



PEMBINAAN REKA BENTUK AKTIVITI
BERMAIN BERDASARKAN EMOSI DAN
IMAGINASI UNTUK PENINGKATAN
IMAGINASI-KREATIF MURID
TAHAP SATU



NUR AQILAH BINTI SAHIDAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020





PEMBINAAN REKA BENTUK AKTIVITI BERMAIN BERDASARKAN EMOSI
DAN IMAGINASI UNTUK PENINGKATAN IMAGINASI-KREATIF MURID
TAHAP SATU

NUR AQILAH BINTI SAHIDAN



DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS

FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپوسى قديديقن سلفطان اويس
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada(hari bulan)..... (bulan) 20.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, _____ (SILA
NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa
disertasi/tesis yang bertajuk _____

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana
hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi
maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula
daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan
dengan sejasanya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, _____ (NAMA PENYELIA) dengan ini
mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk _____

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut
Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah
_____. (SILA NYATAKAN
NAMA IJAZAH).

Tarikh

Tandatangan Penyelia





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title:

No. Matrik / Matric No.:

Saya / I :

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.

4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) from the categories below:-*

☐

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

☐

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☐

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: _____

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.





PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Segala puji-pujian bagi Allah S.W.T. serta selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W. Alhamdulillah, dengan izinNya penulisan disertasi ini telah berjaya disiapkan.

Di kesempatan ini saya mengucapkan setinggi penghargaan terima kasih kepada Prof. Madya. Dr Abdul Talib Mohamed Hashim selaku penyelia utama dan Dr Azli Ariffin selaku penyelia bersama kepada kajian ini. Segala ilmu, bimbingan, teguran, pandangan serta tunjuk ajar yang diberikan amat bermakna kepada saya. Penghargaan khas juga kepada Dr Noor Amy Afiza Mohd Yusof dan Prof Ramlee Mustapha yang turut membantu secara tidak langsung sepanjang kajian ini dijalankan. Sesungguhnya jasa dan pengorbanan mereka hanya Allah sahaja yang dapat membalasnya.

Seterusnya, tidak lupa kepada kedua ibu bapa tersayang, Encik Sahidan Hashim dan Puan Mahani Asngadi, yang banyak memberi sokongan dan dorongan, rakan seperjuangan yang turut sama membantu dalam menjayakan kajian ini terutamanya Nor Najihah Mod Najib, Farah Amirah Ahmad Marzuki dan Siti Hajar Turemen. Tanpa sokongan kalian, saya tidak mampu untuk menyiapkan kajian ini dengan baik. Terima kasih tidak terhingga saya ucapkan kerana sudi memberikan kerjasama untuk menjadi pencetus idea dan penyuntik semangat saya dalam menyiapkan kajian ini.

Akhir kata, sekali lagi saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam menyiapkan kajian ini. Sekian, terima kasih.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membina reka bentuk aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi untuk peningkatan daya imaginasi-kreatif murid Tahap Satu. Teori-teori utama yang digunakan dalam kajian ini adalah teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan serta menggalakkan pemikiran kreatif melalui penyediaan aktiviti-aktiviti yang menyeronokkan dan interaksi sosial. Teori pembelajaran imaginatif Kieran Egan menekankan kepada imaginasi yang bergantung kepada alat pembelajaran yang digunakan ketika PdPc. Kajian ini menggunakan tiga kaedah iaitu kaedah analisis meta, temu bual dan kaedah Fuzzy Delphi. Kaedah analisis meta dijalankan untuk mengumpul dan menyenaraikan aktiviti bermain yang bersumberkan kepada dapatan kajian lepas melalui pelbagai sumber seperti jurnal dan artikel. Instrumen kajian terdiri daripada soal selidik dan protokol temu bual. Protokol temu bual dilaksanakan terhadap tiga orang responden yang terdiri daripada guru sekolah rendah yang berbeza bidang kepakaran mata pelajaran. Soalan temu bual yang digunakan telah mendapat kesahan kandungan daripada pakar bidang menerusi pekali Cohen Kappa (k) sebelum temu bual dijalankan. Kaedah Fuzzy Delphi pula dijalankan ke atas 25 orang pakar bidang pendidikan sekolah rendah. Pakar yang dipilih mempunyai latar belakang atau pengalaman yang berkaitan dengan kajian yang dikaji dan mampu untuk menyumbangkan pendapat dan pandangan sesuai dengan kajian. Kebolehpercayaan dalaman instrumen set soal selidik diukur menggunakan pekali Alpha Cronbach di mana nilai $\alpha=0.850$. Hasil dapatan daripada kaedah analisis meta dan temu bual mencadangkan 20 item aktiviti bermain. Temu bual yang dijalankan mendapati dua tema yang dapat dikenal pasti iaitu yang pertama, kesesuaian aktiviti-aktiviti yang disenaraikan Untuk Peningkatan imaginasi-kreatif Tahap Satu manakala tema yang kedua adalah guru mencadangkan beberapa aktiviti yang boleh dilaksanakan ketika PdPc. Semasa sesi perbincangan pakar pula, terdapat tiga aktiviti yang digugurkan dan lapan aktiviti yang dicadangkan oleh pakar manakala satu aktiviti yang diperluaskan skop. Pada akhir perbincangan, hanya 18 daripada 26 aktiviti yang mencapai tahap kesepakatan pakar dan nilai kesepakatan pakar berada pada julat yang tinggi iaitu antara 37.2 hingga 43.4 yang dianalisis menggunakan kaedah *Fuzzy Delphi*. Kesimpulannya, hasil temu bual dan perbincangan pakar mendapati bahawa aktiviti-aktiviti ini mampu menyumbang dan memberi kesan Untuk Peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu. Implikasinya, hasil kajian ini sesuai untuk digunakan oleh para pendidik dalam sesi PdPc bagi kanak-kanak berusia tujuh hingga sembilan tahun.



DEVELOPMENT OF THE DESIGN PLAY ACTIVITIES BASED ON EMOTION AND IMAGINATION FOR THE ENHANCEMENT OF FIRST- GRADE STUDENTS' CREATIVE-IMAGINATION

ABSTRACT

This study aimed to develop the design of play activities based on emotion and imagination for enhancing the first-grade students' creative-imagination. The main theories used in this study were Vygotsky's theory of constructivism which emphasizes and encourages creative thinking through the provision of fun activities and social interaction. Kieran Egan's imaginative learning theory emphasizes on the imagination that depends on the learning tools used during PdPc. This study used three methods which were meta-analysis method, interview and Fuzzy Delphi method. Method of the meta-analysis was conducted to gather play activities by referring on past research findings from various sources such as journals and articles. The protocol interview method was carried out on three respondents consisting of primary school teachers in different areas of subject expertise. The selected expert possessed a background or experience related to the study being studied and able to contribute opinions and views in accordance to the study. The interview questions were validated by content experts through Cohen's Kappa Coefficient. The Fuzzy Delphi method was used with 25 primary school education experts. Next, the internal reliability of the questionnaires was measured by Cronbach's Alpha technique with a value of $\alpha = 0.850$. The results of the meta-analysis and interview method showed 20 appropriate of play activities. The interview conducted found two emerging themes which were the suitability of the activities towards the first-grade students' creative-imagination while the second theme was the teacher suggested some activities that can be implemented during PdPc. In expert discussion session, there were three activities dropped and eight activities suggested by experts while one activity was expanded. At the end of the discussion, only 18 of the 26 activities reached the level of experts agreement and the value of experts agreement was in the high range which was between 37.2 to 43.4. In conclusion, the results of interview and expert discussions found that these activities were able to contribute and make an impact for the creative-imagination of first-grade students. In implication, the activities are suitable to be used by educators in PdPc sessions for children aged between seven to nine years.

KANDUNGAN

Muka Surat

PENGHARGAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KANDUNGAN	viii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xiii
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2
1.3 Pernyataan Masalah	7
1.4 Objektif Kajian	11
1.5 Persoalan Kajian	12
1.6 Kerangka Teori Kajian	12
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	14
1.8 Definisi Istilah	16
1.9 Batasan Kajian	18
1.10 Kepentingan Kajian	19
1.11 Rumusan	21
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR	23
2.1 Pendahuluan	23
2.2 Imajinasi dan Kreativiti	23

2.2.1	Imaginasi	23
2.2.2	Kreativiti	26
2.3	Kurikulum Standard Sekolah Rendah	30
2.4	Imaginasi dan Kreativiti dalam Pendidikan	32
2.5	Aktiviti Bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran	34
2.6	Imaginasi dan Kreativiti Melalui Aktiviti Bermain	37
2.7	Teori dan Model	39
2.7.1	Teori Pembelajaran Konstruktivisme Vygotsky (1978)	39
2.7.2	Teori Pembelajaran Imaginatif Kieran Egan (2008)	43
2.7.3	Teori Bermain Vygotsky (1967)	45
2.7.4	Model Proses Kreatif Terarah : Kementerian Pendidikan Malaysia	47

BAB 3 METODOLOGI	51
3.1 Pengenalan	51
3.2 Reka bentuk kajian	51
3.2.1 Kaedah Analisis Meta	53
3.2.2 Kaedah Temu Bual	55
3.2.3 Kaedah <i>Fuzzy Delphi</i>	56
3.3 Sampel Kajian	59
3.4 Instrumen Kajian	64
3.5 Kajian Rintis (Kesahan dan Kebolehpercayaan)	65
3.6 Prosedur Kajian	69
3.7 Kaedah Analisis Data	73

3.8	Rumusan	77
-----	---------	----

BAB 4 DAPATAN KAJIAN 78

4.1	Pendahuluan	78
-----	-------------	----

4.2	Analisis Dapatan Kajian	78
-----	-------------------------	----

4.2.1	Persoalan Kajian 1 : Apakah aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi yang boleh dikenal pasti untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu?	79
-------	---	----

4.2.2	Persoalan Kajian 2 : Sejauh manakah tahap kesepakatan pakar bagi aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi yang telah dikenal pasti untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu?	90
-------	---	----

4.3	Rumusan	97
-----	---------	----

BAB 5 PERBINCANGAN 98

5.1	Pendahuluan	98
-----	-------------	----

5.2	Ringkasan Kajian	98
-----	------------------	----

5.3	Perbincangan Dapatan	100
-----	----------------------	-----

5.4	Implikasi dan Cadangan	107
-----	------------------------	-----

5.5	Rumusan	117
-----	---------	-----

RUJUKAN 119

LAMPIRAN 128

SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
3.1 Sumber-sumber Penyelidikan yang telah Dipilih	61
3.2 Nilai Persetujuan bagi Koefisien Kappa	67
3.3 Nilai Kappa dan Interpretasi Tahap	67
3.4 Panduan Tahap Nilai Pekali Kebolehpercayaan	68
3.5 Aras Tahap dan Skala Fuzzy Tujuh Skala	75
4.1 Senarai Aktiviti yang diperolehi daripada Analisis Meta	80
4.2 Demografi Responden Temu Bual	84
4.3 Hasil Analisis Temu Bual	88
4.4 Interpretasi Data Threshold Fuzzy Delphi	90
4.5 Peratusan Kesepakatan Pakar Item Aktiviti Bermain	93
4.6 Nilai Defuzzification Item Aktiviti Bermain bagi Item yang Dikekalkan	95

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Teori Kajian	14
1.2 Kerangka Konseptual Kajian	15
2.1 Model Proses Kreatif Terarah : Kementerian Pendidikan Malaysia	49
3.1 Langkah-langkah Mengenal Pasti Aktiviti Bermain berdasarkan Emosi dan Imajinasi untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Murid Tahap Satu	53
3.2 Kelebihan Kaedah <i>Fuzzy Delphi</i>	58
3.3 Ringkasan Penganalisisan Data Temu Bual	74
3.4 Carta Aliran Prosedur Analisis Data Kaedah <i>Fuzzy Delphi</i>	77
4.1 Julat Kesepakatan Pakar	91

SENARAI SINGKATAN

BPK	Automobile Association of Malaysia
FPN	Falsafah Pendidikan Negara
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSPK	Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PAK 21	Pembelajaran Abad Ke 21
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PISA	Programme for International Student Assessment
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
ZPD	Zone Proximal Development



BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan kajian mengenai Pembinaan Reka Bentuk Aktiviti Bermain Berdasarkan Emosi dan Imajinasi untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Murid Tahap Satu. Perkara-perkara yang merangkumi latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, kerangka teori kajian, kerangka konseptual kajian, definisi istilah, batasan kajian, kepentingan kajian dan juga rumusan bab akan dibincangkan dalam bab ini.



1.2 Latar Belakang Kajian

Pendidikan merupakan satu cabang bidang yang memainkan peranan utama dalam memastikan ekonomi sesebuah negara berkembang dan membangun. Pendidikan juga memberi impak yang besar terhadap kepelbagaian peluang manusia dalam memperolehi dan mengekalkan kualiti kehidupan. Berdasarkan kepada Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025 (PPPM 2013-2025), melalui pendidikan, rakyat telah dilengkapi dengan pengetahuan, kemahiran serta kecekapan yang memacu pertumbuhan dan membawa kemakmuran kepada negara.

Proses pembelajaran yang dijalankan di dalam bilik darjah memberi gambaran jelas terhadap kemajuan masa hadapan negara bermula dari peringkat prasekolah sehinggalah ke peringkat pendidikan tinggi di universiti. Namun, dalam menghadapi ekonomi global, kualiti dalam pendidikan perlu ditingkatkan agar negara kita tidak ketinggalan dan mampu untuk bersaing dengan negara maju yang lain (Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025). Oleh itu, bidang pendidikan merupakan bidang yang mampu untuk membentuk dan membangun generasi akan datang dari aspek intelek atau kognitif, emosi, jasmani dan juga rohani serta mencapai enam aspirasi murid seperti yang telah digariskan di dalam PPPM 2013-2025.

Semua kanak-kanak yang telah mencapai umur tujuh tahun perlu didaftarkan ke sekolah rendah oleh ibu bapa masing-masing selaras dengan dasar pendidikan kebangsaan. Pendidikan sekolah rendah merupakan lanjutan pendidikan daripada prasekolah serta peralihan kurikulum daripada Kurikulum Standard Prasekolah



Kebangsaan (KSPK) kepada Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) di mana kanak-kanak terutamanya murid tahun satu, akan melalui proses transisi.

Proses ini bukan sahaja berfokus kepada pembelajaran namun juga meliputi rutin, aspek emosi dan juga aspek sosial. Menurut Koçyiğita (2014), peralihan kepada sekolah rendah merupakan salah satu perubahan paling penting kepada kanak-kanak dan bagi kanak-kanak yang menghadiri sekolah untuk kali pertama, sekolah merupakan persekitaran sosial yang baru dan penuh dengan perkara-perkara baru. Oleh itu, pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mengambil inisiatif untuk melaksanakan Program Transisi Tahun Satu bagi membantu kanak-kanak menghadapi perubahan daripada pendidikan prasekolah kepada pendidikan sekolah rendah supaya murid-murid dapat mengikuti pembelajaran dalam suasana yang gembira.



PPPM 2013-2025 telah menggariskan enam aspirasi murid yang perlu dicapai dalam menghadapi revolusi industri 4.0 agar bidang pendidikan di Malaysia mampu untuk berdaya saing dengan negara maju yang lain. Kemahiran berfikir merupakan salah satu daripada enam aspirasi yang perlu dicapai oleh murid-murid. Kebiasaannya, kemahiran berfikir ini adalah merujuk kepada empat aras yang tertinggi iaitu mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta berdasarkan kepada Taksonomi Bloom (Anida, Husna Faredza, Adenan & Zuraini, 2018). Bagi melahirkan generasi yang mampu untuk mempraktikkan kemahiran berfikir aras tinggi ini, bermula pada tahun 2014, Kementerian Pendidikan Malaysia telah melaksanakan pembelajaran abad ke 21 (PAK 21) mengikut kesesuaian zaman. Proses pembelajaran PAK 21 ini adalah merupakan suatu proses pembelajaran





berpusatkan murid yang berteraskan kepada elemen komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis dan kreatif serta aplikasi nilai murni dan juga etika (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

Murid-murid perlu dibekalkan dengan pemikiran yang kritis dan kreatif bagi mencapai perkembangan dalam intelek seperti yang terkandung dalam Falsafah Pendidikan Negara (FPN) di mana tumpuan lebih diberikan kepada daya berfikir yang merangkumi pemikiran secara kritis dan kreatif (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Menurut Norfarhana (2012), murid akan memperolehi kemahiran dan kebolehan untuk bertindak secara efektif melalui pemikiran yang kritis dan kreatif sekiranya kemahiran berfikir ini ditekankan di dalam sesi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Sehubungan dengan itu, bermula tahun 2011, pihak kementerian telah menekankan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) di sekolah-sekolah Malaysia yang dijangkakan dapat mempamerkan tahap pemikiran yang lebih tinggi terutamanya pemikiran kritis dan kreatif (Chew & Shashipriya, 2014).

Pemikiran yang kreatif merupakan aras pemikiran yang tinggi seperti yang telah digariskan dalam Taksonomi Bloom. Semasa melakukan proses kreatif, tindak balas otak manusia sama ada dalam keadaan sedar, separa sedar atau tidak sedar yang melibatkan kognitif manusia akan menghasilkan kreativiti (Jaffri, Sharulnizam & Sabzali, 2014). Perkembangan kreativiti tidak mampu untuk mencapai tahap yang tinggi dalam menghasilkan sesuatu yang baharu, segar, berlainan dan tulen tanpa penggunaan kognitif (Shahrulnizam, 2016). Melalui kenyataan di atas, dapat disimpulkan bahawa pemikiran kreatif memerlukan penglibatan kognitif bagi





mencapai tahap berfikir aras tinggi seperti yang telah diklasifikasikan dalam hierarki Taksonomi Bloom agar kreativiti dapat dikembangkan dengan lebih baik.

Pemikiran yang kreatif pula saling berkaitan dengan imaginasi. Manakala imaginasi adalah merupakan elemen yang penting dalam mencetuskan sebuah karya yang kreatif (Faisal Tehrani, 2008). Imaginasi merupakan keupayaan seseorang individu untuk mencipta yang mana ianya berupaya menggambarkan imej peribadi seseorang yang belum pernah terjadi secara nyata (Sulaiman & Rahmatunnisah, 2014). Oleh itu, daya imaginasi seseorang individu amat penting dalam melahirkan atau mencipta sesuatu yang kreatif. Namun bagi memastikan murid-murid mempunyai imaginasi dan pemikiran yang kreatif, para guru perlu menjadi pencetus yang mendorong mereka untuk berfikir pada aras yang lebih tinggi terutamanya melalui pendekatan atau teknik yang digunakan sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan.

Pelbagai pendekatan yang boleh digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi membentuk imaginasi-kreatif murid. Namun guru perlulah teliti serta mahir dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan tahap kesediaan murid dan gaya pembelajaran mereka sebelum memulakan proses pembelajaran (Model Assure, 1999). Hal ini supaya proses PdPc yang dijalankan lebih memberi kesan kepada murid sama ada dari segi intelek, emosi, jasmani serta rohani mereka. Menurut Abdul Rasid dan Hasmah (2013), kepelbagaian bahan dan teknik yang digunakan ketika sesi PdPc memberi pengaruh yang penting dalam menilai keberkesanan pengajaran.





Aktiviti bermain merupakan salah satu aktiviti yang telah dicadangkan oleh KPM melalui teknik didik hibur dalam KSSR. Pihak kerajaan memperkenalkan teknik didik hibur atau dalam erti kata lain mendidik sambil berhibur di sekolah rendah bagi merealisasikan aspirasi dalam melaksanakan transformasi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Teknik yang diperkenalkan oleh pihak KPM ini bertujuan untuk menjadikan proses PdPc lebih menyeronokkan dan berpusatkan murid. Aktiviti bermain merupakan aktiviti yang dicadangkan di dalam teknik ini bagi meraikan fitrah atau tingkah laku kanak-kanak. Menurut Suppiah (2014), melalui proses bermain mereka akan membuat penerokaan, penemuan serta pembinaan pengalaman secara langsung dan semula jadi. Walaupun murid Tahap Satu sudah melalui fasa pendidikan formal, namun tahap umur mereka masih di bawah istilah kanak-kanak. Oleh itu, fitrah mereka untuk bermain masih wujud.



Aktiviti bermain mampu untuk membantu dalam perkembangan murid secara holistik. Potensi serta perkembangan dari segi fizikal, sosial, emosi, kognisi dan juga bahasa mereka dapat ditingkatkan kepada tahap yang maksimum melalui aktiviti ini (Suppiah, 2014). Menurut Lau (2012), murid belajar dan membuat penerokaan melalui aktiviti bermain sekaligus dapat meningkatkan daya imaginasi mereka. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa aktiviti bermain sangat berkait rapat dengan imaginasi manakala imaginasi pula berkait rapat dengan kreativiti.





1.3 Penyataan Masalah

Daya imaginasi merupakan proses kognitif yang menjadi penggerak kepada kreativiti seterusnya membantu dalam perkembangan pemikiran aras tinggi murid. Imaginasi merupakan salah satu aspek kreativiti yang digariskan dalam teori kreativiti para penyelidik pendidikan yang lalu seterusnya kreativiti pula dihasilkan melalui perasaan ingin tahu dan imaginasi (Maksić & Pavlović, 2011). Kenyataan ini menunjukkan bahawa imaginasi dan kreativiti mempunyai kaitan yang rapat dan saling bergandingan. Galakan kepada imaginasi merupakan sokongan bagi perkembangan semua keupayaan seseorang individu di mana ianya turut memberi manfaat kepada negara (Maksić & Pavlović, 2013).



Kim (2011) menyatakan bahawa keputusan daripada *The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)* yang telah dibangunkan pada tahun 1966 dan telah dilaras semula sebanyak lima kali pada tahun 1974, 1984, 1990, 1998 dan 2008. Hasil ujian yang dijalankan menunjukkan bahawa sejak tahun 1990, skor pemikiran kreatif di Amerika Syarikat telah banyak berkurangan walaupun skor *intelligence quotient* (IQ) meningkat dan penurunan bagi kanak-kanak tadika sehingga gred ketiga adalah yang paling ketara.

Bagi statistik ujian antarabangsa *Programme for International Student Assessment* (PISA) di Malaysia, pada tahun 2015 menunjukkan peningkatan dalam ketiga-tiga bidang iaitu bidang Literasi, Matematik dan Sains berbanding statistik pada tahun 2012. Merujuk kepada keputusan yang telah dikeluarkan oleh pihak *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD), Malaysia





memperolehi 446 mata skor dalam Matematik, 431 skor dalam bidang Literasi dan 443 skor dalam bidang Sains. Walaupun keputusan PISA 2015 menunjukkan peningkatan, namun ianya masih dibawah paras skor purata global. Hal ini membuktikan bahawa pelajar kita masih berada pada tahap yang rendah dari segi menyelesaikan masalah di mana ianya memerlukan kemahiran berfikir kritis dan kreatif. Permasalahan ini juga membuktikan, kurikulum sistem pendidikan yang sedia ada didapati masih kurang berkesan untuk meningkatkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu serta melahirkan modal insan (Choo, Rosnaini, Shaffe & Ahmad Fauzi, 2013).

Sejak tahun sebelum 1960, sistem pendidikan di Malaysia telah didominasi oleh pendekatan berkaitan dengan kepintaran (*intelligent*) yang diperkenalkan oleh Binet dan Terman pada tahun 1857. Sistem pendidikan menjadi lebih berorientasikan kepintaran bermula daripada peringkat prasekolah hinggalah ke institusi pengajian tinggi di mana pendominasian ini telah memberi pengaruh yang amat besar terhadap pembangunan manusia secara menyeluruh (Nor Azzatunnisak & Saemah, 2013). Bagi mengikut kesesuaian peredaran zaman, pihak Kementerian Pendidikan Malaysia, telah menggariskan elemen merentas kurikulum yang baharu dalam KSSR sebagai pelengkap kepada usaha memantapkan pelaksanaan kurikulum tersebut yang mana elemen-elemen itu termasuklah elemen kreativiti dan juga inovasi. Kreativiti telah diiktiraf sebagai salah satu kemahiran yang paling penting pada abad ke-20 yang sepatutnya menjadi peneraju dalam membentuk dasar dan amalan pendidikan semasa dan akan datang (Kupers, Dijk & Lehmann-Wermser, 2018).





Kreativiti bukanlah satu bidang yang baharu untuk diketengahkan kerana kajian mengenai kreativiti sudah mula bertapak lebih satu abad yang lalu. Kajian mengenai kreativiti pada masa kini juga masih lagi diberi perhatian umum oleh para penyelidik, namun begitu, di Malaysia walaupun kreativiti merupakan satu elemen penting yang telah digariskan oleh pihak KPM, pelaksanaannya melalui pengajaran dan pembelajaran masih belum mencapai tahap maksimum. Terdapat permasalahan dalam kajian awal yang telah dikenalpasti melalui maklum balas serta reaksi yang diberikan oleh guru. Hasil menunjukkan bahawa guru sendiri tidak jelas dalam mengimplementasikan fahaman mereka bagi melaksanakan kreativiti dalam pengajaran (Muhamad Zaki, Razali, Azman, Mohd As'ed, 2013). Guru berpengalaman boleh menghasilkan pengajaran dan pembelajaran yang kreatif sekiranya diberi latihan yang bersesuaian berdasarkan pengalaman. Oleh itu, usaha perlu dilaksanakan agar suasana amalan pengajaran yang lebih kreatif dapat diwujudkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang berlaku di dalam bilik darjah (Samsudin, Zainal, Razali dan Noraini, 2013)

Permasalahan di atas juga berkait dengan kajian yang telah dihasilkan oleh para penyelidik. Kajian terhadap pelaksanaan serta amalan elemen kreativiti menunjukkan hasil yang tidak memuaskan berikutan dengan kajian mengenainya dikecilkan skop berdasarkan bidang yang diceburi (Nor Azzatunnisak & Saemah, 2013). Kenyataan oleh Abdul Rasid dan Hasmah (2013) membuktikan bahawa penyelidikan mengenai amalan pembelajaran yang menyeronokkan masih kabur dan kurang jelas kerana kebanyakan penyelidik lebih menumpukan kepada amalan pembelajaran menyeronokkan serta pengaruhnya terhadap kelompok guru tertentu berserta impaknya kepada pembelajaran murid. Perkara ini jelas sekali menunjukkan





keaktiviti kurang diberi pendedahan secara menyeluruh sehingga menyebabkan pembelajaran yang menyeronokkan sekaligus elemen kreativiti tidak diberi perhatian yang khusus oleh pihak penyelidik. Oleh kerana itu, kajian ini dijalankan bagi memperluaskan serta memberi fokus terhadap pembelajaran yang menyeronokkan terutamanya aktiviti-aktiviti yang sesuai dilaksanakan ketika proses PdPc dalam meningkatkan kreativiti murid.

Dalam masa yang sama, hal ini juga berkaitan dengan pembentukan emosi murid. Merujuk kepada statistik yang dikeluarkan oleh Statistik Tinjauan Kesihatan dan Morbiditi Kebangsaan (NHMS) pada tahun 2017 yang lalu mendedahkan keadaan kesihatan mental dalam kalangan anak remaja semakin membimbangkan yang mana terdapat anak remaja berusia 13 hingga 17 tahun yang mengalami masalah kesihatan mental. Satu dalam setiap lima orang mengalami kemurungan (18.3 peratus), dua dalam setiap lima orang dilanda simptom keresahan (39.7 peratus) dan satu dalam setiap 10 orang mengalami tekanan atau *stress* (9.6 peratus).

Usaha pihak KPM yang memperkenalkan dan menerapkan unsur didik hibur merupakan satu langkah yang bijak untuk menangani isu kesihatan mental di sekolah dan juga institusi pendidikan. Hal ini kerana, menurut Norhayati (2013), faktor persekitaran seperti suasana di sekolah menyumbang kepada masalah emosi dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Hasil kajian beliau menunjukkan bahawa item bagi “saya tidak gembira berada di sekolah” adalah item yang menunjukkan nilai min yang tertinggi iaitu sebanyak 3.49. Oleh itu, keharmonian dan kestabilan bagi aspek emosi dapat diwujudkan melalui amalan pembelajaran menyeronokkan contohnya seperti aktiviti lakonan, nyanyian, *role-play* atau main peranan dan aktiviti bermain





yang berpusatkan murid sepenuhnya sebagaimana yang telah digariskan oleh pihak kementerian di dalam KSSR akan membentuk iklim pembelajaran yang aktif dan secara tidak langsung berkonsepkan santai dan bebas daripada tekanan.

Perkembangan emosi yang sihat amat penting dalam kehidupan kanak-kanak kerana ianya merupakan asas kepada pembelajaran. Pada tahap umur kanak-kanak, perkembangan mereka dapat diperhatikan melalui pergaulan dengan rakan sebaya serta cara mereka bertingkah laku. Dalam kehidupan sosial kanak-kanak, bermain adalah pencetus kepada pembentukan perkembangan serta kemahiran emosi dan juga sosial kanak-kanak. Aktiviti bermain dikatakan mampu untuk memberi pengalaman yang bermakna untuk meningkatkan kemahiran mereka dalam bersosial, mempunyai sensitiviti nilai dan juga keperluan orang lain, di samping belajar untuk mengawal emosi sendiri serta boleh berkongsi kuasa (Rizalina, 2014). Menurut beliau juga, perkembangan emosi memainkan peranan yang penting dalam membantu kejayaan pembelajaran mereka. Perkembangan emosi yang baik dapat membantu dalam pemikiran mereka sekaligus membantu dalam pemikiran kreatif kanak-kanak. Hal ini jelas menunjukkan bahawa perkembangan emosi juga perlu dititikberatkan bagi mencorakkan perkembangan anak seperti yang diharapkan.

1.4 Objektif Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk membina reka bentuk aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu. Objektif khusus kajian ini adalah :





1. Mengenal pasti aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu
2. Menilai tahap kesepakatan pakar bagi aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi yang dibina untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu.

1.5 Persoalan Kajian

Merujuk kepada objektif-objektif kajian di atas, soalan-soalan kajian yang telah dibentuk adalah :

1. Apakah aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi yang boleh dikenal pasti untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu?
2. Sejauh manakah tahap kesepakatan pakar bagi aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi yang telah dikenal pasti untuk peningkatan imaginasi-kreatif murid Tahap Satu?

1.6 Kerangka Teori Kajian

Penyelidikan ini dijalankan berdasarkan kepada tiga teori iaitu Teori Konstruktivisme Vygotsky (1978), Teori Pembelajaran Imaginatif Kieran Egan (2008) dan Teori Bermain Vygotsky (1967). Teori Konstruktivisme Vygotsky digunakan dalam kajian berbanding teori konstruktivisme yang lain kerana teori ini menekankan *assisted discovery-learning* yang mana ianya mempunyai kaitan dengan aktiviti bermain yang

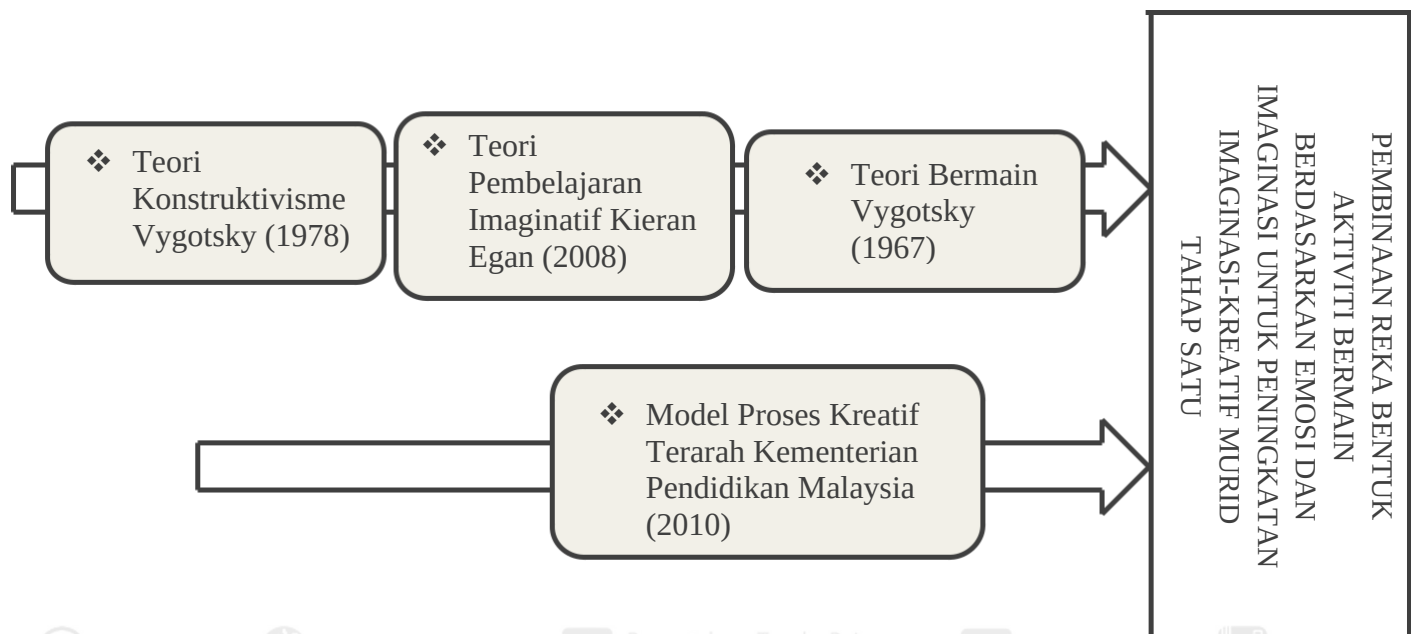




akan dikenal pasti. Teori Pembelajaran Imaginatif Kieran Egan pula dipilih kerana teori ini sesuai dengan konteks kajian yang mengkaji bidang pendidikan dan imaginasi. Teori ini menjelaskan dengan lebih terperinci mengenai hubungan antara alat pembelajaran dengan imaginasi dan kreativiti serta pembinaannya dalam melahirkan individu yang imaginatif dan kreatif. Teori ini turut menjelaskan mengenai peranan alat pembelajaran dalam membangunkan imaginasi sekaligus membina kreativiti murid. Teori ini lebih dekat dengan kajian dan para pendidik sekaligus memudahkan penyelidik dan pengguna seperti guru untuk mengaplikasi dan menjadikan panduan.

Teori Bermain Vygotsky pula digunakan bagi mengenal pasti perkembangan murid yang mampu dicapai dengan mengaplikasi aktiviti bermain. Melalui penggunaan teori ini, penyelidik akan membuat hubung kait antara pelaksanaan aktiviti bermain dengan pembinaan imaginasi dan kreativiti mereka. Hal ini demikian kerana, pembinaan imaginasi dan kreativiti murid mempunyai kaitan dengan aktiviti bermain yang digunakan. Oleh kerana teori beliau sesuai dengan konteks kajian ini, maka penyelidik memilih teori ini sebagai panduan untuk digunakan. Seterusnya Model Proses Kreatif Terarah Kementerian Pendidikan Malaysia juga adalah bersesuaian untuk mengenal pasti aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi disebabkan oleh konteks kajian dalam bidang pendidikan. Perbincangan yang lebih terperinci akan dijelaskan dalam kajian literatur (Bab 2). Teori serta model yang digunakan dalam kajian ini telah diringkaskan dan diilustrasikan dalam Rajah 1.1 di bawah :



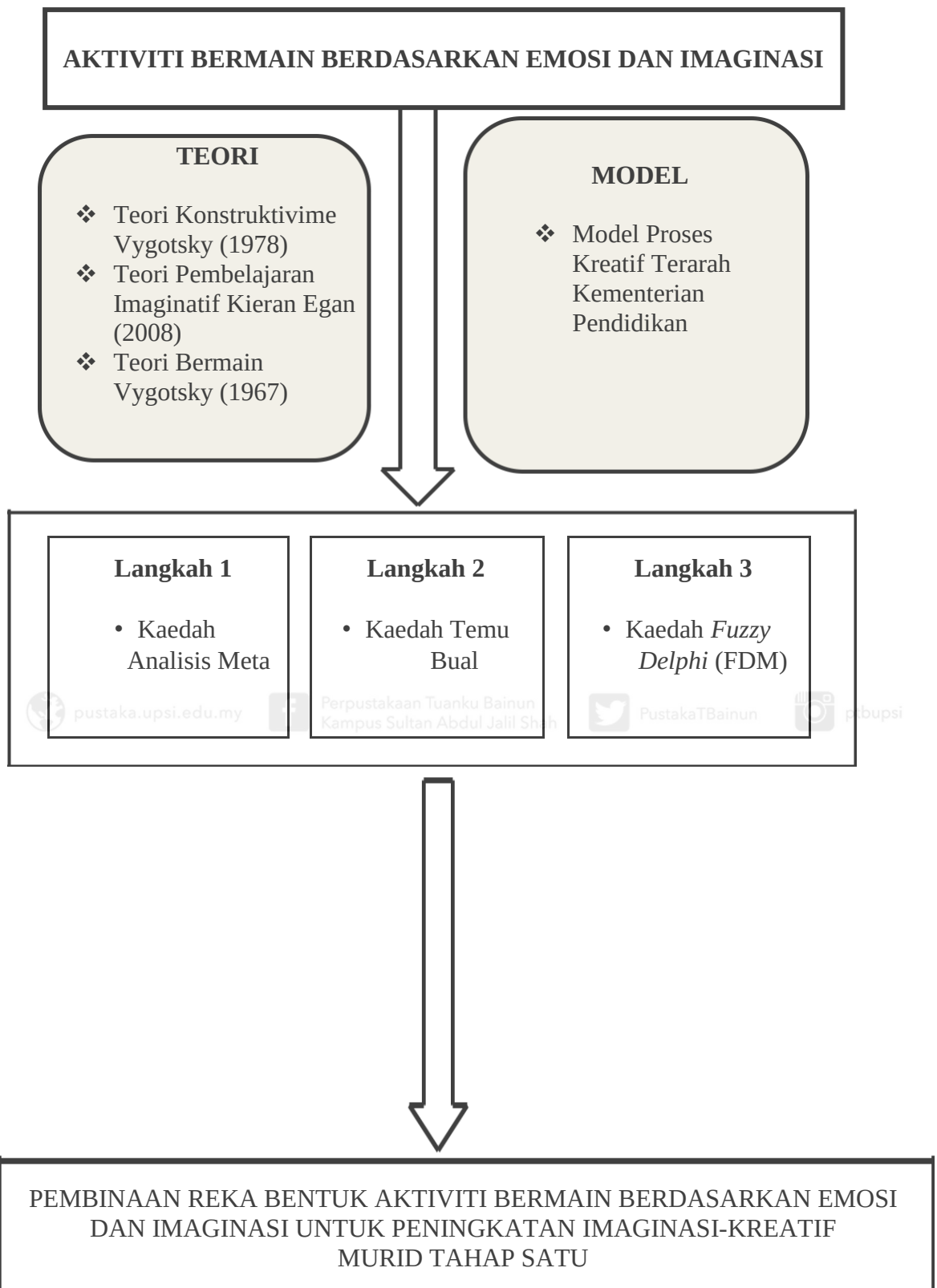


Rajah 1.1. Kerangka Teori Kajian

1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Berdasarkan kepada kajian lepas yang telah dikaji dan dianalisis berkaitan dengan peringkat bermain, perkembangan murid yang diperoleh melalui aktiviti bermain, pembinaan kreativiti serta peranan imaginasi terhadap pembinaan kreativiti. Maka sebuah kerangka konseptual bagi kajian ini telah dibina.

Bahagian ini menyatakan jangkaan awal pengkaji tentang hasil kajian dan antara sifat penting hipotesis adalah dapat menunjukkan hubungan antara pemboleh ubah-pemboleh ubah dalam kajian, spesifik, jelas dan boleh diukur.



Rajah 1.2. Kerangka Konseptual Kajian



1.8 Definisi Istilah

Aktiviti bermain

Bermain dapat ditakrifkan sebagai sesuatu perlakuan atau aktiviti yang dilakukan dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat yang boleh menghasilkan pengetahuan, memberi informasi, memberi kesenangan serta mampu untuk mengembangkan imaginasi (Rita, 2012). Dalam konteks kajian ini, aktiviti bermain hanya difokuskan kepada aktiviti yang bersandarkan kepada emosi dan imaginasi sahaja.

Emosi



Emosi berasal daripada perkataan Latin iaitu *emover* yang bermaksud, bergerak, kegembiraan dan kegusaran. Namun demikian, pada masa kini, perkataan emosi digunakan untuk memberi gambaran mengenai pengalaman subjektif individu contohnya seperti marah, suka, resah, tertekan, malu, benci, duka dan sebagainya (Haslina, 2013). Perkataan emosi yang dirujuk di dalam kajian ini merupakan perasaan murid sama ada positif mahupun negatif seperti suka, gembira, marah, tertekan dan lain-lain lagi.

Imaginasi

Imaginasi merupakan cara berfikir, bahasa intertekstual dan ianya melibatkan perasaan, membuat makna dan imejan dalaman (Jensen, 2016). Imej dalaman





merupakan satu gambaran mental yang melangkaui logik manusia. Dalam penyelidikan ini, konsep imaginasi yang difokuskan adalah berkaitan dengan satu gambaran mental atau imejan dalaman bagi membantu dalam pembinaan kreativiti murid Tahap Satu.

Kreativiti

Menurut Gabora (2013) menyifatkan kreativiti sebagai satu ciri unik yang dimiliki oleh manusia. Kreativiti juga dapat dimaknakan sebagai kebolehan individu dalam menghasilkan ataupun mencipta sesuatu sama ada berdasarkan sesuatu idea baru mahupun idea yang telah sedia ada (Azli, 2018). Dalam penyelidikan ini, kreativiti merujuk kepada kebolehan seseorang individu untuk berfikir dalam cara yang unik, dengan menghasilkan sebuah idea baru dan luar biasa, atau menggabungkan idea dengan cara yang berbeza bagi murid Tahap Satu melalui penggunaan aktiviti bermain.

Imaginasi-Kreatif

Imaginasi merupakan gambaran mental atau imejan dalaman yang melangkaui logik manusia. Manakala kreatif adalah kemampuan dalam mencipta sesuatu idea dan konsep dalam menyelesaikan sesuatu masalah (Shadiq, 2010). Oleh itu, gabungan bagi dua istilah ini memberi maksud bahawa sesuatu gambaran mental bagi seseorang individu dalam mencipta sesuatu idea bagi menyelesaikan sesuatu masalah. Dalam konteks penyelidikan, imaginasi-kreatif merujuk kepada kemampuan murid Tahap





Satu dalam mencipta idea untuk menyelesaikan sesuatu masalah dengan menggunakan gambaran mental atau imaginasi masing-masing.

Murid Tahap Satu

Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), murid Tahap Satu merupakan individu berumur tujuh hingga sembilan tahun atau individu Tahun Satu hingga Tiga. Murid Tahap Satu masih digelar kanak-kanak seperti yang telah termaktub dalam Akta Kanak-Kanak (2001), di mana kanak-kanak adalah individu yang berumur di bawah 18 tahun. Namun, dalam penyelidikan ini murid Tahap Satu merupakan murid yang mengikuti program pendidikan sekolah rendah di bawah sektor kerajaan yang menggunakan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR).



1.9 Batasan Kajian

Kajian ini hanya meliputi aktiviti pembelajaran yang berbentuk permainan. Tidak dinafikan bahawa masih terdapat banyak aktiviti mahupun pendekatan di dalam pembelajaran yang boleh dilaksanakan bagi mendapatkan suasana pembelajaran yang memberi keseronokan kepada murid untuk peningkatan imaginasi-kreatif mereka namun penyelidikan ini hanya berfokuskan kepada aktiviti yang berbentuk permainan sahaja.

Seterusnya, penyelidikan ini hanya terbatas untuk diaplikasikan kepada murid sekolah rendah Tahap Satu yang berumur tujuh hingga sembilan tahun. Hal ini





kerana, bermula pada tahun 2019, murid Tahap Satu tidak lagi menduduki peperiksaan pertengahan dan penghujung tahun dan digantikan dengan pentaksiran bilik darjah (Maszlee, 2018) sekaligus memudahkan aktiviti bermain dilaksanakan tanpa perlu mengejar silibus kerana keperluan peperiksaan. Manakala, pakar yang terlibat hanyalah terbatas kepada individu yang mempunyai pengalaman selama lima hingga sepuluh tahun dalam bidang pendidikan sekolah rendah di daerah Muallim sahaja.

1.10 Kepentingan Kajian

Penyelidikan ini merupakan satu percubaan untuk membina Reka Bentuk Aktiviti Bermain Berdasarkan Emosi dan Imajinasi untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Murid Tahap Satu. Kajian ini berasaskan kepada elemen merentas kurikulum yang digariskan oleh pihak KPM. Teknik didik hibur yang telah dicadangkan oleh pihak kementerian di dalam KSSR mengandungi unsur-unsur yang mampu meningkatkan daya imajinasi-kreatif murid yang mana salah satu aktiviti yang dicadangkan di dalam teknik ini merupakan aktiviti yang berunsurkan permainan. Melalui aktiviti bermain yang dikenal pasti ini, diharapkan ianya dapat membantu dalam mengembangkan daya imajinasi-kreatif murid-murid dalam suasana yang menghibur serta menyeronokkan. Hal ini juga membolehkan penyelidik dan pihak yang terlibat untuk mengenal pasti aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imajinasi yang sesuai mengikut tahap umur.





Selain itu, kajian ini juga dilaksanakan dengan menggunakan kaedah pembangunan penyelidikan dalam mendapatkan kesepakatan pakar. Kaedah ini melibatkan penggunaan sumber dan juga teknik pengumpulan data yang berbeza dalam membina Reka Bentuk Aktiviti Bermain Berdasarkan Emosi dan Imajinasi untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Murid Tahap Satu. Kaedah ini boleh digunakan bagi membangunkan bahan lain di mana ianya bukan sahaja boleh digunakan di dalam skop pendidikan sekolah rendah, malahan pelbagai konteks pengajian juga boleh mendapat manfaat melalui kaedah ini.

Elemen pemikiran kreatif dan berinovasi yang telah dinyatakan dalam KSSR perlu dicapai dalam merealisasikan hasrat revolusi pendidikan supaya generasi yang dilahirkan menjadi generasi yang mampu untuk menghadapi era pengindustrian yang kian mencabar. Oleh itu, melalui perkongsian idea, pandangan dan pendapat daripada pakar pendidikan sekolah rendah yang terlibat dalam peringkat awal kajian ini sangat berguna bagi mengenal pasti aktiviti bermain mengikut kesesuaian murid, kemahiran guru dan suasana pembelajaran di negara ini.

Kajian ini bertujuan untuk menyediakan aktiviti pembelajaran yang lebih menyeronokkan kepada murid-murid di samping memenuhi keperluan emosi dan naluri mereka untuk bermain. Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak mampu untuk berimajinasi dengan lebih kreatif dengan penggunaan bahan dan alat yang bersesuaian. Sesi pembelajaran yang menghiburkan dan santai serta dipenuhi dengan pelbagai aktiviti menarik, mampu mendorong penglibatan murid terhadap pembelajaran dan pengajaran secara aktif (Tay, 2015). Murid-murid yang menggunakan kemahiran berimajinasi secara kreatif ini boleh membina sesuatu yang





baharu, unik dan berbeza yang mana ianya diharapkan mampu untuk menyumbang kepada pembangunan negara pada satu hari nanti.

Akhir sekali, diharapkan hasil daripada kajian ini dapat dijadikan sebagai panduan serta rujukan dalam menjalankan aktiviti bermain berdasarkan emosi dan imaginasi dalam memperkembangkan daya imaginasi-kreatif murid-murid yang mampu memberi kesan dan impak yang besar terhadap pendidikan sekolah rendah dalam usaha merealisasikan generasi yang lebih berkualiti dan berdaya saing pada masa hadapan.

1.11 Rumusan



Berdasarkan perbincangan yang telah dinyatakan secara terperinci, kajian ini dijalankan berikutan statistik terhadap pemikiran kreatif yang semakin berkurang setiap tahun. Pendominasian terhadap pendekatan kepintaran juga menjadi faktor dalam membina reka bentuk aktiviti bermain ini. Pembelajaran dijalankan dalam keadaan yang tertekan dengan keperluan peperiksaan menyebabkan pemikiran kreatif murid tidak dapat dikembangkan dengan lebih baik. Di Malaysia, kajian terhadap pelaksanaan aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan masih kurang jelas dan juga kurang dilaksanakan. Berikutan statistik kesihatan mental yang kian meningkat terutamanya dalam kalangan remaja menjadi salah satu daripada tujuan penyelidikan ini dijalankan. Dalam usaha menjadikan Malaysia sebuah negara yang maju dan mampu untuk berdaya saing, generasi yang dilahirkan perlulah mempunyai pemikiran yang kreatif dan berinovatif. Hasil yang diperolehi berdasarkan objektif kajian





terutamanya yang melibatkan padangan pakar dapat memperkukuhkan lagi kepentingan dalam menghasilkan kajian ini.

