Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH) (e-ISSN : 2504-8562)
2023, Volume 8, Issue 4, e002248
DOI: https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i4.2248

Belajar Sambil Bermain di dalam Kelas Pada Peringkat Pendidikan Awal Kanak-Kanak

(Learning while Playing in the Classroom at the Early Stages of Childhood)

Naldo Janius[1*], Mohamad Izzuan Mohd Ishar[2], Yusni Yusof[3]
Pamella Bang[4], Rizah Sid[5], Grace Wong[6]

[1]North Borneo University College, Wisma Angkatan Hebat, One Borneo Mall, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.
Email: naldo@nbuc.edu.my
[2]Universiti Teknologi Malaysia, Jalan Iman, 81310 Skudai, Johor, Malaysia.
Email: m.izzuan@utm.my
[3]UNITAR International University Alor Setar, 558, 256, Bandar Alor Setar, 05460 Alor Setar, Kedah, Malaysia.
Email: yusni.as@unitar.my
[4]Universiti Tun Abdul Razak, Block 10, Lot 3127, 3128, 3129 & 3130, Jln Tun Datuk Patinggi Haji Ahmad Zaidi Adruce, Hock Kui Commercial Centre, 93150 Kuching, Sarawak, Malaysia.
Email: pamellabang@sidmasarawak.net
[5]North Borneo University College, Wisma Angkatan Hebat, One Borneo Mall, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.
Email: rizahsid0229@gmail.com
[6]Green Eduland Kindergarten, 98, Jalan Sungai Maong Baharu, Swee Joo Park, 93150 Kuching, Sarawak, Malaysia.
Email: yiing_1011@hotmail.com

CORRESPONDING AUTHOR (*):
Naldo Janius
(naldon39@rocketmail.com)

KATA KUNCI:
Permainan
Kreativiti
Awal Kanak-Kanak

KEYWORDS:
Games
Creativity
Early Childhood

CITATION:
Naldo Janius et al. (2023). Belajar Sambil Bermain di dalam Kelas Pada Peringkat Pendidikan Awal Kanak-Kanak. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 8*(4), e002248.
https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i4.2248

ABSTRAK

Kanak-kanak menggunakan keupayaan mereka untuk berfikir bagi menyelesaikan masalah menggunakan kreativiti semasa bermain dengan mainan dan, rakan sepermainan akan menggalakkan keinginan untuk mencuba perkara baru dan berbeza mengikut imaginasi mutlak mereka. Pengkaji memilih Permainan Papan Warna dan Bentuk Asas sebagai satu kaedah pengajaran dan pembelajaran warna di prasekolah tersebut. Bermain merupakan teknik pengajaran di mana pengajaran dan pembelajaran tentang warna disampaikan oleh guru melalui langkah-langkah tertentu untuk mendapatkan hasil yang maksimum semasa bahan pengajaran. Bermain dipercayai dapat meningkatkan aktiviti kreatif yang memupuk imaginasi, fantasi, dan rasa ingin tahu kanak-kanak. Kajian Tindakan dan Kajian Tinjauan dijalankan untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan Permainan Papan Warna dan Bentuk Asas dalam membantu murid mengenal warna di Tabika Kemas Rc Sg Manila Sandakan,dalam kaedah bermain sambil belajar ketika berada di dalam kelas . Peserta kajian terdiri daripada 10 orang Murid. Instrumen kajian yang digunakan adalah ujian pra, ujian pasca, borang senarai semak, rekod

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

anekdot, dan temu bual. Data yang dikumpul akan diproses dengan menggunakan perisian Microsoft Excel untuk mendapatkan kekerapan, peratus, dan min. Hasil kajian menunjukkan min sebanyak 32.0% bagi ujian pra dan meningkat kepada 94.0% pada ujian pasca. Penggunaan kaedah Permainan Papan Warna dan Bentuk Asas dapat membantu kanak-kanak mengenal warna dan meningkatkan penglibatan murid dalam aktiviti kemahiran kreativiti yang melibatkan pembelajaran dalam seni visual. Sekiranya kaedah ini diaplikasikan dengan betul dan baik, murid lebih mudah menguasai kemahiran mengenal warna dan penglibatan murid dalam aktiviti kreativiti khususnya pembelajaran dalam seni visual dapat dipupuk dengan lebih baik.

ABSTRACT

Children use their ability to think to solve a problem using their creativity while playing with toys and playmates. They always have the desire to try new and different things according to their imagination. The researcher chose the Color Board Game and Basic Shapes as a method of teaching and learning colors in the preschool. Play is a teaching technique in which teaching and learning about color is delivered by the teacher through certain steps to achieve maximum immediate results when teaching a teaching material. Play is a creative activity that nurtures children's imagination and fantasy. This action research was conducted to identify the effectiveness of the use of Color Board Games and Basic Shapes in helping students recognize colors in Kindergarten Kemas Rc Sg Manila Sandakan, in the method of playing while learning while in the classroom. Study participants consisted of 10 students. The research instruments used were pre -test, post -test, checklist form, anecdotal record, and interview. The collected data will be processed using Microsoft Excel software to obtain the frequency, percentage, and mean. The results showed a mean of 32.0% for the pre -test and increased to 94.0% for the post -test. The use of the Color Board Game and Basic Shapes method can help children recognize colors and increase student involvement in creativity skills activities that involve learning in visual arts. If this method is applied correctly and well, students can more easily master the skills of recognizing colors and students' involvement in creativity activities, especially learning in visual arts can be nurtured better.

Sumbangan/Keaslian: Sumbangan utama kajian ini ialah mendapati bahawa kanak-kanak lebih cepat belajar melalui aktiviti bermain. Kanak-kanak bermain untuk memahami dunia di sekeliling mereka dan mencari makna dalam pengalaman dengan menghubungkannya dengan sesuatu yang telah diketahui.

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

1. Pengenalan

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh menerusi praktikum yang dijalankan oleh salah seorang pengkaji di peringkat pra sekolah telah mendapati bahawa kebanyakan murid pra sekolah berprestasi rendah dalam mata pelajaran Pemikiran Logik (Matematik). Hal ini menyebabkan murid kurang berminat dan berkelakuan pasif semasa sesi pembelajaran dan pengajaran berlangsung. Dalam praktikum yang dijalankan, pengkaji telah menggunakan strategi tradisi, yang mana strategi tersebut semakin kurang berkesan. Begitu juga dengan kanak-kanak tadika masih kurang dapat menguasai atau mengaplikasikan konsep Matematik yang dipelajari setelah melalui aktiviti berkumpulan dalam bentuk *'hands-on'*. Pelbagai kaedah telah diuji untuk set induksi bagi menarik minat pelajar. Akibatnya, anak-anak tidak sabar apabila waktu aktiviti Matematik dan minat serta motivasi pelajar terhadap subjek Logik terus meningkat.

Pada Januari 2020, pengkaji telah membuat lawatan ilmiah di Sekolah Tabika Kemas RC Sungai Manila di Sandakan untuk melihat pengendalian dan pengurusan kelas pra sekolah. Semasa sesi pemerhatian terhadap sesi pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan aktiviti mewarna, pengkaji mendapati terdapat sebahagian murid yang menggunakan warna yang kurang sesuai untuk objek-objek tertentu seperti kulit manusia yang berwarna hijau, biru dan merah, bulan berwarna hijau, bukit berwarna merah, kura-kura berwarna-warni dan sebagainya. Menerusi sesi soal jawab yang dijalankan antara guru pra sekolah dengan murid pra sekolah mendapati bahawa murid tidak mengenali warna dan keliru dengan warna. Kegagalan murid untuk mengenal nama warna dengan tepat mencetuskan masalah di dalam kelas seperti murid kurang memberi respon dalam sesi pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan warna, murid menjadi kurang berkeyakinan, dan kurang memberi respon serta berinteraksi dengan guru dan rakan-rakan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan.

Pengkaji menyedari masalah ini perlu ditangani dan membuat sorotan kajian tentang faktor-faktor yang menghalang perkembangan kanak-kanak dari pelbagai aspek serta kesannya kepada masa depan kanak-kanak. Pada peringkat awal, pengkaji membuat hipotesis bahawa masalah ini akan membawa kepada kesan yang lebih serius kepada kanak-kanak pra sekolah pada masa akan datang sekiranya masalah ini berlarutan dan tidak ditangani dari peringkat awal perkembangan kanak-kanak. Hal ini kerana apabila guru melaksanakan sesi pengajaran dan pembelajaran melibatkan Sains dan Teknologi, murid menghadapi kesukaran untuk membuat pemerhatian terhadap warna-warna dalam persekitaran mereka. Selain itu, pengkaji mendapati murid menghadapi kesukaran untuk menyebut nama warna dengan tepat. Situasi ini jelas menggambarkan kesan masalah kemahiran mengenal warna dalam proses pengajaran dan pembelajaran kepada kanak-kanak prasekolah.

Menurut Seider, Clark, dan Graves (2020), kelemahan kanak-kanak dalam mengenal warna banyak mempengaruhi perkembangan mereka, bukan sahaja terhadap kemahiran kreativiti dan kecerdasan visual ruang, tetapi juga terhadap kemahiran-kemahiran lain dalam rutin harian mereka. Warna berperanan dalam kehidupan seharian sebagai simbolik kepada tugas-tugas tertentu seperti penggunaan lampu isyarat di jalan raya, penggunaan warna biru dan merah sebagai perwakilan jantina pada sesetengah tandas awam, penggunaan warna merah sebagai amaran bahaya, dan banyak lagi fungsi yang melibatkan warna sebagai perwakilan kepada fungsi tersebut. Oleh yang demikian, keputusan untuk menjalankan penerokaan kaedah-kaedah yang sesuai digunakan dalam membantu murid pra sekolah menerima pembelajaran secara optimum dan berkesan

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

oleh pengkaji di harap dapat membantu kanak-kanak pra sekolah bersedia lebih awal untuk menghadapi cabaran pada peringkat sekolah rendah dan seterusnya.

Dalam konteks ini, keupayaan murid untuk mengenal warna dengan tepat memudahkan murid untuk menerima pembelajaran yang lebih mendalam tentang kehidupan sebenar dari pelbagai aspek yang melibatkan penggunaan warna dalam kehidupan seharian. Menurut Sebbeh (2022), hasil karya seni merupakan ekspresi visual tentang sesuatu idea ataupun pengalaman yang terbina dengan kemahiran seperti melukis, percetakan (*printmaking*), ukiran, dan sebagainya. Seni memainkan peranan yang penting bukan sahaja dari aspek fungsi kendiri, malah memainkan peranan dalam perkembangan sosial, spiritual, fizikal dan juga pendidikan seseorang individu (Nurmuhammadovich & Nurullaevna, 2021). Dalam Kurikulum Standard Pra Sekolah Kebangsaan Semakan 2017, pembelajaran tentang warna dalam pengenalan terhadap Sains dan Teknologi memerlukan murid pra sekolah untuk mempelajari warna melalui pelbagai aktiviti dan eksperimen seperti pemerhatian, membanding beza, mencirikan sifat sesuatu objek, aktiviti membentuk pelangi dan sebagainya.

Melalui penglibatan murid dalam pelbagai aktiviti kemahiran kreativiti, kanak-kanak dapat mempelajari nilai kesabaran dalam menyelesaikan masalah dan menghasilkan sesuatu karya seni (Qurbonovna, 2021). Falsafah Pendidikan Kebangsaan menyarankan setiap individu berkembang secara menyeluruh dan tidak hanya tertumpu kepada satu aspek sahaja. Nilai kesabaran ini dikaitkan dengan kawalan emosi yang terdapat pada seseorang individu. Melalui nilai kesabaran yang disemai, kanak-kanak pra sekolah dapat memupuk sifat-sifat positif yang lain dalam diri mereka seperti berdikari, berhemah tinggi dalam menghadapi pelbagai cabaran termasuklah membuat keputusan yang rasional tanpa dipengaruhi oleh emosi yang tidak stabil. Secara keseluruhannya, kemahiran kreativiti, pemikiran kreatif dan inovatif, pemupukan nilai kesabaran, serta perkembangan kemahiran amat penting yang perlu disemai agar murid pra sekolah terus berkembang dalam keadaaan yang bersedia untuk menghadapi pelbagai masalah yang mendatang pada masa hadapan kelak. Oleh yang demikian, guru perlu memainkan peranan sebagai fasilitator atau pemudah cara dalam memupuk sifat-sifat ini kepada murid-murid pra sekolah untuk menguasai pelbagai kemahiran dan lahir sebagai individu yang rational khususnya dalam menghasilkan sesebuah karya yang bermutu.

1.1. Objektif Kajian

Tujuan kajian adalah untuk:

i. Mengenal pasti proses pembelajaran dan pengajaran dengan menggunakan teknik yang sesuai, mudah, dan betul di pra sekolah.
ii. Menilai tumpuan kanak-kanak pra sekolah sewaktu berada di dalam kelas.
iii. Mengenal pasti kemampuan kanak-kanak pra sekolah dalam mencapai objektif pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang kondusif.

2. Kajian Literatur

Kemahiran-kemahiran yang diasah dan dilatih kepada murid-murid haruslah berkesan dan mampu memberikan peningkatan dan kemajuan. Kemahiran-kemahiran ini bukan sahaja mampu membantu dalam perkembangan domain kognitif kanak-kanak pra sekolah, malah, sesuatu kemahiran tersebut dapat membantu memudahkan kanak-kanak pra sekolah menerima pembelajaran dalam pelbagai aspek perkembangan yang lain. Menurut Maria Montessori iaitu seorang tokoh pendidikan awal kanak-kanak, kanak-

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

kanak pada peringkat awal iaitu sejak lahir sehingga umur 8 tahun mempunyai minda yang mudah menerima pembelajaran "*absorbent mind*" (Phillips, 2022). Oleh yang demikian, dengan keupayaan ini kanak-kanak perlu dibimbing dengan sebaiknya agar mereka mempelajari pelbagai ilmu tentang kehidupan dan berkembang menjadi seorang manusia yang mempunyai potensi dan kemahiran yang tinggi. Berdasarkan Briggs (2020) serta Porter, Palmier-Claus, Branitsky, Mansell, Warwick, dan Varese (2020), ahli falsafah pendidikan awal kanak-kanak, Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) melihat perkembangan kanak-kanak sebagai satu proses yang tidak boleh dipaksa ataupun dikawal. Pembelajaran yang dijalankan bertujuan untuk membantu murid memperolehi pengetahuan, meningkatkan kemahiran, dan juga membentuk sikap serta sahsiah murid secara menyeluruh selaras dengan kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Kemahiran mengenal warna jelas dinyatakan dalam tunjang Sains dan Teknologi adalah merupakan pemacu kepada perkembangan kemahiran kreativiti kanak-kanak prasekolah.

Pengkaji memilih Permainan Papan Warna dan Bentuk Asas sebagai satu kaedah pengajaran dan pembelajaran warna di pra sekolah terpilih. Bermain merupakan teknik pengajaran di mana pengajaran dan pembelajaran tentang warna disampaikan oleh guru melalui langkah-langkah tertentu untuk mendapatkan hasil yang maksimum apabila mengajar dengan bahan yang sesuai. Bermain adalah baik untuk perkembangan sosial dan emosi kanak-kanak (Sharifah & Aliza, 2013). Kanak-kanak menggunakan keupayaan mereka untuk berfikir bagi menyelesaikan sesuatu masalah menggunakan pemikiran masalah kritikal mereka apabila bermain dengan mainan dan rakan sepermainan dan mereka sentiasa ingin mencuba perkara baru dan berbeza mengikut kehendak mereka. Kreativiti juga boleh dikaitkan dengan penggunaan imaginasi, penerokaan, penjalinan hubungan baru dalam komunikasi. Kemahiran kreativiti dapat membantu kanak-kanak prasekolah membina dan membentuk kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif. Penguasaan kemahiran kreativiti dapat mempengaruhi perkembangan kanak-kanak dalam pelbagai aspek kehidupan. Walau bagaimanapun, perkembangan tersebut hanya akan berlaku sekiranya terdapat kuasa pemacu yang menjadi rangsangan terhadap perkembangan tersebut.

2.1. Cetusan Kreativiti semasa Bermain

Mengikut Georgiou, Turney, Matruglio, Jones, Gardiner, dan Edwards-Groves (2022), kreativiti adalah bentuk ekspresi diri yang paling bebas. Tidak ada yang lebih memuaskan dan memuaskan untuk kanak-kanak daripada dapat menyatakan diri mereka secara terbuka dan tanpa pertimbangan. Keupayaan untuk menjadi kreatif, mencipta sesuatu daripada perasaan dan pengalaman peribadi, boleh mencerminkan dan memupuk kesihatan emosi kanak-kanak. Pengalaman kanak-kanak semasa tahun pertama kehidupan mereka boleh meningkatkan perkembangan kreativiti mereka dengan ketara. Semua kanak-kanak perlu benar-benar kreatif ialah kebebasan untuk memberi komitmen sepenuhnya kepada usaha dan membuat apa sahaja aktiviti yang mereka lakukan sendiri. Apa yang penting dalam mana-mana tindakan kreatif ialah proses ekspresi diri. Pengalaman kreatif boleh membantu kanak-kanak meluahkan dan mengatasi perasaan mereka. Aktiviti kreatif kanak-kanak boleh membantu guru untuk mengetahui lebih lanjut tentang perkara yang mungkin difikirkan atau dirasai oleh kanak-kanak itu. Kreativiti juga memupuk pertumbuhan mental kanak-kanak dengan menyediakan peluang untuk mencuba idea-idea baru, dan cara baru untuk berfikir dan menyelesaikan masalah (Štemberger & Konrad, 2022). Aktiviti kreatif membantu mengiktiraf dan meraikan keunikan dan kepelbagaian kanak-kanak serta menawarkan

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

peluang yang sangat baik untuk memperibadikan pengajaran kami dan memberi tumpuan kepada setiap kanak-kanak.

Kanak-kanak memerlukan banyak peluang untuk bermain kreatif dan pemikiran kreatif. Mulakan dengan menyediakan aktiviti yang berteraskan minat dan idea kanak-kanak. Ini bermakna belajar bagaimana untuk mendengar dengan teliti apa yang diperkatakan oleh kanak-kanak. Ia sangat membantu untuk merakam pita dan menyalin perbualan kanak-kanak serta mencatat nota dan menyemaknya dengan guru bersama anda. Pastikan anda menawarkan kanak-kanak pelbagai bahan dan pengalaman kreatif. Menjadi kreatif adalah lebih daripada melukis atau melukis. Terdapat juga fotografi, muzik, lawatan lapangan dan bekerja dengan wayar, tanah liat, kertas, kayu, air atau bayang-bayang. Kemungkinannya tidak berkesudahan. Adalah penting untuk memberi kanak-kanak banyak masa untuk meneroka bahan dan meneruskan idea mereka (Stucke, Stoet & Doebel, 2022). Ini termasuk masa untuk memikirkan cara merancang, mereka bentuk, membina, mencuba dan menyemak semula idea projek. Jangan lupa untuk membina masa untuk membincangkan idea ini dengan orang lain - kedua-dua guru dan kanak-kanak.

Salah satu jenis aktiviti kreatif yang paling penting untuk kanak-kanak kecil ialah permainan kreatif. Permainan kreatif dinyatakan apabila kanak-kanak menggunakan bahan biasa dengan cara yang baru atau luar biasa, dan apabila kanak-kanak terlibat dalam main peranan dan permainan imaginatif. Dalam artikel Harris, Teitelbaum dan Holets (2022), menyatakan tiada apa-apa yang menguatkan semangat kreatif dan menyuburkan jiwa kanak-kanak lebih daripada menyediakan blok masa yang besar untuk melibatkan diri dalam permainan spontan dan terarah kendiri sepanjang hari. Bermain adalah perniagaan yang serius untuk kanak-kanak kecil dan peluang untuk bermain secara bebas adalah penting untuk perkembangan sihat mereka.

Walaupun seawal bayi, bermain memupuk perkembangan fizikal dengan menggalakkan perkembangan penerokaan deria dan kemahiran motor (Loebach & Cox, 2022). Melalui permainan dan pengulangan kemahiran asas fizikal, kanak-kanak menyempurnakan kebolehan mereka dan menjadi cekap dalam tugas fizikal yang semakin sukar. Bermain memupuk perkembangan mental dan cara pemikiran baharu serta penyelesaian masalah. Melalui permainan blok, kanak-kanak berhadapan dengan banyak cabaran mental yang berkaitan dengan pengukuran, kesamaan, keseimbangan, bentuk, hubungan ruang dan sifat fizikal.

Salah satu faedah paling kuat bermain ialah cara ia meningkatkan pembangunan sosial. Interaksi sosial yang suka bermain bermula dari saat kelahiran. Permainan dramatik membantu kanak-kanak bereksperimen dan memahami peranan sosial. Ia juga boleh memberi mereka peluang yang tidak terkira banyaknya untuk memperoleh kemahiran sosial semasa mereka bermain dengan orang lain. Melalui permainan dramatik, kanak-kanak secara beransur-ansur belajar untuk mengambil kira keperluan masing-masing dan menghargai nilai dan perspektif yang berbeza (Jaggy, Kalkusch, Bossi, Weiss, Sticca & Perren, 2023).

Oleh itu, beri perhatian kepada kanak-kanak untuk bermain, merancang dan menggalakkannya dengan bimbingan. Ketahui cara memanjangkan permainan kanak-kanak melalui komen dan soalan. Rangsang idea kreatif dengan menggalakkan kanak-kanak menghasilkan penggunaan peralatan baharu dan luar biasa. Cuba kekal terbuka kepada idea baharu dan asli, dan dorong kanak-kanak untuk menghasilkan lebih

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

daripada satu penyelesaian atau jawapan. Selain itu, berhati-hati dengan peralatan yang terlalu menyekat dan pastikan bahan permainan tersedia dengan cepat apabila kanak-kanak menginginkannya. Beli dan gunakan peralatan dengan cara yang menggalakkan penggunaan imaginasi. Elakkan mainan dan aktiviti yang menggambarkan segala-galanya untuk kanak-kanak dan jangan biarkan apa-apa pada imaginasi. Menyediakan kanak-kanak dengan rangkaian dan keseimbangan peralatan yang baik, dan pastikan peralatan menarik dengan menukarnya dengan kerap atau menukar lokasinya.

2.2. Peranan Guru Semasa Bermain

Permainan kreatif adalah bahagian penting dalam masa kanak-kanak dan perkembangan kanak-kanak. Melalui permainan kreatif dan imaginatif kanak-kanak boleh berkembang dari segi emosi, sosial, intelek, dan juga fizikal. Pengalaman kreatif membantu kanak-kanak mengembangkan kemahiran ini dan membolehkan mereka berkongsi fikiran, perasaan dan idea mereka.

Memang benar bahawa guru memainkan peranan penting dalam pembangunan kreativiti kanak-kanak melalui kaedah bermain (Parker, Thomsen & Berry, 2022). Cara guru bertindak balas terhadap idea, pandangan dan cadangan kanak-kanak semasa pelajaran boleh dijangka mempunyai pengaruh ke atas usaha dan kecenderungan kanak-kanak seterusnya dalam menghasilkan idea, pandangan dan cadangan baharu. Tindak balas guru yang tepat pada masanya secara semula jadi akan menggalakkan usaha selanjutnya kanak-kanak manakala, sebaliknya, tindak balas guru pramatang dan terutamanya negatif akan menghalang kanak-kanak daripada penerokaan kreatif selanjutnya. Pendek kata, guru berada dalam kedudukan strategik untuk memupuk kreativiti kanak-kanak, jika guru dapat dan dalam tabiat menunjukkan tingkah laku pemupukan kreativiti dalam interaksi seharian dengan kanak-kanak.

Walau bagaimanapun, adalah benar juga bahawa tidak semua guru dilengkapi dengan tingkah laku pembinaan kapasiti sedemikian. Mereka mungkin dan mungkin tidak sedar tentang kesan tingkah laku mereka sendiri terhadap pelajar mereka yang melibatkan kreativiti. Oleh itu, mereka perlu sedar kemungkinan pengaruh mereka terhadap kreativiti pelajar dan dilatih untuk menunjukkan tingkah laku pemupukan kreativiti di dalam bilik darjah. Oleh itu, Permainan kreatif ialah salah satu kaedah pendidikan kanak-kanak yang paling meluas dan menarik serta penting untuk perkembangan fizikal dan otak mereka (Parker, Thomsen & Berry, 2022). Ia membantu mengembangkan kreativiti, rasa ingin tahu dan berdikari kanak-kanak serta menggalakkan pembentukan kemahiran yang boleh diaplikasikan sepanjang hayat mereka.

3. Metod Kajian

Penyelidikan menggunakan model kajian yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Model kajian tindakan berdasarkan Kemmis dan McTaggart (1988) mempunyai dua gelungan iaitu *Cycle 1* dan *Cycle 2*. Pelaksanaan kajian dijalankan pada *Cycle 1* dan sekiranya masalah tidak dapat diselesaikan, maka kajian dilaksanakan semuala dalam *Cycle 2* sehingga masalah selesai. Setelah itu, kajian yang dijalankan akan dirumuskan dan mereflek terhadap pelan tindkan yang dilakukan.

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

3.1. Tinjauan Masalah

Tinjauan awal terhadap masalah kajian ini ialah kegagalan kanak-kanak dalam mengenal warna dan bentuk dengan betul. Pemerhatian dapat dilihat melalui kaedah soal jawab bersama dengan pengkaji. Semasa aktiviti pembelajaran diadakan,didapati kanak-kanak masih belum mampu menguasai bentuk dan warna dengan sebutan yang betul. Sikap kanak-kanak ketika menjawab soalan bersama pengkaji didapati kuarng memberi tumpuan terhadap sesi pengajaran berlangsung. Begitu juga terdapat kanak-kanak yang membuat latihan yang diberikan guru kurang berkualiti. Masalah yang dihadapi kanak-kanak iaitu dalam mengenal pemikiran Logik iaitu dalam aktiviti Matematik.

3.2. Analisis Tinjauan Masalah

Mengikut latihan yang telah diberikan dan semakan latihan aktiviti kepada kanak-kanak,untuk meninjau masalah yang menjadi punca kanak-kanak kurang mengambil perhatian ketika sesi pembelajaran dan pengajaran semasa berada di dalam kelas . Ini kerana kaedah yang digunakan pada ketika itu ialah berpusatkan kepada guru sahaja.

3.3. Tindakan yang Dijalankan

Berdasarkan jadual penilaian Jadual 1, kanak-kanak kurang memberi tumpuan ketika berada di dalam kelas,oleh itu penguasan tentang sesuatu pembelajaran tidak mencapai objektif pembelajaran pada ketika itu. Oleh itu, Kaedah bermain sambil belajar ketika berada di dalam kelas mahu pun di luar kelas adalah satu kaedah yang digunakan untuk membantu kanak-kanak agar tahap penguasan dapat ditingkatkan secara tidak langsung.

Jadual 1: Pencapaian Kanak-Kanak Pra Sekolah Pra Ujian

Bil.	Nama Murid	Pra ujian	
		Markah (%)	Tahap
1.	M1	40	SM
2.	M2	30	BM
3.	M3	50	SM
4.	M4	30	BM
5.	M5	20	BM
6.	M6	20	BM
7.	M7	40	SM
8.	M8	30	BM
9.	M9	40	SM
10.	M10	20	BM

Petunjuk Tahap: SM = Sedang menguasai, BM = Belum menguasai, TM = Telah menguasai

3.4. Permainan kertas Warna dan Bentuk Asas

Rajah 1, Rajah 2, Rajah 3 dan Rajah 4 merupakan permainan menggunakan grid 4 × 4 yang diubah suai berdasarkan konsep permainan Bingo yang sebenar daripada penggunaan grid 5 × 5 yang menggunakan nombor. Permainan ini boleh dimainkan dalam kumpulan kecil (lingkungan 3 hingga 5 orang), secara berpasangan, ataupun secara individu. Permainan ini boleh dimainkan secara santai (tanpa pemenang) ataupun pertandingan (dengan pemenang) mengikut kesesuaian pengelolaan aktiviti permainan.

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH) (e-ISSN : 2504-8562)

Rajah 1: Giliran ditentukan menggunakan “osom”.

Rajah 2: Peserta mengambil satu kad warna yang digemari dan dikehendaki menyebut bentuk tersebut ketika melompat pada warna yang sama.

Rajah 3: Ulang langkah 2 sekiranya terdapat peserta berjaya atau gagal melompat pada warna yang sama.

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Rajah 4: selepas aktiviti bermain, kanak-kanak menjalankan aktiviti mewarna bentuk yang betul melalui pengalaman bermain.

Berdasarkan pada Jadual 2, pelbagai instrumen kajian yang bersesuaian seperti ujian diagnostik, senarai semak, pra-ujian, dan pasca-ujian telah disediakan. Instrumen yang disediakan ini bertujuan untuk membantu pengkaji mengumpulkan data dan merumuskan dapatan kajian yang dilaksanakan. Perancangan pelaksanaan kajian ini dimulakan dengan mengkaji dan mengenal pasti masalah yang dihadapi semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Pemerhatian dilaksanakan pada peringkat awal. Sebagai bukti kepada pemerhatian yang dijalankan, hasil kerja murid prasekolah dan ujian diagnostic telah dilaksanakan, direkodkan dalam satu data yang sistematik dan jelas pada setiap aspek yang difokuskan.

Jadual 2: Instrumen dan Cara Analisis Data yang terlibat dalam Kajian Tinjauan

Bil.	Instrumen	Cara Analisis Data
1.	Ujian diagnostik	Standard Tahap Penguasaan
2.	Pra ujian / Pasca ujian	Min / Gred
3.	Borang senarai semak	Standard Tahap Penguasaan

Keputusan yang diterima dianalisis dan seterusnya mencari kaedah yang sesuai digunakan sebagai jalan penyelesaian kepada masalah yang timbul. Kaedah yang digunakan bertujuan untuk melihat kesannya terhadap masalah yang dihadapi. Berdasarkan kolaborasi dan kajian-kajian lepas terhadap peranan dan kepentingan bermain dalam proses pembelajaran, penggunaan Permainan Papan Warna dan Bentuk Asas dijalankan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh murid prasekolah dalam mengenal nama warna. Seterusnya murid diajar seperti biasa semasa sesi pengajaran dan pembelajaran serta diberikan pra ujian. Setelah itu, tindakan dilaksanakan di mana Permainan Kertas Warna dan Bentuk Asas akan diaplikasikan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Sepanjang proses pelaksanaan tindakan ini dijalankan, pemerhatian turut dilakukan bagi melihat kesan penggunaan permainan dalam membantu murid mengenal nama warna dalam Bahasa Malaysia semasa aktiviti yang melibatkan kemahiran kreativiti murid pra sekolah.

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Pemerhatian juga dilakukan terhadap tingkah laku dan hasil kerja murid prasekolah iaitu dalam kertas aktiviti mewarna bentuk yang betul melalui pengalaman mereka bermain bersama rakan sebaya. Ringkasan *milestone* kajian ditunjukkan dalam Jadual 3.

Jadual 3: Milestone Kajian Tinjauan

Bil.	Perkara	Minggu									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Merancang											
1.	Kenal pasti masalah / isu / kajian	♥									
2.	Melaksanakan ujian diagnostik		♥								
Tindakan & Analisis											
3.	Pelaksanaan praujian			♥							
4.	Pelaksanaan tindakan		♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥		
5.	Pengumpulan data		♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥		
6.	Pelaksanaan pascaujian						♥				
Pelaporan											
7.	Analisis data						♥	♥	♥		
8.	Penulisan pelaporan kajian								♥	♥	♥
9.	Penghantaran pelaporan kajian										♥

4. Analisis Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada kesan penggunaan Permainan Kertas Warna dan Bentuk Asas dalam membantu murid prasekolah mengenal warna.Sambil bermain bersama rakan sebaya . Dapatan kajian ini dibuat berdasarkan keputusan pra-ujian dan pasca-ujian yang telah dijalankan. Keputusan pra-ujian dan pasca-ujian akan dikira dan dinyatakan dalam bentuk peratusan.

Mengikut Jadual 4, taburan markah peserta kajian dalam pra ujian (tidak menggunakan kaedah bermain sambil belajar ketika di dalam kelas) dan pasca ujian (menggunakan kaedah bermain sambil belajar ketika di dalam kelas), peratus markah yang diperoleh, jumlah peningkatan dan peratus perubahan markah.

Jadual 4: Pencapaian Kanak-Kanak Pra Sekolah Pasca Ujian Berbanding Pra Ujian

Bil.	Nama Murid	Pra ujian Markah (%)	Tahap	Pasca ujian Markah (%)	Tahap	Jumlah Beza	Peratus Peningkatan
1.	M1	40	SM	100	TM	+60	60%
2.	M2	30	BM	80	TM	+50	50%
3.	M3	50	SM	100	TM	+50	50%
4.	M4	30	BM	100	TM	+70	70%
5.	M5	20	BM	100	TM	+80	80%
6.	M6	20	BM	100	TM	+80	80%
7.	M7	40	SM	100	TM	+60	60%
8.	M8	30	BM	80	TM	+50	50%
9.	M9	40	SM	100	TM	+60	60%
10.	M10	20	BM	80	TM	+60	60%

Petunjuk Tahap: SM = Sedang menguasai, BM = Belum menguasai, TM = Telah menguasai

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Min markah semasa pra ujian adalah 32.0% dan berubah kepada 94.0% semasa pasca ujian dengan peningkatan peratusan sebanyak 62.0%. Setelah menjalani pasca ujian, peserta kajian yang menunjukkan pencapaian tertinggi adalah M1, M3, M4, M5, M6, M7, dan M9 iaitu dengan markah sebanyak 100% manakala peserta kajian dengan peningkatan terendah adalah M2, M8, dan M10 dengan markah sebanyak 80%.

Rumusan yang dapat dinyatakan adalah min markah bagi pra ujian ialah 32.0% iaitu pada tahap penguasaan "Belum Menguasai". Setelah tindakan dilaksanakan, berlakunya peningkatan min bagi keseluruhan iaitu sebanyak 94.0% yang mencapai tahap penguasaaan "Telah Menguasai". Hal ini menunjukkan bahawa terdapat peningkatan setelah peserta kajian menggunakan kaedah Permainan Papan Bingo Warna dan Bentuk Asas dalam pembelajaran kemahiran kreativiti, iaitu sebanyak 62.0%. Kesimpulannya, hasil analisis ini menunjukkan bahawa penggunaan Permainan kertas Warna dan Bentuk Asas dapat membantu murid prasekolah mengenal warna dengan berkesan,melalui konsep bermain sambil belajar ketika berada didalam kelas .

5. Perbincangan

Terdapat banyak pengalaman dan pengetahuan yang ditimba sepanjang tempoh pelaksanaan kajian ini. Secara umumnya, proses pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan adalah bertujuan untuk membantu murid memperoleh pengetahuan, meningkatkan kemahiran, dan juga membentuk sikap serta sahsiah murid secara menyeluruh selaras dengan kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Permainan Kertas Warna dan Bentuk Asas bertujuan untuk membantu murid prasekolah mengenal warna. Warna merupakan salah satu unsur yang penting dalam membentuk persekitaran yang merangsang minda kanak-kanak untuk berkembang secara optimum. Kebolehan murid untuk mengenal warna mempengaruhi kebolehan murid untuk menerima proses pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan semasa waktu pembelajaran sama ada di dalam mahupun di luar bilik darjah (Zhan, He, Yi, & Ma, 2022). Oleh yang demikian, pengkaji menjalankan kajian tindakan ini untuk melihat sejauh mana penggunaan kaedah Permainan Papan kertas Warna dan Bentuk Asas dalam membantu murid prasekolah mengenal warna.

Mengenal warna kurang difokuskan dalam pembelajaran teras di sekolah. Walau bagaimanapun, pengkaji melihat kesan yang dibawa daripada masalah ini sekiranya ia dibiarkan berlarutan dan tidak ditangani secara serius. Kemahiran mengenal warna jelas dinyatakan dalam tunjang Sains dan Teknologi Kemahiran ini merupakan pemacu kepada perkembangan kemahiran kreativiti kanak-kanak. Tunjang Sains dan Teknologi menyatakan bahawa kemahiran pemerhatian melibatkan warna, bentuk, tekstur, ciri dan sebagainya. Sebagai asas kepada pelbagai aspek kehidupan, mengenal warna amatlah penting bagi seseorang kanak-kanak agar dia mudah unutk memahami pembelajaran yang lebih kompleks.

Bagi kajian ini, pengkaji melihat masalah mengenal warna dalam kalangan murid prasekolah berpunca daripada masalah kekeliruan nama warna dan juga kekeliruan bahasa yang dituturkan. Hal ini kerana penggunaan bahasa ibunda dalam kalangan murid prasekolah merupakan bahasa Bugis, manakala Bahasa Malaysia merupakan bahasa kedua yang dituturkan. Sebagai pengguna dan penutur bahasa yang masih baru dalam bidang Bahasa Malaysia baku, pengkaji mendapati kesukaran mengenal warna ini menjadikan murid prasekolah sukar untuk menjalani proses pengajaran dan pembelajaran dalam kelas. Apabila masalah ini timbul ketika guru sedang mengajar,

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

proses pengajaran dan pembelajaran akan terganggu dan menjadi kurang lancar. Kesannya, murid mengalami kekangan setiap kali pelaksanaan sesi pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan warna.

Kelemahan kanak-kanak dalam mengenal warna banyak mempengaruhi perkembangan mereka, bukan sahaja terhadap kemahiran kreativiti murid, tetapi juga terhadap kemahiran-kemahiran lain semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh yang demikian, pengkaji membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah tersebut dan menjalankan kajian ini menggunakan kaedah-kaedah yang sesuai digunakan unutk membantu murid prasekolah menerima pembelajaran secara optimum. Pembelajaran yang berlaku dapat membantu murid prasekolah lebih bersedia untuk menghadapi cabaran pada peringkat sekolah rendah dan seterusnya.

Melalui penglibatan murid dalam pelbagai aktiviti kemahiran kreativiti, murid dapat mempelajari nilai kesabaran dalam menyelesaikan masalah dan menghasilkan sesuatu karya seni. Falsafah Pendidikan Kebangsaan menyarankan setiap individu berkembang secara menyeluruh dan bukannya satu aspek sahaja (Bakar & Daulai, 2022). Nilai kesabaran ini dikaitkan dengan kawalan emosi yang terdapat pada seseorang individu. Melalui nilai kesabaran yang disemai, kanak-kanak prasekolah dapat memupuk sifat-sifat positif yang lain dalam diri mereka seperti berdikari, berhemah tinggi dalam menghadapi pelbagai cabaran termasuk membuat keputusan yang rasional tanpa dipengaruhi oleh emosi yang tidak stabil.

Kajian ini mengemukakan persoalan yang dijawab melalui pelaksanaan tindakan yang telah dirancang dengan rapi. Permainan kertas Warna dan Bentuk membantu murid untuk mengingat nama warna yang dilihat di samping mendedahkan murid kepada bentuk-bentuk asas melalui kaedah bermain sambil bermain ketika berada di dalam kelas. Apabila permainan ini kerap dilaksanakan dalam rutin harian dan sesi pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah, murid akan mengasah minda untuk mengingat pemilihan warna dan bentuk semasa bermain. Sekiranya murid gagal nama warna tersebut, permainan akan menjadi mencabar kepada murid dan mereka akan memerah otak untuk mengingat warna dan bentuk dalam permainan tersebut. Pelaksanaan kaedah Permainan Kertas Warna dan Bentuk Asas telah membuktikan kemajuan para peserta kajian yang menghadapi masalah mengenal warna. Data yang diperolehi menunjukkan peningkatan yang tinggi terhadap kemahiran mengenal warna. Selain itu, para peserta juga lebih aktif semasa proses pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan kerana konsep bermain bersama rakan sebaya telah digunakan dalam pelaksanaan bermain Papan Bingo Warna dan Bentuk Asas.

6. Kesimpulan

Belajar melalui bermain merupakan suatu pedagogi pengajaran dan pembelajaran yang sering disarankan kepada guru-guru kanak-kanak, yang mana teknik tersebut dapat menarik minat para kanak-kanak untuk terus belajar dengan lebih mudah dan berkesan. Hal ini telah dibuktikan melalui jadual yang telah dilaksanakan semasa berada di kawasan kajian bahawa bermain bingo bersama rakan sebaya dapat menarik perhatian kanak-kanak untuk terus fokus dalam aktiviti ketika berada di dalam kelas. Melalui teknik ini juga akan membantu mendatangkan keseronokan dan kepuasan kepada mereka didalam sesuatu pengajaran yang hendak disampaikan. Dengan bermain juga,secara tidak langsung kanak-kanak akan dapat menguasai perkembangan dan kemahiran fizikal sama ada dalam penguasaan peningkatan motor kasar dan juga motor

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

halus ,serta dapat meningkatkan penguasaan bahasa dari segi perbendaharan kata dan juga peraturan tatabahasa. Selain itu juga,kesan daripada bermain sambil belajar ini, hubungan yang baik antara rakan sebaya dapat diwujudkan. Ini kerana melalui perkongsian alat bersama rakan sebaya. Selain itu juga, nilai murni seperti nilai kesabaran dapat dipupuk dalam aktiviti ini. Ini kerana, mereka terpaksa menunggu giliran ketika aktiviti ini dijalankan di dalam kelas. Walau bagaimanapun, terdapat aspek yang perlu diberikan perhatian khusus,iaitu dari segi penyebutan perkataan dengan betul. Oleh itu,dicadangkan bahawa kanak-kanak dikehendaki menyebut perkataan yang betul ketika bermain bersama rakan sebaya,bagi membantu dalam penguasan penyebutan bahasa yang betul .

Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)

Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini yang melibatkan subjek manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Kebenaran dan persetujuan mengikuti kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Ucapan ini ditujukan khas kepada semua pihak yang telah terlibat dalam menjayakan kajian ini sama ada secara langsung atau tidak. Saya amat menghargai segala bantuan yang telah diberikan kerana tanpa bantuan dan sokongan mereka semua kajian ini mungkin tidak dapat dijalankan dengan sempurna.

Kewangan (*Funding*)

Proses penyelidikan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan daripada mana-mana pihak. Begitupun, yuran penerbitan kajian ditanggung sepenuhnya oleh North Borneo University College (tempat berkhidmat).

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarangan atau penerbitan kajian ini. Tujuan utama kajian ini dibuat adalah demi masa depan pendidikan awal kanak-kanak.

Rujukan

Bakar, R. A., & Daulai, A. F. (2022). *Dasar-dasar kependidikan*. Perdana Publishing Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana.

Briggs, F. (2020). *Child protection: A guide for teachers and child care professionals*. Routledge.

Georgiou, H., Turney, A., Matruglio, E., Jones, P., Gardiner, P., & Edwards-Groves, C. (2022). Creativity in higher education: A qualitative analysis of experts' views in three disciplines. *Education Sciences*, *12*(3), 154.

Harris, K. I., Teitelbaum, A. M., & Holets, M. B. (2022). Cultivating Nourishment and Compassion for Young Children's Minds, Hearts, and Souls Using Spiritual Literacy:

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Allowing Children to Hear Their Song!. In *Handbook of Research on Family Literacy Practices and Home-School Connections* (pp. 286-305). IGI Global.

Jaggy, A. K., Kalkusch, I., Bossi, C. B., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, *64*, 13-25.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Action Research Planner (3rd Ed.)*. Deakin University Press.

Loebach, J., & Cox, A. (2022). Playing in 'The Backyard': Environmental Features and Conditions of a Natural Playspace Which Support Diverse Outdoor Play Activities among Younger Children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(19), 12661.

Nurmuhammadovich, R. O., & Nurullaevna, N. M. (2021). Social And Spiritual Importance of Lessons of Musical Culture. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, *2*(2), 50-52.

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022, February). Learning through play at school–A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, 751801. Frontiers Media SA.

Porter, C., Palmier-Claus, J., Branitsky, A., Mansell, W., Warwick, H., & Varese, F. (2020). Childhood adversity and borderline personality disorder: a meta-analysis. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, *141*(1), 6-20.

Phillips, B. (2022). The Montessori Method, and the Neurosequential Model in Education (NME): A Comparative Study. *Journal of Montessori Research*, *8*(2), 33-43.

Qurbonovna, I. M. (2021). The Importance of Teaching Creative Writing in English Classes. *Eurasian Journal of Learning and Academic Teaching*, *1*(1), 8-10.

Sharifah, N.P. & Aliza, A. (2013). *Belajar Melalui Bermain: Prinsip Utama Kurikulum Pendidikan Awal Kanak-Kanak*. Utusan Publications & Distributors.

Seider, S., Clark, S., & Graves, D. (2020). The development of critical consciousness and its relation to academic achievement in adolescents of color. *Child Development*, *91*(2), e451-e474.

Sebbeh, B. J. (2022). The Value of Graphic Design in the Senior High School Visual Art Programme in the Ghanaian Educational System. *The International Journal of Humanities & Social Studies*, *10*(7).

Stucke, N. J., Stoet, G., & Doebel, S. (2022). What are the kids doing? Exploring young children's activities at home and relations with externally cued executive function and child temperament. *Developmental Science*, *25*(5), e13226.

Štemberger, T., & Konrad, S. Č. (2022). Preschool teacher's beliefs about creativity and children creativeness. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, *10*(1), 37-46.

Zhan, Z., He, W., Yi, X., & Ma, S. (2022). Effect of unplugged programming teaching aids on children's computational thinking and classroom interaction: With respect to Piaget's four stages theory. *Journal of Educational Computing Research*, *60*(5), 1277-1300.

© 2023 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).