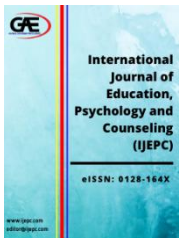
International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050



INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION, PSYCHOLOGY AND COUNSELLING (IJEPC)
https://gaexcellence.com/ijepc

PENERAPAN NILAI BUDI BAHASA: PENDEKATAN ANIMASI GERAK HENTI (STOP MOTION) UNTUK KANAK-KANAK SEAWAL PRASEKOLAH

CULTIVATING COURTESY VALUES: A STOP-MOTION ANIMATION APPROACH FOR CHILDREN AS EARLY AS PRESCHOOL AGE

Azlina Mat Saad[1], Fadli Fizari Abu Hassan Asari[2]*, Ar-Rayyan Fikri Fadli Fizari[3], Irhamna Fikri Fadli Fizari[4], Mutiiah Mohamad[5], Azlina Zid[6].

[1]Sarjana Bebas, Perlis, Malaysia.
linasaad139@yahoo.com https://orcid.org/0000-0003-0554-6507
[2]Fakulti Pengurusan dan Perniagaan, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perlis, Perlis, Malaysia.
fizari754@uitm.edu.my https://orcid.org/0009-0009-6250-9199
[3]Sekolah Menengah Sains Tuanku Syed Putra, Perlis, Malaysia.
m-10569506@moe-dl.edu.my https://orcid.org/0009-0004-1628-9512
[4]Sekolah Tengku Budriah, Perlis, Malaysia.
m-14417629@moe-dl.edu.my https://orcid.org/0009-0004-1692-6577
[5]Fakulti Pengurusan dan Perniagaan, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perlis, Perlis, Malaysia.
mutiiah@uitm.edu.my https://orcid.org/0009-0002-0547-1066
[6]Fakulti Sains Sukan dan Rekreasi, Universiti Teknologi MARA Cawangan Selangor, Selangor, Malaysia.
azlinazid@uitm.edu.my https://orcid.org/0000-0001-5787-8904
*Corresponding Author

Article Info:

Article history:
Received date: 27.07.2026
Revised date: 23.08.2026
Accepted date: 23.09.2026
Published date: 30.09.2026

Abstrak:

Kemerosotan nilai budi bahasa dalam kalangan masyarakat, khususnya generasi muda, semakin membimbangkan. Bahasa kasar dan tingkah laku kurang sopan semakin dinormalisasikan dalam kehidupan seharian serta di media sosial. Keadaan ini menunjukkan wujudnya keperluan untuk menerapkan nilai budi bahasa sejak peringkat prasekolah. Ini kerana ianya merupakan fasa penting dalam pembentukan kognitif,

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

To cite this document:

Saad, A. M., Asari, F. F. A. H., Fizari, A. R. F. F., Fizari, I. F. F., Mohamad, M., & Zid, A. (2026). Penerapan Nilai Budi Bahasa: Pendekatan Animasi Gerak Henti (Stop Motion) Untuk Kanak-Kanak Seawal Prasekolah. *International Journal of Education, Psychology and Counselling, 11*(64), 2032-2050.

DOI: 10.35631/IJEPC.1164113

emosi, sosial dan sahsiah kanak-kanak. Justeru itu, artikel ini mengetengahkan inovasi *"Explore Courtesy and Respect via Stop Motion Animation"* untuk memperkenalkan nilai hormat-menghormati, sopan santun, bertimbang rasa, membantu rakan dan tingkah laku baik melalui pendekatan kreatif dan mesra kanak-kanak. Sorotan literatur menunjukkan bahawa animasi gerak henti, penceritaan visual, multimedia dan blok binaan berpotensi meningkatkan minat, perhatian, kefahaman, kreativiti dan penglibatan dalam pembelajaran. Inovasi ini dihasilkan melalui sembilan langkah utama, bermula dengan penyediaan skrip, pemilihan tempat penggambaran, penyediaan plat tapak dan figura mini, penggunaan telefon bimbit dan tripod, rakaman aksi, penyuntingan menggunakan aplikasi digital, sehingga terhasilnya video animasi gerak henti yang lengkap. Penggunaan bahan yang mudah diperoleh menjadikan inovasi ini praktikal dan fleksibel. Inovasi ini diharapkan menjadi medium alternatif yang menarik untuk menyampaikan nilai budi bahasa secara mudah dan bermakna. Juga boleh digunakan oleh guru dan ibu bapa untuk membentuk generasi yang lebih beradab sejak usia muda lagi.

Kata Kunci:

Animasi Gerak Henti, Budi Bahasa, Masyarakat, Prasekolah

Abstract:

The diminishing of courtesy values in society, especially among the younger generation, is increasingly worrying. Harsh language and disrespectful behaviour are becoming more common in everyday life and on social media. This shows the need to introduce courtesy values from the preschool stage. This is crucial as this is an important period for children's cognitive, emotional, social and character development. Therefore, this article introduces the innovation *"Explore Courtesy and Respect via Stop Motion Animation"* to promote values such as respect, politeness, consideration for others, helping friends and good behaviour through a creative and child-friendly approach. The literature shows that stop-motion animation, visual storytelling, multimedia and building blocks have the potential to increase children's interest, attention, understanding, creativity and participation in learning. The innovation was developed through nine main steps, starting with script preparation, choosing a filming location, preparing the base plate and mini figures, using a smartphone and tripod, recording the actions, editing with digital applications, and finally producing a complete stop-motion animation video. The use of simple and easily available materials makes this innovation practical and flexible. It is hoped that this innovation can become an interesting alternative medium for teaching courtesy values in a simple and meaningful way. Plus, it can be used by teachers and parents to help children develop good manners from an early age.

Keyword:

Stop-Motion Animation, Courtesy, Society, Preschool

© The authors (2026). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. For commercial re-use, please contact ijepc@gaexcllence.com

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Pengenalan

Budi Bahasa: Definisi dan Isu Kemerosotannya Hari Ini

Menurut Kamus Pelajar Edisi Ke-dua (Dewan Bahasa dan Pustaka, n.d.-a), budi bahasa ditakrifkan *"adat sopan santun"*. Sopan santun pula dihuraikan dengan panjang lebar sebagai:

> *"1. Sikap lemah lembut, baik budi pekerti, beradab, hormat dsb: ia menjadi bertambah indah apabila dikaitkan dgn kehalusan dan ~ wanita; jaga ~ anda ketika menghadiri temu duga; 2. adat istiadat yg baik, tatasusila: takkanlah dia tidak menge-tahui ~ kehidupan orang Islam; bersopan santun mempunyai atau me-nunjukkan sopan santun, berkelakuan sopan: orangnya kecil molek dan ~; sejak kecil lagi, anak-anak harus diajar ~ dan berdisplin; kesopansantunan hal yg berkaitan dgn sikap (sifat, tutur kata, tingkah laku dsb) yg bersopan santun: terselit nilai keislaman dan ~ dlm berbahasa dan juga dlm penyelesaian masalah."*
>
> Kamus Dewan Edisi Keempat (Dewan Bahasa dan Pustaka, n.d.-b)

Bagi para pengkaji pula, kesantunan adalah paksi utama kepada budi bahasa. Sebagai contoh, kesantunan berbahasa merupakan cerminan aturan sosial di dalam sesebuah masyarakat. Ianya turut menjadi asas kepada kerjasama di dalam mana-mana komunikasi (Mat Hassan et al., 2020). Terdahulu, Wan Hassan dan Ahmad (2019) menjelaskan bahawa kesantunan melibatkan penggunaan bahasa yang baik serta sopan dan beradab. Ini seterusnya mencerminkan peribadi mulia mereka yang berbicara serta menzahirkan penghormatan terhadap individu yang merupakan rakan bicara. Yang lebih terkini, Che Rosdi et al. (2025) menghuraikan betapa ungkapan yang sopan, lembut dan halus antara antara di antara kedua-dua penutur dan pendengar berupaya mewujudkan hubungan yang beradab lagi harmoni.

Bagi Yatim (2021) pula, budi bahasa merupakan ciri penting yang menjadi penanda aras kepada pencapaian hebat dalam ketamadunan manusia. Tanpa budi bahasa, masyarakat akan jadi kacau bilau. Perbuatan seperti penggunaan bahasa carut, memaki hamun dan komunikasi yang semakin kurang rasa hormat adalah natijah dari kemerosotan nilai budi bahasa dalam sesebuah masyarakat. Ini seterusnya boleh membawa kepada keburukan yang lebih serius seperti buli, mencuri dan merosakkan harta awam, kerana hilangnya rasa hormat sesama manusia. Ini bukan omongan kosong, bila mana Buhari et al. (2023) menyatakan bahawa penggunaan bahasa kurang sopan, mencarut dan memaki hamun sudah menjadi kebiasaan dalam komunikasi harian dan perkara ini semakin membimbangkan. Ini berdasarkan kajian mereka terhadap belia pelbagai bangsa sebagai sampel kajian.

Lebih malang lagi, masalah ini berterusan di dunia maya. Yusof et al. (2026) menjelaskan yang penggunaan bahasa kasar di media sosial termasuk Facebook bukan lagi berlaku secara secara terpencil, malahan semakin menjadi normal dan turut pula diraikan oleh mereka yang lain. Ini seterusnya mencetukan normalisasi ketidaksantunan dalam ruangan digital. Perkara yang sama dikongsikan oleh Mohd Rapihei & Ma'alip (2024). Meskipun kiriman Facebook bersifat neutral, ruangan komen mampu menjadi tempat untuk menzahirkan penghinaan dan makian. Makian menggunakan nama haiwan dan anggota badan serta penghinaan terhadap tahap intelek adalah di antara contoh buruk yang dibincangkan. Jika ruangan sekecil ini sudah cukup menjadi pentas kebiadaban, tidak mustahil jika keseluruhan alam maya boleh disalahgunakan akibat dari kemerosotan nilai budi bahasa di kalangan ahli masyarakat.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Pendidikan Awal: Memupuk Budi Bahasa dan Sahsiah Kanak-kanak

Bagi Liani & Dafit (2023), tahap kesantunan murid tidak terbentuk dari pemahaman mereka semata-mata, bahkan dipengaruhi secara signifikan oleh ibu bapa, rakan sebaya, dan persekitaran tempat tinggal. Lebih malang lagi, ada murid yang mengetahui bahasa santun yang sebenar yang patut digunakan, tetapi pertuturan mereka menunjukkan yang sebaliknya. Siki et al. (2024) juga menyatakan yang budi bahasa anak-anak kecil tidak terbentuk secara spontan, ianya merupakan proses panjang yang berterusan dan dipengaruhi oleh pelbagai pihak terutamanya ibu-bapa. Tetapi, apa yang mengecewakan, adalah berlakunya *neglectful parenting*, iaitu suatu keadaan di mana ibu bapa kurang / tidak terlibat dalam menguruskan kehidupan anak kerana terlalu sibuk dengan urusan-urusan lain (Mailandari & Sutarman, 2024). Sebaliknya, ibu bapa yang mengambil berat dan memberikan teladan, nasihat, perhatian dan pengawasan berupaya membentuk akhlak yang lebih baik.

Secara saintifik, 2 hingga 5 tahun merupakan tempoh terpenting kepada pembentukan sahsiah kanak-kanak. Ianya merupakan satu jendela perubahan yang jika diabaikan boleh membawa kepada kerugian. Ini kerana sokongan dan intervensi berterusan ibu bapa dalam tempoh ini memastikan trajektori perkembangan kanak-kanak berkembang dengan lebih baik (Draper et al., 2024). Bagi Baker & Jambon (2025), umur 3 hingga 5 tahun adalah fasa penting kepada pembangunan konsep kendiri moral terutamanya dari segi perkembangan kognitif. Meskipun ianya berlaku pada fasa awal kehidupan, ianya tetap mempunyai kaitan langsung dengan tingkah laku mereka pada masa hadapan. Dalam Gu et al. (2026) pula, perkembangan sosioemosi pada peringkat prasekolah (3 hingga 6 tahun) merupakan asas kepada pencapaian di peringkat kemudian (meliputi akademik, kesejahteraan psikologi dan kompetensi sosial).

Dari pandangan pendidikan, Md Kambali dan Abd Karim (2026) menekankan yang penerapan nilai-nilai positif termasuk budi bahasa perlu dilaksanakan sejak di institusi prasekolah lagi, melalui kerjasama berterusan di antara ahli keluarga dan guru-guru. Bagi Md Kambali et al. (2026), pendidikan awal kanak-kanak merupakan fasa penting dalam pembentukan penaakulan moral, tanggungjawab sosial dan karakter seseorang murid. Perkembangan ini dipengaruhi secara bersama oleh pengalaman pendidikan, keluarga, budaya dan persekitaran sosial. Dalam Kadir et al. (2025), penerapan nilai-nilai positif di peringkat awal terutamanya prasekolah tidak boleh terhad kepada aktiviti-aktiviti asas pengajaran dan pembelajaran semata-mata. Ianya boleh dipelbagaikan melalui lain-lain pendekatan seperti seperti penceritaan, permainan, lakonan, muzik, aktiviti kreatif dan lain-lain lagi yang difikirkan sesuai.

Kesimpulannya, nilai-nilai budi bahasa perlu diterapkan secara formal melalui pendidikan awal di peringkat prasekolah lagi. Ianya bukan sahaja menyumbang kepada pembentukan sahsiah yang seimbang dan harmoni, tetapi ianya adalah satu proses menyemai benih keperibadian dengan nilai yang tinggi yang akan membentuk wajah masyarakat pada masa mendatang. Menyedari sifat semulajadi kanak-kanak yang suka meneroka dan bermain, inovasi ini *"Explore Courtesy and Respect via Stop Motion Animation"* diperkenalkan dengan keunikan yang terletak pada pengintegrasian elemen animasi stop motion (gerak henti atau gerak pegun) bersama penggunaan blok-blok binaan mainan kecil. Pendekatan ini dianggap amat bertepatan dengan kumpulan sasar, iaitu kanak-kanak prasekolah (Vansdadiya et al., 2024).

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Moniva et al. (2024), Saiful Bahri et al. (2023) serta Maaruf et al. (2021) menjelaskan bahawa animasi gerak henti *(stop motion)* menghasilkan animasi melalui susunan imej pegun secara berurutan sehingga membentuk ilusi pergerakan. Elemen visual tersebut juga boleh diperkaya dengan suara dan muzik latar agar penyampaian menjadi lebih hidup, menarik serta mampu mengekalkan perhatian kanak-kanak. Mengikut sejarah, teknik animasi gerak henti ini mula diperkenalkan pada tahun 1898 oleh Albert Edward Smith dan James Stuart Blackton, dua pelopor industri perfileman Amerika Syarikat (Maaruf et al., 2022). Teknik ini menggunakan mainan kayu sebagai watak yang dirakam dalam pelbagai posisi sebelum imej-imej tersebut disusun secara berurutan. Ini bagi menghasilkan ilusi pergerakan dan seterusnya membentuk video atau filem animasi bagi tontonan ramai.

Maaruf et al. (2022) juga menjelaskan yang animasi gerak henti lazimnya dihasilkan menggunakan bahan yang mudah diperoleh dan tidak memerlukan kos yang tinggi, di awal peringkat perkembangannya, Tanah liat merupakan antara bahan yang sering digunakan kerana sifatnya yang mudah dibentuk mengikut keperluan watak dan jalan cerita. Tambahan pula, ianya mempunyai tekstur yang sesuai serta pilihan warna yang pelbagai. Selain tanah liat, kertas juga antara bahan yang sesuai digunakan. Melalui teknik *cut-out animation*, kertas boleh dipotong dan dibentuk menjadi watak, objek atau elemen latar tertentu. Ia seterasnya digerakkan sedikit demi sedikit bagi menghasilkan ilusi pergerakan. Ini membolehkan para pengkarya untuk menghasilkan pelbagai bentuk visual mengikut kreativiti, jalan cerita dan aksi yang ingin dipaparkan dalam animasi tersebut (Purwaningsih, 2020).

Keberkesanan animasi gerak henti untuk pendidikan awal kanak-kanak semakin diakui. Sebagai contoh, Mou et al. (2021) menjelaskan visual bergerak seperti ini lebih berjaya penggunaannya berbanding visual statik seperti komik. Ianya membantu meningkatkan kefahaman cerita dalam kalangan kanak-kanak berumur empat hingga tujuh tahun. Bagi Kao dan Mou (2023), pendekatan animasi gerak henti ini berpotensi tinggi sebagai medium pembelajaran kreatif jika kandungannya disesuaikan dengan keperluan kanak-kanak. Dalam literatur yang lain, penyampaian secara visual dan berperingkat juga membantu kanak-kanak memahami konsep yang dipelajari dengan lebih jelas dan bermakna (Papantoni et al., 2026). Terkini, Sary et al. (2026) menunjukkan bahawa penggunaan video animasi gerak henti dalam pembelajaran di sekolah mendapat respons yang sangat positif daripada murid-murid. Ianya juga berpotensi menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Ini tidak menghairankan kerana keberkesanannya turut diakui seawal penghujung era ke-19 (McCarthy, 1999). Menurut beliau, sifat bahan yang mudah dibentuk dan dimanipulasikan menjadikannya sesuai digunakan dalam animasi gerak henti. Ini sekali gus berpotensi menghasilkan pengalaman visual yang lebih menarik dan dekat dengan dunia kanak-kanak. Bagi Simanullang dan Lubis (2024) pula, penggunaan warna yang menarik dalam video animasi gerak henti dapat membantu menarik perhatian murid. Dalam masa yang sama, gabungan elemen visual, pergerakan dan audio berpotensi meningkatkan minat serta keterlibatan para pelajar dalam pembelajaran. Ini turut disokong Lingkon (2024) di mana elemen warna merupakan salah satu komponen visual yang terpenting dalam menarik perhatian kanak-kanak. Selain itu, gabungan warna, reka bentuk dan pergerakan watak meningkatkan daya tarikan visual animasi kepada murid prasekolah terutamanya.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Blok-Blok Binaan Kecil dan Kanak-Kanak

Blok-blok binaan kecil sering disebut sebagai LEGO. Nama LEGO ini berasal daripada gabungan perkataan Denmark *leg godt* yang bermaksud "bermain dengan baik" (The LEGO Group, n.d.-a). Perkembangan blok LEGO moden bermula dengan penghasilan blok plastik yang dikenali sebagai *Automatic Binding Bricks* pada tahun 1949 (The LEGO Group, n.d.-b). Pada tahun 1958, sistem cantuman *stud-and-tube* diperkenalkan dan membolehkan pelbagai kombinasi binaan seperti bangunan, kenderaan dan jalan raya yang dimainkan bersama figura mini dihasilkan (The LEGO Group, n.d.-c). Hak paten eksklusif yang menjadikan lego sebagai syarikat permainan blok kecil yang memonopoli untuk puluhan tahun bagaimanapun berakhir pada penghujung 1970-an (Skibicki, 2021). Selepas tamat tempoh tersebut, blok-blok mainan kecil secara berstruktur ini boleh dikeluarkan dan dipasarkan oleh pengeluar lain.

Secara positif, blok-blok binaan kecil ini menjadi lebih murah, mudah didapati, bervariasi dan boleh digunakan secara meluas di dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam masa yang sama LEGO tetap menjadi pilihan utama dalam permainan blok kerana kualiti dan sejarahnya (Wang, 2025). Bagi Aksoy dan Belgin Aksoy (2023), mereka mendapati bahawa aktiviti bermain blok dapat merangsang perkembangan kreativiti kanak-kanak prasekolah. Khususnya dari segi keaslian idea, kelancaran pemikiran dan keupayaan memberi perhatian terhadap perincian. Zhang et al. (2024) mendapati bahawa permainan blok yang dibimbing dapat membantu kanak-kanak prasekolah memahami kedudukan, bentuk dan susunan objek dengan lebih baik. Selain itu, aktiviti membina menggunakan blok merangsang imaginasi kreatif kanak-kanak prasekolah. Ianya juga membantu mereka mengembangkan keupayaan menyelesaikan masalah melalui pengalaman pembelajaran secara langsung (Kao et al., 2026).

Selain kejayaan dalam pembinaan karakter-karakter asas kanak-kanak, permainan blok ini juga mampu membangunkan kemahiran tinggi para penggunanya. Dalam Wright et al. (2023), bermain blok ibarat membahagi-bahagikan tugasan para pemain yang terlibat. Ada yang menjadi perancang, pembekal, pembina dan penyemak kualiti. Setiap peranan ini memerlukan kanak-kanak berkomunikasi, bekerjasama dan menyelesaikan masalah mereka secara bersama. Bagi McDougal et al. (2023), keupayaan membina menggunakan blok-blok binaan kecil berkait rapat dengan pencapaian matematik kanak-kanak tersebut. Güneş dan Genç (2021) pula, penggunaan blok mainan dalam pembelajaran Matematik dapat membantu murid memahami konsep dengan lebih mudah, berfikir dengan lebih baik dan mencari jalan untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, terdapat peningkatan dari segi kemahiran geometri dan kawalan kendiri tingkah laku seperti yang ditekankan di dalam Schmitt et al. (2025).

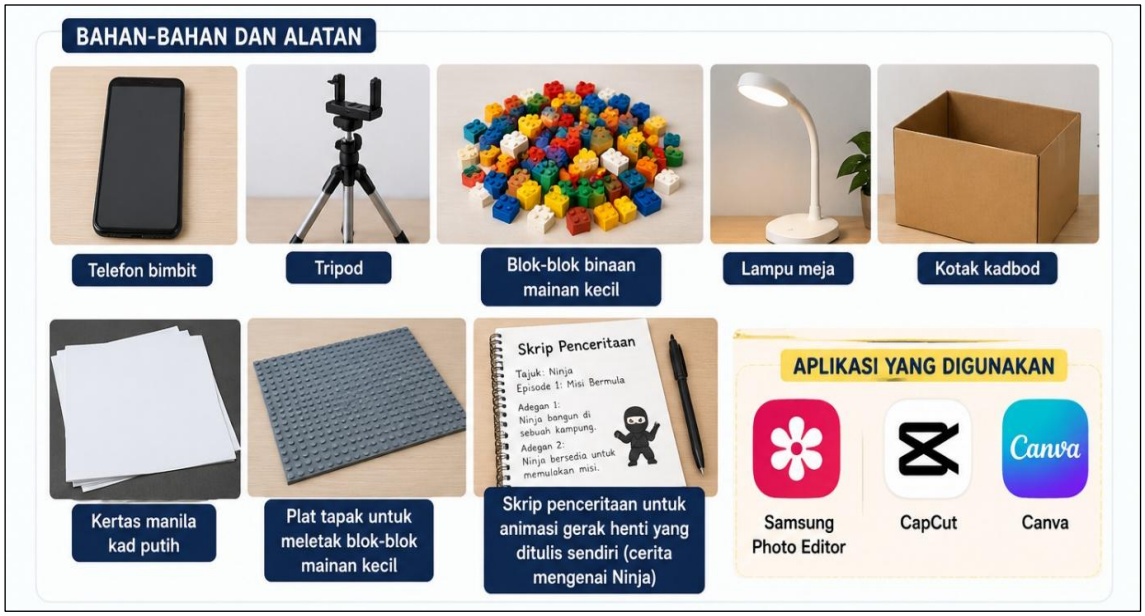
Dari sudut psikologi pula, Martasih et al. (2023) mendapati bahawa aktiviti bermain dan menyusun blok dapat membantu mengurangkan rasa cemas di kalangan kanak-kanak prasekolah dengan menjadikan mereka lebih tenang dan fokus pada aktiviti yang dilakukan. Peng et al. (2024) pula mendapati bahawa permainan blok secara berkumpulan dapat membantu mengurangkan rasa cemas ketika bergaul. Selain itu, ianya menggalakkan komunikasi, kerjasama, penyelesaian masalah dan keyakinan diri kanak-kanak. Shipway dan Henderson (2024) menjelaskan bahawa kanak-kanak boleh meluahkan perasaan dan kebimbangan melalui binaan yang dihasilkan. Mereka kemudiannya kemudian menceritakan maksud di sebalik binaan tersebut kepada guru-guru prasekolah mereka. Terdahulu, aktiviti terapi bermain termasuklah pembinaan blok berupaya bermain membantu mengurangkan rasa cemas dan kesakitan kanak-kanak selepas pembedahan (Deshpande & Shah, 2019).

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Bahan dan Kaedah

Bahan-bahan / Alatan / Aplikasi untuk Inovasi

Bahan-bahan dan alatan yang digunakan dalam penghasilan inovasi ini dipilih berdasarkan kesesuaian, kemudahan penggunaan serta keperluan dalam menghasilkan animasi gerak henti. Antara peralatan utama yang digunakan ialah telefon bimbit yang berfungsi untuk merakam setiap pergerakan watak secara berperingkat. Telefon bimbit dipasang pada tripod bagi memastikan kedudukan kamera lebih stabil dan konsisten sepanjang proses rakaman. Lampu meja pula digunakan sebagai sumber pencahayaan tambahan supaya setiap watak, objek dan latar dapat dirakam dengan lebih jelas. Selain itu, blok-blok binaan mainan kecil digunakan sebagai salah satu elemen utama dalam membentuk latar, suasana dan objek yang diperlukan dalam jalan cerita. Bahan ini dipilih kerana mudah disusun, dicantum dan diubah suai mengikut kreativiti serta keperluan setiap babak. Keseluruhan bahan, alatan dan aplikasi yang digunakan dalam menjayakan inovasi ini ditunjukkan dalam Rajah 1.



Rajah 1: Bahan-Bahan Dan Alatan Yang Digunakan Dalam Inovasi Ini.
(Imej Dijana oleh ChatGPT)

Seterusnya, plat tapak digunakan sebagai ruang asas untuk meletakkan dan menstabilkan blok-blok binaan serta watak semasa proses rakaman dilakukan. Penggunaan plat tapak juga memudahkan kedudukan setiap elemen dikekalkan atau diubah secara sedikit demi sedikit bagi menghasilkan pergerakan yang lebih teratur. Kotak kadbod dan kertas manila kad putih turut digunakan bagi membantu menyediakan ruang serta latar penggambaran yang lebih sesuai. Penggunaan bahan yang ringkas dan mudah diperoleh ini membolehkan latar animasi disesuaikan dengan jalan cerita tanpa memerlukan peralatan yang kompleks. Di samping itu, satu skrip penceritaan yang ditulis sendiri disediakan sebagai panduan utama sepanjang proses penggambaran. Ianya mengandungi jalan cerita mengenai watak ninja yang membawa mesej berkaitan nilai budi bahasa dan adab sopan. Penyediaan skrip lebih awal membantu memastikan setiap babak, pergerakan watak dan mesej yang ingin disampaikan dapat dirancang dan dilaksanakan dengan lebih tersusun.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Bagi proses penyuntingan pula, beberapa aplikasi digital digunakan, iaitu *Samsung Photo Editor, CapCut* dan *Canva*. Aplikasi-aplikasi ini membantu dalam menyusun rakaman, mengedit elemen visual serta melengkapkan persembahan video mengikut kreativiti penulis. Gabungan bahan fizikal yang mudah diperoleh dengan penggunaan aplikasi digital menjadikan proses penghasilan inovasi ini lebih praktikal, fleksibel dan sesuai dilaksanakan tanpa memerlukan peralatan yang terlalu kompleks.

Kaedah Inovasi

Terdapat sembilan langkah utama yang dilaksanakan secara berperingkat bagi menghasilkan animasi gerak henti ini. Setiap langkah dirancang dengan teliti supaya proses penghasilan animasi dapat dilakukan secara sistematik, mudah dan selari dengan objektif inovasi, iaitu menyampaikan nilai budi bahasa dan adab sopan kepada kanak-kanak melalui pendekatan yang lebih kreatif dan menarik. Keseluruhan sembilan langkah yang digunakan dalam penghasilan inovasi ini ditunjukkan sepenuhnya dalam Rajah 2.



Rajah 2: Kaedah Yang Digunakan Dalam Inovasi Ini.
(Imej Dijana oleh ChatGPT)

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Langkah pertama dimulakan dengan penyediaan skrip penceritaan yang sesuai dengan dunia dan tahap pemahaman kanak-kanak. Jalan cerita dibina berdasarkan kreativiti dan imaginasi penulis dengan memberi penekanan kepada situasi mudah yang dekat dengan kehidupan seharian mereka. Nilai seperti menghormati orang lain, bercakap dengan sopan, membantu rakan dan menunjukkan tingkah laku yang baik diterapkan melalui aksi serta interaksi antara watak. Penggunaan jalan cerita yang ringkas bertujuan memastikan mesej yang ingin disampaikan mudah difahami dan tidak terlalu kompleks untuk kanak-kanak. Seterusnya, tempat penggambaran yang mempunyai pencahayaan yang baik dan sesuai dipilih bagi memastikan setiap rakaman kelihatan jelas. Ini penting supaya video tidak terlalu gelap atau kabur hingga membosankan kanak-kanak yang menonton.

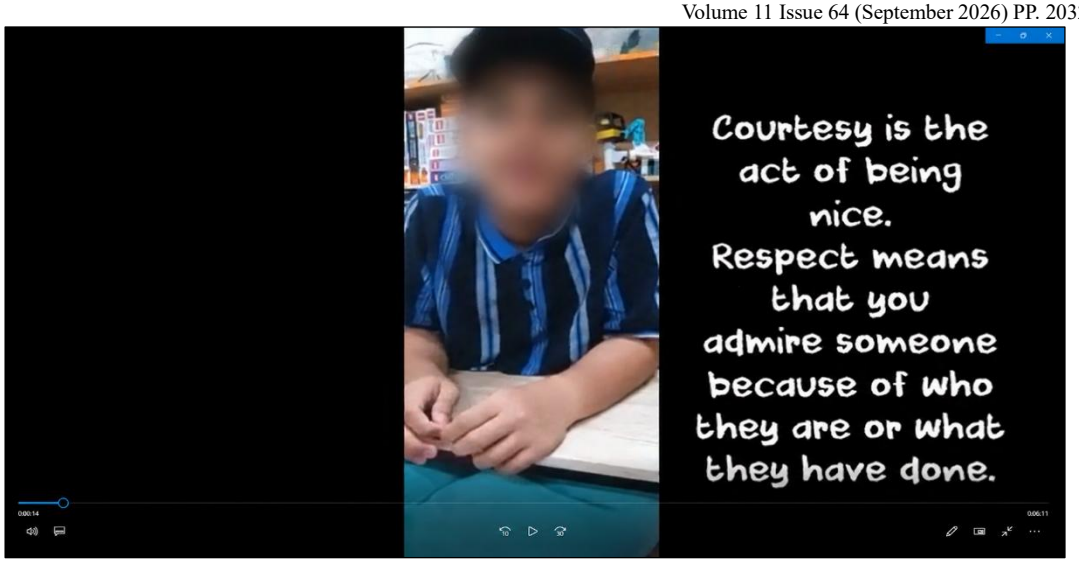
Plat tapak kemudiannya disediakan sebagai ruang utama untuk menyusun watak dan membina latar cerita. Beberapa figura mini Ninjago LEGO digunakan sebagai watak dalam animasi kerana bentuknya yang kecil, berwarna-warni dan mudah digerakkan mengikut aksi yang telah dirancang dalam skrip. Bagi proses rakaman, telefon bimbit dipasang pada tripod pada kedudukan yang sesuai supaya kamera kekal stabil sepanjang penggambaran. Setiap watak digerakkan sedikit demi sedikit dan gambar dirakam secara berperingkat mengikut urutan jalan cerita. Proses ini dilakukan dengan teliti kerana perubahan kecil pada kedudukan watak bagi setiap rakaman akan menghasilkan ilusi pergerakan apabila semua imej disusun secara berurutan. Kaedah ini merupakan asas utama kepada penghasilan animasi gerak henti.

Selepas proses rakaman selesai, bahan visual yang diperoleh melalui proses penyuntingan bagi menghasilkan video yang lebih tersusun dan menarik. *Aplikasi Samsung Photo Editor, CapCut* dan *Canva* digunakan untuk melakukan penyuntingan mengikut keperluan dan kreativiti penulis. Elemen seperti susunan klip, teks, bunyi dan paparan visual boleh disesuaikan supaya jalan cerita lebih mudah diikuti dan mesej berkaitan budi bahasa dapat disampaikan dengan lebih jelas. Proses penyuntingan ini berlaku berulang kali sehingga mendapat hasil yang memuaskan kesemua pihak yang terlibat dalam pembikinan. Pada peringkat akhir, kesemua elemen visual, pergerakan watak, penceritaan dan penyuntingan digabungkan menjadi sebuah video animasi gerak henti yang lengkap. Hasil akhir ini diharapkan dapat menjadi medium pembelajaran yang mudah, menarik dan mesra kanak-kanak dalam memperkenalkan serta menerapkan amalan budi bahasa sejak usia awal.

Tangkap Layar (Screenshot) Inovasi

Berikut dipaparkan sebahagian tangkap layar *(screenshot)* inovasi dan penerangannya berdasarkan aturan dalam video animasi gerak henti yang dihasilkan. Sebanyak enam keping gambar akan dipaparkan bermula di muka surat yang seterusnya.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

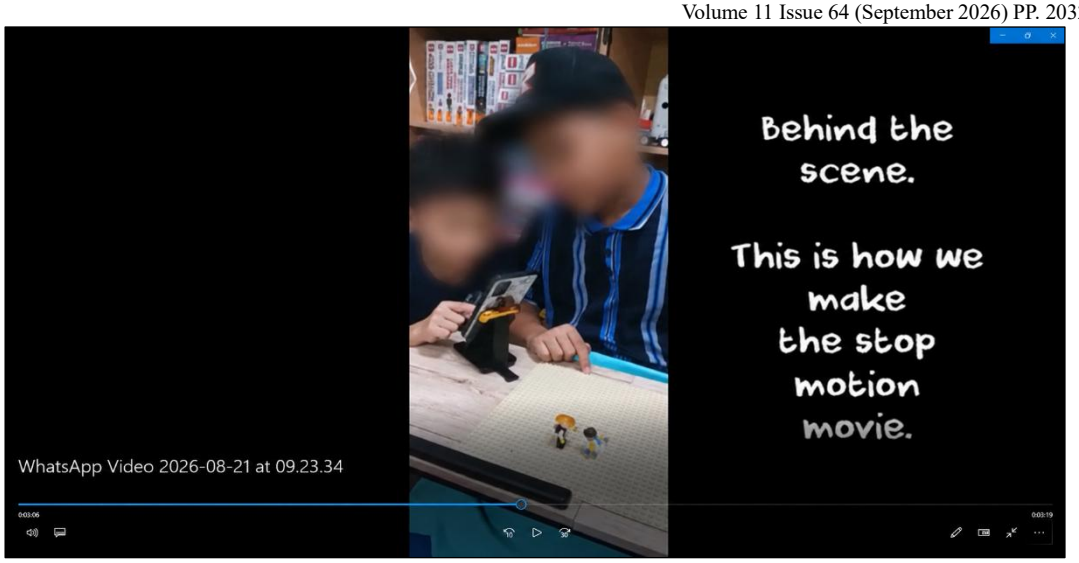


Rajah 3: Maksud Budi Bahasa Yang Disampaikan Dalam Bahasa Yang Termudah.

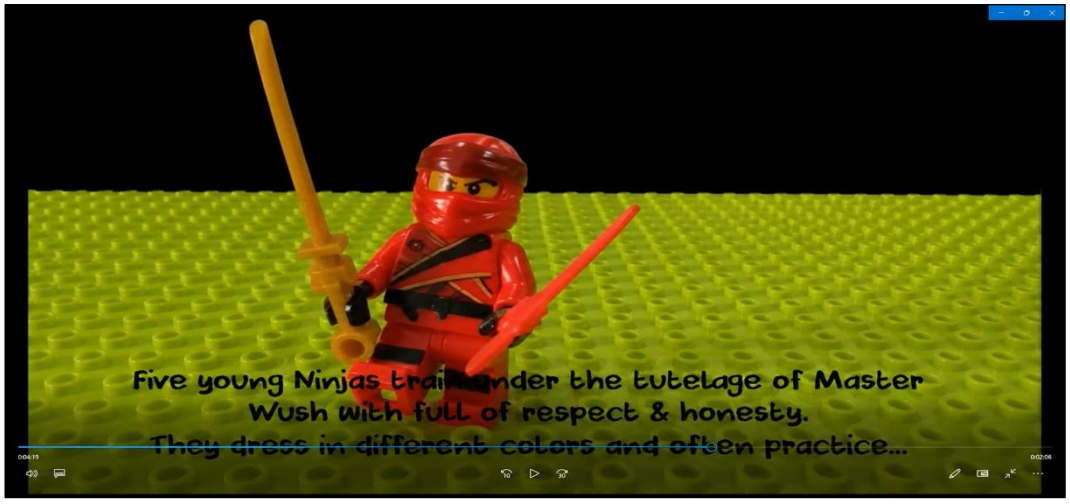


Rajah 4: Objektif Inovasi Yang Menjelaskan Tujuan Pembikinannya Dipaparkan.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

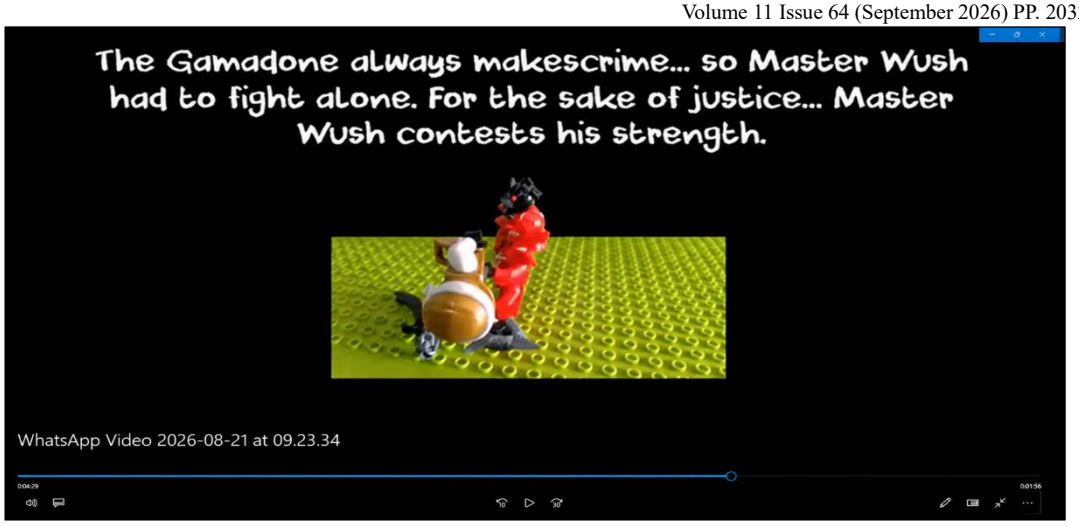


Rajah 5: Proses Pembikinan Di Sebalik Tabir Yang Melibatkan Pergerakan Figura Mini.



Rajah 6: Karakter Ninjago Diperkenalkan Satu Demi Satu Bagi Menarik Minat Awal Tontonan.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050



Rajah 7: Akibat Ketamakan Dan Hilang Rasa Hormat, Gamadon Sanggup Berbuat Jahat Pada Saudaranya Sendiri (Master Wush).



Rajah 8: Akhirnya, Master Wush Berjaya Mengalahkan Gamadon Dan Diberi Penghormatan Oleh Anak-Anak Muridnya.

Keputusan dan Perbincangan

Hasil utama inovasi ini ialah sebuah video animasi gerak henti yang menggabungkan penceritaan ringkas, blok-blok binaan kecil, figura mini, serta elemen visual dan audio. Ianya bertujuan untuk menyampaikan kepentingan nilai budi bahasa kepada kanak-kanak prasekolah. Penghasilannya melalui sembilan langkah. Bermula dengan pembinaan skrip, penyediaan latar dan watak, rakaman pergerakan secara berperingkat, proses penyuntingan sehingga terhasilnya video animasi yang lengkap. Pendekatan ini memberi penekanan kepada penyampaian nilai seperti menghormati orang lain, bertutur dengan sopan, membantu rakan dan menunjukkan tingkah laku yang baik melalui situasi yang mudah dan dekat dengan kehidupan kanak-kanak. Usaha ini berpaksikan kepada kesedaran tentang fenomena masa kini di mana kelunturan budi bahasa bukan sekadar satu masalah kecil bahkan telah membarah dalam masyarakat.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Pemilihan animasi gerak henti sebagai medium penyampaian mempunyai asas yang relevan dengan cara kanak-kanak belajar. Nilai budi bahasa seperti hormat, bertimbang rasa dan sopan santun merupakan konsep yang agak abstrak jika hanya diterangkan secara lisan atau pun hanya visual yang statik. Sebaliknya, penceritaan visual gerak henti membolehkan sesuatu nilai ditunjukkan melalui perbuatan watak dan akibat daripada perbuatan tersebut. Ini selari dengan apa yang dicadangkan Mou et al. (2021). Selain itu, pembentukan karakter kanak-kanak prasekolah lebih bermakna apabila nilai diterapkan melalui kaedah seperti penceritaan, permainan, lakonan, muzik dan seni, bukan hanya melalui penyampaian secara langsung, seperti yang ditekankan Kadir et al. (2025). Ini memungkinkan penerapan nilai budi bahasa sejak usia awal dalam membentuk sahsiah yang kukuh serta berupaya membina individu yang beretika dan bertanggungjawab pada masa hadapan (Mohd Nasir et al., 2025).

Satu lagi keunikan inovasi ini ialah penggunaan blok-blok binaan kecil bersama figura mini sebagai sebahagian daripada dunia visual penceritaan. Blok bukan sekadar menjadi latar animasi, tetapi membawa unsur permainan yang dekat dengan pengalaman kanak-kanak. Watak-watak ninja yang dipilih adalah berdasarkan karakter LEGO Ninjago sebenar yang dapat ditonton di TV. Nama-nama seperti Lloyd, Kai, Jay, Cole, Zane, Nya, Sensei Wu dan Lord Garmadon adalah sesuatu yang kebiasaan bagi mereka yang mengikuti siri ini. Ini selari dengan pernyataan Snyder dan Mares (2021). Mereka menyimpulkan yang kanak-kanak prasekolah berumur tiga hingga lima tahun cenderung memilih watak animasi sebagai sumber penyampaian maklumat berbanding watak manusia sebenar. Perkara yang sama dikogsikan oleh Phillips et al. (2022) dan Oades-Sese et al. (2021) yang menggunakan watak terkenal Sesame Street dalam kajian mereka terhadap kanak-kanak prasekolah.

Meskipun novasi ini tidak melibatkan kanak-kanak prasekolah yang juga kumpulan sasar secara langsung dalam pembinaan blok mainan tersebut, penggunaan bahan dan watak yang terkenal di dunia animasi dan permainan membolehkan inovasi ini tetap mudah dikenali dan lebih dekat di hati mereka. Ditambah pula dengan gabungan pergerakan watak, warna, bunyi dan penceritaan dalam inovasi ini yang bersifat multimedia, inovasi ini berpotensi membantu mengekalkan perhatian kanak-kanak ketika mesej berkaitan budi bahasa disampaikan. Ini kerana fokus kanak-kanak lebih mudah terganggu terutamanya dalam proses pembelajaran yang menggunakan bahan bantu mengajar yang kurang menarik (Zazali & Nasir, 2022). Kepentingan penggunaan multimedia turut disokong Zainudin et al. (2026). Mereka mendapati bahawa penceritaan digital dapat meningkatkan pemahaman kanak-kanak prasekolah Malaysia terhadap pemahaman tentang tema dan situasi sosial, berbanding penceritaan bercetak.

Penutup

Secara keseluruhannya, penerapan nilai budi bahasa perlu dimulakan sejak usia awal kerana peringkat prasekolah merupakan fasa penting dalam pembentukan sahsiah, tingkah laku dan hubungan sosial kanak-kanak. Seiring dengan perubahan gaya pembelajaran generasi masa kini, penyampaian nilai juga perlu dilakukan melalui pendekatan yang lebih kreatif, menarik dan dekat dengan dunia mereka. Inovasi *"Explore Courtesy and Respect via Stop Motion Animation"* diketengahkan sebagai satu pendekatan alternatif yang menggabungkan animasi gerak henti, penceritaan ringkas, blok-blok binaan kecil, figura mini, visual dan audio. Gabungan ini bertujuan menjadikan nilai-nilai budi bahasa yang bersifat abstrak seperti sopan santun, hormat-menghormati, bertimbang rasa, membantu rakan dan menjadi individu yang baik lebih mudah difahami melalui tindakan serta interaksi watak dalam sesuatu situasi.

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Penggunaan bahan dan watak yang biasa ditemui dalam dunia permainan dan animasi turut membantu menjadikan penyampaian mesej lebih santai dan mesra kanak-kanak.

Dari sudut penghasilan, inovasi ini menunjukkan bahawa bahan pendidikan berasaskan teknologi boleh dibangunkan menggunakan peralatan yang mudah diperoleh seperti telefon bimbit, tripod, lampu meja, blok binaan dan aplikasi penyuntingan. Proses penghasilan yang tersusun melalui sembilan langkah turut menjadikan inovasi ini praktikal dan berpotensi digunakan sebagai bahan bantu mengajar oleh guru atau ibu bapa. Produk inovasi ini sudah pun dipertandingkan dan berjaya meraih dua pingat gangsa. Meskipun begitu, ianya masih belum diuji secara langsung terhadap kanak-kanak prasekolah. Oleh itu, kajian lanjutan boleh dijalankan bagi menilai tahap penerimaan, kefahaman dan potensi pengaruhnya terhadap pembinaan nilai-nilai budi bahasa. Diharapkan inovasi ini dapat menjadi salah satu medium pendidikan yang menarik dalam usaha mengubati kemerosotan nilai budi bahasa pada ketika ini dan seterusnya membentuk generasi yang lebih berbudi bahasa di masa hadapan.

Penghargaan:	Penulis merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua penulis atas kerjasama yang diberikan sepanjang kajian dan penulisan ini dijalankan.
Penyataan Pembiayaan:	Kajian ini tidak menerima sebarang pembiayaan.
Pernyataan Konflik Kepentingan:	Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan berkaitan penerbitan kertas kerja ini. Semua penulis telah menyumbang kepada kajian ini dan telah meluluskan versi akhir manuskrip untuk penyerahan kepada International International Journal of Education, Psychology and Counselling (IJEPC).
Pernyataan Etika:	Kajian ini tidak melibatkan sebarang responden manusia, haiwan, atau data sensitif yang memerlukan kelulusan etika. Penulis mengesahkan bahawa penyelidikan ini telah dijalankan selaras dengan prinsip integriti akademik dan piawaian etika penerbitan yang diterima umum.
Pernyataan Sumbangan Penulis:	Semua penulis telah menyumbang secara signifikan terhadap pembangunan manuskrip ini. Azlina Mat Saad, Fadli Fizari Abu Hassan Asari, Ar-Rayyan Fikri Fadli Fizari, dan Irhamna Fikri Fadli Fizari bertanggungjawab terhadap pengkonsepan, metodologi, penyeliaan keseluruhan kajian, mengendalikan pengumpulan data, analisis serta tafsiran dapatan kajian. Mutiiah Mohamad dan Azlina Zid menyumbang kepada sorotan literatur, penyediaan draf, dan semakan kritikal manuskrip. Semua penulis telah membaca dan meluluskan versi akhir manuskrip sebelum penyerahan.
Pengisytiharan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI)	Penulis mengisytiharkan bahawa kecerdasan buatan (AI) generatif atau teknologi berbantukan AI telah digunakan semasa penyediaan manuskrip ini. Alat/perisian AI berikut telah digunakan: [ChatGPT]. Alat/perisian tersebut digunakan untuk penyuntingan bahasa, penambahbaikan tatabahasa serta penjanaan dan penambahbaikan rajah di dalam artikel ini. Kandungan yang dihasilkan atau dibantu oleh AI telah disemak dan disahkan oleh penulis. Penulis bertanggungjawab sepenuhnya terhadap ketepatan, keaslian, integriti dan kandungan akhir manuskrip ini.”

International Journal of Education, Psychology and Counseling
IJEPC
EISSN : 0128-164X
Volume 11 Issue 64 (September 2026) PP. 2032-2050

Rujukan

Aksoy, M., & Belgin Aksoy, A. (2023). An investigation on the effects of block play on the creativity of children. *Early Child Development and Care, 193*(1), 139–158. https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2071266

Baker, E. R., & Jambon, M. (2025). Preschoolers' cognitive skills predict their developing moral self. *Journal of Experimental Child Psychology, 252*, 106153. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.106153

Buhari, N., Hassan, N. A., & Abd Aziz, N. N. (2023). Kesopanan berbahasa masyarakat Malaysia mengikut Prinsip Kesopanan Leech. *International Journal of Law, Government and Communication, 8*(32), 397–411. https://doi.org/10.35631/IJLGC.832030

Che Rosdi, N. H., Abdul Rahim, M. A., & Sathiyananthan, V. (2025). Kesantunan berbahasa dalam perniagaan penstriman langsung TikTok Dato' Alha Alfa. *Jurnal Melayu, 24*(1), 159–179. https://www.qjssh.com/index.php/qjssh/article/download/747/491/3587

Deshpande, R., & Shah, M. R. (2019). Effectiveness of play therapy on pain and anxiety in children post surgery. *International Journal of Health Sciences and Research, 9*(4), 84–89. https://www.ijhsr.org/IJHSR_Vol.9_Issue.4_April2019/14.pdf

Dewan Bahasa dan Pustaka. (n.d.-a). Budi bahasa. In *Kamus Pelajar Edisi Kedua. Pusat Rujukan Persuratan Melayu*. Retrieved August 21, 2026, from PRPM – Budi bahasa. https://prpm.dbp.gov.my/cari1?keyword=budi+bahasa

Dewan Bahasa dan Pustaka. (n.d.-b). Sopan santun. In *Kamus Dewan Edisi Keempat. Pusat Rujukan Persuratan Melayu*. Retrieved August 21, 2026, from PRPM – Sopan santun. https://prpm.dbp.gov.my/cari1?keyword=sopan+santun

Draper, C. E., Yousafzai, A. K., McCoy, D. C., Cuartas, J., Obradović, J., Bhopal, S., Fisher, J., Jeong, J., Klingberg, S., Milner, K., Pisani, L., Roy, A., Seiden, J., Sudfeld, C. R., Wrottesley, S. V., Fink, G., Nores, M., Tremblay, M. S., & Okely, A. D. (2024). The next 1000 days: Building on early investments for the health and development of young children. *The Lancet, 404*(10467), 2094–2116. https://doi.org/10.1016/S0140-6736(24)01389-8

Gu, J., Mohamed, S., & Abu Bakar, K. (2026). Factors influencing preschool children's social-emotional development: A systematic literature review and meta-analysis. *Jurnal Pendidikan Malaysia, 51*(1), 122-137. https://journalarticle.ukm.my/27151/1/122-137.pdf

Güneş, H. K., & Genç, Z. (2021). The effect of LEGO manipulative use on student performance in the mathematical skills of the 2nd grade: Parents' and students' views. *Malaysian Online Journal of Educational Technology, 9*(4), 50–67. https://doi.org/10.52380/mojet.2021.9.4.260

Kadir, R., Omar, R., Abdul, M. A., & Mohd Fauzi, N. H. (2025). Strategies for effective character formation among preschool learners in the 21st century: A review. *Jurnal Pendidikan Malaysia, 50*(2), 42–50. https://doi.org/10.17576/JPEN-2025-50.02-01

Kao, C.-P., & Mou, T.-Y. (2023). The practice of moving image education in preschool: Children's attitudes toward and impressions of slowmation. *Interactive Learning Environments, 31*(3), 1503–1513. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1845746

Kao, C.-P., Lin, K.-Y., & Williams, P. J. (2026). The influence of STEAM-based block play on creative imagination and performance in preschool children: A latent growth curve model. *International Journal of Technology and Design Education, 36*(2), 465–482. https://doi.org/10.1007/s10798-025-10014-1

Liani, A., & Dafit, F. (2023). Kesantunan berbahasa dalam pembelajaran siswa di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(6), 6798–6807. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5779

Lingkon, C. E. (2024). Animasi terhadap unsur bentuk dalam kalangan murid pra sekolah. *KUPAS SENI, 12*(1), 105–114. https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.12.2024

Maaruf, S. Z., Mohd Nazri, A., Supramaniam, K., & Ahamed Kamal, A. (2022). The design and development of stop motion animation as a pedagogical tool for teaching and learning science. *Malaysian Journal of Sustainable Environment, 9*(2), 195–214. https://doi.org/10.24191/myse.v9i2.18834

Maaruf, S. Z., Nik Anuar, N. N. N., & Supramaniam, K. (2021). In motion: Using stop-motion as supplementary teaching material for secondary school learning. *International Journal of Creative Research Thoughts, 9*(2), 216–221. https://ijcrt.org/papers/IJCRT2102027.pdf

Mailandari, O., & Sutarman, S. (2024). Pola asuh orang tua dalam pembentukan akhlak anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6*(2), 1008–1035. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6424

Martasih, E., Sari, I. Y., & Prawesti, I. (2023). Terapi bermain menyusun balok menurunkan kecemasan prasekolah selama hospitalisasi. *Jurnal Kesehatan, 10*(2), 92–100. https://doi.org/10.35913/jk.v10i2.283

Mat Hassan, A. F., Alimi, K. F., Isam, H., & Abd Mutalib, M. (2020). Amalan kesantunan berbahasa dalam komunikasi formal dan tidak formal dalam kalangan pelajar universiti. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 36*(4), 410–427. https://doi.org/10.17576/JKMJC-2020-3604-25

McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese animation: Films, themes, artistry*. Stone Bridge Press.

McDougal, E., Silverstein, P., Treleaven, O., Jerrom, L., Gilligan-Lee, K. A., Gilmore, C., & Farran, E. K. (2023). Associations and indirect effects between LEGO® construction and mathematics performance. *Child Development, 94*(5), 1381–1397. https://doi.org/10.1111/cdev.13933

Md Kambali, I. D., & Abd Karim, A. H. (2026). Preschool teachers' experiences in nurturing children's moral development: Preliminary insights. Malaysian *Journal of Qualitative Research, 12*(1), 77–93. https://doi.org/10.61211/mjqr120106

Md Kambali, I. D., Abd Karim, A. H., Ismail, H., & Yusof, U. H. (2026). The promotion of moral development in early childhood education: A recent systematic review. *International Research Journal of Education and Sciences, 10*(1), 149–155. https://www.masree.info/wp-content/uploads/2026/04/IRJES-Volume-10-Issue-1_Article-19.pdf

Mohd Nasir, M. A., Che Mohd Nasir, N., Ismail, N. H., Masnan, A. H., Zain, A., & Md Yusof, H. (2025). Meneroka elemen pengajaran nilai intergriti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah: Satu kajian keperluan terhadap guru. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan, 14*(1), 73–91. https://doi.org/10.37134/jpak.vol14.1.6.2025

Mohd Rapihei, N. A. N., & Ma'alip, S. (2024). Penggunaan bahasa kasar di ruangan komen akhbar Sinar Harian dalam aplikasi Facebook. *Jurnal Melayu, Special Issue*, 183–206. https://ejournal.ukm.my/jmelayu/article/view/81371/16717

Moniva, A., Utami, E., & Purwanto, A. (2024). Implementasi frame interpolation pada animasi stopmotion. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 9*(2), 540–547. https://doi.org/10.29100/jipi.v9i2.4614

Mou, T.-Y., Kao, C.-P., Lin, H.-H., & Yin, Z.-X. (2021). From action to slowmation: Enhancing preschoolers' story comprehension ability and learning intention. *Interactive Learning Environments, 29*(8), 1231–1243. https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1635496

Oades-Sese, G. V., Cahill, A., Allen, J. W. P., Rubic, W.-L., & Mahmood, N. (2021). Effectiveness of Sesame Workshop's Little Children, Big Challenges: A digital media SEL intervention for preschool classrooms. *Psychology in the Schools, 58*(10), 2041–2067. https://doi.org/10.1002/pits.22574

Papantoni, M., Nilsson, P., & Cederqvist, A.-M. (2026). When science content becomes animated: Preschool teachers' experiences of slowmation implementation. *Research in Science & Technological Education, 44*(2), 713–735. https://doi.org/10.1080/02635143.2025.2545369

Peng, D., Wu, X., Yang, Y., Li, X., Shu, A., Liang, J., Tu, Z., Liu, L., Yang, Q., Dong, W., & Lu, C. (2024). The effects of interactive video games combined with LEGO game therapy on social anxiety in rural left-behind children. *Frontiers in Psychology, 15*, 1423755. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1423755

Phillips, B. M., Oliver, F., & Willis, K. B. (2022). Engaging, explicit, and elaborated: An initial trial of media-enhanced preschool vocabulary instruction. *Topics in Language Disorders, 42*(4), 304–318. https://doi.org/10.1097/TLD.0000000000000297

Purwaningsih, D. A. (2020). Joint and segmentation design on paper puppets for cat characters in cut out stop motion animation. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual, 12*(2), 1–8. https://doi.org/10.31937/ultimart.v12i2.1436

Saiful Bahri, N. A., Jamal, N. I., & Syed Hassan, S. N. (2023). Animasi "Omar & Hana" sebagai medium penyebaran gaya hidup Islam kepada kanak-kanak. *Jurnal Penyelidikan Islam dan Kontemporari, 6*(11), 29–41. https://doi.org/10.55573/JOIRC.061103

Sary, N. F., Hidayah, N., & Hasnanto, A. T. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis video animasi stopmotion pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, 6*(1), 541–557. https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9292

Schmitt, S. A., Purpura, D. J., Duncan, R. J., Bryant, L., Zehner, T. M., Devlin, B. L., Geer, E. A., & Paes, T. A. (2025). Testing block play as an effective mechanism for promoting early math, executive function, and spatial skills in preschoolers from low-income backgrounds. *Early Childhood Research Quarterly, 71*, 163–173. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2024.12.011

Shipway, R., & Henderson, H. (2024). Everything is awesome! LEGO® Serious Play® (LSP) and the interaction between leisure, education, mental health and wellbeing. *Leisure Studies, 43*(2), 187–204. https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2210784

Siki, I. M., Suciptaningsih, O. A., & Anggraini, A. E. (2024). Pengaruh lingkungan keluarga dan sekolah terhadap kesantunan berbahasa siswa SD: Sistematik literatur review. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 7*(2), 112–121. https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i2.79881

Simanullang, S. D., & Lubis, W. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi stop motion pada tema 6 subtema 2 "Perpindahan kalor di sekitar kita" kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 4*(2), 308–320. https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.14522

Skibicki, R. (2021). Everything is NOT Awesome. A Lego brick as a 3D trade mark. Masaryk *University Journal of Law and Technology, 15*(1), 3–24. https://doi.org/10.5817/MUJLT2021-1-1

Snyder, M. N., & Mares, M.-L. (2021). Preschoolers' choices of television characters as sources of information: Effects of character type, format, and topic domain. Journal of

Experimental Child Psychology, 203, 105034. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105034

The LEGO Group. (n.d.-a). *The beginning of the LEGO Group*. LEGO History. Official LEGO History. https://www.lego.com/en-us/history/articles/b-the-beginning-of-the-lego-group

The LEGO Group. (n.d.-b). *Entering the age of plastics*. LEGO History. Official LEGO History. https://www.lego.com/en-it/history/articles/c-entering-the-age-of-plastics

The LEGO Group. (n.d.-c). *The stud and tube principle*. LEGO History. Official LEGO History. https://www.lego.com/en-us/history/articles/d-the-stud-and-tube-principle

Vansdadiya, R. P., Gondaliya, P. R., Vasoya, N. H., & Gupta, S. M. (2024). Recommendations on how educational toys can help preschoolers to improve their social skills. *Educational Administration: Theory and Practice, 30*(3), 975–979. https://doi.org/10.53555/kuey.v30i3.1422

Wan Hassan, W. S. F. A., & Zailani @ Ahmad, S. (2019). Strategi dan panduan kesantunan bahasa menurut perspektif Islam. *Islamiyyat, 41*(1), 117–124. https://doi.org/10.17576/islamiyyat-2019-4001-14

Wang, Y. (2025). The key influencing factors of the popular educational product: LEGO. *Journal of Economics, Business and Management, 13*(4), 372–377. https://doi.org/10.18178/joebm.2025.13.4.894

Wright, B., Kingsley, E., Cooper, C., Biggs, K., Bursnall, M., Wang, H.-I., Chater, T., Coates, E., Teare, M. D., McKendrick, K., Gomez de la Cuesta, G., Barr, A., Solaiman, K., Packham, A., Marshall, D., Varley, D., Nekooi, R., Parrott, S., Ali, S., … Le Couteur, A. (2023). I-SOCIALISE: Results from a cluster randomised controlled trial investigating the social competence and isolation of children with autism taking part in LEGO® based therapy ('Play Brick Therapy') clubs in school environments. *Autism, 27*(8), 2281–2294. https://doi.org/10.1177/13623613231159699

Yatim, R. (2021). Konsep budi dan cabaran semasa. *Jurnal Melayu Sedunia, 4*(1), 1–9. https://ejournal.um.edu.my/index.php/jurnalmelayusedunia/article/view/34271/14026

Yusof, M., Harun, K., Meor Osman, W. R., Ja'afar, S., & Baharuddin, R. (2026). Bahasa kasar dalam komunikasi digital: Ancaman terhadap kelestarian budaya sopan. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 42*(1), 344–360. https://doi.org/10.17576/JKMJC-2026-4201-19

Zainudin, Z., Jamil, N. K., Wan Nik, W. S., Mohammad Khaidzir, A. S., & Mohd Ali, Z. (2026). Digital storytelling in preschool education: Enhancing early reading skills and conceptual understanding through multimodal narrative pedagogy. *Journal of Nusantara Studies, 11*(2), 360–379. https://doi.org/10.24200/jonus.vol11iss2pp360-379

Zazali, S. A., & Nasir, N. M. (2022). The use of interactive multimedia to increase the use of teaching aid materials in the learning of preschool children: Penggunaan multimedia interaktif bagi meningkatkan penggunaan bahan bantu mengajar dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI, 15*, 186–201. https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.sp.17.2022

Zhang, L., Lian, P., Xue, Y., & Wu, N. (2024). The impact of block play on young children's production of intrinsic frame of reference: A quasi-experiment. *Early Education and Development, 35*(2), 204–219. https://doi.org/10.1080/10409289.2022.2129945