



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

**REKAAN VERSATIL PERMAINAN KANAK-KANAK  
PRASEKOLAH**

**NURUL NAJIHAH BINTI YUSOFF**

**Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian  
(Teknologi Seni Reka)  
2016**

**REKAAN VERSATIL PERMAINAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH**

**NURUL NAJIHAH BINTI YUSOFF**

**Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk  
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian  
(Teknologi Seni Reka Fesyen dan Tekstil)**

**Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif  
UNIVERSITI Malaysia SARAWAK  
(Teknologi Seni Reka)**

**2016**

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: \_\_\_\_\_

Please tick (✓)

Final Year Project Report	<input checked="" type="checkbox"/>
Masters	<input type="checkbox"/>
PhD	<input type="checkbox"/>

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the 24<sup>th</sup> JUNE, 2016.

Student's Declaration:

I NURUL NAJIHAH BT. YUSOFF, 43598 . FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS (FACA) hereby declare that the work entitled REKAAN VERSATIL PERMAINAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

24<sup>th</sup> JUNE 2016  
Date submitted

NURUL NAJIHAH BT. YUSOFF (43598)  
Name of the student (Matric No.)

Supervisor's Declaration:

I ASSOCIATE CIK NORHAYATI BT. SULEIMAN hereby certifies that the work entitled REKAAN VERSATIL PERMAINAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH was prepared by the above named student, and was submitted to the FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS (FACA) as a \* partial/full fulfillment for the conferment of BACHELOR OF APPLIED ARTS WITH HONOURS (DESIGN TECHNOLOGY) and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

Received for examination by:   
ASSOCIATE PROFESSOR  
CIK NORHAYATI BT. SULEIMAN

Date: 22/6/16


I declare that Project/Thesis is classified as (Please tick (√)):

- CONFIDENTIAL** (Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)\*  
 **RESTRICTED** (Contains restricted information as specified by the organization where research was done)\*  
 **OPEN ACCESS**

### Validation of Project/Thesis

I therefore duly affirmed with free consent and willingness declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS).
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies for the purpose of academic and research only and not for other purpose.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to digitalise the content for the Local Content Database.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies of the Project/Thesis for academic exchange between Higher Learning Institute.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.

Student signature   
24<sup>th</sup> JUNE 2016

Supervisor signature:   
Nornayati Sulaiman  
Senior Lecturer  
Faculty of Applied and Creative Arts  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK  
24<sup>th</sup> JUNE 2016

Current Address:

LOT 99, KAMPUNG KETIL, PENGKALAN KUBOR, 16080 TUMPAT KELANTAN.


Notes: \* If the Project/Thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach together as annexure a letter from the organization with the period and reasons of confidentiality and restriction.

[The instrument is duly prepared by The Centre for Academic Information Services]

## PENGESAHAN

Projek bertajuk **Rekaan Versatil Permainan Kanak-kanak Prasekolah** telah disediakan oleh **Nurul Najihah Binti Yusoff** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Teknologi Seni Reka**).

Diterima untuk diperiksa:

  
Pensyarah Kanan  
Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

(Cik Norhayati Binti Suleiman)

Pensyarah Kanan,

Jabatan Teknologi Seni Reka.

Tarikh 22/6/16

## PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa tiada bahagian daripada penyelidikan dalam disertai ini telah digunakan sebagai bahan sokongan untuk sesuatu ijazah atau kelulusan sama ada kepada universiti ini atau institusi pengajian tinggi lain.



(NURUL NAJIHAH BT.YUSOFF)

No. Matrik : 43598

## PENGHARGAAN

Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, syukur ke hadrat Ilahi yang telah mengurniakan rahmatNya sehingga dapat saya menyempurnakan projek tahun akhir ini dengan jayanya. Terlebih dahulu saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelaras penulisan ilmiah ini iaitu Cik Norhayati binti Suleiman selaku penyelia di atas segala bimbingan, teguran dan nasihat yang diberikan sepanjang saya menyempurnakan tugas ini, juga Prof Madya Dr June Ngo Siok Kheng serta Cik Asrul Asshadi yang banyak membimbing dan memberi tunjuk ajar tidak lupa juga kepada Encik Azman selaku juruteknik yang banyak membantu saya dalam bentuk teknikal.

Ribuan terima kasih jua buat ibu Nafisah bt. Hj. Othman dan bapa Yusoff Bin Ismail yang tercinta, juga kaum keluarga yang banyak memberi sokongan dan dorongan dalam menyiapkan penyelidikan ini. Tidak dilupakan juga buat rakan seperjuangan yang sentiasa di sisi , yang turut membantu saya. Ribuan terima kasih saya ucapkan kepada semua yang terlibat, kerana mereka semua saya dapat menyiapkan penyelidikan ini dengan jayanya.

Sekali lagi saya memanjatkan doa kesyukuran ke hadrat Ilahi, agar segala usaha yang disumbangkan diberkati oleh Allah S.W.T di dunia dan akhirat.

Sekian, terima kasih.

## ISI KANDUNGAN

<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
Borang Pengesahan Status Tesis	i
Pengesahan	iii
Pengakuan	iv
Penghargaan	v
Abstrak	x
<i>Abstract</i>	xi
Senarai Jadual	xii
Senarai Rajah	xiv
<b>BAB 1 LATAR BELAKANG KAJIAN</b>	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Penyataan Masalah	2
1.3 Persoalan Kajian	3
1.4 Objektif Kajian	3
1.5 Kepentingan Kajian	3
1.6 Skop Kajian	4
1.7 Limitasi Kajian	4
1.8 Hipotesis	4
1.9 Kesimpulan	5



## **BAB 2 KAJIAN LEPAS**

2.1 Pengenalan	6
2.1.1 Rekaan Permainan Kanak-Kanak	6
2.1.2 Rekaan Versatil Permainan Kanak-Kanak Prasekolah	7
2.2 Kajian Lepas	7
2.2.1 Jurnal	7
2.3 Karya Konsep	10
2.4 Kesimpulan	11

## **BAB 3 METODOLOGI KAJIAN**

3.1 Pengenalan	12
3.2 Rangka Kajian	13
3.3 Kaedah Primer	14
3.3.1 Pemerhatian	14
3.3.2 Temu Bual	15
3.3.3 Borang Kaji Selidik	15
3.3.4 Eksperimentasi	16
3.4 Kaedah Kajian Sekunder	16
3.4.1 Bahan Berjilid	17
3.4.2 Laman Sesawang	17
3.5 Kesimpulan	17

## **BAB 4 HASIL DAPATAN KAJIAN**

4.1 Pengenalan	18
4.2 Pemerhatian	18
4.3 Temu Bual	19
4.4 Borang Kaji Selidik	21
4.4.1 Bahagian A (Demografi)	22
4.4.2 Bahagian B (Umum)	26
4.4.3 Bahagian C ( Reka Bentuk)	28
4.4.4 Bahagian D (Cadangan Responden)	32
4.5 Bahan Berjilid	36
4.6 Laman Sesawang	36
4.7 Kesimpulan	37

## **BAB 5 PRODUK AKHIR**

5.1 Pengenalan	39
5.2 Proses Rekaan	40
5.3 Perkembangan Idea	41
5.3.1 Konsep Rekaan	41
5.3.2 Lakaran Idea	42
5.3.3 Lukisan Teknikal	42
5.4 Produk Akhir	42
5.4.1 Rekaan 1	42
5.4.2 Rekaan 2	45
5.4.3 Rekaan 3	47
5.5 Kesimpulan	49

## **BAB 6 VALIDASI PRODUK**

6.1 Pengenalan	50
6.2 Keputusan Validasi	50
6.2.1 Bahagian A (Demografi)	51
6.2.2 Bahagian B (Reka Bentuk Produk)	54
6.3 Kekuatan Produk	55
6.4 Kelemahan Produk	56
6.5 Kesimpulan	56

## **BAB 7 KESIMPULAN**

7.1 Pengenalan	58
7.2 Rujukan	59

## **LAMPIRAN**

### **Lampiran A**

Harta Intelek

### **Lampiran B**

Borang Kaji Selidik

Borang Validasi

Lakaran Idea Produk Akhir

### **Lampiran C**

Pengiraan Kos Produk Akhir

## ABSTRAK

Rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah merupakan suatu rekaan yang dihasilkan di mana ianya direka khas dan mempunyai dua fungsi. Tujuan kajian ini dilakukan adalah kerana rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah kurang di pasaran masa kini. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggungjawab serta tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak kepada permainan itu sendiri dan ia dicapai sewaktu mereka bermain. Anak-anak suka bermain kerana di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan untuk mengembangkan diri mereka. Menurut Hurlock (1993) bahawa masa usia prasekolah (3-6 tahun) merupakan (golden age) iaitu dalam proses perkembangan anak-anak, kerana di usia ini anak mengalami proses perkembangan fizikal, intelektual, emosional dan sosial. (Khobir, Disember 2009)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>-Khobir, Disember (2009). *Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Pekalongan.*

## **ABSTRACT**

*The versatile design of play for preschool kids is a design which made specially with dwi-function. This research was done since this kind of versatile design of play for preschool kids can rarely be found in the market. Play or game is an action which is chosen without any kind of force, without being forced of any responsibility or any particular purposes. The purpose of the play depends on the game itself and it could only be gained when they play the game. Kids love to play because within themselves there is the influence of inner self and the influence improves themselves. According to Hurlock(1993), the age of preschool kids (3-6 years) is (golden age) which is in the process of kid's development because during this age kids are going through the process of physical development, intellectual, emotional and social.*

## SENARAI JADUAL

PERKARA	MUKA SURAT
Jadual 1 : Jenis Permainan Yang Ada Di Pasaran	19
Jadual 2 : Bilangan Responden Mengikut Jantina	22
Jadual 3 : Bilangan Responden Mengikut Pekerjaan Ibu Bapa	23
Jadual 4 : Bilangan Responden Mengikut Pendapatan Ibu Bapa	24
Jadual 5: Skala <i>Likert</i> bagi Soalan dalam Bahagian C.	26
Jadual 6 : Bilangan Responden Mengikut Kategori Permainan Kanak-Kanak yang digemari.	28
Jadual 7 : Jenis fabrik yang digemari oleh kanak-kanak prasekolah.	29
Jadual 8 : Bilangan responden mengikut jenis warna permainan kanak-kanak yang menjadi pilihan.	30
Jadual 9 : Eksperimen Rekaan Versatil Permainan Kanak-Kanak Prasekolah	33
Jadual 10 : Eksperimen Rekaan Versatil Permainan Kanak-Kanak Prasekolah	34
Jadual 11 : Eksperimen Rekaan Versatil Permainan Kanak-Kanak Prasekolah	35
Jadual 12: Perincian Rekaan bagi Lukisan Teknikal Produk Akhir Rekaan 1	44
Jadual 13: Perincian Rekaan bagi Lukisan Teknikal Produk Akhir Rekaan 2	46
Jadual 14: Perincian Rekaan bagi Lukisan Teknikal Produk Akhir Rekaan 3	48
Jadual 15: Skala <i>Likert</i> tahap kesukaan responden terhadap produk akhir	51

## SENARAI JADUAL

<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
Jadual 16 : Bilangan Responden mengikut Jantina.	52
Jadual 17: Bilangan Responden mengikut Kumpulan Umur	53
Jadual 18: Min Kegemaran Ciri-ciri Reka Bentuk Permainan	54

## SENARAI RAJAH

PERKARA	MUKA SURAT
Rajah 1: Permainan Edukatif-permainan BASIC WAZE	9
Rajah 2: Permainan Edukatif- Permainan KERETA PUTAR	9
Rajah 3: Kerangka Konsep	10
Rajah 4: Carta Metodologi	13
Rajah 5: Peratusan Responden Mengikut Jantina	22
Rajah 6: Peratusan Responden Mengikut Pekerjaan Ibu Bapa	24
Rajah 7: Peratusan Responden Mengikut Pendapatan Ibu Bapa	25
Rajah 8: Kajian Tahap Pengetahuan Responden Mengenai Rekaan Versatil Permainan Kanak-Kanak Prasekolah	27
Rajah 9: Permainan Yang Digemari Oleh Kanak-Kanak	29
Rajah 10: Fabrik Yang Digemari Oleh Kanka-Kanak Prasekolah	30
Rajah 11 : Jenis Warna Yang Menjadi Pilihan Responden	31
Rajah 12: Proses Rekaan	40
Rajah 13 : Papan Konsep Rekaan Produk Akhir	41
Rajah 14: <i>Blanket</i> Untuk Kanak-Kanak Prasekolah	42
Rajah 15: Lukisan Teknikal Bagi Produk Akhir Rekaan 1	42
Rajah 16: Lukisan Teknikal Bagi Produk Akhir Rekaan 2	45
Rajah 17: Lukisan Teknikal Bagi Produk Akhir Rekaan 3	46
Rajah 18 : Rekaan Versatil Sapu Tangan <i>Puppets</i>	47



## SENARAI RAJAH

<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
Rajah 19: Lukisan Teknikal Bagi Produk Akhir Rekaan 3	48
Rajah 20: Peratusan Responden Mengikut Jantina	52
Rajah 21 : Peratusan Responden Mengikut Bidang Pekerjaan	53
Rajah 22: Min Kegemaran Ciri-Ciri Reka Bentuk Produk Akhir	55

## BAB 1

### LATAR BELAKANG KAJIAN

#### 1.1 Pengenalan

Rekaan Versatil Permainan Kanak-kanak Prasekolah merupakan suatu rekaan yang dihasilkan di mana ianya direka khas dan mempunyai dua fungsi. Tujuan kajian ini dilakukan adalah kerana rekaan dwifungsi permainan kanak-kanak merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggungjawab. Bermain merupakan sebuah “pekerjaan” yang sangat singkat waktu dan sering kali dilakukan oleh anak-anak. Oleh sebab itu, tidak dapat dinafikan bahawa dunia anak adalah dunia hiburan (permainan). (Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, 2009)<sup>1</sup>

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas. Kanak-kanak dan permainan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut MJ. Langeveld (1979:25) permainan adalah merupakan kesibukan yang paling penting dalam dunia kanak-kanak. Permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandungi keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri. (Khobir, 196 Forum Tarbiyah Vol. 7, No .2 , 2009)<sup>2</sup>

Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktiviti sosial yang dominan pada masa awal kanak-kanak. Hal ini kerana, anak-anak menghabiskan lebih banyak masa dirumahnya berbanding di luar rumah bersama rakan-rakannya. Oleh itu, permainan bagi anak-anak adalah suatu aktiviti yang menyenangkan.

---

<sup>1</sup> -Ahmad Khobir,(2009). *Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Pekalongan.*

<sup>2</sup>-Ahmad Khobir, (2009). *196 Forum TarbiyahVol. 7, No.2. Disember 2009*

## 1.2 Penyataan Masalah

Melalui kajian awal didapati masalah kajian adalah seperti berikut:

- i. Kajian permainan adalah tidak di eksplorasikan secara kreatif pada ciri-ciri praktikal dalam penggunaannya.
  - ii. Rekaan permainan kanak-kanak di pasaran kebanyakan hanya fokus kepada nilai estetika sahaja bukan nilai praktikal.
- i. Kurang kajian eksplorasi rekaan versatil permainan dan pakaian kanak-kanak.**

Menurut Abd.Rahim (1999) kreativiti amat penting dalam dunia permainan kanak-kanak kerana ia mampu melahirkan citra masyarakat yang kreatif (*creative society*) dan negara kreatif (*creative nation*). Di Malaysia, potensi untuk melahirkan manusia yang kreatif dan inovatif ini terpancar dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan serta pengaplikasiannya dalam kurikulum mata pelajaran (Rahim, 1999)<sup>3</sup>. Ini menyokong data bahawa kreativiti pada seseorang adalah menjadi salah satu faktor dalam penghasilan produk yang kreatif dan inovatif.

- ii. Rekaan permainan kanak-kanak di pasaran kebanyakan hanya fokus kepada nilai estetika sahaja bukan nilai praktikal.**

Dari pemerhatian awal kajian pasaran tempatan di dapati majoriti rekaan permainan kanak-kanak adalah memfokuskan nilai estetika dengan satu fungsi sahaja. Contohnya, permainan anak patung

---

<sup>3</sup> -Rahim(1999) *Falsafah Pendidikan Kebangsaan*.

berfungsi untuk dimainkan sahaja dan hanya dibuat sebagai pelukan anak-anak sahaja semasa tidur.

### **1.3 Persoalan Kajian**

Persoalan kajian adalah seperti berikut:

- i. Apakah ciri-ciri rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah?
- ii. Bagaimana elemen permainan kanak-kanak dapat dihasilkan dalam rekaan versatil?
- iii. Bagaimanakah reka bentuk permainan versatil dapat dihasilkan?

### **1.4 Objektif Kajian**

Objektif kajian adalah seperti berikut :

- i. Mengenal pasti ciri-ciri rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah.
- ii. Membuat kajian eksperimentasi rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah.
- iii. Menghasilkan reka bentuk permainan kanak-kanak dalam rekaan versatil terkini.
- iv. Membuat validasi terhadap produk akhir.

### **1.5 Kepentingan Kajian**

Kajian ini amat penting bagi memperkenalkan rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah kepada masyarakat Malaysia khususnya untuk memberi alternatif pada rekaan permainan yang sedia ada di pasaran. Melalui kajian awal didapati seni reka permainan merupakan idea alternatif untuk

menerapkan ciri-ciri rekaan versatil dalam menghasilkan permainan kanak-kanak prasekolah. Sehubungan dengan itu, kajian ini juga dilakukan untuk mengenal pasti potensi elemen rekaan versatil dalam menghasilkan permainan kanak-kanak prasekolah. Produk akhir yang dihasilkan diharap dapat memberi nafas baru dalam rekaan produk fesyen permainan kanak-kanak yang bermotivasi.

### **1.6 Skop Kajian**

Skop kajian ini tertumpu di sekitar kawasan bandar raya Kuching, Kota Samarahan Sarawak iaitu pada sekolah-sekolah taska, rumah kediaman, pasar raya dan kedai-kedai yang terdiri daripada kanak-kanak prasekolah, ibu bapa, dan penjaga kanak-kanak.

### **1.7 Limitasi Kajian**

Kajian ini berumur antara 5-7 tahun yang memfokuskan kepada ciri-ciri praktikal pada warna versatil serta material yang sesuai untuk golongan kanak-kanak prasekolah. Ia bertujuan untuk menarik minat serta memfokuskan tentang rekaan permainan kanak-kanak prasekolah iaitu warna dan fabrik yang sesuai untuk golongan kanak-kanak prasekolah. Ia bertujuan untuk menarik minat serta memaksimumkan lagi penggunaan permainan.

### **1.8 Hipotesis**

Koleksi rekaan versatil permainan kanak-kanak yang mengikut peredaran produk fesyen tersebut yang akan menarik minat generasi baru khususnya kepada masyarakat Malaysia. Malah bertujuan untuk menarik minat serta memaksimumkan lagi penggunaan permainan.

## **1.9 Kesimpulan**

Elemen rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah berpotensi diaplikasikan dalam produk fesyen. Pengkaji menggunakan metodologi penyelidikan yang sesuai bagi menjawab persoalan kajian. Metodologi kajian yang digunakan akan dibincangkan lebih lanjut di dalam Bab 3 nanti. Sesuai dengan arus pemodenan, produk ini amat penting bagi menonjolkan identiti kanak-kanak prasekolah dalam sesebuah masyarakat. Oleh itu, kajian ini diharapkan dapat memperkenalkan rekaan permainan kanak-kanak iaitu sebagai permainan dan juga pemakaian untuk kanak-kanak tersebut.

## BAB 2

### KAJIAN LEPAS

#### 2.1 Pengenalan

##### 2.1.1 Rekaan Permainan Kanak-kanak.

Kajian lepas penting untuk mengetahui sumber rujukan yang telah digunakan oleh penyelidik berdasarkan kajian yang telah dibuat oleh pengkaji lepas melalui buku-buku, jurnal dan majalah yang pernah dihasilkan. Selain itu, kajian lepas juga bertujuan untuk mencari bukti bagi kesahihan sesuatu kajian atau sebagai bahan sokongan.

Ia juga merupakan kajian yang perlu dilakukan penyelidik bagi membantu dalam membuat perbandingan antara rekaan dahulu dan rekaan baru yang bakal dihasilkan. Dalam penyelidikan yang berkaitan rekaan produk verseail iaitu produk permainan kanak-kanak melalui aplikasi dari batik canting ini, beberapa pengkaji turut melakukan kajian mengenai permainan kanak-kanak. Kajian ini tidak memfokuskan kepada bahagian praktikal atau pengayaan sesuatu rekaan dipakai oleh pengguna di pasaran sedia ada.

##### 2.1.2 Rekaan Versatil Permainan Kanak-kanak Prasekolah.

Rekaan versatil permainan kanak-kanak prasekolah merupakan suatu rekaan yang dihasilkan di mana ianya direka khas dan mempunyai dua fungsi. Tujuan kajian ini dilakukan adalah kerana rekaan versatile permainan kanak-kanak prasekolah Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggungjawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak kepada permainan itu

sendiri dan dicapai sewaktu mereka bermain. Anak-anak suka bermain kerana di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan untuk mengembangkan diri mereka. Menurut Hurlock (1993) bahawa masa usia prasekolah (3-6 tahun) merupakan tarikh keemasan (golden age) dalam proses perkembangan anak-anak, kerana di usia ini anak mengalami proses perkembangan fizikal, intelektual, emosional dan sosial.

Menurut Abd. Rahim (1999) kreativiti amat penting dalam dunia pendidikan kanak-kanak kerana ia mampu melahirkan citra masyarakat yang kreatif (*creative society*) dan negara kreatif (*creative nation*). Di Malaysia, potensi untuk melahirkan manusia yang kreatif dan inovatif ini terpancar dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan serta pengaplikasiannya dalam kurikulum mata pelajaran. (Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, 2009)<sup>4</sup>.

Disebabkan perkara-perkara di atas maka amatlah penting untuk menghasilkan reka bentuk permainan kanak-kanak yang kreatif bukan sahaja menekankan aspek estetika tetapi juga penggunaan samboingan yang praktikal. Ini diharap akan membantu perkembangan minda kanak-kanak ke arah yang produktif dan kreatif.

## **2.2 Kajian Lepas**

### **2.2.1 Kemampuan Imajinasi Anak Usia Dini Sebagai Sumber Idea Pembuatan Karya Tekstil Iaitu (Berupa Permainan Edukatif Dengan Konsep Warna Dalam Bentuk).**

---

<sup>4</sup> -Ahmad Khobir,(2009). *Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Pekalongan.*