, S., & Hermawan, H. D. (2022). Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context. *Contemporary Educational Technology*, 14(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/11734>
- Sayed Yusoff, Tan Wee Hoe, & Muhammad Zaffwan. (2013). Permainan digital: Pendekatan baharu dalam pendidikan masa depan. *Prosiding Seminar Kebangsaan ICT Dalam Pendidikan*, 240–245.
- Sharifah Nor, P., & Aliza, A. (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu /Malay Language Journal Education (MyLEJ)*, Vol. 1(Bil.2), 1–15.
- Sukor Beram, Marinah Awang, & Ramlee Ismail. (2020). Pembangunan model kompetensi pemimpin pertengahan : Satu kajian reka bentuk dan pembangunan. *Journal of Educational Research & Indegenous Studies Journal*, 2(1), 1–11. <https://www.researchgate.net/publication/345661293>.
- Tan Yan Jiun, NurulHuda Mohd Satar & Nur Annizah Ishak (2021). Malaysian Undergraduate Students' Expectation of Life Satisfaction After Retirement: The Role of Parental Influence and Financial Knowledge. *Journal of Wealth Management & Financial Planning (JWMFP)*, 8, 3–10.

<https://jwmfp.mfpc.org.my>.

- Teck, O. B. (2020). Rakyat terus dihipit kemiskinan. *Sinar Harian*, 1–5.
<https://www.sinarharian.com.my/article/82838/BE-RITA/Dari-Media-Cina/Rakyat-terus-dihimpit-kemiskinan>
- Thomas, D. S., & Muhammad Sofwan Mahmud. (2021). Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Dalam Pengajaran Matematik: Sebuah Tinjauan Literatur. *International Virtual Conference on Education, Social Sciences and Technology*. 3(3), 158–168.
<https://www.researchgate.net/publication/359226816>.
- Zarina Eshak & Azizah Zain (2020). Kaedah Fuzzy Delphi: Reka Bentuk Pembangunan Modul Seksualiti Pekasa Berasaskan Latihan Mempertahankan Diri Untuk Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(2).12-22.
<https://doi.org/10.37134/jpak.vol9.2.2.2020>.