

**PERKEMBANGAN KEMAHIRAN SOSIAL
KANAK-KANAK MELALUI BERMAIN:
SATU KAJIAN KES DI SEBUAH
PRASEKOLAH**

JASLINAH BINTI MAKANTAL

**DISERTASI YANG DIKEMUKAKAN INI UNTUK MEMENUHI SEBAHAGIAN
DARIPADA SYARAT MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK)**

**FAKULTI PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2012

Kajian ini dijalankan terhadap kanak-kanak prasekolah berdasarkan tiga objektif utama iaitu untuk mengenal pasti aspek kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak semasa bermain, untuk mengenal pasti tahap kemahiran sosial kanak-kanak semasa bermain dan untuk meneliti pandangan ibu bapa terhadap kemahiran sosial kanak-kanak semasa bermain. Kajian ini merupakan satu kajian kes berbentuk kualitatif. Sampel kajian adalah seramai enam kanak-kanak berumur enam tahun yang terdiri daripada tiga kanak-kanak lelaki dan tiga kanak-kanak perempuan. Seramai dua guru dan dua ibu bapa juga terlibat dalam kajian ini. Kajian melibatkan pemerhatian berstruktur untuk mengenal pasti aspek dan tahap kemahiran sosial kanak-kanak semasa bermain. Temu bual semi berstruktur juga digunakan bagi meneliti pandangan guru dan ibu bapa berkaitan kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak semasa bermain. Selain itu, kaedah analisis dokumen digunakan bagi menyokong dan melengkapkan maklumat yang diperolehi melalui pemerhatian dan temu bual. Analisis data secara kualitatif berbentuk deskriptif digunakan dalam kajian ini di mana data dipersembahkan dalam bentuk kekerapan dan peratusan. Kajian hanya menumpukan kepada lima aspek kemahiran sosial kanak-kanak iaitu kemahiran bangga dengan kejayaan, kemahiran melakukan apa yang diharap, kemahiran bekerjasama, kemahiran persahabatan dan kemahiran berdikari. Kemahiran-kemahiran sosial ini dikategorikan kepada tiga tahap iaitu baik, sederhana dan lemah. Dapatan kajian dipersembahkan dalam bentuk kes demi kes iaitu berdasarkan dapatan terhadap keenam-enam orang kanak-kanak tersebut. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kanak-kanak berupaya memperolehi kelima-lima aspek kemahiran sosial semasa bermain. Kemahiran bangga dengan kejayaan, melakukan apa yang diharap, bekerjasama dan persahabatan berada pada tahap baik, hanya terdapat satu kemahiran sosial sahaja berada pada tahap sederhana iaitu kemahiran berdikari. Guru dan ibu bapa pula menunjukkan pandangan positif terhadap kemahiran sosial yang mampu diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain. Keseluruhannya, kajian ini memberi gambaran jelas kepentingan aktiviti bermain dalam merangsang kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah. Kajian merumuskan bahawa pendekatan pengajaran dan pembelajaran bermain perlu diberi perhatian serius pada peringkat prasekolah.

ABSTRACT

This case study is based on three main objectives which are to identify the aspects and stages of the acquired social skills during play activity; and the perceptions of the parents on acquired social skills development among the pre-school learners. This qualitative study was carried out among the pre-school learners, which consisted of six pre-school learners (three female and three male learners), two teachers and two parents as the research samples. The data collection procedures involved structured observation which was to identify aspects and stages of social skills among learners via play activity; as for semi-structured interviews, it was done to study the perceptions of the teachers and parents on the acquired social skills among the learners. Besides, documentation analysis method was used as to triangulate acquired information with observations and interviews. In this study, the qualitative data analysis was tabulated in descriptive manner with frequency and percentage format. This study primarily focused on five main social skill aspects among the pre-school learners: 1) achievement with self-esteem skill, 2) expected task performance skill, 3) cooperative skill, 4) friendship skill, and 5) independent skill. The aforementioned aspects were categorised as good, average, and weak. The findings of this study were presented in case manner among the research samples. Findings revealed that the learners showed positive outcomes on the studied social skill aspects during their play: most of the studied social skill aspects in good category except independent skill in average category. Both teachers and parents showed positive perceptions towards the acquired social skill among the pre-school learners during their play activity. As a whole, this case study highlighted the significance of play activity as to stimulate social skills among the pre-school learners. In conclusion, this study summarises that teaching and learning approach should give more emphasis on play activity at pre-school level.

KANDUNGAN

	Muka Surat
PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.2.1 Konsep Belajar Melalui Bermain	3
1.2.2 Konsep Perkembangan Sosial Kanak-kanak	7
1.2.3 Konsep Kemahiran Sosial Kanak-kanak	10
1.2.4 Pengajaran dan Pembelajaran, dan Permainan Bebas di Prasekolah	10
1.2.5 Konsep Zon Perkembangan Proksimal Vygotsky	12
1.3 Penyataan Masalah	14
1.4 Objektif Kajian	18
1.5 Soalan Kajian	19
1.6 Kepentingan Kajian	19

1.7	Batasan Kajian	21
1.8	Definisi Istilah	23
1.9	Kesimpulan	26

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	27
2.2	Teori Perkembangan Kanak-kanak	28
2.2.1	Teori Perkembangan Sosial Kanak-Kanak	28
2.2.2	Teori Perkembangan Sosial Kanak-Kanak Dari Perspektif Ekologi	39
2.2.3	Teori Perkembangan Sosial Dari Perspektif Sosiologi	41
2.2.4	Teori, Model dan Pendekatan ‘Bermain’	43
2.3	Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran di Prasekolah	46
2.4	Faedah Bermain Dalam Perkembangan dan Pembelajaran Kanak-kanak	50
2.5	Kemahiran Sosial Kanak-kanak	56
2.6	Bermain dan Perkembangan Sosial Kanak-kanak	60
2.7	Kesimpulan	69

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	71
3.2	Rekabentuk Kajian	72
3.3	Lokasi Kajian	72
3.4	Populasi dan Sampel Kajian	73

3.5	Pengumpulan Data	75
3.5.1	Temu Bual	76
3.5.2	Pemerhatian	78
3.5.3	Analisis Dokumen	79
3.6	Pengendalian Kajian	80
3.6.1	Borang Temu Bual, Senarai Semak dan Rekod Anekdote	83
3.7	Analisis Data	88
3.7.1	Tahap Pertama	88
3.7.2	Tahap Kedua	89
3.7.3	Tahap Ketiga	89
3.8	Kajian Rintis	89
3.9	Kesahan dan Kebolehpercayaan	90
3.10	Kesimpulan	92
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	
4.1	Pendahuluan	93
4.2	Lima Fokus Utama Kemahiran Sosial Kanak-kanak Semasa Bermain	95
4.2.1	Kemahiran Bangga Dengan Kejayaan	95
4.2.2	Kemahiran Melakukan Apa Yang Diharap	96
4.2.3	Kemahiran Bekerjasama	96
4.2.4	Kemahiran Persahabatan	97
4.2.5	Kemahiran Berdikari	98

4.3	Aspek Kemahiran Sosial Yang Diperolehi Kanak-kanak Semasa Aktiviti Bermain	98
4.4	Tahap Kemahiran Sosial Yang Diperolehi Kanak-kanak Prasekolah Semasa Aktiviti Bermain	146
4.5	Pandangan Guru dan Ibu Bapa Berkaitan Kemahiran Sosial Yang Diperolehi Kanak-kanak Prasekolah Semasa Bermain	160
4.5.1	Pandangan Guru Terhadap Kemahiran Sosial Yang Diperolehi Kanak-kanak Prasekolah Semasa Bermain	161
4.5.2	Pandangan Ibu Bapa Terhadap Kemahiran Sosial Yang Diperolehi Kanak-kanak Prasekolah Semasa Bermain	173
4.6	Kesimpulan	181

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

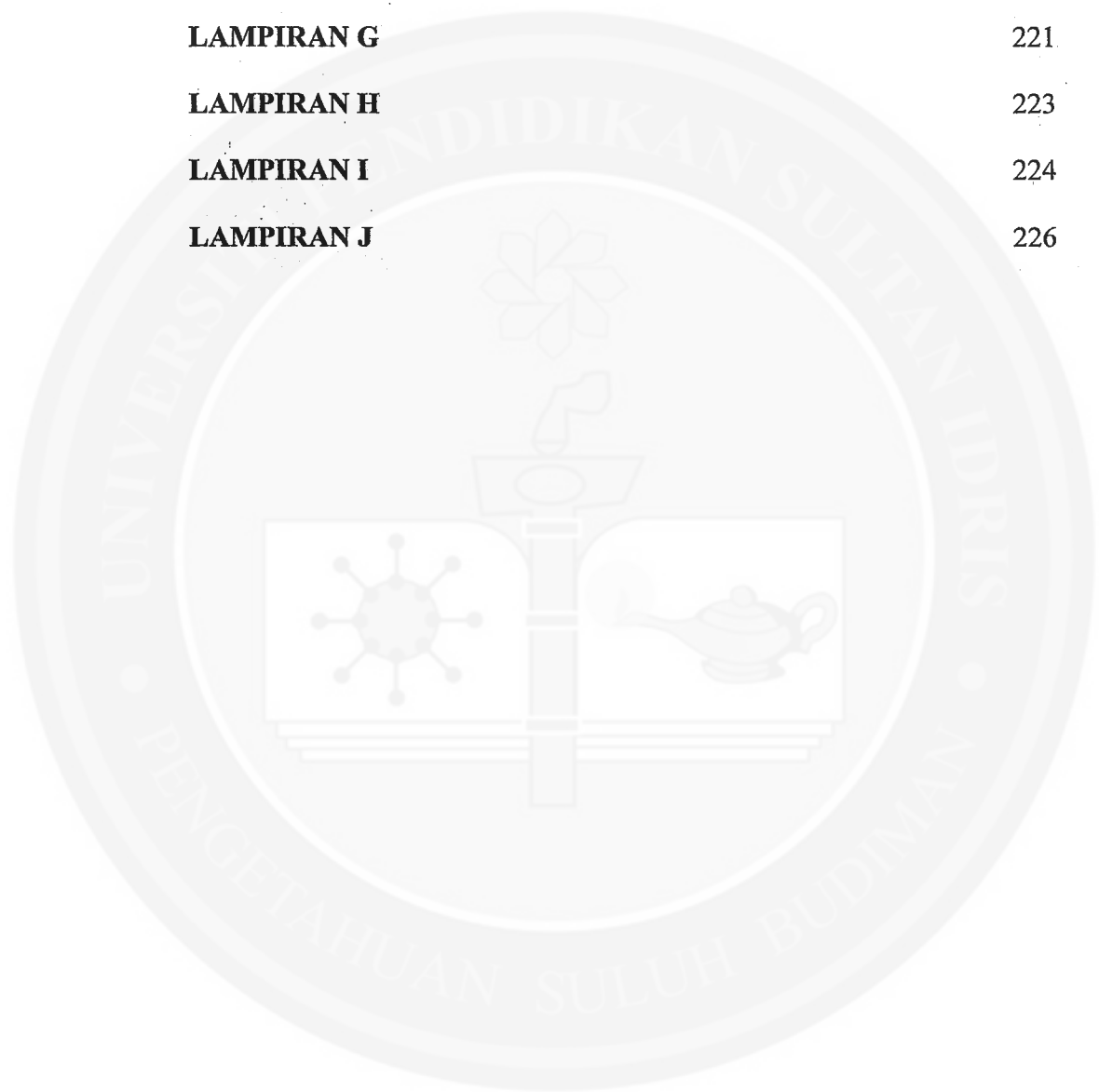
5.1	Pendahuluan	182
5.2	Rumusan Kajian	183
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	185
5.4	Implikasi Kajian	197
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	203
5.6	Kesimpulan	205

RUJUKAN	207
----------------	-----

LAMPIRAN A	211
-------------------	-----

LAMPIRAN B	212
-------------------	-----

LAMPIRAN C	213
LAMPIRAN D	214
LAMPIRAN E	218
LAMPIRAN F	219
LAMPIRAN G	221
LAMPIRAN H	223
LAMPIRAN I	224
LAMPIRAN J	226



SENARAI JADUAL

Jadual

Muka Surat

4.1	Pemeringkatan tahap kemahiran	148
4.2	Tahap kemahiran bangga dengan kejayaan	149
4.3	Tahap kemahiran melakukan apa yang diharap	151
4.4	Tahap kemahiran bekerjasama	152
4.5	Tahap kemahiran persahabatan	153
4.6	Tahap kemahiran berdikari	155
4.7	Tahap keseluruhan kemahiran	156
4.8	Peratus keseluruhan kemahiran bangga dengan kejayaan	157
4.9	Peratus keseluruhan kemahiran melakukan apa yang diharap	158
4.10	Peratus keseluruhan kemahiran bekerjasama	158
4.11	Peratus keseluruhan kemahiran persahabatan	159
4.12	Peratus keseluruhan kemahiran berdikari	159

SENARAI RAJAH

Rajah	Muka Surat
1.1 Zon perkembangan proksimal	14
4.1 (a) Bangga dengan kejayaan	101
(b)Melakukan apa yang diharap	103
(c) Bekerjasama	104
(d) Persahabatan	106
(e) Berdikari	107
4.2 (a) Bangga dengan kejayaan	109
(b)Melakukan apa yang diharap	111
(c) Bekerjasama	112
(d) Persahabatan	113
(e) Berdikari	115
4.3 (a) Bangga dengan kejayaan	117
(b)Melakukan apa yang diharap	119
(c) Bekerjasama	120
(d) Persahabatan	122
(e) Berdikari	123
4.4 (a) Bangga dengan kejayaan	125
(b)Melakukan apa yang diharap	127
(c) Bekerjasama	128
(d) Persahabatan	129

	(e) Berdikari	131
4.5	(a) Bangga dengan kejayaan	133
	(b)Melakukan apa yang diharap	134
	(c) Bekerjasama	135
	(d) Persahabatan	137
	(e) Berdikari	138
4.6	(a) Bangga dengan kejayaan	140
	(b)Melakukan apa yang diharap	142
	(c) Bekerjasama	143
	(d) Persahabatan	144
	(e) Berdikari	146
4.7	Tahap keseluruhan kemahiran	157

BAB 1

Pengenalan

1.1 Pendahuluan

Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan berbentuk asas kepada kanak-kanak sebelum memasuki persekolahan aliran perdana. Matlamat utama pendidikan prasekolah adalah untuk memperkembangkan potensi kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun secara menyeluruh dan bersepadu dalam aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial melalui persekitaran pembelajaran yang selamat, menyuburkan, serta aktiviti yang menyeronokkan, kreatif dan bermakna (Kementerian Pelajaran Malaysia 2003). Berdasarkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2009), objektif utama pendidikan prasekolah adalah melahirkan kanak-kanak yang berupaya membina kecergasan, kesihatan dan

keselamatan diri, menguasai kemahiran motor halus dan asas motor kasar, mempunyai kematangan emosi, mempunyai konsep sendiri yang positif dan jati diri, berani menyuarakan pandangan dan perasaan, berkebolehan berinteraksi dengan orang lain, boleh bekerja secara bersendirian dan berkumpulan, menghormati perasaan serta hak orang lain dan seterusnya membentuk perhubungan yang positif dengan orang dewasa serta rakan sebaya.

Kementerian Pelajaran Malaysia (2009) berdasarkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan juga menekankan beberapa aspek perkembangan awal yang perlu dikuasai oleh kanak-kanak iaitu, perkembangan sosioemosi, kerohanian, fizikal, kognitif, sahsiah, persediaan ke sekolah rendah serta pendedahan kemahiran 4M (membaca, mengira, menulis, menaakul). Pendekatan pengajaran dan pembelajaran juga menekankan beberapa kaedah seperti *hands-on learning*, pembelajaran melalui bermain, inkuiri penemuan, pembelajaran berasaskan projek, pembelajaran luar bilik darjah, pembelajaran secara kontekstual, pembelajaran secara konstruktivisme dan pembelajaran masteri. Pendekatan yang digunakan perlu memberi peluang pembelajaran yang tidak terhad kepada murid dan mengambilkira kepelbagaian kecerdasan murid. Justeru, pendidikan prasekolah diwujudkan bukan sahaja bertujuan untuk menguasai kemahiran asas dan persediaan ke tahun satu malah diwujudkan untuk melahirkan kanak-kanak yang boleh menguasai pelbagai kemahiran intrapersonal dan interpersonal.

Di Malaysia, senario ibubapa dan seterusnya masyarakat yang mengutamakan pencapaian anak dari segi IQ (*intellectual quotient*) amat ketara. Pencapaian dari segi EQ (*Emotional Quotient*) kurang dititikberatkan walaupun pada hakikatnya kejayaan

seseorang individu bukan hanya terletak pada kebijaksanaan akademik semata-mata malah banyak dipengaruhi oleh kematangan emosi dan sosial (Elksnin & Elksnin, 2006). Pengajaran dan pembelajaran di prasekolah Malaysia lebih kepada pendekatan formal. Pengajaran dan pembelajaran mengutamakan konsep penguasaan 3M (asas membaca, menulis dan mengira), situasi ini berlaku lantaran permintaan ibu bapa yang mahu anak mereka menguasai kemahiran 3M tersebut (Saayah Abu, 2003). Selain itu, faktor kurangnya pemahaman konsep perkembangan awal kanak-kanak dan faedah belajar melalui bermain juga menjadi penyebab utama sistem pendidikan prasekolah belum mencapai objektif yang sebenar walaupun sebahagian besar objektif utama pendidikan prasekolah adalah melahirkan kanak-kanak yang kuat dari segi kemahiran sosialnya.

1.2 Latar belakang kajian

1.2.1 Konsep belajar melalui bermain

Belajar melalui bermain merupakan satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknik bermain dalam menyampaikan sesuatu isi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memastikan situasi pembelajaran yang menggembirakan dan merangsang perkembangan dari segi emosi, sosial, fizikal dan kognitif (Fromberg, 2002). Pendekatan ini selalunya digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Menurut Dockett & Flear

(2002), 'bermain' didefinisikan sebagai proses yang berkaitan dengan aktiviti tidak bertujuan, merupakan aktiviti yang membentuk kepercayaan dan bermain tidak boleh diterangkan melalui aktiviti sahaja malah terbentuk daripada perlakuan dalam pemikiran individu. Sebarang aktiviti yang menyeronokkan dianggap sebagai bermain.

Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang terancang dan berstruktur yang memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang menggembirakan dan bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain diberi penekanan khusus dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana bermain adalah fitrah kanak-kanak. Melalui bermain mereka gembira dan senang hati membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semulajadi (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2003). Bermain itu kehidupan dan merupakan tahap yang tertinggi dalam perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, semua kerja yang dilakukan oleh kanak-kanak perlu mempunyai ciri-ciri bermain. Melaluinya kanak-kanak dapat melahirkan keunikan mereka. Bermain sebagai suatu strategi dalam pendidikan awal kanak-kanak (Frobel, 1889; dalam Azizah Lebai Nordin, 2007). Bermain merupakan penentu bagi perkembangan kekuatan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek di samping dapat memperkembang kekuatan fizikal, koordinasi dan ketangkasan kanak-kanak. Menurut Maria Montessori (Azizah Lebai Nordin, 2007), semasa bermain kanak-kanak sebenarnya bekerja bersungguh-sungguh bagi menguasai sesuatu kemahiran. Melalui bermain, bahasa dan pemikiran juga berkembang di samping memberi kebebasan kepada kanak-kanak bagi menghadapi dunia sebenar (Vygotsky, 1978). Belajar melalui bermain merupakan satu teknik pengajaran dan pembelajaran berkesan kepada kanak-kanak. Pembelajaran yang

paling berkesan adalah sesuatu yang berlaku dalam keadaan yang mengembirakan (Piaget, 1959). Menurut Rivera (2009), bermain merupakan tugas kanak-kanak.

Melalui permainan sosio-drama, main peranan dan permainan imaginatif, penggunaan pelbagai peralatan dan bahan akan merangsang perkembangan kanak-kanak dari segi fizikal, intelektual, linguistik, emosi dan seterusnya dari segi kemahiran sosial mereka.

Aktiviti bermain memberi banyak manfaat kepada perkembangan awal kanak-kanak. Pada peringkat kanak-kanak prasekolah (5 hingga 6 tahun) aktiviti permainan adalah lebih kompleks dan pelbagai, umpamanya permainan dramatis dan permainan sosio-dramatis yang mana permainan ini melibatkan kanak-kanak melakonkan semua watak-watak yang sentiasa dilihat di sekitarnya. Permainan ini juga dikenali sebagai 'permainan membayangkan' (*pretend play*). Pada zaman dahulu, kanak-kanak bermain dramatis dengan meniru gaya ibu dan bapa dan memainkan peranan yang sesuai mengikut jantina. Permainan seperti ini memerlukan interaksi di antara dua atau lebih individu oleh yang demikian, secara tidak langsung akan wujud interaksi dan komunikasi secara verbal. Permainan dramatis dan sosio-dramatis berkait dengan kemahiran kognitif, sosial dan emosi. Melalui peniruan, kanak-kanak akan memperkembangkan kemahiran komunikasi dan kognitif mereka. Konsep peniruan percakapan akan meningkatkan pengetahuan dari segi perbendaharaan kata kanak-kanak (Woods & Attfield, 2005). Selain daripada permainan dramatis permainan fizikal juga menjadi kegemaran kanak-kanak peringkat ini. Permainan fizikal termasuklah bermain batu seremban, galah panjang, polis-pencuri dan sebagainya, permainan seperti ini dapat mengembangkan motor kasar dan motor halus kanak-kanak. Seterusnya ialah, permainan imaginasi. Kanak-kanak menggunakan objek

untuk menajamkan daya imaginasi, biasanya mereka suka bermain plastisin (tanah liat) untuk membuat objek atau bermain lego untuk merealisasikan watak atau objek idaman mereka (Dockett & Fleer 2002).

Melalui bermain juga, kanak-kanak dapat merasai pengalaman sebenar yang biasa berlaku dalam kehidupan seharian. Broadhead (2003), memperkenalkan konsep momentum permainan, dengan adanya momentum permainan maka kanak-kanak semasa bermain lebih bersosialisasi dan bekerjasama. Semasa bermain, kanak-kanak juga belajar bagaimana mengadakan perhubungan sosial, bekerjasama dan menyelesaikan masalah (Hughes, 2002), contohnya dalam permainan jual beli, kanak-kanak belajar mengurus niaga dengan rakan dalam permainan yang berkonsepkan main peranan. Untuk bermain dengan jayanya, kanak-kanak perlu berkomunikasi dengan rakan mereka dalam cara yang dapat difahami di samping memahami apa yang cuba disampaikan oleh mereka kepadanya. Komunikasi ini melibatkan aktiviti bertutur dan bersoal jawab yang secara tidak langsung dapat merangsang perkembangan komunikasi dan bahasa kanak-kanak.

Selain itu, melalui bermain kanak-kanak belajar bagaimana menyelesaikan masalah. Mereka bersama-sama dengan ahli kumpulan akan berkolaborasi untuk menyelesaikan sesuatu masalah yang berkaitan (Brock et al., 2009). Umpamanya permainan jual beli apabila mereka tidak mempunyai wang yang mencukupi untuk mendapatkan barangan yang mereka inginkan, mereka bersama-sama berbincang untuk mencari jalan penyelesaian. Mungkin mereka akan mengambil keputusan untuk membeli barangan yang lebih murah harganya atau pun melakukan tawar-menawar dengan pihak penjual.

Di samping itu juga bermain membolehkan kanak-kanak belajar menjadi pemimpin dan pengikut. Kanak-kanak ini dengan sendiri melantik ketua bagi kumpulan mereka. Apabila permainan berlangsung (contohnya permainan jual beli), masing-masing menjalankan peranan masing-masing dengan memainkan watak sebagai penjual dan pembeli. Kanak-kanak akan belajar bekerjasama dan bertolak ansur apabila melakukan urusan jual beli dengan ahli kumpulan mereka. Perkara ini berlaku apabila mereka perlu berkongsi wang yang diperolehi untuk mendapatkan sesuatu barangan yang hendak dibeli. Oleh itu, setiap kanak-kanak perlu bertolak ansur untuk mengeluarkan wang masing-masing untuk mendapatkan barangan yang telah dipersetujui. Bermain juga mengajar kanak-kanak berjimat-cermat dan nasihat-menasihati. Permainan jual beli contohnya, kanak-kanak akan belajar berjimat cermat menggunakan wang yang ada tanpa sebarang pembaziran berlaku. Kanak-kanak akan menggunakan wang yang diperolehi dengan sebaik-baiknya. Setiap ahli kumpulan akan memberi nasihat dan mengingatkan rakan-rakan sekumpulannya untuk berjimat cermat dalam penggunaan wang. Maka jelaslah bahawa bermain memberi kesan positif terhadap pelbagai aspek perkembangan awal kanak-kanak.

1.2.2 Konsep perkembangan sosial kanak-kanak

Salah satu daripada faedah belajar melalui bermain adalah mengembangkan kemahiran sosial kanak-kanak sama ada di dalam atau luar persekolahan.

Perkembangan sosial yang dialami kanak-kanak seiring dengan perkembangan fizikalnya. Perkembangan sosial ialah kebolehan kanak-kanak untuk berinteraksi dengan orang lain mengikut cara yang dapat diterima oleh masyarakat dan budayanya.

Proses tersebut melibatkan cara berfikir tentang sendiri, orang lain dan perhubungan sosial (McDevitt & Ormrod, 2010). Perkembangan sosial kanak-kanak terdiri daripada kemahiran berinteraksi dengan orang lain, pembentukan identiti sendiri, penghargaan sendiri dan kawalan sendiri (Rohani Abdullah, 2001).

Kemahiran berinteraksi kanak-kanak dapat dilihat dengan jelas pada tingkahlaku mereka semasa bermain dengan kawan atau keluarga. Pada usia satu hingga dua tahun, walaupun kanak-kanak bermain di suatu lokasi yang sama, contohnya dalam bilik darjah, interaksi sosial yang berlaku di kalangan kanak-kanak tersebut adalah secara minimum. Disebabkan masih lagi pada peringkat egosentrik, mereka masih menumpu kepada penerokaan yang terdekat dengan diri mereka sendiri. Dengan peningkatan umur, mereka akan belajar bekerjasama dalam aktiviti permainan dan seterusnya kanak-kanak belajar cara berinteraksi dengan rakan (McDevitt & Ormrod, 2002).

Perkembangan sosial juga dilihat dari segi perkembangan konsep sendiri. Konsep sendiri merupakan suatu konsep yang kompleks. Secara umumnya, konsep sendiri boleh didefinisikan sebagai anggapan menyeluruh tentang diri sendiri, sama ada positif atau negatif. Konsep sendiri juga merangkumi identiti sendiri dan kepercayaan tentang diri sendiri. Misalnya, seseorang itu tahu akan jantina, latar belakang keluarga, bangsa dan agamanya sendiri. Selain itu, ia juga mengenali ciri-ciri lain seperti fizikal, mental dan psikologikal dirinya sendiri. Perkembangan konsep sendiri merangkumi aspek-aspek seperti pengetahuan diri, regulasi dan kawalan sendiri, penilaian dan penghargaan sendiri serta pengetahuan sendiri (Rohani Abdullah, 2001).

Kebolehan kanak-kanak dalam membezakan antara perspektif sendiri dan orang lain merupakan salah satu perkembangan sosial dan kemahiran kawalan sendiri kanak-kanak (John, 2007). Pada peringkat bayi dan awal prasekolah, perspektif kanak-kanak adalah egosentrik apabila mereka berpendapat bahawa apa yang dilihat atau difikirkan oleh orang lain sama dengan pandangan dan pendapat yang tersendiri. Dengan peningkatan umur dan pengalaman, kanak-kanak memahami bahawa pandangan dan pendapat setiap orang berbeza.

Pembentukan hubungan persahabatan juga merupakan perkembangan sosial kanak-kanak (Hughes, 2002). Konsep persahabatan antara kanak-kanak dan golongan dewasa adalah berbeza. Golongan dewasa memandang berat nilai persahabatan kerana sahabat merupakan teman setia yang berada di sisi dalam suka dan duka. Kanak-kanak pula menganggap sahabat hanya sebagai rakan sepermainan sahaja. Nilai persahabatan kurang dititik beratkan. Terdapat beberapa faedah persahabatan iaitu, sahabat sebagai ejen pengukuhan yang mana kanak-kanak lebih suka mendengar nasihat sahabatnya dan tidak menghiraukan nasihat ibubapanya. Faedah yang kedua adalah sahabat sebagai model sosial (Santrock, 2009). Mereka berfungsi sebagai model untuk mendapatkan maklumat bagaimana mereka harus bertingkah laku dalam situasi yang berbeza. Pemerhatian kanak-kanak terhadap tingkah laku sahabat merupakan aspek yang penting, iaitu berlakunya peniruan tingkah laku (Mahani Razali et al., 2009).

Pemahaman dan penguasaan aspek-aspek perkembangan sosial ini berkait dengan kemahiran sosial yang dimiliki oleh kanak-kanak. Pada peringkat kanak-kanak bermain merupakan ejen sosialisasi yang utama. Walaubagaimanapun, perkembangan dan kemahiran sosial kanak-kanak adalah dipengaruhi oleh pelbagai faktor, sama ada

faktor dalaman atau faktor luaran. Menurut Albert Bandura (Shaffer & Kipp, 2010), perkembangan sosial individu adalah dipengaruhi oleh tiga faktor utama iaitu tingkahlaku, individu dan persekitaran. Pengaruh tersebut merupakan faktor pembentuk ciri-ciri kemahiran sosial individu.

1.2.3 Konsep kemahiran sosial kanak-kanak

Kemahiran sosial merupakan salah satu kemahiran yang banyak diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain. Kemahiran-kemahiran ini diperolehi secara langsung atau tidak langsung oleh kanak-kanak. Menurut Elksnin dan Elksnin (2006) kemahiran sosial adalah sebarang reaksi kognitif atau tingkahlaku yang boleh dilihat semasa individu berinteraksi dengan individu lain. Reaksi kognitif termasuklah perasaan empati, memahami perasaan orang lain, dan penilaian terhadap sebarang kesan daripada tindakan tingkahlaku sosial yang dilakukan terhadap orang lain. Kemahiran sosial boleh dilihat daripada tingkahlaku bekerjasama, berdikari, persahabatan, tindak balas terhadap sesuatu aktiviti dan melakukan perkara yang diharap oleh orang dewasa (Rohani. Abdullah, 2001).

1.2.4 Pengajaran dan pembelajaran, dan permainan bebas di prasekolah

Sebahagian besar program pendidikan awal kanak-kanak menunjukkan pengasingan yang ketara antara dua konsep iaitu aktiviti pembelajaran dan aktiviti bermain. Kanak-kanak prasekolah adalah pembelajar yang aktif berbeza dengan kanak-kanak di

sekolah rendah. Oleh itu, mereka perlukan aktiviti pembelajaran yang seronok dan mengembirakan sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Brewer, 2004). Menurut Samuelsson dan Carlsson (2008), kebanyakan sistem pendidikan awal kanak-kanak lebih mengutamakan pembelajaran akademik semata-mata dan kurang menumpukan kepada aktiviti permainan. Menurut mereka juga, sistem pendidikan awal kanak-kanak sepatutnya menggabungkan aktiviti pembelajaran dan aktiviti bermain, bermain dianggap belajar dan belajar juga dianggap bermain. Semasa kanak-kanak bermain secara tidak langsung mereka juga sedang belajar. Umpamanya permainan blok, permainan ini mengajar kanak-kanak asas matematik seperti bentuk, warna, dan saiz (Boyoung et al., 2008). Justeru, belajar melalui bermain merupakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang paling sesuai di peringkat kanak-kanak prasekolah (Samuelsson & Johansson, 2006). Di Malaysia, berdasarkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan yang diperkenalkan pada tahun 2009, mengariskan bahawa salah satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran di prasekolah adalah pendekatan belajar melalui bermain (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2009).

Permainan bebas merupakan salah satu aktiviti bermain yang memberi peluang kepada kanak-kanak bermain dan dalam masa yang sama mereka juga belajar. Permainan bebas bermaksud situasi di mana kanak-kanak berpeluang memilih jenis permainan tanpa diganggu atau campur tangan daripada golongan dewasa. Kanak-kanak menentukan cara mereka bermain, mengawal, menentukan peraturan dan batasan semasa mereka bermain. Permainan bebas boleh berlaku secara berkumpulan atau bersendirian (Tassoni & Hucker, 2005). Semasa kanak-kanak bermain mereka mengembangkan kemahiran mereka dari segi fizikal, sosial, emosi, intelektual dan

bahasa (Tassoni & Hucker, 2005). Di prasekolah semasa permainan bebas guru hanya berperanan sebagai pembimbing dan menjaga keselamatan.

1.2.5 Konsep Zon Perkembangan Proksimal Vygotsky

Konsep Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) yang diperkenalkan oleh Vygotsky menyatakan bahawa proses pembelajaran kanak-kanak adalah dibantu oleh orang lain yang lebih berpengetahuan. Berdasarkan rajah 1.1, ZPD terletak di antara peringkat perkembangan asal kanak-kanak dan peringkat potensi perkembangan kanak-kanak iaitu selepas mendapat tunjuk ajar daripada guru, rakan yang lebih berpengetahuan dan orang lain di persekitaran mereka (Smith et al, 2003). Perkembangan intelek kanak-kanak bukan hanya dipengaruhi oleh faktor biologi tetapi juga dipengaruhi oleh faktor persekitaran kanak-kanak, maknanya kematangan intelek kanak-kanak bukan hanya dipelajari berdasarkan usia individu tetapi juga dipelajari apabila individu berinteraksi dengan individu yang lebih matang dan berpengetahuan. Oleh itu, interaksi merupakan satu bentuk pembelajaran (McDevitt & Ormrod, 2004).

Peranan terbesar Vygotsky dalam sistem pendidikan adalah mewujudkan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berfikir dan menyelesaikan masalah sendiri di bawah bimbingan guru. ZPD digunakan untuk menilai prestasi pelajar daripada keupayaan asal kepada keupayaan selepas perkembangan daripada proses pembelajaran. Menurut Vygotsky (Smith et al., 2003) pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak haruslah bersifat dinamik dan bukan berbentuk statik. Mengurangkan peranan guru dan meningkatkan peluang

kanak-kanak untuk menyelesaikan masalah sendiri semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran akan melahirkan kanak-kanak yang lebih berdikari dan mengembangkan kemahiran sosial mereka. Perancah (*Scaffolding*) digunakan oleh guru untuk menyediakan asas bagi kanak-kanak untuk lebih memahami akan aktiviti pembelajaran yang dijalankan.

Teori Vygotsky sesuai diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak. Guru memainkan peranan penting mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dengan kanak-kanak. Salah satu perancah (*scaffolding*) yang boleh digunakan oleh guru untuk pembelajaran kanak-kanak adalah aktiviti yang melibatkan interaksi kanak-kanak dengan rakan di dalam kelas. Aktiviti bermain merupakan aktiviti yang boleh melibatkan semua kanak-kanak. Guru boleh membentuk permainan yang mewujudkan kolaborasi dan bekerjasama seterusnya situasi berinteraksi antara mereka. Situasi berinteraksi mewujudkan pembelajaran yang mana kanak-kanak lemah boleh belajar dari kanak-kanak yang cerdas (McDevitt & Ormrod, 2004). Selain itu, guru boleh mewujudkan permainan bebas yang memberi peluang kanak-kanak untuk menentukan permainan, peraturan dan batasan semasa bermain. Permainan bebas yang meminima peranan guru akan melahirkan kanak-kanak yang lebih berdikari dan berupaya menyelesaikan masalah sendiri, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan menjaga keselamatan kanak-kanak.