UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

ABSTRAK

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.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

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.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

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 Anekdot	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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

SENARAI RAJAH

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

	(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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

keselamatan diri, menguasai kemahiran motor halus dan asas motor kasar, mempunyai kematangan emosi, mempunyai konsep kendiri 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-kanakyang 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 & Fleer

(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 berurus 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.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

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.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Proses tersebut melibatkan cara berfikir tentang kendiri, orang lain dan perhubungan sosial (McDevitt & Ormrod, 2010). Perkembangan sosial kanak-kanak terdiri daripada kemahiran berinteraksi dengan orang lain, pembentukan identiti kendiri, penghargaan kendiri dan kawalan kendiri (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 (McDevvit & Ormrod, 2002).

Perkembangan sosial juga dilihat dari segi perkembangan konsep kendiri. Konsep kendiri merupakan suatu konsep yang kompleks. Secara umumnya, konsep kendiri boleh didefinisikan sebagai anggapan menyeluruh tentang diri sendiri, sama ada positif atau negatif. Konsep kendiri juga merangkumi identiti kendiri 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 kendiri merangkumi aspek-aspek seperti pengetahuan diri, regulasi dan kawalan kendiri, penilaian dan penghargaan kendiri serta pengetahuan kendiri (Rohani Abdullah, 2001).

Kebolehan kanak-kanak dalam membezakan antara perspektif kendiri dan orang lain merupakan salah satu perkembangan sosial dan kemahiran kawalan kendiri 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 tingkah laku, 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. Kemahiram 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.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Had Atas	Tahap penerimaan tanggungjawab oleh pelajar dengan bantuan guru, jurulatih dan sebagainya.
	ZON PERKEMBANGAN PROKSIMAL
Had Bawah	Tahap penyelesaian masalah yang dilakukan oleh pelajar sendiri tanpa bantuan orang lain.

Rajah 1.1 Zon Perkembangan Proksimal

(Sumber: Smith et al., 2003)

1.3 Penyataan Masalah

Salah satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang ditekankan dalam pendidikan prasekolah adalah belajar melalui bermain (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2009). Pelbagai kajian sama ada dalam atau luar negara berkaitan faedah belajar melalui bermain mendapati bahawa bermain boleh meningkatkan perkembangan kanak-kanak dari segi kognitif, bahasa, psikomotor, kreativiti, sosial dan emosi kanak-kanak. Belajar melalui bermain adalah satu pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid belajar dalam suasana yang mengembirakan dan bermakna (Fromberg, 2002). Pendekatan belajar melalui

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

bermain diberi penekanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana bermain menjadi fitrah kanak-kanak.

Walaubagaimanapun, sebilangan besar program pendidikan awal kanak-kanak masih menggunakan pendekatan yang lebih berbentuk formal, dan objektif utama pengajaran dan pembelajaran adalah penguasaan akademik semata-mata (Miller & Almon, 2009). Di Malaysia, guru-guru prasekolah masih kabur dengan kepentingan sebenar bermain dan kaedah untuk mengendalikannya di dalam kelas, ini di tambah lagi dengan permintaan ibu bapa yang mahu anak mereka menguasai kemahiran 3M (membaca, menulis dan mengira) semata-mata (Saayah Abu, 2003). Ibu bapa menganggap aktiviti bermain adalah aktiviti yang membuang masa dan kurang sesuai digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Fenomena ini berlaku disebabkan kurangnya pemahaman mendalam terhadap kepentingan aktiviti bermain dalam perkembangan awal kanak-kanak di kalangan guru-guru, ibubapa dan juga masyarakat (Saayah Abu, 2003). Selain daripada itu, pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak prasekolah terpisah daripada aktiviti bermain. Belajar dan bermain wujud secara berasingan, situasi ini kurang sesuai dalam proses pembelajaran kanak-kanak, kanak-kanak adalah pembelajar aktif oleh itu, bermain merupakan salah satu cara untuk mereka belajar (Samuelsson & Carlsson, 2008). Menurut Samuelsson dan Johansson (2006), belajar dan bermain haruslah seiringan, pembelajaran lebih berkesan dan menggembirakan kanak-kanak apabila ianya dijalankan dengan kaedah bermain, ini juga sesuai dengan sikap semulajadi kanak-kanak. Pembelajaran melalui bermain akan memberi pengalaman baru kepada kanak-kanak yang mana membantu mereka membentuk dan memahami persekitaran serta proses kehidupan akan datang.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Salah satu peranan bermain kepada kanak-kanak adalah merangsang kemahiran sosial kanak-kanak. Kemahiran sosial kanak-kanak adalah keupayaan kanak-kanak untuk mewujudkan interaksi dengan orang lain dan kesedaran tentang tingkah laku yang boleh diterima dan yang tidak boleh diterima oleh orang lain (Elksnin & Elksnin, 2006). Satu persoalan yang sering timbul adalah tanggapan bahawa pencapaian dari segi IQ (*intelligence quotient*) iaitu penguasaan kognitif dan bahasa menjamin kejayaan hidup individu pada masa akan datang. Sistem pendidikan juga lebih mengutamakan pencapaian dari segi akademik murid di sekolah (Suppiah Nachiappan et al., 2008). Kenyataan ini menunjukkan bahawa kepentingan penguasaan EQ (*emotional quotient*) dipinggirkan. Menurut Gardner (McDevitt & Ormrod, 2004) dalam teori kecerdasan pelbagai menyatakan kejayaan seseorang banyak dipengaruhi oleh kecerdasan dari segi EQ iaitu kecerdasan dari segi kecekapan mengurus diri, kecekapan sosial dan kepandaian untuk mengubah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain.

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2009) 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). Maka jelas bahawa kurikulum pendidikan prasekolah juga menekankan penguasaan yang baik terhadap aspek EQ kanak-kanak. Namun begitu, sebahagian besar corak pengajaran guru di prasekolah masih mengutamakan penguasaan 3M yang lebih berbentuk akademik (Saayah Abu, 2003). Oleh yang demikian, kemungkinan besar matlamat dan objektif sebenar pendidikan prasekolah tidak dapat dicapai sepenuhnya. Penguasaan kemahiran sosial dan emosi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

(EQ) kanak-kanak perlu diberi perhatian terlebih dahulu sebelum sebarang langkah intervensi dilakukan kepada kanak-kanak, ini kerana penguasaan kemahiran sosial yang baik akan mempengaruhi penguasaan kemahiran-kemahiran asas yang lain.

Kemahiran sosial banyak dikaitkan dengan proses pembentukan kendiri individu. Menurut Kementerian Kesihatan Malaysia, 2005 (Mahani Razali et al., 2009), di Malaysia, 13 peratus atau 130 000 orang kanak-kanak dan remaja di dapati mengalami masalah tingkah laku dan emosi. Antara penyebab permasalahan ini adalah keadaan persekitaran, tekanan dalam keluarga, teknik keibubapaan yang kurang sesuai dan kurangnya ilmu pengetahuan untuk menanganinya (Mahani Razali et al., 2009). Fenomena ini selalu wujud di kalangan pelajar kerana pelajar tersebut mempunyai masalah dari segi kemahiran sosial mereka sama ada secara intrapersonal atau interpersonal. Menurut Habibah Elias dan Noran Fauziah Yaakub (2002), individu yang mempunyai konsep kendiri yang positif biasanya bersikap riang, bercita-cita tinggi dan penuh keyakinan, salah satu ciri penting dalam konsep kendiri yang positif ialah adanya sikap yang mudah bersosialisasi dengan orang lain. Manakala konsep kendiri yang negatif pula ialah individu tersebut sukar bersosialisasi iaitu susah berkawan dengan orang lain dan orang lain juga tidak suka berkawan dengannya. Individu yang kurang kemahiran sosial ini selalunya sentiasa dibelenggu dengan masalah dan antara ciri-ciri yang jelas adalah mempunyai pandangan negatif atau rendah diri, tidak pandai berdikari, tidak suka menerima pendapat orang lain dan suka menyinggung perasaan orang lain, sering mengalami kegagalan, tidak ada keyakinan diri, selalu bersifat murung, tidak ceria dan mempunyai personaliti yang kurang stabil. Masalah konsep kendiri ini bukan sahaja memberi kesan negatif kepada diri malah akan menjejaskan pencapaian dari segi akademik.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Berdasarkan penyataan-penyataan tersebut, maka kajian ini penting dijalankan untuk melihat dengan jelas akan peranan aktiviti bermain dalam salah satu aspek perkembangan kanak-kanak iaitu kemahiran sosial. Oleh yang demikian adalah penting untuk mengkaji aspek dan tahap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bagi menjelaskan dengan lebih mendalam faedah pendekatan belajar melalui bermain seperti yang disarankan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Di samping itu, secara tidak langsung kajian ini akan memberi gambaran jelas kepada guru-guru, ibubapa, dan masyarakat akan kepentingan aktiviti bermain dan kemahiran sosial kanak-kanak.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah :

1.4.1 Untuk mengenalpasti aspek kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain.

1.4.2 Untuk mengenalpasti tahap kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain.

1.4.3 Untuk meneliti kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak semasa bermain melalui pandangan guru dan ibubapa.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

1.5 Soalan kajian

Secara khususnya, kajian ini dapat menjawab soalan-soalan berikut:

1.5.1 Apakah aspek kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain?

1.5.2 Apakah tahap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain?

1.5.3 Apakah pandangan guru dan ibubapa terhadap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain?

1.6 Kepentingan kajian

Hasil kajian adalah penting untuk mengembangkan dan menjelaskan teori perkembangan kanak-kanak terutamanya dalam aspek bermain dan sosial. Kerangka konsep akan melihat secara menyeluruh kajian ini dari perspektif teori yang digunakan. Dalam kajian ini pengkaji menggunakan teori perkembangan kognitif oleh Vygotsky. Pemilihan teori tersebut berdasarkan kesesuaian skop kajian iaitu melihat pengaruh persekitaran, tingkahlaku dan individu dalam membentuk kemahiran sosial kanak-kanak semasa aktiviti bermain di prasekolah. Teori perkembangan kognitif oleh Vygotsky (Shaffer & Kipp, 2010) menyatakan bahawa, tingkah laku sosial kanak-kanak banyak dipengaruhi oleh persekitaran seperti rakan, ibu bapa dan orang lain. Teori Vygotsky banyak membincangkan peranan guru dalam pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak serta bagaimana kanak-kanak mengembangkan intelek

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

berdasarkan bimbingan guru, rakan dan orang lain. Oleh yang demikian, diharap kajian ini akan menghasilkan pengetahuan berkaitan dengan teori tingkah laku sosial, di samping pengetahuan tentang kepentingan persekitaran aktiviti bermain dalam membentuk kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah.

Kajian ini juga akan menambahkan lagi kajian dalam bidang pendidikan prasekolah khususnya kajian ke atas perkembangan awal kanak-kanak yang diperhatikan di dalam kelas. Kajian berkaitan perkembangan kanak-kanak yang dilihat dalam situasi semulajadi masih kurang dijalankan di Malaysia malah kajian membabitkan guru prasekolah dan corak pengajaran dan pembelajaran lebih banyak disentuh. Oleh itu, dengan terhasilnya kajian berbentuk kualitatif ini maka lebih banyak sumber dan hasilan kajian berkaitan perkembangan kanak-kanak prasekolah yang boleh dijadikan rujukan kepada bakal pengkaji kelak.

Selain itu, dapatan kajian ini juga memberi panduan kepada penyelaras program dan guru-guru prasekolah bagi merancang strategi dan pendekatan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah sesuai dengan keperluan dan tahap perkembangan kanak-kanak. Aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan dan mengembirakan merangsang perkembangan kanak-kanak dari pelbagai sudut seperti kognitif, emosi, sosial, bahasa dan kreativiti. Kesedaran ini bukan tertumpu kepada guru prasekolah sahaja malah turut dikongsi bersama oleh pihak sekolah, ibubapa dan seterusnya masyarakat.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA

Maklumat yang diperolehi daripada kajian ini boleh dimanfaatkan oleh ibu bapa. Ibu bapa merupakan orang yang paling dekat dan rapat dengan kanak-kanak.

Sebahagian besar daripada proses perkembangan dan tumbesaran kanak-kanak adalah dicorakkan oleh ibu bapa. Persekitaran keluarga merupakan medium penting bagi proses pembelajaran awal kanak-kanak, dengan adanya kajian ini maka ibu bapa lebih memahami tahap, keupayaan dan keperluan awal kanak-kanak. Ibu bapa boleh menjadikan hasil kajian ini sebagai panduan dalam membentuk kaedah pembelajaran kanak-kanak di rumah. Kefahaman mendalam ibu bapa akan kepentingan bermain kepada kanak-kanak akan menghindarkan tanggapan negatif terhadap pendekatan tersebut (belajar melalui bermain). Kanak-kanak juga dapat dididik sewajarnya.

Hasil kajian ini juga dapat memberi maklumat kepada Kementerian Pelajaran Malaysia seterusnya bahagian pendidikan prasekolah sebagai landasan awal merancang dan melaksanakan dasar kurikulum pendidikan prasekolah yang mengambil kira aktiviti dan corak pembelajaran yang tidak menekankan penguasaan 3M semata-mata. Aspek-aspek perkembangan kanak-kanak yang lain juga harus diutamakan demi melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek.

1.7 Batasan kajian

Skop kajian ini hanya mengkaji pendekatan belajar melalui bermain yang dapat merangsang kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah. Pengkaji tidak melibatkan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang lain seperti *hands-on learning*, inkuiri penemuan, pembelajaran berasakan projek, pembelajaran luar bilik darjah,

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

pembelajaran secara kontekstual, pembelajaran secara konstruktivisme dan pembelajaran masteri.

Kajian ini juga hanya melibatkan tiga kaedah pengumpulan data iaitu kaedah pemerhatian, temubual dan analisis dokumen. Sampel kajian juga terhad kepada 6 orang kanak-kanak prasekolah dalam sebuah kelas dan berumur 6 tahun. Pemilihan ini adalah berdasarkan kehadiran harian kanak-kanak ke sekolah, ini bagi memudahkan penjadualan pemerhatian kepada kanak-kanak tersebut. Bagi kaedah temubual pula seramai 2 orang guru dan 2 orang ibubapa sahaja yang terlibat memandangkan pengkaji menggunakan pendekatan kajian kes dalam kajian. Oleh yang demikian, hasil kajian tidak dapat digeneralisasikan kepada semua kanak-kanak prasekolah di Malaysia.

Selain itu, jenis kemahiran sosial yang dikaji hanya tertumpu kepada lima aspek kemahiran iaitu, kemahiran bangga dengan kejayaan, melakukan apa yang diharap, bekerjasama, persahabatan, dan berdikari. Walaupun terdapat banyak jenis kemahiran sosial pengkaji hanya tertumpu kepada enam kemahiran sosial tersebut bagi memudahkan proses pengumpulan data kelak.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

1.8 Definisi istilah

1.8.1 Prasekolah

Menurut Azizah Lebai Nordin (2007), prasekolah merupakan salah satu sistem persekolahan transisi kanak-kanak sebelum memasuki tahun satu di sekolah rendah. Dalam kajian ini, pengkaji hanya melibatkan prasekolah kerajaan iaitu prasekolah yang ditadbir sepenuhnya oleh kerajaan yang menggunakan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan sepenuhnya dalam pengajaran dan pembelajaran.

1.8.2 Kanak-kanak

Menurut Abdul Aziz Rahman (1999), kanak-kanak bermaksud anak yang masih kecil, mereka biasanya belum mencapai umur 7 tahun. Schaffer (2004) menyatakan bahawa adalah sukar untuk menghuraikan maksud dan karakter kanak-kanak. Kanak-kanak membesar dan berkembang mengikut budaya dan kepercayaan masyarakat di mana kanak-kanak itu dibesarkan. Oleh itu, pemeringkatan tahap perkembangan kanak-kanak adalah berbeza-beza. Dalam kajian ini, kanak-kanak merujuk pada kanak-kanak yang berumur enam tahun iaitu lahir pada 1 januari 2006 hingga 31 disember 2006. Kanak-kanak ini akan mengikuti sesi persekolahan tahun Satu pada Januari 2012.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

1.8.3 Pendekatan

Pendekatan adalah cara atau langkah yang diambil untuk memulakan atau melaksanakan sesuatu tugas dan usaha (Dewan Bahasa dan Pustaka, 2008). Pendekatan yang cuba dihuraikan dalam kajian ini adalah pendekatan belajar melalui bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran di prasekolah.

1.8.4 Pelaksanaan

Adli Hj. Yacob dan Khuzaihan Zakaria (2008), mendefinisikan pelaksanaan sebagai perihal menjalankan atau mengusahakan rancangan sesuatu tugas.

1.8.5 Belajar melalui bermain

Main merupakan satu teknik mengajar yang memberi peluang kepada murid-murid melakukan sesuatu aktiviti secara berpura-pura di dalam keadaan terkawal (Wood & Attfield, 2005). Pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah berlandaskan prinsip belajar melalui bermain. Aktiviti bermain adalah kerja kanak-kanak. Permainan merupakan saluran yang boleh mengembangkan perkembangan kanak-kanak ke tahap yang optima. Justeru, permainan adalah pengalaman yang penting dan menjadi asas dalam memahami model pendidikan awal kanak-kanak. Menurut Buku Panduan Guru (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2003), belajar melalui bermain adalah satu pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

belajar dalam suasana yang bebas, selamat, menggembirakan dan bermakna. Kementerian Pelajaran Malaysia (2009) iaitu berdasarkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) menggariskan lapan pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran di prasekolah, salah satu daripadanya adalah pendekatan belajar melalui bermain.

1.8.6 Kemahiran sosial

Kemahiran sosial adalah kemahiran yang membantu menjalinkan hubungan sosial yang lebih baik seperti membina persahabatan, berbual dengan orang lain, mempunyai budi pekerti yang baik dan mempunyai rasa empati terhadap orang lain (Broadhead, 2003).

1.8.7 Perkembangan sosial

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 kendiri, orang lain dan perhubungan sosial. Perkembangan sosial kanak-kanak terdiri daripada kemahiran berinteraksi dengan orang lain, pembentukan identiti kendiri, penghargaan kendiri dan kawalan kendiri (Rohani Abdullah, 2001).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

1.9 Kesimpulan

Proses bermain melibatkan interaksi individu dengan individu yang lain. Salah satu peranan bermain adalah merangsang kemahiran-kemahiran sosial kanak-kanak. Adalah penting mewujudkan kemahiran sosial sejak peringkat kanak-kanak lagi kerana kanak-kanak lebih mudah untuk dibentuk identiti kendiri, penghargaan kendiri dan kawalan diri mereka. Kanak-kanak yang kuat dari segi kemahiran sosial merupakan kanak-kanak yang mampu berdikari, mempunyai penghargaan kendiri yang tinggi, personaliti yang baik dan sebagainya. Salah satu asas penanaman kemahiran sosial kanak-kanak adalah melalui sistem pendidikan. Di Malaysia sistem pendidikan prasekolah diwujudkan untuk mengembangkan potensi kanak-kanak dari pelbagai sudut, dan sebagai persediaan kanak-kanak ke sekolah formal. Belajar melalui bermain merupakan salah satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang termaktub dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Pendekatan ini diterapkan dalam proses pembelajaran kanak-kanak prasekolah atas keperluan serta kesesuaian aspek perkembangan awal kanak-kanak. Oleh yang demikian, guru, pihak sekolah, ibubapa dan masyarakat harus memandang serius akan keperluan aktiviti bermain di peringkat kanak-kanak. Kementerian Pelajaran Malaysia juga haruslah sentiasa memantau dan peka akan keperluan-keperluan guru prasekolah dalam melaksanakan sistem pengajaran dan pembelajaran. Sistem pendidikan yang mengambil kira perkembangan dan kecerdasan pelbagai individu haruslah diutamakan sesuai dengan dasar pendidikan yang bersifat holistik.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan beberapa teori dan model yang mendasari kajian ini. Selain itu, pengkaji juga membuat tinjauan kajian-kajian lepas dan penulisan berkaitan dengan topik kajian. Antara teori yang dihuraikan ialah teori perkembangan sosial yang dilihat dari perspektif psikologi, ekologi dan dari perspektif sosiologi. Pengkaji juga cuba menjelaskan beberapa teori berkaitan perkembangan sosial kanak-kanak yang dikaitkan dengan perkembangan dan faedah bermain.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas berkaitan konsep bermain maka pengkaji juga menghuraikan beberapa model dan pendekatan yang sering menjadi panduan dalam pendidikan awal kanak-kanak. Hasil kajian-kajian lepas dan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

bahan penulisan yang berkaitan dari beberapa pengkaji akan dapat menjelaskan kajian ini dengan lebih terperinci.

2.2 Teori perkembangan kanak-kanak

2.2.1 Teori perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak

Teori utama yang mendasari kajian ini adalah teori perkembangan kognitif oleh Vygotsky. Vygotsky menyatakan bahawa perkembangan individu bukan hanya dipengaruhi oleh faktor biologi tetapi juga dipengaruhi oleh faktor persekitaran budaya. Rakan, ibubapa dan orang lain merupakan faktor yang boleh mempengaruhi perkembangan seseorang individu (Azizah Lebai Nordin, 2007).

Teori Vygotsky membincangkan tentang peranan guru, kaedah pengajaran dan pembelajaran dan kaedah membuat penilaian terhadap tahap perkembangan kanak-kanak. Vygotsky memberikan penekanan kepada kepentingan bermain dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial kanak-kanak. Menurut beliau interaksi sosial di antara kanak-kanak dengan orang di sekelilingnya dapat meningkatkan perkembangan mental, bahasa dan sosial mereka. Dari aspek perkembangan kognitif pula ianya terbatas kepada masa-masa tertentu yang dikenali sebagai *Zon of Proximal Development* (ZPD)(McDevitt & Ormrod, 2004). Konsep ini menerangkan perbezaan di antara tingkat perkembangan yang dicapai oleh kanak-kanak dengan cara bekerja sendiri tanpa bantuan orang lain dan tingkat potensi perkembangan yang dicapai oleh

kanak-kanak di bawah panduan orang dewasa atau dengan kerjasama dengan rakan sebaya yang lebih berkemampuan. Interaksi sosial merupakan aspek utama dalam ZPD. Julat kemahiran yang dapat dikembangkan dengan panduan orang dewasa atau rakan sebaya melebihi apa yang boleh di capai dengan bekerja sendiri. Teori Vygotsky mencadangkan supaya kanak-kanak atau pelajar dibantu dengan memberikan penerangan kepada mereka dengan menunjukkan cara. Mereka boleh mencapai peringkat pemikiran aras tinggi jika mereka dibantu oleh orang dewasa yang berkebolehan (Catron & Allen, 2003).

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 bentuk 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 mengurangkan peranan guru akan melahirkan kanak-kanak yang lebih berdikari dan berupaya menyelesaikan masalah sendiri semasa bermain, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan menjaga keselamatan kanak-kanak.

Selain daripada teori yang dikemukakan oleh Vygotsky terdapat banyak lagi teori dan model yang berkaitan dan mendasari kajian ini.

Piaget (1959) melalui teori perkembangan kognitif kanak-kanak menyatakan tentang pembentukan konsep kanak-kanak dan konsep kecerdasan yang menekankan pembelajaran kanak-kanak mengikut kemampuan perkembangan intelek mereka. Piaget percaya bahawa kanak-kanak membina pengetahuannya sendiri, oleh itu kurikulum dan program untuk awal kanak-kanak haruslah memberi kebebasan mereka untuk bermain, membuat uji kaji, dan mengambil bahagian dalam aktiviti pembelajaran yang berpadu. Sistem logikal yang mudah dan teratur sebenarnya wujud sejak peringkat kanak-kanak lagi. Piaget percaya bahawa kecerdasan kanak-kanak adalah didasari oleh tiga konsep utama iaitu penyesuaian (*adaptasi*) yang mana

perkembangan kognitif dilihat bersama-sama dengan respon kompleks yang dialami terhadap persekitaran. Kedua ialah penyeimbangan (*equilibration*), kanak-kanak cuba mencari suatu keseimbangan di antara yang dialami dalam persekitaran dengan proses dan struktur kognitif yang dihadapinya. Kanak-kanak mencapai *eqùilibration* apabila situasi-situasi tertentu, skema dan tahap pemikiran kanak-kanak adalah cukup untuk menyesuaikan atau mengadaptasikan cabaran-cabaran persekitaran. Selain itu pembentukan informasi yang tidak sesuai dengan skema kanak-kanak menyebabkan kanak-kanak cuba untuk mengembalikan *equilibrium* melalui asimilasi, iaitu suatu keadaan dimana informasi baru diserap dalam skema kanak-kanak yang tersedia ada untuk disesuaikan dengan infromasi baru yang relevan tentang persekitaran (akomodasi). Proses asimilasi dan akomodasi yang wujud bersama-sama akan membentuk tahap pemikiran yang tinggi.

Menurut Piaget, proses *equilibrium*(keseimbangan), iaitu asimilasi dan akomodasi adalah berkaitan dengan perubahan dan perkembangan kognitif. Piaget membahagikan perkembangan kognitif dalam empat tahap iaitu tahap sensori motor, praoperasi, operasi konkrit, dan operasi formal.

Terdapat dua peringkat yang menghuraikan ciri-ciri perkembangan kanak-kanak dalam teori Piaget iaitu tahap sensori motor dan tahap praoperasi. Tahap sensori motor adalah semasa kanak-kanak berumur lahir hingga dua tahun. Pada peringkat bayi fokus utama adalah apa yang dipersepsikan melalui deria terhadap objek yang ada dipersekitaran mereka (egosentrik). Apabila kanak-kanak membesar mereka semakin kurang bersifat egosentrik dan lebih berinteraksi dengan orang yang ada disekelilingnya. Tahap praoperasi (2 tahun hingga 7 tahun) pula, kanak-kanak

mula membina representasi mental secara dalaman dengan aktif yang telah mula beroperasi pada akhir sensori motor (McDevitt & Ormrod, 2010). Komunikasi verbal kanak-kanak mula wujud tapi berbentuk egosentrik. Pada tahap ini banyak perubahan perkembangan berlaku. Kanak-kanak semakin aktif dan mengalami pelbagai ujian, bereksperimen dengan menggunakan bahasa dan objek atau benda dipersekitarannya. Selain itu kanak-kanak mula berinteraksi dengan orang lain yang berada di sekitarnya, berkomunikasi, dan mula membentuk identiti kendiri mereka, maka di peringkat inilah proses interaksi sosial mula berlaku (Piaget 1959).

Teori Freud (Suppiah Nachiappan et al, 2008) berkaitan dengan perkembangan awal kanak-kanak adalah berdasarkan perspektif psikodinamik dan psikoanalitik. Teori beliau menyentuh kepada emosi dan psikologi kanak-kanak. Menurut beliau perkembangan kanak-kanak adalah melalui peringkat-peringkat perkembangan seperti oral, anal, falik, latensi dan genital.

Peringkat anal adalah peringkat bayi yang baru lahir hingga satu tahun. Bayi pada masa ini banyak dipengaruhi oleh organ rangsangan deria seperti menghisap, menelan, mengigit dan mengunyah makanan. Corak didikan ibu pada masa ini akan mempengaruhi personaliti anak tersebut kelak, umpamanya anak yang ditengking kerana mengigit puting ibunya akan melalui proses lekatan iaitu anak tersebut bila besar nanti memperlihatkan sikap suka berleter, menyindir, mengumpat dan sebagainya. Pada peringkat anal pula (1 tahun hingga 3 tahun) kanak-kanak menumpukan perhatian pada proses pembuangan air besar dan air kecil, iaitu aktiviti di sekitar dubur. Pada peringkat ini peranan ibu bapa adalah penting dalam mendidik kanak-kanak tersebut dan menjadikan mereka insan yang berdisiplin kelak. Pada

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

peringkat falik pula (3 tahun hingga 6 tahun) kanak-kanak mula menyedari perbezaan dan peranan mengikut jantinanya. Peringkat Litensi pula (6 tahun hingga 12 tahun) Freud menyifatkan tahap ini sebagai zaman pendaman di mana dimensi oral, anal dan falik diintegrasikan dan tiada penambahan elemen baru. Kanak-kanak mengalihkan punca keseronokan kepada bermain dengan rakan sebaya di luar rumah. Kanak-kanak perempuan pula bermain dengan rakan sebaya perempuan begitu juga sebaliknya kanak-kanak lelaki. Tahap yang terakhir adalah genital (dari 12 tahun dan ke atas). Peringkat ini dirujuka sebagai zaman tekanan keterlaluan dan stress. Mula timbul perasaan tertarik dengan jantina berlainan. Mereka yang Berjaya mengatasi masalah pada tahap ini akan memperolehi kehidupan normal seperti boleh menyayangi dan mampu bekerja dengan produktif.

Dari segi personaliti pula kanak-kanak akan dipengaruhi oleh tiga komponen iaitu id, ego dan superego. Ego ialah bahagian personaliti manusia yang sebahagian berada pada paras bawah sedar dan sebahagian lagi berada pada paras sedar. Id merupakan bahagian tengah personaliti yang terletak antara ego dan superego. Menurut Freud bermain merupakan satu cara bagi kanak-kanak melepaskan perasaan marah dan kecewa yang berlaku pada diri mereka. Melalui bermain kanak-kanak dapat melegakan emosi mereka yang di belenggu dengan kecelaruan dan kekecewaan. Freud menyatakan bahawa pada peringkat litensi (6 hingga 12 tahun) kanak-kanak banyak dikaitkan dengan kegiatan bermain. Bermain adalah keperluan semulajadi mereka dan melaluinya kanak-kanak boleh belajar (Johnson et al., 2005).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Bandura (Shaffer & Kipp, 2010), telah memperkenalkan teori pembelajaran sosial, iaitu bagaimana seseorang individu di dalam masyarakat menerima

pembelajaran. Menurut beliau, pembelajaran bukan sahaja berlaku secara pelaziman klasik dan operan yang mementingkan perkaitan antara rangsangan dan gerak balas, tetapi juga melalui proses peniruan. Menurut Bandura, apabila tingkah laku seseorang itu ditiru, orang itu secara spontan menjadi model kepada si peniru. Oleh itu, modeling dan peniruan model merupakan unsur penting dalam pembelajaran sosial (Kieff & Casbergue, 2000). Beliau juga berpendapat, pembelajaran melalui rangsangan dan gerak balas tidak banyak menjanjikan peluang belajar kepada organisma, kerana sudah menjadi kelemahan manusia tidak mampu memberi ganjaran kepada semua organism pada setiap masa. Oleh itu, walaupun tidak diberi ganjaran binatang dan manusia tetap belajar melalui peniruan.

Proses peniruan yang dinyatakan oleh Bandura terdiri daripada empat proses. Pertama ialah pemerhatian (*attentional*), seseorang dapat mempelajari sesuatu tingkah laku yang ingin ditirunya dengan memberikan sepenuh perhatian kepada tingkah laku model. Banyak faktor mempengaruhi peniruan tingkah laku model seperti umur, contohnya kanak-kanak suka meniru tingkah laku gurunya kerana beranggapan tingkah laku gurunya itu mengikut piawai dan diterima oleh masyarakat. Proses kedua ialah, penyimpanan (*retention*), seseorang yang hendak meniru sesuatu tingkah laku perlu menyimpan gambaran dan panduan berbahasa bagaimana melakukan sesuatu tingkah laku dalam ingatan jangka panjang. Maklumat yang telah disimpan tersebut akan dapat dikeluarkan semula dan membantunya melakukan tingkah laku yang ingin ditiru pada waktu lain. Proses yang ketiga ialah pengeluaran (*motor production*) iaitu pengeluaran semula maklumat melalui tingkah laku yang ditiru. Keupayaan seseorang untuk mempamerkan tingkah laku yang hampir sama dengan model dipengaruhi oleh latihan. Lebih kerap seseorang berlatih meniru gaya model, lebih mantap tingkah

lakunya dan nampak kesamaan tingkahlakunya dengan tingkah laku model yang asal. Proses keempat ialah melalui motivasi (*motivational*), apabila seseorang ingin meniru tingkah laku, mesti ada faktor-faktor motivasi yang mendorongnya seperti insentif atau ganjaran. Bandura, juga mendapati bahawa pembentukan personaliti seseorang adalah hasil interaksi antara persekitaran dengan proses psikologi dalam dirinya. Terdapat tiga bentuk ganjaran iaitu peneguhan lampau (*past reinforcement*) iaitu memberi ganjaran selepas sesuatu tindakan, peneguhan dijanjikan (*promised reinforcement*) iaitu, berjanji akan memberi ganjaran selepas sesuatu tindakan dan mengharap peneguhan seperti model tiruan (*vicarious reinforcement*) iaitu model yang ditiru menerima ganjaran, peniru mengharapkan akan menerima ganjaran setelah tingkah laku yang ditiru dipamerkan (Slavin, 2009).

Oleh yang demikian proses peniruan merupakan proses yang akan dilalui dan penting dalam proses perkembangan sosial kanak-kanak. kanak-kanak akan sentiasa memerhati dan meniru apa sahaja yang dilihat di persekitaran mereka, umpamanya persekitaran sekolah seperti rakan, guru dan budaya sekolah (Slavin, 2009).

Teori perkembangan psikososial Erikson 1950 (Shaffer & Kipp, 2010), banyak menyentuh tentang perkembangan manusia dari peringkat bayi hingga ke peringkat usia tua. Terdapat lapan tahap yang dinyatakan oleh beliau. Pada setiap tahap terdapat krisis yang perlu di atasi oleh seseorang kanak-kanak pada peringkat umur tersebut. Sekiranya mereka gagal mengatasi krisis pada tahap tersebut maka mereka akan gagal pada tahap-tahap berikutnya. Menurut Erikson perkembangan personaliti yang sihat adalah di pengaruhi oleh bagaimana perkembangan emosi yang berkait dengan keluarga, sekolah dan konteks budaya tempat membesar kanak-kanak

tersebut. Terdapat empat tahap yang menghuraikan perkembangan kanak-kanak dalam teori Erikson. Pada tahap pertama iaitu tahap percaya lawan tidak percaya lawan (lahir hingga 1 tahun), bayi mula mewujudkan perasaan percaya dan tidak percaya dengan orang yang berada di sekelilingnya. Corak asuhan yang diberikan oleh ibu bapa akan mempengaruhi perasaan keintiman antara bayi dan juga ibu bapanya, begitu juga sebaliknya. Sekiranya ibu bapa dapat menunjukkan asuhan yang seimbang, tekal, dan stabil, bayi akan dapat menanam perasaan bersangka baik (*virtue hope*) di dalam jiwanya. Satu daripada sifat anak-anak tersebut apabila dia telah bersekolah ialah sabar menanti ibu bapa dan akan memenuhi permintaan atau keperluan mereka. Sifat inilah yang akan membina ketahanan seseorang semasa menghadapi kegagalan dalam percintaan, dalam kerjaya dan lain-lain aspek kehidupan apabila mereka meningkat dewasa. Tahap yang kedua ialah tahap autonomi lawan rasa malu dan sangsi (1 tahun hingga 3 tahun). Keadaan persekitaran dan dorongan dari orang dewasa merupakan faktor utama dalam mengembangkan perasaan autonomi atau berdikari dalam diri kanak-kanak. Ibu bapa memberi kesan yang besar sejauh mana anak tersebut boleh berdikari dan mengatasi perasaan malu. Sekiranya ibu bapa dapat mengimbangkan antara perasaan autonomi dengan malu, kanak-kanak tersebut akan dapat mengembangkan *will power* atau keazaman yang kental untuk berjaya kelak (Shaffer & Kipp, 2010).

Tahap yang ketiga adalah inisiatif lawan rasa bersalah (3 tahun hingga 6 tahun). Pada tahap ini kanak-kanak mula berinteraksi dan terdedah kepada persekitarannya. Perkembangan kognitif dan fizikal kanak-kanak juga bertambah, oleh yang demikian asuhan yang baik dan peneguhan yang positif oleh ibu bapa kepada kanak-kanak pada tahap ini adalah penting kerana ini akan membentuk tingkah laku

dan personaliti yang baik di alam persekolahan kelak. Sekiranya ibu bapa dapat mengimbangkan antara memberi dorongan untuk melakukan perkara yang baik dan melarang melakukan perkara tidak baik maka kanak-kanak akan dapat mengembangkan perasaan bermakna (*strength of purpose*). Dengan adanya perasaan yang dapat melakukan sesuatu yang bermakna maka ini akan menghasilkan individu yang berani dan bercita-cita tinggi. Tahap yang keempat adalah tahap industri lawan rasa rendah diri (6 tahun hingga 12 tahun). Pada tahap ini, guru dan rakan sebaya mempunyai pengaruh yang besar ke atas perkembangan kanak-kanak tersebut kerana sebahagian besar masa mereka dihabiskan di sekolah dan bermain. Pemikiran mereka mulai mencapai operasi konkrit dan mereka berupaya membuat transformasi dan pertalian antara dua situasi berkaitan dan mula berfikiran logik. Sekiranya kanak-kanak pada tahap ini diberi sesuatu tugasan atau aktiviti, mereka akan melakukannya dengan penuh minat dan tekun. Guru dan ibubapa haruslah sentiasa memberi dorongan dan mengurangkan kritikan terhadap kanak-kanak, ini bagi mengelakkan wujud perasaan rendah diri pada kanak-kanak tersebut. Dorongan yang positif akan membina penghargaan kendiri yang tinggi pada kanak-kanak tersebut. Penghargaan kendiri yang tinggi ini akan menghasilkan kanak-kanak yang berdikari, berani, berpersonaliti positif dan kuat dalam menghadapi pelbagai cabaran hidup (Shaffer & Kipp, 2010).

Berdasarkan empat tahap perkembangan psikososial yang dinyatakan oleh Erikson adalah jelas bahawa persekitaran berperanan dalam membentuk interaksi dan hubungan sosial kanak-kanak. Di sekolah, agen utama mempengaruhi perkembangan kanak-kanak adalah rakan, guru dan budaya sekolah. Bermain merupakan aktiviti utama kanak-kanak dan melaluinya kanak-kanak belajar berinteraksi, bersosial, serta

membentuk nilai kendiri hasil daripada pengaruh persekitaran mereka. Persekitaran hidup seseorang kanak-kanak akan memberi kesan terhadap cara mereka bertingkah laku, berfikir dan berpersonaliti dalam kehidupan akan datang. Oleh yang demikian membentuk insan yang berbudi pekerti yang baik, bersedia menghadapi cabaran, berdikari, tabah, bercita-cita tinggi dan sebagainya bermula dari didikan sama ada di rumah, sekolah atau budaya sesuatu masyarakat.

Kebolehan dan keupayaan kanak-kanak mempelajari sesuatu juga dipengaruhi oleh kematangan fizikal. Idea ini telah dikembangkan oleh Arnold Gessel (Suppiah Nachiappan et al,. 2008) dalam teori perkembangan kanak-kanak beliau. Menurut beliau, perkembangan tingkah laku kanak-kanak boleh diramalkan kerana kanak-kanak berkembang mengikut pola dan urutan tertentu. Penguasaan kanak-kanak terhadap sesuatu kemahiran berlaku secara berperingkat-peringkat mengikut tahap perkembangan kanak-kanak. Walaubagaimanapun, beliau juga menyifatkan bahawa peringkat perkembangan adalah berbeza-beza mengikut individu, ini disebabkan kadar pertumbuhan adalah berlainan bagi setiap individu. Teori perkembangan kanak-kanak oleh Arnold Gesell lebih menyentuh perkembangan kanak-kanak dari segi perkembangan motor.

Terdapat lima peringkat perkembangan motor kanak-kanak berdasarkan teori Arnold Gesell. Peringkat pertama adalah bayi yang lahir hingga berumur satu tahun iaitu bayi mengeluarkan tangisan yang berbeza, boleh mengecam dan mengenggam objek, duduk, merangkak dan berdiri dengan berpaut pada kerusi. Peringkat kedua pula apabila bayi berumur satu hingga dua tahun. Pada peringkat ini bayi mula belajar berjalan dan mula mempelajari perkataan 'jangan'. Bayi juga boleh makan sendiri,

bercakap menggunakan ayat mudah dan boleh berlari apabila mereka memasuki peringkat ketiga iaitu apabila bayi berumur dua hingga tiga tahun. Apabila kanak-kanak berumur tiga hingga empat tahun iaitu peringkat keempat, kanak-kanak sudah mula menggunakan motor kasarnya untuk mengerakkan sesuatu seperti menunggang basikal beroda tiga, kanak-kanak ini juga boleh menerima arahan mudah dari ibu bapa. Peringkat terakhir adalah peringkat kanak-kanak berumur empat hingga lima tahun. Gesell menyatakan bahawa pada peringkat ini kanak-kanak mula bersosialisasi, suka bertanya dan mereka bersedia ke alam persekolahan. Kelima-lima tahap tersebut merupakan langkah awal kanak-kanak untuk memasuki tahap perkembangan yang seterusnya.

2.2.2 Teori perkembangan sosial kanak-kanak dari perspektif ekologi

Perkembangan seseorang kanak-kanak juga dipengaruhi oleh lingkungan-lingkungan tertentu di mana kanak-kanak itu berada atau tinggal. Bronfenbrenner telah memperkenalkan teori sistem ekologi yang mana menurut teori ini keadaan persekitaran banyak mempengaruhi perkembangan seseorang kanak-kanak. Perkembangan ini termasuklah cara kanak-kanak bertingkahlaku, kepercayaan, personaliti dan sebagainya (Shaffer & Kipp, 2010). Terdapat empat sistem yang saling mempengaruhi dalam perkembangan dan seterusnya pembentukan tingkah laku individu berdasarkan teori ini. Peringkat pertama dikenali sebagai mikrosistem, iaitu peringkat terawal yang mempengaruhi perkembangan kanak-kanak. Peringkat ini termasuklah keluarga seperti hubungan dengan ibu bapa dan adik beradik serta corak didikan di rumah yang mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak.

Selain itu, pengaruh daripada kejiranan, sekolah, rakan dan pusat asuhan juga berada di peringkat ini. Tingkah laku yang dibentuk oleh kanak-kanak akan mempengaruhi kanak-kanak lain sama ada jiran, rakan di sekolah mahupun di pusat-pusat asuhan kanak-kanak. Peringkat kedua pula dikenali sebagai mesosistem, iaitu peringkat yang lebih besar mempengaruhi perkembangan kanak-kanak. Pada peringkat ini pengaruh adalah dilihat dari segi hubungan di antara dua atau lebih komuniti, seperti komuniti keluarga dan juga komuniti sekolah. Hubungan yang baik antara komuniti keluarga dengan sekolah akan mempengaruhi pencapaian kanak-kanak dalam akademik begitu juga sebaliknya. Peringkat eksosistem iaitu peringkat ketiga akan mempengaruhi peringkat mesosistem. Pengaruh pada peringkat ini termasuklah tempat kerja ibu bapa, sistem sokongan awam seperti agensi perkhidmatan sosial dan pusat rekreasi. Kemudahan-kemudahan yang disediakan pada peringkat ini akan mempengaruhi situasi yang berlaku pada peringkat mesosistem, umpamanya tempat bekerja ibu bapa yang kurang tekanan dengan adanya peluang bersama dengan keluarga akan mempengaruhi hubungan kanak-kanak dengan ibu bapa seterusnya kepada sekolah. Jika situasi pekerjaan ibu bapa yang kurang tekanan maka ibu bapa berpeluang mewujudkan hubungan baik dengan sekolah seterusnya pencapaian baik dalam akademik kanak-kanak.

Walaubagaimanapun, perkembangan kanak-kanak dalam peringkat eksosistem juga dipengaruhi oleh peringkat makrosistem. Peringkat ini termasuklah pengaruh dari budaya seperti budaya barat dan timur, keadaan ekonomi sejagat, dan budaya politik. Contohnya perkembangan moral kanak-kanak adalah didasari oleh sistem politik, seperti negara demokrasi lebih terbuka dalam mendengar masalah dan keperluan kanak-kanak dalam sesebuah negara berbanding dengan negara komunis

(McDevitt & Ormrod, 2004). Teori sistem ekologi oleh Bronfenbrenner menggabungkan keempat-empat peringkat tersebut dalam membentuk perkembangan kanak-kanak, Setiap sistem tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi. Oleh yang demikian tingkah laku kanak-kanak bukan sahaja dipengaruhi oleh corak didikan keluarga dirumah tetapi juga dipengaruhi faktor-faktor luar sama ada di peringkat masyarakat, daerah, negeri, negara mahupun peringkat global.

2.2.3 Teoriperkembangan sosial kanak-kanak dari perspektif sosiologi

Dalam sesuatu institusi sosial seseorang haruslah melalui proses mempelajari peranan, status dan nilai. Proses ini disebut sebagai sosialisasi. Proses ini adalah berterusan dan berlaku sepanjang hayat, ianya bermula dari norma dan nilai dalam keluarga serta masyarakat seterusnya dipindahkan kepada kanak-kanak. Agen sosialisasi terdiri daripada rakan, guru, media, persekitaran, dan sebagainya.

Teori interaksionisme simbolik membincangkan kepada sistem masyarakat berskala kecil. Teori ini diperkenalkan oleh George Herbert Mead (Ballantine & Hammack, 2009). Teori ini menekankan tentang interaksi sosial masyarakat yang bersifat mikro. Fokus utama teori adalah interaksi individu dengan individu lain dalam sesuatu masyarakat. Individu dalam masyarakat sentiasa berkongsi budaya yang sama, ini disebabkan kesamaan dalam situasi sosial seperti sosialisasi, pengalaman, harapan dan juga budaya. Interaksi sosial ini boleh berlaku dalam institusi pendidikan (sekolah) atau di tempat lain. Dalam sosiologi pendidikan, konsep interaksi ini digunakan dalam menerangkan hubungan murid dengan murid,

guru dan murid serta hubungan antara pengetua dan guru (Ballantine & Hammack, 2009). Interaksionisme simbolik menekankan bagaimana individu membentuk diri mereka dan bagaimana individu dibentuk hasil daripada interaksi sosial dengan suatu individu dengan individu yang lain.

Proses interaksi akan mendorong individu untuk mengenal kewujudan diri mereka yang dikenali sebagai kendiri. Bahasa merupakan agen interaksi yang utama, melalui bahasa individu menggunakan simbol untuk mengambarkan sesuatu keadaan yang abstrak dan ini membebaskan individu daripada hanya terhad kepada perkara-perkara yang boleh dilihat, dengar, hidu dan rasa sahaja. Contohnya simbol 'saya' merujuk kepada objek yang dipanggil oleh orang lain sebagai 'awak' dan ini adalah tahap permulaan kesedaran kendiri (Amir Hasan Dawi, 2006). Teori interaksionisme simbolik menitikberatkan interaksi. Interaksi sosial adalah suatu entiti yang penting dalam perjalanan hidup individu tanpa interaksi maka individu tersebut adalah tidak normal.

Menurut Mead juga, konsep kendiri menyebabkan berlakunya proses sosial iaitu adanya perolehan bahasa dan ini mewujudkan komunikasi seterusnya interaksi. Dalam perkembangan awal kanak-kanak interaksi merupakan faktor penting dalam mengayakan keupayaan berbahasa mereka. Interaksi sosial akan berlaku semasa kanak-kanak terlibat dalam bermain. Jenis permainan 'main peranan' mendorong kanak-kanak melakukan peranan seperti orang dewasa pada satu-satu masa, umpamanya meniru peranan sebagai seorang ibu atau ayah. Permainan ini berupaya mematangkan cara kanak-kanak menganggap kewujudan diri mereka. Selain itu, mereka boleh memahami kewujudan individu-individu lain di sekelilingnya serta

mengambil kira pandangan orang lain terhadap dirinya. Kanak-kanak juga berupaya mempertimbangkan akan tingkah laku yang di terima dan tidak diterima dalam sesuatu masyarakat di mana mereka berada (Ballantine & Hammack, 2009).

2.2.4 Teori, model dan pendekatan 'bermain'

Model dan pendekatan yang cuba dibincangkan ialah model Maria Montessori (Lillard & Jessen, 2003). Kaedah pengajaran dan pembelajaran yang ditekankana dalam model Montessori adalah penekanan terhadap kaedah yang sesuai dengan masalah pembelajaran kanak-kanak. Alat-alat pengajaran dan pembelajaran yang disediakan perlulah mempunyai sifat-sifat khas supaya kanak-kanak boleh menggunakan deria mereka. Montessori mengutamakan daya penglihatan, pendengaran dan sentuhan dalam kaedah mengajar di sekolah. Ini bertujuan supaya kanak-kanak mendapat pengalaman dan latihan menggunakan deria dengan cekap. Montessori berpendapat bahawa tingkah laku kanak-kanak merupakan suatu usaha untuk mempelajari persekitaran dengan menggunakan tangan mereka. Idea ini, *the path to intellectual development is through the hand* merupakan tema yang penting dalam kaedahnya.

Mengikut Montessori, orang dewasa perlu melayan kanak-kanak dengan baik. Mereka perlu dilayan seperti kanak-kanak bukan seperti dewasa. Orang dewasa tidak boleh memaksa kanak-kanak menerima idea mereka. Beliau juga menganggap cara layanan yang tidak sesuai akan menghalang perkembangan sahsiah kanak-kanak. Guru dan ibu bapa perlu membantu kanak-kanak untuk belajar melakukan sendiri

aktiviti mengikut pilihan mereka. Apabila kanak-kanak mempunyai pilihan, mereka akan dapat memperkembangkan kemahiran dan kebolehan mereka yang menjadi asas dalam pembelajaran berkesan, autonomi, dan penghargaan kendiri yang positif. Apa yang dipelajari kanak-kanak bergantung pada orang-orang yang berada di sekelilingnya seperti percakapan, perbuatan dan bagaimana mereka memberi respons terhadap kanak-kanak lain (Lillard & Jessen, 2003).

Montessori percaya adanya jangka masa sensitif, iaitu waktu kanak-kanak cepat mempelajari beberapa tingkah laku dengan lebih berkesan. Ahli pendidik awal kanak-kanak menamakan masa sensitif ini sebagai kesediaan (*readiness*). Semua kanak-kanak akan melalui peringkat ini, tetapi jangka masanya berbeza-beza. Guru dan ibu bapa perlu membuat pemerhatian. Jangka masa sensitif dalam pembelajaran, berlaku dalam masa awal hayat dan semasa terdapat perkembangan pesat dari segi fizikal dan bahasa. Dalam hal, ini guru mempunyai tiga peranan, iaitu mengakui wujudnya masa-masa yang sensitif, belajar untuk mengesannya dan menyediakan pengalaman-pengalaman untuk memperkembangkan potensi kanak-kanak. Montessori yakin bahawa kanak-kanak belajar dengan lebih berkesan dalam persekitaran yang disediakan. Persekitaran ini mungkin di bilik darjah, di rumah, di taman asuhan kanak-kanak atau di padang permainan. Matlamat penyediaan persekitaran ini ialah untuk membolehkan kanak-kanak berdikari dan tidak bergantung kepada orang dewasa. Di sinilah kanak-kanak dapat melakukan sesuatu untuk diri mereka sendiri (Lillard & Jessen, 2003).

Kanak-kanak bukanlah bebas sepenuhnya dalam memilih bahan pembelajaran. Kanak-kanak hanya boleh memilih bahan yang disediakan oleh guru sahaja. kanak-

kanak juga perlu mengetahui cara untuk menggunakan bahan-bahan mengikut prosedur yang betul. Di sinilah terletak unsur disiplin dan kawalan diri yang dipelajari oleh kanak-kanak daripada persekitaran yang disediakan. Montessori memberikan maksud pendidikan kendiri sebagai suatu konsep apabila kanak-kanak boleh mendidik diri mereka sendiri semasa melakukan aktiviti-aktiviti yang terdapat di persekitaran yang disediakan. Melalui penglibatan dalam aktiviti ini, kanak-kanak dapat mempelajari sesuatu, membuat refleksi, dan mendapat kepuasan diri.

Melalui pemerhatian Montessori, semua kanak-kanak mempunyai ciri-ciri seperti semua kanak-kanak mempunyai *absorbent mind*, semua kanak-kanak melalui peringkat umur yang sensitif, semua kanak-kanak ingin belajar, semua kanak-kanak belajar melalui bermain atau bekerja, semua kanak-kanak melalui pelbagai peringkat perkembangan dan semua kanak-kanak ingin berdikari.

Oleh yang demikian, terdapat tiga aspek penting dalam pendidikan yang menggunakan model Montessori iaitu pertama *practical life* iaitu pendidikan untuk perkembangan motor kasar. Kedua, *sensory material* iaitu untuk melatih deria dan yang ketiga ialah *academic material* iaitu bahan-bahan untuk mengajar, menulis, membaca dan mengira (matematik) (Lillard & Jessen, 2003).

Pengasas aliran *environmentalisme* iaitu John Locke (Azizah Lebai Nordin, 2007) menyatakan bahawa bermain merupakan pendekatan terpenting dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak. Pengajaran yang menggunakan kaedah permainan menjadikan kanak-kanak belajar dengan cepat dan mereka akan berasa seronok. Selain daripada menggalakkan kaedah permainan Locke juga yakin bahawa

perkembangan intelek dari segi pengingatan dan penaakulan dapat dikembangkan melalui pengajaran mata pelajaran tertentu seperti bahasa klasik dan matematik (Azizah Lebai Nordin, 2007).

Pendekatan pengajaran dan pembelajaran berasaskan bermain juga ditekankan oleh Friedrich Froebel. Idea beliau banyak berkisar tentang bidang pembelajaran, kurikulum, metodologi pengajaran dan latihan guru pendidikan awal kanak-kanak (Smith et al., 2003). Konsepnya tentang kanak-kanak dan bagaimana mereka belajar adalah berasaskan idea yang diistilahkan sebagai *unfolding* (proses pengembangan seperti bunga yang kembang). Frobel berpendapat bahawa pendidikan hendaklah berdasarkan keperluan dan keupayaan kanak-kanak. Disebabkan kanak-kanak mempelajari sesuatu melalui perbuatan, mereka perlu diberikan kebebasan. Frobel menekankan kaedah bermain dan belajar melalui praktikal. Beliau menyatakan bahawa 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. Melalui bermain kanak-kanak melahirkan keunikan mereka (Smith et al., 2003).

2.3 Pendekatan pengajaran dan pembelajaran di prasekolah

Kementerian Pelajaran Malaysia (2009), telah menggariskan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang perlu diikuti oleh guru-guru prasekolah dalam merancang teknik pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Guru prasekolah perlu menggunakan pendekatan yang bersesuaian dengan tahap perkembangan kanak-kanak

supaya pembelajaran berkesan dan membawa makna kepada murid. Antara pendekatan yang mencapai kesesuaian standard kandungan dan standard pembelajaran adalah:

i. Pembelajaran berpusatkan murid
ii. Inkuiri penemuan
iii. Belajar melalui bermain
iv. Pendekatan bersepadu
v. Pendekatan bertema
vi. Pembelajaran berasaskan projek
vii. Pembelajaran masteri (terutamanya dalam penguasaan bahasa dan kemahiran)
viii. Pembelajaran kontekstual (menggunakan pengalaman murid dan alam persekitaran murid)
ix. Pembelajaran berdasarkan kepelbagaian kecerdasan (*Multiple intelligence*)

Berdasarkan jenis-jenis pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan, Kementerian Pelajaran Malaysia (2009), jelas bahawa pendekatan belajar melalui bermain termaktub dalam standard pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Semua pendekatan ini sebenarnya dijalankan secara beriringan dan bersepadu.

Bermain merupakan salah satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang utama di prasekolah. Walaubagaimanapun, wujud pelbagai krisis dan persoalan tentang sejauh mana aplikasi pendekatan ini di prasekolah. Menurut Miller dan Almon (2009), sebahagian besar program pendidikan prasekolah masih lagi menggunakan

pendekatan tradisional dalam proses pengajaran dan pembelajaran, iaitu masih mengutamakan penguasaan kanak-kanak terhadap bahasa dan kemahiran matematik serta sistem pengujian bagi menentukan pencapaian kanak-kanak berdasarkan markah dan gred. Pendekatan belajar melalui bermain yang memberi peluang kanak-kanak untuk meneroka, berimaginasi dan aplikasi psikomotor mereka diabaikan dan tidak dijalankan di kebanyakan prasekolah. Menurut mereka juga, kanak-kanak di prasekolah menghabiskan masa dua hingga tiga jam belajar secara penghafalan, literasi dan matematik dalam sehari pembelajaran berbanding masa untuk bermain yang hanya diperuntukkan 30 minit sehari. Kaedah ini kurang sihat bagi mendidik kanak-kanak di bawah umur 8 tahun yang memerlukan corak pembelajaran yang menyeronokkan dan menggembirakan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Oleh itu, terdapat beberapa langkah yang boleh diambil untuk mengatasi fenomena tersebut, pertama; menekankan pembelajaran secara bermain dan bereksperimen di prasekolah berserta dengan sokongan guru. Kedua, penentuan standard pendidikan prasekolah yang mengutamakan pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan perkembangan awal kanak-kanak. Ketiga, menghapuskan sistem ujian yang kurang sesuai untuk kanak-kanak di bawah umur 8 tahun. Keempat, meningkatkan kajian berkaitan kesan jangka panjang amalan prasekolah berkaitan perkembangan kanak-kanak. Kelima, memberi pengetahuan kepada guru berkaitan perkembangan dan kepentingan bermain kepada kanak-kanak yang mendorong minat untuk kanak-kanak belajar serta mendorong guru untuk lebih kreatif, autonomi dan integriti (Miller & Almon, 2009).

Samuelsson dan Carlsson (2008) dalam artikel mereka '*The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood*', menyarankan amalan pedagogi yang

bersesuaian untuk mendidik kanak-kanak iaitu tidak memisahkan amalan pengajaran dan pembelajaran daripada aktiviti bermain. Bermain digunakan sebagai medium untuk menyampaikan pembelajaran sesuai dengan keperluan semulajadi kanak-kanak. Guru berperanan penting dalam menentukan perkembangan pedagogi di prasekolah. Peranan utama guru adalah memahami akan keperluan kanak-kanak mengikut tahap perkembangan mereka. Kanak-kanak secara semulajadinya adalah pembelajar aktif berbeza dengan kanak-kanak di peringkat sekolah formal. Oleh itu, guru harus berupaya mengadaptasi diri mereka dalam dunia kanak-kanak seperti memahami minat, keperluan dan berupaya berkongsi cara berfikir dan berkomunikasi dengan kanak-kanak tersebut. Di samping itu, guru berperanan penting dalam memberi sokongan, inspirasi dan galakan dalam menjayakan proses belajar dan bermain di prasekolah. Kanak-kanak diberi peluang meneroka dunia mereka dengan mewujudkan aktiviti berpusatkan kanak-kanak, aktiviti pembelajaran berasaskan objek dan dalam masa yang sama kanak-kanak akan belajar berkomunikasi (bahasa), kognitif (sains dan matematik), psikomotor (motor kasar dan motor halus) dan sosioemosi mereka. Pedagogi berasaskan belajar dan bermain melahirkan kanak-kanak yang lebih kreatif, kompetitif dan berdikari di masa hadapan (Samuelsson & Carlsson, 2008).

Menurut Samuelsson dan Johansson (2006) pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak memerlukan peranan golongan dewasa dalam memberi galakan, meningkatkan minat dan meluaskan pengetahuan mereka. Dalam program awal kanak-kanak guru memainkan peranan penting mewujudkan suasana pembelajaran ceria, menyeronokkan dan menggembirakan kanak-kanak. Pengajaran dan pembelajaran yang mengasingkan bermain daripada pembelajaran kanak-kanak perlu diketepikan kerana belajar dan bermain seharusnya berjalan seiringan dalam konteks

dunia kanak-kanak. Oleh kerana guru sebagai pemangkin keberkesanan pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak maka guru seharusnya dibekalkan pengetahuan luas berkaitan perkembangan awal kanak-kanak. Guru kreatif mencipta aktiviti menyeronokkan dan dalam masa yang sama kanak-kanak berupaya belajar serta mengembangkan aspek bahasa, kognitif, fizikal, sosial dan emosi mereka. Selain itu, guru perlu bijak mencipta persekitaran pembelajaran yang mencungkil bakat kanak-kanak serta menggalakan minat mereka untuk melibatkan diri dalam setiap aktiviti yang berlaku di dalam kelas. Interaksi kanak-kanak dengan guru serta interaksi sesama kanak-kanak juga perlu ditingkatkan kerana interaksi membantu guru memahami keperluan kanak-kanak dan melalui interaksi kanak-kanak boleh mengembangkan kemahiran sosial mereka seterusnya pencapaian mereka di dalam kelas.

2.4 Faedah bermain dalam perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak

Fromberg (2002), dalam bukunya '*Play and meaning in early childhood education*' menghuraikan tentang makna sebenar bermain dan faedah yang diperolehi oleh kanak-kanak apabila mereka bermain. Menurut beliau, bermain merupakan sesuatu yang berlaku secara sukarela, bermakna, simbolik, berperaturan, menyenangkan, dan sesuatu yang berturutan.

Suasana bermain wujud secara sukarela. Kanak-kanak semasa bermain sentiasa dikaitkan dengan interaksi sosial di antara mereka. kanak-kanak yang bermain tidak mengira umur, bangsa dan jantina, apa yang penting adalah aktiviti

permainan dan fokus kanak-kanak tersebut. Bermain tidak berunsur paksaan dan berperaturan. Bermain adalah sesuatu yang bermakna. Kanak-kanak yang bermain didorong oleh perasaan ingin tahu dan ingin meniru perlakuan orang dewasa yang berada di sekitar mereka. Umpamanya main peranan, secara imaginasinya kanak-kanak meniru peranan sebagai doktor. Permainan olok-olok ini bukan sahaja memberi gambaran awal tentang makna seorang doktor malah kanak-kanak cuba meneroka tugas, penampilan dan karakter sebagai seorang doktor. Bermain dikaitkan dengan perlambangan dan berimaginatif. Contohnya, main masak-masak untuk menyediakan makanan kanak-kanak secara imaginasi melakukan situasi seperti yang berlaku dalam keadaan yang sebenar. Kanak-kanak yang terlibat dalam bermain sentiasa bekerjasama, berbincang dan bertolak ansur. Bermain yang berperaturan bermakna, semasa bermain kanak-kanak akan mencipta bahasa, pergerakan dan mimik muka yang perlu dalam satu-satu permainan yang dilakukan.

Bermain juga adalah sesuatu yang menyenangkan dan memberi kepuasan kepada kanak-kanak. Setiap peranan yang dilakonkan merupakan situasi dan watak yang mereka inginkan. Perkembangan emosi kanak-kanak juga berlaku sama ada mereka gembira atau sedih akan sesuatu perkara yang dilakukan. Di samping itu, bermain juga adalah situasi yang bersambungan atau berturutan. Kanak-kanak memberi tindak balas secara lembut di antara satu sama lain semasa bermain. Mereka berkongsi bahasa dan komunikasi yang di kembangkan bersama ketika bermain.

Selain membincangkan tentang makna bermain, Fromberg (2002) juga menerangkan tentang faedah-faedah bermain terhadap perkembangkan awal kanak-kanak. Menurut beliau, faedah pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa

bermain ialah kanak-kanak dapat memperkembangkan kemahiran sosial mereka. Dengan bermain kanak-kanak secara tidak langsung akan berinteraksi di antara satu sama lain. Interaksi ini akan membawa kepada pertimbangan sosial yang perlu mereka ada semasa bermain. Contohnya, kemahiran bertolak ansur, bekerjasama, komunikasi, serta tolong-menolong. Faedah yang kedua ialah, bermain penting dalam perkembangan kognitif kanak-kanak. Bermain boleh merangsang kanak-kanak untuk berfikir. Satu dapatan jelas adalah penguasaan dalam konsep matematik. Penggunaan permainan seperti blok dalam membina bangunan, kenderaan dan sebagainya adalah asas kepada penguasaan konsep asas geometri. Ahli matematik dan kimia menggunakan pendekatan ini sebagai asas kepada idea mereka. Kanak-kanak yang menggunakan bahan konkrit dalam proses pembelajaran mereka dikatakan berupaya mempercepatkan, mengekalkan dan ilmu yang diperolehi adalah berkesinambungan berbanding kanak-kanak yang tidak menggunakaan kaedah pembelajaran tersebut. Perkembangan penguasaan bahasa juga merupakan faedah yang diperolehi semasa kanak-kanak bermain. Interaksi dan komunikasi berlaku apabila kanak-kanak bermain. Dalam permainan sosio-drama kanak-kanak berpeluang untuk bercakap dan mengeluarkan idea mereka. Komunikasi secara verbal ini merangsang kanak-kanak untuk memperkayakan perbendaharaan kata dan pengetahuan mereka. Oleh yang demikian kemahiran literasi akan berkembang.

Bahan-bahan permainan dibentuk untuk mencungkil daya kreativiti kanak-kanak. kanak-kanak akan sentiasa memanipulasikan bahan-bahan permainan supaya menjadi sesuatu yang bermakna sesuai dengan tema permainan mereka. Kreativiti kanak-kanak semasa bermain berkait dengan bagaimana kanak-kanak mengurus dan mengatasi masalah dalam aktiviti permainan yang mereka terlibat. Aktiviti bermain

dapat menghindarkan kanak-kanak dengan sifat agresif. Umpamanya permainan lego, kanak-kanak akan lebih toleransi dan bermain mengikut giliran. Kanak-kanak berkongsi mainan dan mereka akan sentiasa berbincang akan bentuk yang ingin dibina bersama-sama. Kanak-kanak saling bertukar pendapat dan ini akan mengembangkan daya berfikir mereka, dan mereka lebih kreatif menyelesaikan masalah di antara satu sama lain.

Brock, et al (2009), menyatakan bahawa konsep belajar melalui bermain memberi implikasi positif kepada kanak-kanak dari pelbagai sudut. Menurut mereka melalui bermain ianya boleh mempengaruhi peningkatan konsep penghargaan kendiri kanak-kanak. Kanak-kanak akan lebih yakin dan berani. Keyakinan diri yang tinggi bermula daripada corak didikan kanak-kanak di rumah atau di sekolah. Walaubagaimanapun, aktiviti yang jelas mempengaruhi aspek ini adalah melalui bermain. Bermain menyedarkan kanak-kanak akan kepentingan dan kewujudan diri mereka. Aktiviti seperti permainan lasak, sosio-drama, main peranan dan sebagainya mendorong kanak-kanak berkomunikasi, menjadi pemimpin serta menjadi perunding. Selain daripada itu, bermain juga mempengaruhi pertimbangan moral kanak-kanak. Bermain akan membantu kanak-kanak menilai positif dan negatif tingkah laku mereka. Penilaian kesilapan diri akan mematangkan kanak-kanak dalam menghadapi situasi yang baru. Menurut beliau juga, bermain membantu merangsang kemahiran visual, sensori motor, kinestetik dan melaluinya kanak-kanak akan menjadi pembelajar yang aktif. Keseronokan dalam bermain akan mendorong kanak-kanak suka belajar dan menghindarkan bosan semasa berada di sekolah.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Bermain juga mempengaruhi perkembangan otak kanak-kanak. Menurut Johnson (2005) perkembangan otak berlaku apabila kanak-kanak berinteraksi dan bertindakbalas dengan persekitaran mereka, namun begitu terdapat juga kanak-kanak yang terencat dari segi perkembangan otak mereka di sebabkan oleh adanya tekanan, kebosanan, faktor kekurangan nutrisi dan kurangnya stimulasi yang bersesuaian kepada kanak-kanak tersebut. Oleh yang demikan, kanak-kanak yang terlibat dalam bermain seperti permainan objek, permainan fizikal, permainan sosial dan permainan kognitif akan dapat mengurangkan seterusnya mengatasi faktor-faktor negatif tersebut. Bermain mempunyai pelbagai peranan. Contohnya, permainan objek yang mana semasa bermain objek, kanak-kanak akan menggunakan deria mereka seperti sentuhan, penglihatan, pendengaran, pengawalan fizikal, manipulasi dan menyusun bentuk dan pertimbangan terhadap sebab dan akibat akan keputusan yang dibuat. Selain itu, dalam permainan sosial pula, kanak-kanak akan menggunakan bahasa mudah untuk berinteraksi dengan rakan sepermainan, adanya sikap memberi dan menerima dan perundingan secara verbal di antara rakan semasa bermain. Oleh yang demikian faedah bermain adalah pelbagai dan mencakupi perkembangan awal kanak-kanak seperti perkembangan bahasa, kognitif, fizikal, emosi, sosial dan kreativiti kanak-kanak.

Modica (2010), dalam kajiannya bertajuk '*Using a play intervention to improve the skills of children with language delay'*, menyatakan bahawa salah satu daripada kaedah untuk membantu kanak-kanak yang lambat penguasaan bahasa adalah melalui aktiviti bermain. Kajian beliau telah menggunakan kaedah eksperimental yang mana seramai lima orang kanak-kanak terlibat dan mereka merupakan kanak-kanak yang lambat dari segi penguasaan bahasa. Tiga orang

daripadanya adalah kumpulan rawatan yang menggunakan kaedah bermain dalam pembelajaran dan dua orang lagi merupakan kumpulan kawalan yang tidak menerima sebarang bentuk permainan dalam pembelajaran. Permainan yang diterapkan kepada kumpulan rawatan ialah kaedah bercerita, menyanyi, sesi soal jawab, interaksi sesama rakan dan main peranan. Permainan peranan adalah seperti main masak-masak dan permainan doktor. Beliau mendapati kanak-kanak yang didedahkan dengan konsep bermain untuk mengatasi kelambatan dari segi berbahasa berupaya menguasai bahasa dengan cepat seperti pertuturan, perbendaharaan kata dan komunikasi secara verbal. Konsep bermain adalah penting, semasa bermain kanak-kanak akan meneroka dunia yang ada disekeliling mereka. Di samping itu, melalui bermain kanak-kanak akan belajar kemahiran-kemahiran baru, meningkatkan pengetahuan dari segi budaya mereka dan yang paling penting adalah kanak-kanak berasa seronok semasa bermain. Salah satu faedah bermain adalah memperkembangkan aspek kognitif kanak-kanak, aspek kognitif mengambil kira cara kanak-kanak menyelesaikan masalah dan cara mereka berfikir serta membuat penaakulan, banyak kajian menyatakan bahawa perkembangan kognitif kanak-kanak yang baik akan merangsang perkembangan yang lain dalam diri mereka, contohnya ialah penguasaan dari segi bahasa. Oleh yang demikian salah satu kaedah yang paling sesuai membantu kanak-kanak yang lambat berbahasa ialah melalui aktiviti bermain.

Bermain juga memberi faedah dari segi perkembangan kognitif kanak-kanak. Boyoung (2008) membuat kajian berkaitan permainan blok kayu dalam pembelajaran matematik kanak-kanak berumur 6 dan 7 tahun. Kajian yang dijalankan ke atas kanak-kanak tersebut betujuan untuk mengenalpasti konsep matematik yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain blok kayu. Hasil kajian tersebut mendapati bahawa

permain blok berupaya menghasilkan konsep awal matematik seperti mengkategori bentuk gemoteri, penyusunan seriasi bentuk kecil dan besar, dan agen pengubah bentuk. Oleh itu, permainan blok bukan sekadar alat permainan semata-mata malah agen untuk kanak-kanak mempelajari konsep awal matematik.

2.5 Kemahiran sosial kanak-kanak

Rohani Abdullah, (2001) telah membahagikan beberapa kategori dalam membuat pemerhatian terhadap kemahiran sosial kanak-kanak. Menurut beliau, pemerhatian kemahiran sosial terbahagi kepada sembilan tingkah laku. Pertama, kefahaman kanak-kanak akan konsep kendiri seperti tahu akan jantina sendiri, keluarga, bangsa serta berupaya menunjukkan kemahiran dalam kebolehan diri. Kedua ialah adanya tindak balas kanak-kanak terhadap sesuatu yang dilakukan seperti bangga dengan kejayaan iaitu menunjukkan kegembiraan (senyum dan menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (melukis, blok, puzzle), boleh menegakkan kebenaran dan mempertahankan diri apabila dicabar. Ketiga, kepercayaan kanak-kanak kepada orang dewasa seperti meminta bantuan orang dewasa pada perkara baru, meminta cadangan pengasuh menyelesaikan masalah dan mudah melibatkan diri dalam aktiviti harian. Keempat ialah kanak-kanak mampu melakukan apa yang diharap seperti duduk sempurna semasa makan dan perbualan awal, mendengar apabila orang lain bercakap, ikut peraturan atau arahan, memahami dan menghormati orang lain, kanak-kanak boleh membantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, bertanggungjawab menjaga kebersihan rumah, boleh meletakkan semula alatan yang telah digunakan, bantu membersihkan rumah,

membantu orang lain, memujuk rakan yang merajuk, bantu mengambil mainan yang terjatuh dan boleh mengajak kawan main bersamanya. Kelima, kanak-kanak boleh bekerjasama dengan rakan lain menyiapkan tugas, umpamanya semasa membuat bangunan daripada blok dan semasa bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya. Keenam ialah dari segi persahabatan, iaitu kanak-kanak mempunyai kemahiran suka melawat kawan-kawan, suka kepada kanak-kanak lain, bersedia mendekati kawan yang lain, dapat menerima teguran kanak-kanak lain, senyum kepada orang yang baru dikenali, melihat semasa bercakap dengan orang asing dan suka berkongsi permainan dengan kawan.

Kemahiran sosial yang ketujuh berkait dengan sikap peramah iaitu kanak-kanak ada kebolehan seperti suka bercakap dengan orang yang dikenali atau yang tidak dikenali. Kelapan ialah kemahiran dari segi kecergasan, kanak-kanak suka pada aktiviti luar, lebih suka bermain bersama daripada melihat orang lain bermain dan sentiasa menikmati aktiviti luar. Kemahiran yang kesembilan ialah berdikari dan bekerjasama. Kanak-kanak yang mahir dari segi sosial adalah kanak-kanak yang boleh makan dan minum sendiri, tidur atau berehat apabila disuruh, pandai menggunakan tandas, bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti, dapat bermain secara bersendirian, memberitahu apabila hendak kencing walaupun terlambat, suka menjelajah taman, dan meminta pertolongan pengasuh apabila menghadapi masalah rumit.

Berdasarkan Sembilan kemahiran sosial yang boleh diperhatikan, adalah jelas bahawa kanak-kanak yang mahir dari segi sosialnya haruslah dapat menguasai aspek-aspek sosial tersebut. Kemahiran sosial kanak-kanak ini boleh dirangsang melalui

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

aktiviti bermain, kerana semasa kanak-kanak bermain mereka sentiasa berinteraksi dengan rakan dan juga guru.

Kemahiran sosial kanak-kanak juga boleh dilihat dari lima aspek. Dalam kajian yang dijalankan oleh Hasmah Abu Bakar, (2006) beliau menyatakan terdapat lima aspek dalam melihat tahap kemahiran asas sosial kanak-kanak iaitu kemahiran menarik perhatian orang lain, kemahiran bertanya dan meminta, kemahiran berkongsi dan memberi, kemahiran memberi idea dan kemahiran memberi dan menerima pujian. Kajian ini dijalankan untuk mengenalpasti tahap kemahiran sosial dan sosialisasi kanak-kanak autisme.

Menurut Kukk et al., (2008) kemahiran sosial adalah berkaitan dengan tingkah laku yang dipamerkan berdasarkan suatu objektif, dan tingkah laku ini merangsang hubungan komunikasi yang lebih berkesan dengan individu lain dalam persekitaran sosial yang berbeza. Kemahiran sosial dikaitkan dengan tingkah laku positif dan dikategorikan kepada lima aspek. Pertama, hubungan rakan sebaya seperti sikap suka menawarkan bantuan, bermaafan, turut serta dalam aktiviti, komunikasi dan sikap suka berkawan. Kedua, pengurusan diri iaitu kemahiran mengawal tingkah laku contohnya mengawal kemarahan, tahan dengan kritikan dan kepatuhan arahan dan batasan. Ketiga, kemahiran akademik seperti kemahiran bertanya soalan dan menyiapkan tugas yang diberikan. Keempat, kepatuhan contohnya menurut peraturan atau arahan, mengemas barang permainan dan sebagainya. Kelima, kemahiran menonjolkan diri umpamanya kemahiran mewujudkan persahabatan, keberanian mempertikaikan peraturan dan tindakan yang tidak adil dan kemahiran bertindakbalas terhadap ketidakadilan (Kukk et al., 2008).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

Docksai (2010) dalam artikelnya bertajuk '*Teaching social skills*', menghuraikan akan kepentingan kemahiran sosial kepada kanak-kanak. Kemahiran sosial bukan sahaja memberi impak positif pada interpersonal kanak-kanak malah mempengaruhi pencapaian kanak-kanak dalam akademik. Kanak-kanak yang lemah dari segi kemahiran sosial sering dikaitkan dengan kesepian seperti kurang kawan, sering dibuli dan dipulaukan oleh rakan sebaya. Menurut Docksai (2010), bagi menangani masalah kanak-kanak yang lemah dari segi kemahiran sosial kebanyakan sekolah di barat menggunakan program pembelajaran sosial dan emosi '*social and emotional learning*' (SEL). SEL diperkenalkan untuk membantu kanak-kanak yang bermasalah dalam kemahiran sosial mereka, ianya termasuklah mengajar kanak-kanak kaedah mengurus emosi mereka, mengambil berat antara satu sama lain, membina persahabatan, komunikasi, membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. SEL bukan sahaja memperbaiki kemahiran interpersonal kanak-kanak malah mambantu dalam meningkatkan pencapaian mereka dari segi akademik. Program SEL membantu kanak-kanak berasa selamat di sekolah, meningkatkan perasaan dihargai oleh individu di persekitaran sekolah mereka, serta mengurangkan perasaan tekanan belajar di sekolah. Kebanyakan sekolah di German, United Kingdom dan Amerika Syarikat yang menyertai program SEL menunjukkan perubahan yang ketara yang mana sebanyak 30 peratus pelajar menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik dan mengurangkan sebanyak 45 peratus tingkah laku keganasan di kalangan pelajar mereka (Docksai, 2010).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

2.6 Bermain dan perkembangan sosial kanak-kanak

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Perkembangan sosial individu bermula dari lahir dan bersambungan sehingga ke peringkat awal kanak-kanak. Banyak kajian menyatakan hubungan rapat dengan rakan sebaya berupaya merangsang perkembangan sosial dan kognitif kanak-kanak. Mistrett dan Bickart (2009), menyatakan semasa bermain kanak-kanak akan berinteraksi dengan rakan sebaya dan ini merangsang kemahiran sosial seperti bekerjasama, berkongsi dan kemahiran menyelesaikan masalah. Semasa bermain interaktif, kanak-kanak belajar mengawal emosi mereka, mengembangkan rasa hormat terhadap peraturan dan penghargaan terhadap idea orang lain. Bermain menyediakan peluang kepada kanak-kanak untuk berkongsi alat permainan dengan rakan sepermainan, ikut serta dalam permainan kumpulan, perundingan dan kesediaan diri menerima sesuatu yang di luar keinginan. Kemampuan kanak-kanak mewujudkan hubungan positif dengan rakan sebaya akan memberi kesan terhadap keupayaan sosial, kesediaan ke sekolah, kesihatan dan kejayaan akademik mereka kelak (Mistrett & Bickart, 2009).

Perlakuan sosial kanak-kanak jelas dilihat semasa kanak-kanak bermain. Kanak-kanak bermain mengikut kumpulan tertentu dan di peringkat prasekolah pengasingan jantina berdasarkan jenis permainan amat ketara. Sheal Valakshemi A/P Palaniappan (2006), menjalankan satu kajian berkaitan dengan pengaruh jantina dan golongan jantina yang dominan semasa kanak-kanak prasekolah bermain lima jenis mainan iaitu mainan berfungsi, mainan membina, mainan dramatik, mainan berperaturan dan mainan lasak.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

i. Permainan Berfungsi

Permainan ini adalah merujuk kepada konsep pengulangan sesuatu aktiviti atau permainan yang bertujuan memberi keseronokkan. Hal ini berlaku apabila kanak-kanak didedahkan dengan permainan baru. Mereka akan melakukan aktiviti tersebut berulang-ulang bagi mencapai keseronokan optimum. Contohnya menuang air dalam belon, menulis nama sendiri berulang-ulang dan menyanyikan lagu kegemaran berulang-ulang. Permainan ini selalunya dikaitkan dengan perkembangan kognitif kerana kanak-kanak atau individu yang terlibat secara aktif dalam proses pemerolehan dan pengubahsuaian pengetahuan yang sedia ada iaitu apa yang diketahui oleh kanak-kanak tentang diri dan tentang alam sekeliling adalah sentiasa berkembang mengikut pengalaman baru (Kieff & Casbergue, 2000).

ii. Permainan Membina

Permainan ini juga dikenali sebagai permainan mencipta. Kanak-kanak bermain dengan membina sendiri sesuatu binaan misalnya binaan blok. Peningkatan kecekapan merupakan fungsi utama permainan ini. Dengan adanya kecekapan dalam sesuatu permainan kanak-kanak lebih kreatif dan kemungkinan lebih kreatif lagi apabila kanak-kanak mencuba sesuatu aktiviti beberapa kali. Contohnya, pengenalan kepada penggunaan blok bersaiz besar dapat meningkatkan perkembangan kognitif, khususnya konsep ruang. Di samping itu, ia juga dapat memperkembangkan daya kreativiti dan kemahiran berkomunikasi kanak-kanak (Kieff & Casbergue, 2000).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

iii. Permainan Dramatik

Permainan ini boleh dilakukan secara bersendirian atau berkumpulan. Biasanya, permainan dramatik kanak-kanak berasaskan pengalaman sebenar. Melakonkan apa yang telah dibaca, meminta kanak-kanak membayangkan dan melakonkan sebuah cerita dapat menggalakkan pemikiran kanak-kanak ke suatu arah baru. Bagi mewujudkan ataupun mengulangi keadaan dramatik, kanak-kanak perlu menggunakan kebolehan kognitif mereka seperti mengingat semula pengalaman lepas serta memilih episod, gerakan dan props yang relevan (Kieff & Casbergue, 2000).

iv. Permainan Berperaturan

Permainan berperaturan memerlukan kebolehan kanak-kanak memahami dan mengikuti peraturan untuk berjaya dalam permainan yang sedang dilakukan. Permainan ini membantu kanak-kanak memberi tumpuan, memahami peraturan dan mengawal tingkah laku mereka ketika mematuhi sesuatu peraturan. Umpamanya, dalam permainan trafik, kanak-kanak hendaklah mengetahui peraturan trafik bagi menjayakan permainan tersebut. Permainan ini juga mendedahkan kanak-kanak kepada pengasingan dan belajar tingkah laku yang dapat diterima oleh masyarakat ketika menang ataupun kalah dalam sesuatu persaingan atau pertandingan.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

v. Permainan Lasak

Permainan ini selalunya dikaitkan dengan kanak-kanak lelaki. Fokus utama permainan adalah pengalaman bersosialisasi di kalangan kanak-kanak, terutamnya kanak-kanak lelaki. Permainan jenis ini boleh dijalankan di ruang bilik darjah atau di kawasan berumput di luar bilik darjah. Guru-guru tidak boleh menganggap mainan ini bersifat agresif dan kasar. Permainan ini menggalakkan situasi kanak-kanak berseronok dengan gelak ketawa, sambil melompat-lompat serta main peranan mengambil watak-watak orang lain, contohnya watak-watak hero dan kartun. Bagi memainkan peranan sebagai pemangsa dan mangsa, kanak-kanak bergilir-gilir berunding sesama mereka. peranan sedemikian bukanlah bermakna mereka bergaduh, bersikap agresif, bermain kasar atau cuba menyakitkan orang lain (Johnson, 2005).

Melalui lima jenis permainan tersebut, interaksi dan peningkatan kemahiran sosial merupakan faedah utama yang diperolehi oleh kanak-kanak. Permainan-permainan tersebut mengalakkan kanak-kanak berkomunikasi, bekerjasama, bertolak ansur, berunding, dan menyelesaikan masalah.

Selain daripada melihat pengasingan jantina dalam memilih jenis permainan, kajian beliau juga melihat perlakuan sosial dan tempoh masa yang ideal untuk kanak-kanak bermain lima jenis mainan tersebut. Di akhir kajian mendapati bahawa kanak-kanak lelaki lebih dominan dalam mainan berfungsi, mainan membina dan mainan lasak, manakala kanak-kanak perempuan menguasai mainan dramatik dan mainan berperaturan. Dari segi perlakuan sosial pula, dapatan kajian beliau menjelaskan kanak-kanak prasekolah berkelakuan dan menggunakan bahasa yang berlainan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

mengikut ciri dan sifat sesuatu permainan semasa bermain. Oleh yang demikian ciri kajian ini adalah penting dalam mengenalpasti perbezaan dan minat bermain permainan mengikut jantina. Di samping itu juga, aktiviti bermain jelas menampakkan ciri-ciri kepentingannya dalam merangsang kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah.

Dowling (2005) memberi penekanan kepada faedah permainan luar (*outdoor play*) terhadap perkembangan kanak-kanak dari segi keyakinan diri, berdikari, kemahiran sosial, perkembangan sosioemosi dan motivasi. Menurut Dowling kebanyakan ibu bapa dewasa ini kurang menyedari akan kepentingan permainan luar kepada kanak-kanak, oleh itu beberapa isu timbul seperti ibu bapa terlalu mengawal kanak-kanak, kurangnya pengalaman kanak-kanak berada di luar selain dalam rumah dan sekolah serta kekurangan aktiviti lasak yang boleh memperkembangkan fizikal kanak-kanak. Persekitaran yang kurang selamat menyebabkan ibu bapa cenderung anak-anak mereka bermain di dalam kawasan rumah. Jenayah seperti penculikan kanak-kanak, pembunuhan, rompakan dan faktor keselamatan jalan raya menyumbang kepada kerisauan ibu bapa melepaskan anak bermain di luar rumah. Oleh yang demikian sebahagian besar kanak-kanak bermain di dalam rumah seperti permainan komputer (*computer game*), blok, puzzle, anak patung dan sebagainya. Kanak-kanak yang bermain dalam suasana pergerakan yang terbatas tidak berupaya untuk memperkembangkan fizikal mereka. Mereka lebih banyak duduk dan ini menyebabkan banyak kanak-kanak mengalami masalah obesiti kerana pergerakan fizikal yang kurang.

Dowling juga menyenaraikan beberapa faedah permainan luar. Permainan luar merangsang keyakinan kendiri kanak-kanak. Beliau menyatakan bahawa sebelum

kanak-kanak berupaya berfikir secara abstrak dan berupaya membina memori, kanak-kanak perlu meneroka persekitaran dengan deria mereka terlebih dahulu. Kanak-kanak adalah pembelajar yang aktif, mereka sentiasa suka akan perkara-perkara yang baru. Kaedah terpenting merangsang perkembangan deria kanak-kanak adalah melalui pengalaman kanak-kanak dalam persekitaran yang semulajadi iaitu di kawasan luar rumah. Pengalaman luar dan persekitaran yang semulajadi menyediakan pembelajaran yang lebih bermakna kepada kanak-kanak. Kanak-kanak boleh memerhati objek maujud secara langsung. Contohnya, jenis, warna dan trekstur tumbuhan. Kanak-kanak boleh menyentuh, menghidu, mendengar dan melihat objek yang ada di persekitaran mereka. Permainan luar sentiasa dikaitkan dengan pergerakan dan teriakan kanak-kanak, situasi ini adalah normal dan sesuai untuk kanak-kanak sebagai cara mereka melepaskan tekanan dan keseronokkan mereka. Pergerakan fizikal kanak-kanak sebenarnya berkait dengan aspek perkembangan kanak-kanak yang lain seperti perkembangan emosi, sosial dan kognitif. Kanak –kanak yang aktif selalunya adalah kanak-kanak yang baik dari segi intelektual mereka. Di samping itu, kanak-kanak yang aktif dari segi fizikal adalah kanak-kanak yang lebih yakin dan mempunyai konsep kendiri yang tinggi.

Permainan luar juga menjadikan kanak-kanak lebih berdikari. Permainan ini mendorong kanak-kanak untuk memilih dan menentukan sendiri permainan yang dikehendaki. Ruang yang luas dan selesa memberi cabaran kepada kanak-kanak dalam menggunakan dan memanfaatkan permainan secara optimum. Permainan seperti memanjat, main sorok-sorok dan permainan membina memerlukan kanak-kanak untuk berfikir dan membuat keputusan akan susunan dan persekitaran yang perlu ada.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Oleh itu, kemampuan kanak-kanak untuk membuat keputusan, memilih dan mengatur, merangsang mereka menjadi kanak-kanak yang berdikari.

Kemahiran sosial kanak-kanak juga berkembang semasa terlibat dalam permainan luar. Permaina luar mengandungi aktiviti-aktiviti yang lebih lasak berbanding dengan permainan di dalam rumah atau sekolah. Dengan itu, kanak-kanak secara tidak langsung akan berinteraksi dengan kanak-kanak lain semasa bermain. Kanak-kanak bekerjasama apabila bermain dalam sesuatu permainan contohnya permainan polis dan pencuri, dan sebagainya. Selain itu, melalui permainan luar perkembangan emosi kanak-kanak juga mendapat kesan yang positif. Permainan luar lebih berbentuk bebas, dengan ruang yang luas serta selesa menjadikan kanak-kanak boleh melepaskan emosi mereka secara optimum, umpamanya permainan *superhero,* kanak-kanak lelaki selalunya dikaitkan dengan permainan ini. Permainan luar juga menjadikan kanak-kanak faham akan kehidupan sebenar seperti corak hidup, kelahiran, kematian dan kehidupan semula. Mereka akan memahami bahawa kehidupan adalah sentiasa berubah dan tidak tetap. Permainan luar merangsang motivasi kanak-kanak, permainan luar berlaku dalam keadaan semulajadi, kanak-kanak bebas mengeluarkan idea dan perasaan mereka semasa bermain. Permainan tidak berlaku dalam kawalan malah kanak-kanak ada kebebasan memilih dan membentuk jenis permainan yang disukai. Kebebasan ini akan melahirkan motivasi dalaman dan luaran kanak-kanak, selain itu ianya turut merangsang kemahiran interpersonal dan intrapersonal kanak-kanak.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Tingkah laku dan kemahiran sosial yang positif haruslah di terapkan kepada kanak-kanak agar mereka membesar dengan penuh bermakna. Wolfang (2004),

menyenaraikan beberapa langkah dalam membantu guru membimbing kanak-kanak bertingkahlaku sosial positif melalui bermain. Menurut beliau, kemahiran sosial haruslah diasah seawal peringkat bayi lagi. Ibu bapa memainkan peranan penting untuk membentuk tingkah laku sosial yang positif terhadap anak-anak.

National Association Education of Young Children (2009) telah membuat satu kajian berkaitan dengan kaedah meningkatkan sosial kanak-kanak prasekolah yang terdiri daripada pelbagai bangsa melalui pendekatan bermain. Projek ini dinamakan *Dinosaur Project*. Projek yang dijalankan ini menggunakan permainan blok dalam merangsang perkembangan bahasa dan membina kemahiran sosial kanak-kanak. Projek ini dijalankan di salah sebuah pusat pendidikan awal kanak-kanak yang terdiri daripada kanak-kanak yang berasal dari pelbagai budaya, kaum dan menggunakan bahasa penghantar yang berbeza. Kajian dijalankan di Utara Italy, iaitu *American School of Milan* (ASM). Kanak-kanak yang dikaji dalam satu kelas yang terdiri daripada kanak-kanak berumur tiga hingga lima tahun. ASM merupakan program pendidikan awal kanak-kanak yang menggunakan belajar melalui bermain sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang utama dalam kurikulum. Program tersebut memfokus kepada pembelajaran sosial, emosi, kognitif, perkembangan fizikal dan pemerolehan pembelajaran bahasa. Matlamat utama projek atau kajian ini adalah untuk mengalakkan kanak-kanak berfikir, kesedaran tentang diri, emosi, penglibatan dalam komuniti dan memperoleh kemahiran astetik. Dalam pendidikan awal kanak-kanak sosialisasi dan komunikasi merupakan sebahagian daripada kehidupan kanak-kanak setiap hari. Kanak-kanak memperkembang kemahiran sosial melalui bermain, belajar, dan interaksi dengan rakan sebaya dalam kumpulan. Komunikasi secara verbal dan tidak verbal merupakan cara kanak-kanak mengeluarkan idea mereka,

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

kemahuan, berfikir dan sikap mereka. Kanak-kanak yang berasal dari bangsa dan budaya yang berbeza sering terdedah dengan masalah komunikasi di sekolah, dan ini merupakan cabaran untuk guru menyediakan suasana pembelajaran yang merangsang interaksi di antara kanak-kanak. Kanak-kanak yang bermasalah dalam interaksi sosial dan komunikasi mereka selalunya berasa kecewa, dipinggirkan oleh kawan, selalu menyendiri dan mereka ini selalu dikaitkan dengan kanak-kanak yang bermasalah tingkah laku.

Pendekatan pertama yang digunakan oleh pengkaji ialah penggunaan permainan blok yang menggunakan pendekatan projek. Terdapat empat kaedah pembelajaran blok yang boleh merangsang komunikasi, iaitu pertama menggunakan blok dan latar belakang dalam menyatakan pendapat dan daya cipta mereka. Kedua, menggunakan bahasa untuk menerangkan binaan mereka, mengambil bahagian dalam kumpulan sosial dan sikap bekerjasama dan menerima input dari orang lain. Selain daripada kaedah permainan blok tersebut, peranan guru juga penting. Semasa permainan blok guru seharusnya boleh membina persekitaran yang merangsang komunikasi dan kemahiran sosial. Contohnya guru menyediakan persekitaran semasa bermain blok yang menenangkan kanak-kanak semasa bermain, kawal dan kecilkan siaz kumpulan, memberi penerangan tentang peralatan yang akan digunakan, menyarankan kanak-kanak berkomunikasi, menghargai dan galakan dalam proses pembelajaran kanak-kanak dan yang terakhir adalah memaparkan hasil binaan yang dibuat oleh kanak-kanak, ini bagi mengalakkan mereka bercakap di antara satu sama lain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

Dinosaur study pula, adalah kaedah yang menggabungkan permainan blok dan aktiviti yang menggalakkan komunikasi seperti permainan drama. Semasa permainan *dinosaur* kanak-kanak yang berbangsa English dan Italian akan berbincang tentang habitat *dinosaur*. Melalui aktiviti ini, komunikasi di antara dua kanak-kanak dari budaya dan bangsa yang berbeza secara tidak langsung akan wujud. Terdapat empat objektif utama kajian dalam permainan blok kanak-kanak iaitu pertama menggalakkan kanak-kanak bermain dan bekerjasama dalam kumpulan. Kedua, untuk membantu kanak-kanak memperkembang kemahiran komunikasi mereka. Ketiga, untuk menggalakkan kemahiran sosial kanak-kanak terutama kanak-kanak yang mempunyai masalah dalam sosialisasi mereka dan yang keempat ialah untuk menguatkan lagi, merangsang dan menggalakkan perkembangan kanak-kanak terutamanya kanak-kanak yang lemah dari segi kemahiran sosial dan komuikasi mereka. Secara keseluruhannya, kajian tersebut bertujuan mengenalpasti aktiviti-aktiviti yang boleh dilaksanakan oleh kanak-kanak dan guru dalam merangsang kemahiran sosial dan komunikasi mereka.

2.7 Kesimpulan

Penjelasan berkaitan perkembangan kanak-kanak adalah didasari oleh beberapa teori perkembangan awal kanak-kanak. Teori-teori ini cuba menjelaskan apakah ciri-ciri dan keperluan khusus yang perlu diketahui dalam proses tumbesaran kanak-kanak. Sebelum melihat kesan dan akibat dalam suatu fenomena sosial teori yang berkaitan haruslah di fahami terlebih dahulu untuk mendalami kefahaman dan seterusnya membuat penilaian yang jitu. Melalui buku-buku dan kajian-kajian dari dalam dan luar negara aspek perkembangan kanak-kanak banyak dibincangkan. Antara

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

fenomena yang cuba dihuraikan dalam kajian ini adalah kemahiran sosial kanak-kanak yang dikaitkan dengan aktiviti bermain. Kajian-kajian yang dijalankan cuba untuk memberi kefahaman akan kepentingan bermain khususnya dari segi perkembangan sosial kanak-kanak. Kemahiran sosial kanak-kanak selalunya digambarkan sebagai suatu tingkah laku yang positif. Perlakuan sosial ini di dahului oleh pemahaman kanak-kanak terhadap kewujudan diri mereka. Pemahaman tersebut akan mendorong kanak-kanak untuk menilai tingkah laku yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan mengikut norma dan nilai masyarakat di mana mereka tinggal. Pendekatan dan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang boleh memupuk kemahiran sosial kanak-kanak harus dilaksanakan oleh guru. Salah satu pendekatan yang boleh digunakan ialah mengaplikasikan konsep bermain dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

BAB 3

METODOLOGI

3.1 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan metodologi kajian yang digunakan oleh pengkaji dalam mengumpul dan menganalisis data yang diperolehi. Metodologi penyelidikan memberi panduan dalam pelaksanaan serta cara pelaksanaan penyelidikan. Antara aspek utama yang dilihat adalah rekabentuk kajian, lokasi kajian, populasi dan sampel kajian, instrumen kajian, pengendalian kajian, teknik analisis data, kajian rintis serta kesahan dan kebolehpercayaan.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

3.2 Rekabentuk kajian

Kajian ini merupakan kajian kes yang menggunakan kaedah kualitatif. Kajian kes kualitatif biasanya dijalankan kerana pengkaji ingin meneroka, membuat interpretasi dan mendapat pemahaman yang mendalam tentang sesuatu kes, bukan untuk menguji sesuatu hipotesis. Kajian adalah bertumpu dalam mengkaji sesuatu entiti atau fenomena dalam satu tempoh masa dengan menggunakan pelbagai prosedur pengumpulan data (Othman Lebar, 2009). Rekabentuk kajian kes ini dipilih untuk membolehkan penyelidik memahami secara mendalam aspek serta tahap kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain khususnya permainan bebas (*free play*). Pandangan guru dan ibu bapa juga diteliti dalam menghuraikan peranan bermain bagi meningkatkan kemahiran sosial kanak-kanak.

3.3 Lokasi kajian

Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah rendah di daerah Penampang, Kota Kinabalu, Sabah. Sekolah ini tergolong dalam sekolah luar bandar walaupun terletak berdekatan dengan Bandaraya Kota Kinabalu. Sekolah Kebangsaan Penampang mempunyai dua buah kelas prasekolah yang ditadbir oleh dua orang guru prasekolah dan dibantu oleh dua orang pembantu pengurusan murid. Murid prasekolah adalah seramai lima puluh orang iaitu dua puluh lima orang murid setiap kelas dan mereka merupakan kanak-kanak yang berumur lima dan enam tahun.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

Sekolah ini dipilih sebagai lokasi kajian berdasarkan beberapa alasan yang utama. Kawasan permainan luar yang luas serta kelengkapan alat permainan di dalam kelas akan memudahkan pengkaji menentukan ruang dan jenis permainan yang ingin diperhatikan kelak. Di samping itu, guru prasekolah ada mengaplikasikan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas walaupun tidak secara menyeluruh. Sebahagian besar bentuk permainan adalah permainan bebas di dalam kelas (*indoor play*) iaitu kanak-kanak bermain secara bebas sama ada pada waktu pagi sebelum aktiviti pengajaran dan pembelajaran bermula, waktu rehat atau selepas aktiviti pengajaran dan pembelajaran tamat. Corak pengendalian masa dan ruang kanak-kanak bermain ini sesuai dengan objektif utama kaedah pemerhatian yang ingin dijalankan oleh pengkaji, oleh itu ketersampaian pemerolehan data lebih mudah. Selain itu, kerjasama yang diberikan oleh pihak sekolah juga menjadi faktor penting pengkaji memilih lokasi kajian. Kerjasama dan sokongan daripada guru besar, penolong kanan sekolah, guru prasekolah serta guru-guru dalam sekolah memberi keselesaan kepada pengkaji dalam proses pengutipan data yang mengambil masa selama sebulan setengah di lokasi kajian tersebut.

3.4 Populasi dan sampel kajian

Pengkaji mengunakan kaedah triangulasi sampel iaitu sampel terdiri daripada kanak-kanak, guru dan ibubapa. Triangulasi sampel akan membantu pengkaji memperolehi data yang lebih jelas, tepat dan kukuh sebagai menjawab persoalan kajian kelak.Sampel bertujuan (*purposive)* dipilih daripada kanak-kanak yang berumur enam tahun iaitu lahir pada tahun 2005. Empat orang daripada mereka merupakan kanak-

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

kanak yang belum pernah menghadiri apa sahaja bentuk pendidikan prasekolah sebelumnya, dan dua orang lagi pernah menghadiri program prasekolah ketika berumur 5 tahun. Kajian ini secara amnya melibatkan 25 orang kanak-kanak (bilangan penuh murid dalam satu kelas prasekolah) dalam proses pemerhatian bagi meneliti aspek kemahiran sosial yang melibatkan semua kanak-kanak semasa bermain serta melihat pola dan tema bermain secara menyeluruh. Walaubagaimanapun, pemerhatian secara mendalam hanya memfokus enam orang kanak-kanak sahaja untuk melihat aspek dan tahap kemahiran sosial mereka. Kanak-kanak ini terdiri daripada tiga orang kanak-kanak lelaki dan tiga orang lagi kanak-kanak perempuan. Tujuan pemilihan kanak-kanak prasekolah yang berumur enam tahun yang pernah dan tidak pernah menghadiri apa sahaja bentuk pendidikan prasekolah sebelumnya bertujuan untuk melihat dengan lebih jelas kesan bermain dan perbandingan di antara mereka dari segi pemerolehan kemahiran sosial semasa bermain. Selain itu, bagi kanak-kanak yang baru didedahkan dengan alam persekolahan, perkembangan dari segi interaksi dan kemahiran sosial masih di peringkat awal. Faktor ini memudahkan pengkaji untuk memperolehi data yang lebih jelas berkaitan dengan aspek dan tahap kemahiran sosial mereka semasa aktiviti bermain. Pemilihan partisipan kanak-kanak lelaki dan perempuan secara seimbang juga memudahkan pengkaji memperolehi data yang lebih tepat dan tidak berunsur bias. Sebahagian besar partisipan adalah berbangsa Kadazandusun (Bumiputera Sabah) dan menggunakan Bahasa Malaysia sebagai bahasa pengantar di prasekolah. Kanak-kanak ini juga mempunyai latar belakang tahap sosioekonomi yang setara. Berdasarkan ciri-ciri ini maka pengkaji lebih mudah untuk memperoleh data yang lebih tepat.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Dua orang guru prasekolah yang mempunyai pengalaman mengajar kanak-kanak prasekolah lebih dari tiga tahun dipilih sebagai partisipan kajian. Pemilihan ini berdasarkan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang mereka gunakan di dalam kelas. Kedua-dua guru ada mengaplikasikan pendekatan belajar melalui bermain di dalam kelas walaupun tidak sepenuhnya. Selain itu, guru tersebut juga memberi ruang untuk kanak-kanak bermain secara bebas sama ada semasa awal kelas, rehat atau tamat kelas. Pendekatan yang digunakan oleh guru ini akan memudahkan pengkaji dalam proses pengutipan data. Selain itu, seramai dua orang ibu bapa dipilih dengan bantuan guru prasekolah untuk ditemubual dan mereka merupakan ibu bapa yang aktif dan kerap melibatkan diri dalam apa saja aktiviti yang dijalankan di prasekolah. Ibu bapa yang ditemubual berfungsi untuk menguatkan dan sebagai data tambahan kepada pandangan mereka terhadap kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak semasa bermain. Temu bual tersebut menekankan beberapa aspek utama iaitu penerimaan dan kefahamanguru dan ibu bapa terhadap pendekatan bermain di prasekolah dan kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bebas. Pemilihan sampel kajian adalah berdasarkan keperluan skop kajian. Ini bersesuaian dengan definisi sampel yang dikemukakan oleh McMillan & Schumacer (2006), iaitu kumpulan subjek yang digunakan oleh pengkaji untuk mengumpul data biasanya mewakili populasi tersebut.

3.5 Pengumpulan data

Sebelum memulakan kajian, pengkaji terlebih dahulu memohon kebenaran daripada beberapa pihak yang terlibat dalam kajian ini. Antaranya ialah memohon surat

kebenaran rasmi daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (BPPDP), Kementerian Pelajaran Malaysia dan surat kebenaran rasmi daripada Jabatan Pendidikan Negeri Sabah seterusnya surat rasmi daripada sekolah yang dipilih sebagai lokasi kajian. Sebelum memulakan kajian pengkaji merujuk pada Unit Pendidikan Prasekolah, Pejabat Pendidikan Daerah Penampang untuk mendapatkan senarai nama sekolah rendah yang mempunyai kelas prasekolah. Seterusnya, pengkaji memaklumkan kepada pihak sekolah yang dipilih tentang kajian yang akan dijalankan oleh pengkaji. Kaedah yang digunakan oleh pengkaji untuk mengumpul data adalah melalui pemerhatian,temu bual dan analisis dokumen.

3.5.1 Temu bual

Instrumen temu bual digunakan untuk memperolehi data berkaitan dengan pandangan guru dan ibu bapa terhadap pendekatan belajar melalui bermain dan faedahnya terhadap kemahiran sosial kanak-kanak di prasekolah. McMillan (2008), menyatakan temu bual perlu apabila pengkaji tidak boleh memerhati perlakuan, perasaan atau bagaimana manusia mentafsir dunia sekeliling mereka, juga apabila pengkaji berminat untuk mengetahui peristiwa lalu yang sukar untuk ditiru semula. Pengkaji menjalankan temu bual semi berstruktur terhadap guru prasekolah dan ibu bapa untuk mendapatkan maklumat tentang pandangan merekaterhadap pelaksanaan pendekatan 'belajar melalui bermain' dan faedahnya terhadap kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah. Di samping itu, data berkaitan latar belakang murid juga diperolehi menerusi temu bual dengan guru prasekolah. Lichtman (2006) menyatakan bahawa temu bual kualitatif merupakan konsep yang digunakan untuk menjelaskan kaedah

yang membenarkan pengkaji melaksanakan perbincangan atau dialog dengan partisipan. Tujuan utama temu bual dilakukan oleh pengkaji adalah untuk mendapatkan maklumat secara langsung daripada partisipan tentang tajuk atau topik kajian.

Temu bual berpandu dijalankan mengikut jadual temu bual yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Leedey (Leedey, 1992; dalam Vijayen, 2002) terdapat beberapa langkah tertentu untuk menjalankan temu bual dengan berjaya. Antara langkah yang perlu dilalui untuk membuat satu temu bual yang baik adalah:

i. Tentukan temu bual lebih awal
ii. Hantarkan soalan-soalan yang ditemubual kepada orang yang ditemuduga
iii. Memohon kebenaran untuk merakam temu bual
iv. Tetapkan tarikh temu bual secara bertulis
v. Memberi peringatan sebelum tarikh temu bual
vi. Adakah temu bual mengikut masa yang ditetapkan dan salinan soalan kepada orang yang ditemubual.
vii. Setelah selesai temu bual sediakan transkrip vervatim secepat mungkin dan berikan satu salinan kepada yang ditemubual untuk pastikan ketepatan maklumat
viii. Setelah menggunakan data tersebut dalam laporan hantarkan salinan bahagian itu untuk kelulusan akhir dan memohon kebenaran untuk menggunakan data itu dalam laporan.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

Pengkaji menggunakan langkah-langkah temubual tersebut dalam kajian ini bagi membentuk proses temu bual yang lebih teratur dan sistematik.

3.5.2 Pemerhatian

Instrumen pemerhatian merupakan kaedah terbaik untuk mengkaji perkembangan kanak-kanak. Rasionalnya, melalui pemerhatian pengkaji boleh mengaitkan teori dan praktikal serta memahami pelbagai faktor yang memberi kesan terhadap perkembangan dan pencapaian kanak-kanak. Selain itu, pemerhatian kanak-kanak juga penting dalam memahami kanak-kanak secara semulajadi (Ahola & Kovacik, 2007). Menurut Beaty (2006) pemerhatian terhadap kanak-kanak perlu kerana melalui pemerhatian pengkaji akan memperolehi maklumat tepat tentang tahap perkembangan kanak-kanak, memahami bagaimana kanak-kanak berkembang dalam sesuatu persekitaran, memberi pengetahuan akan pengaruh yang memberi kesan kepada perkembangan kanak-kanak serta pemahaman jelas berkaitan nilai dan teori bermain kanak-kanak.

Dalam kajian ini pengkaji menggunakan kaedah pemerhatian untuk memperolehi data berkaitan aspek dan tahap kemahiran sosial kanak-kanak semasa bermain. Pengkaji menggunakan pemerhatian berstruktur dalam kajian ini. Pemerhatian berstruktur adalah pemerhatian kelakuan kanak-kanak secara teratur, mengikut prosedur-prosedur tertentu dalam satu keadaan yang telah disediakan dengan sengaja untuk membangkitkan kelakuan tertentu yang ingin diperhatikan (Rohani Abdullah, 2001). Pengkaji mempunyai fokus tentang perkara yang ingin

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

diperhatikan dan menyediakan beberapa senarai semak semasa pemerhatian dijalankan oleh pengkaji. Pemerhatian ini dijalankan oleh pengkaji terhadap kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti permainan (*free play*) dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Pengkaji juga menggunakan kaedah pemerhatian partisipan iaitu pengkaji meluangkan masa yang lama dalam persekitaran semula jadi subjek untuk mengumpul data secara tidak ketara. Pengkaji merupakan partisipan dan pemerhati dalam masa yang serentak (Bogdan & Biklen, 2007). Senarai semak yang digunakan diadaptasi daripada daripada pemerhatian kemahiran sosial dalam penilaian secara portfolio oleh Rohani Abdullah (2001). Selain itu, untuk melihat dengan lebih jelas tingkah laku sosial kanak-kanak secara amnya, pengkaji juga menggunakan pemerhatian secara rekod anekdot. Pemerhatian menggunakan rekod anekdot memberikan maklumat tambahan yang tidak dapat diperhatikan melalui pemerhatian menggunakan senarai semak.

3.5.3 Analisis Dokumen

Kaedah pengumpulan data berbentuk analisis dokumen merupakan kaedah pengumpulan maklumat daripada dokumen-dokumen yang boleh menambah dan menjelaskan data dan maklumat yang diperolehi dan dianalisis melalui pemerhatian dan temu bual (Othman Lebar, 2009). Dalam kajian ini analisis dokumen digunakan untuk memperolehi data berkaitan latar belakang kanak-kanak, guru dan ibu bapa. Berkaitan dengan guru pula kaedah ini digunakan untuk mendapatkan data tentang proses pengajaran dan pembelajaran dan aktiviti-aktiviti yang dirancang didalam

kelas. Antara dokumen utama yang ingin dilihat ialah rekod peribadi kanak-kanak, ibu bapa dan buku rancangan pengajaran dan pembelajaran harian guru prasekolah.

3.6 Pengendalian kajian

Sebelum memulakan pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah, pengkaji terlebih dahulu membina hubungan rapat dan menyesuaikan diri dengan kanak-kanak. Ini dilakukan dengan melibatkan diri dalam sesi pengajaran dan pembelajaran, membantu kanak-kanak dalam menyelesaikan masalah, dan bermain bersama-sama dengan kanak-kanak. Justeru, kehadiran pengkaji tidak dianggap sebagai asing bagi kanak-kanak, seterusnya membolehkan kanak-kanak menunjukkan tingkah laku yang normal semasa pemerhatian dijalankan oleh pengkaji. Pemerhatian sebenar dijalankan bermula pada 17 Januari 2011 sehingga 10 Mac 2011 iaitu berlangsung selama sebulan setengah. Walaubagaimanapun, pemerhatian awal juga dijalankan bagi membiasakan dan memberi maklumat awal kepada pengkaji iaitu pada awal januari 2011 selama seminggu sekaligus sebagai kajian rintis kajian ini.

Pemerhatian dijalankan semasa kanak-kanak terlibat dengan aktiviti permainan bebas. Pengkaji telah berbincang dengan guru prasekolah supaya kanak-kanak diberi waktu bermain secara bebas di dalam kelas di ruang-ruang tertentu selama 30 minit selepas waktu rehat kanak-kanak tersebut sepanjang kajian dijalankan. Enam orang kanak-kanak yang dipilih sebagai subjek kajian diperhatikan dalam ruang dan jenis permainan yang sama iaitu permainan bebas. Pemerhatian dijalankan secara individu menggunakan senarai semak kemahiran sosial kanak-kanak. Maksudnya setiap kanak-

kanak disediakan senarai semak yang berasingan supaya memudahkan pengkaji membuat penilaian aspek dan tahap kemahiran sosial yang dikuasai oleh setiap kanak-kanak tersebut. Pemerhatian dijalankan selama sepuluh minit untuk seorang kanak-kanak ini diikuti dengan pemerhatian kanak-kanak yang lain. Selain itu, semasa pemerhatian pengkaji juga dibantu oleh alat perakam video yang diletakkan di penjuru kelas berdekatan dengan ruang bermain kanak-kanak, walaupun rakaman tidak digunakan sepenuhnya dalam setiap pemerhatian namun beberapa rakaman tersebut cukup memberi input kepada pengkaji untuk melengkapkan maklumat dalam senarai semak tersebut. Pemerhatian ini dijalankan selama sebulan setengah dan dalam seminggu pengkaji membuat pemerhatian sebanyak lima kali iaitu lima hari dalam seminggu semasa hari persekolahan. Oleh kerana masa permainan bebas terhad kepada 30 minit dalam sehari persekolahan maka dalam sehari pemerhatian, pengkaji hanya dapat memerhati tiga orang kanak-kanak sahaja, tiga orang lagi diperhatikan pada hari seterusnya demikian juga pada hari-hari berikutnya. Antara aspek kemahiran sosial yang ingin diperhatikan ialah aspek bangga dengan kejayaan, melakukan apa yang diharap, bekerjasama, persahabatan dan berdikari.

Sesi temu bual pula dijalankan dengan membuat temujanji dengan guru prasekolah dan ibu bapa. Temu bual dijalankan semasa cuti sekolah iaitu pada pertengahan bulan Mac 2011. Proses temu bual dengan guru dan ibu bapa dijalankan selama dua hari, 14 Mac 2011, temu bual bersama dua orang guru prasekolah dan 15 Mac 2011, temu bual bersama kedua-dua ibu bapa tersebut. Sebelum temu bual dijalankan pengkaji membuat temu janji dengan guru dan ibu bapa akan tarikh yang sesuai dengan mengambil kira masa yang terluang oleh mereka. Pengkaji memberikan borang yang mengandungi soalan-soalan temu bual seminggu sebelum temu bual

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

sebenar dijalankan untuk persediaan awal agar proses temu bual sebenar berjalan dengan lancar. Hanya dua orang guru dan dua orang ibu bapa sahaja yang terlibat dalam sesi temu bual ini. Kedua-dua guru mempunyai pengalaman mengajar lebih dari tiga tahun di prasekolah, dua orang lagi ibu bapa yang dipilih merupakan ibu bapa yang aktif di sekolah. Temu bual dijalankan untuk memperolehi data berkaitan dengan pandangan guru dan ibu bapa terhadap kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak semasa bermain di prasekolah. Antara aspek utama temu bual adalah berkaitan dengan kefahaman guru dan ibu bapa tentang pendekatan belajar melalui bermain dan aspek kemahiran sosial kanak-kanak yang diperolehi.

Analisis dokumen dijalankan diawal pengkaji berada di lokasi kajian. Sebelum temu bual dan pemerhatian dijalankan pengkaji terlebih dahulu melihat dokumen-dokumen yang diperlukan bagi memudahkan dan memberi maklumat awal sebelum langkah seterusnya dijalankan. Pengkaji terlebih dahulu mengumpulkan data berkaitan latar belakang kanak-kanak dan ibu bapa menerusi rekod peribadi, selepas itu pengkaji beralih pula ke bahagian maklumat latar belakang guru dan juga proses pengajaran dan pembelajaran melalui rekod peribadi guru dan rekod pengajaran dan pembelajaran harian guru.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

3.6.1 Borang temu bual, senarai semak dan rekod anekdot

I) Borang maklumat diri kanak-kanak prasekolah

Borang ini digunakan oleh pengkaji untuk mendapatkan maklumat diri dan latar belakang kanak-kanak prasekolah yang dijadikan sebagai sampel kajian. Antara maklumat yang dinyatakan ialah nama kanak-kanak, umur, berat, ketinggian, tahap kesihatan, pekerjaan ibu bapa, pendapatan ibu bapa, bilangan adik-beradik, bangsa, agama, tempat tinggal, kenderaan ke sekolah dan maklumat pendidikan sebelum memasuki prasekolah (lampiran A).

II) Borang maklumat diri guru prasekolah

Borang ini digunakan oleh pengkaji untuk mendapatkan maklumat diri dan latar belakang guru prasekolah yang dijadikan sebagai sampel kajian. Antara maklumat tersebut adalah nama guru, umur, opsyen bidang semasa di Maktab Perguruan, pengalaman mengajar prasekolah, latar belakang akademik dan senarai kursus yang telah dihadiri sepanjang berkhidmat sebagai guru prasekolah (lampiran B).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

III) Borang maklumat diri ibu bapa

Maklumat diri ibu bapa yang dijadikan sampel kajian diperlukan bagi melihat latar belakang mereka dari segi tahap pendidikan, pendapatan dan status sosio-ekonomi mereka. Data ini sebagai maklumat tambahan terhadap maklumat temubual yang diperolehi kelak (lampiran C).

IV) Borang temubual dengan guru prasekolah

Borang ini digunakan semasa pengkaji menjalankan temu bual dengan guru prasekolah. sebahagian besar temu bual berkisar pemahaman dan pengendalian aktiviti bermain di dalam kelas prasekolah dan pandangan tentang kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bebas di dalam kelas (lampiran F).

V) Borang temu bual dengan ibu bapa

Instrumen temu bual dengan ibu bapa juga berkisar pemahaman dan pandangan terhadap aspek kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bebas di dalam kelas. Maklumat yang diperolehi ini digunakan untuk melengkapkan dan menjelaskan lagi maklumat temubual yang diperolehi daripada guru prasekolah (lampiran G).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

VI) Senarai semak

Senarai semak merupakan pemerhatian berstruktur yang mengandungi spesifikiasi item berkaitan dengan kemahiran ataupun tingkah laku seseorang. Senarai item yang disediakan adalah untuk mengenalpasti perkembangan dari segi pengetahuan, sikap dan kebolehan. Penentuan item adalah berdasarkan tingkah laku yang berlaku, tingkah laku yang diperhatikan dan kekerapan tingkah laku itu berlaku. Dapatan pemerhatian selalunya diklasifikasi dalam bentuk 'ada' atau 'tiada' sahaja (Ahola & Kovacik, 2007). Dalam pemerhatian berstruktur menggunakan senarai semak, pengkaji telah menentukan beberapa kemahiran sosial yang diadaptasi daripada senarai semak kemahiran sosial Rohani Abdullah (2001). Antara kemahiran-kemahiran sosial tersebut adalah:

i) Bangga dengan kejayaan

a. Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.
b. Menunjukkan perhatian pada perkara yang telah dilakukan (lukis, blok, puzzle)
c. Memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain
d. Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan
e. Menegakkan kebenaran

ii) Melakukan apa yang diharap

a. Mendengar apabila orang lain bercakap
b. Ikut arahan atau peraturan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

c. Faham dan menghormati orang lain
d. Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti
e. Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
f. Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
g. Bantu mengambil mainan yang terjatuh
h. Mengajak kawan bermain bersamanya

iii) Bekerjasama

a. Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
b. Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
c. Bermain di sebelah kawan tanpa menganggu atau merebut mainannya

iv) Persahabatan

a. Suka melawat kawan-kawan
b. Suka kepada kanak-kanak lain
c. Menuruti idea rakan semasa bermain
d. Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
e. Senyum kepada orang yang baru dikenali
f. Mudah mendekati orang yang baru dikenali
g. Suka berkongsi permainan dengan kawan
h. Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)

v) Berdikari

a. Dapat bermain sendiri (tidak perlu pengasuh atau kawan di sampingnya)
b. Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

c. Memberitahu apabila hendak ke tandas
d. Meminta pertolongan pengasuh apabila menghadapi masalah yang rumit

Lima aspek kemahiran sosial yang dipilih ini dipaparkan dalam bentuk senarai semak. Kanak-kanak diperhati selama sepuluh minit pada setiap kali pemerhatian menggunakan senarai semak tersebut (lampiran D).

VII) Rekod Anekdot

Berdasarkan Kementerian Pelajaran Malaysia (2003), rekod anekdot ialah satu catatan ringkas mengenai satu peristiwa atau tingkah laku murid yang dianggap penting, unik dan signifikan untuk direkodkan. Anekdot ditulis secara objektif menerangkan apa yang berlaku, bila dan dimana berlaku. Catatan ringkas ini akan membantu pengkaji memahami kanak-kanak berkenaan dan memberi maklumat yang lebih jelas berkaitan kemahiran sosial mereka semasa aktiviti bermain. Terdapat beberapa perkara yang perlu pengkaji pertimbangkan semasa membuat pemerhatian secara anekdot iaitu, membuat pemerhatian terhadap peristiwa yang berlaku walaupun tidak dirancang, menentukan murid yang diperhatikan dan menulis apa yang dilihat secara objektif (Nilsen, 2008). Dalam kajian ini pemerhatian menerusi rekod anekdot hanya digunakan untuk melengkapkan maklumat dalam pemerhatian menerusi senarai semak tersebut (lampiran E).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

3.7 Analisis data

Pengkaji menganalisis data secara kualitatif kerana maklumat dan data daripada hasil pemerhatian kanak-kanak prasekolah dan temubual guru prasekolah dan ibu bapadilakukan secara deskriptif. Ini bermakna, kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif iaitu pendekatan inkuiri yang berguna untuk meneroka dan memahami sesuatu fenomena. Pengkaji akan menyoal partisipan yang ramai, soalan umum, mengumpul pandangan terperinci partisipan dalam bentuk perkataan atau imej, dan menganalisis maklumat untuk deskripsi dan tema. Daripada data tersebut, pengkaji mentafsir maksud maklumat tersebut, membuat refleksi kendiri dan kajian lepas. Struktur akhir bagi laporan akhir adalah fleksibel dan menunjukkan pandangan pengkaji (Creswell, 2008).

Analisis data dibahagikan kepada tiga tahap. Setiap tahap mengandungi prosedur pemilihan, pengelasan dan rumusan kepada data yang diperolehi.

3.7.1 Tahap pertama

Pada tahap pertama, data yang diperolehi melalui catatan dan rakaman temu bual, senarai semak, dan dokumen yang dipilih dikumpulkan mengikut kriteria yang telah tentukan oleh pengkaji. Penyusunan data adalah penting agar pengkaji mudah untuk membuat transkripsi dan perkiraan data kelak.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

3.7.2 Tahap kedua

Pada tahap kedua pengkaji memindahkan segala maklumat yang dikumpulkan kepada bentuk transkripsi. Kemudiannya, data mentah berbentuk transkripsi tersebut disusun dan diolah mengikut tema dan persoalan kajian. Penyusunan data berbentuk transkripsi lebih mudah dengan adanya tema-tema tertentu dan klasifikasi berbentuk kod pada setiap maklumat penting yang diperolehi (Lichtman, 2006). Data daripada senarai semak pula dikira secara manual iaitu menggunakan pendekatan deskriptif secara peratusan dan kekerapan.

3.7.3 Tahap ketiga

Berdasarkan tema-tema yang telah dibuat maka pengkaji membuat suatu rumusan mengikut persoalan kajian. Tema-tema tersebut berkaitan dengan pandangan guru dan ibu bapa terhadap kemahiran sosial kanak-kanak semasa bermain, aspek, dan tahap kemahiran sosial kanak-kanak semasa terlibat dalam aktiviti bermain.

3.8 Kajian rintis

Pada peringkat awal pengkaji menjalankan kajian rintis di prasekolah yang akan dipilih dalam kajian. Sebelum pengkaji menjalankan kajian rintis tersebut, pengkaji berkenalan terlebih dahulu dengan guru besar, penolong kanan sekolah seterusnya guru prasekolah. Pengkaji menerangkan tujuan kajian tersebut dan menyatakan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi kajian pengkaji. Kajian rintis dijalankan selama seminggu (3 Januari 2011 hingga 7 Januari 2011) dan pengkaji menjalankannya seminggu sebelum kajian sebenar dijalankan. Kajian rintis dijalankan hanya bertujuan untuk membiasakan pengkaji dengan teknik pemerhatian dan temu bual, mendapatkan maklumat berkaitan ruang, jenis dan masa kanak-kanak bermain, membuat anggaran masa yang diperlukan dan kesesuaian bagi setiap item dalam senarai semak yang telah dibuat di samping dapat berkenalan rapat dengan guru-guru prasekolah di sekolah tersebut. Di samping itu, semasa kajian rintis pengkaji berbincang dengan guru akan tarikh kajian yang sebenar dijalankan serta temu janji berkaitan dengan temu bual bersama guru dan ibu bapa. Beberapa perubahan juga telah dibuat selepas kajian rintis dijalankan. Beberapa senarai item yang terdapat dalam senarai semak diubah berdasarkan kesesuaian situasi yang ingin diperhatikan, demikian juga dengan soalan-soalan temu bual kepada ibu bapa dan guru prasekolah.

3.9 Kesahan dan kebolehpercayaan

Menurut Creswell & Miller (Creswell & Miller, 2000; dalam Othman Lebar, 2009) kesahan didefinisikan sebagai ketepatan penyataan atau penjelasan dalam mewakili realiti partisipan tentang sesuatu fenomena sosial. Kesahan terdiri daripada kesahan dalaman dan kesahan luaran. Kesahan dalaman ialah konsep yang menerangkan bagaimana dapatan kajian sepadan dengan realiti (Merriam, 2002). Manakala kebolehpercayaan merujuk kepada setakat mana dapatan kajian boleh diulang semula dan keupayaan menghasilkan keputusan yang sama.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

Bagi mendapatkan kesahan item-item temu bual dan senarai semak, pengkaji telah mendapatkan pandangan daripada dua orang guru prasekolah berkaitan dengan item-item kemahiran sosial kanak-kanak tersebut. Perbincangan di antara pengkaji dan dua orang guru prasekolah dijalankan semasa kajian rintis oleh pengkaji. Walaupun senarai semak kemahiran sosial kanak-kanak tersebut diadaptasi daripada senarai semak kemahiran sosial oleh Rohani. Abdullah, (2001) pengkaji melalui perbincangan dengan guru prasekolah hanya menggunakan beberapa kemahiran sosial yang difikirkan sesuai untuk diperhatikan semasa kanak-kanak bermain. Selain itu, pengkaji juga mendapatkan pandangan daripada rakan seperjuangan berkaitan soalan-soalan temu bual untuk mendapatkan pandangan guru prasekolah dan ibu bapa tentang kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain.

Pengkaji menggunakan teknik triangulasi pengumpulan data dan triangulasi sampel untuk meningkatkan kebolehpercayaan dapatan data. Sampel kajian terdiri daripada kanak-kanak, guru dan ibubapa. Triangulasi sampel kajian akan membantu pengkaji untuk memperolehi data yang lebih lengkap dan tepat. Tingkahlaku kanak-kanak dan aktiviti bermain sentiasa berubah-ubah oleh itu pengkaji menggunakan pelbagai metod untuk mengumpul dan menganalisis data. Kemahiran sosial kanak-kanak diperolehi melalui senarai semak, rekod anekdot dan analisis dokumen kanak-kanak. Demikian juga dengan pandangan guru prasekolah dan ibu bapa yang mana menggunakan teknik temubual semi berstruktur dan analisis dokumen dalam mendapatkan maklumat berkaitan. Bagi mengesahkan pandangan guru melalui temu bual tersebut pengkaji juga menjalankan pemerhatian ke atas pendekatan pengajaran dan pembelajaran guru prasekolah di dalam kelas serta menganalisis rekod peribadi serta rekod rancangan pengajaran dan pembelajaran harian mereka. Selain itu,pengkaji

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

turut mendapatkan bantuan daripada guru dan rakan yang berpengalaman berkaitan kesesuaian pengutipan data tersebut dan soalan-soalan temubual yang telah dirangka oleh pengkaji. Pengkaji membuat penambahbaikan ke atas instrumen soalan temubual berdasarkan komen dan cadangan daripada guru prasekolah yang berpengalaman tersebut.

3.10 Kesimpulan

Huraian keseluruhan bab ini adalah berkisar jenis metodologi yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk menjawab beberapa persoalan kajian yang telah diutarakan dalam kajian ini. Metodologi yang digunapakai disusun mengikut prosedur dan keutamaan kajian. Aspek-aspek yang dibincangkan dalam bab ini adalah rekabentuk kajian, lokasi kajian, populasi dan sampel kajian, pengumpulan data, pengendalian kajian dan analisis data. Pengkaji juga memuatkan kajian rintis dan aspek kesahan dan kebolehpercayaan di akhir prosedur yang terkandung dalam bab ini. Penjelasan secara terperinci dalam setiap aspek tersebut bertujuan untuk memberi kefahaman akan langkah-langkah pengutipan data dari peringkat awal hingga akhir. Pemilihan kaedah pengutipan data adalah berdasarkan persoalan kajian dan partisipan yang terlibat dalam kajian. Secara amnya kajian ini melibatkan guru, ibu bapa dan kanak-kanak prasekolah, oleh yang demikian pengkaji menggunakan kaedah temu bual dan pemerhatian serta analisis dokumen untuk memperolehi data yang tepat dan menyeluruh. Pengkaji juga mengulas akan maksud setiap kaedah tersebut, di samping itu juga beberapa alasan kukuh dihuraikan berkaitan sebab pemilihan kaedah pengutipan data tersebut.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pendahuluan

Kajian ini dijalankan untuk menjawab tiga persoalan kajian yang utama. Soalan kajian yang pertama, untuk mengenalpasti aspek kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain; soalan kajian kedua, untuk mengenalpasti tahap kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain; dan soalan kajian ketiga ialah untuk meneliti pandangan guru dan ibu bapa berkaitan bermain dan kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah.Secara keseluruhannya, bab ini akan membincangkan dapatan kajian berasaskan tiga soalan kajian tersebut. Terdapat tiga peringkat perbincangan berkaitan kaedah mempersembahkan data yang telah dianalisis berdasarkan soalan kajian.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Peringkat perbincangan yang pertama adalah berpandukan kepada aspek kemahiran sosial yang diperolehi oleh setiap sampel kajian iaitu kanak-kanak semasa mereka bermain. Kedua, ialah tahap kemahiran sosial yang diperolehi oleh setiap sampel kajian iaitu kanak-kanak semasa mereka bermain serta analisis keseluruhan tahap kemahiran sosial tersebut. Peringkat perbincangan yang ketiga ialah persembahan data hasil temu bual daripada guru dan ibu bapa. Data dinyatakan berdasarkan tema-tema yang telah ditentukan berkaitan dengan persoalan kajian.

Persoalan kajian pertama dan kedua dijawab melalui perolehan data berdasarkan sesi pemerhatian menggunakan senarai semak dan rekod anekdot yang dijalankan sebanyak empat belas kali untuk setiap sampel kajian iaitu enam orang kanak-kanak tersebut. Pemerhatian dijalankan di dalam kelas semasa aktiviti permainan bebas yang dijalankan selama 30 minit sahaja. Untuk satu sesi pemerhatian, hanya tiga kanak-kanak yang boleh diperhatikan iaitu 10 minit untuk setiap kanak-kanak tersebut, oleh yang demikian tiga orang kanak-kanak yang selebihnya akan diperhatikan dalam sesi yang seterusnya. Hanya satu sesi pemerhatian sahaja boleh dijalankan dalam sehari persekolahan memandangkan aktiviti permainan bebas hanya dilaksanakan 30 minit dalam sehari sesi persekolahan di prasekolah. Persoalan kajian ketiga pula, dijawab melalui temu bual bersama dua orang guru prasekolah dan dua orang ibu bapa yang ada menghantar anak bersekolah di prasekolah tersebut, temu bual adalah berbentuk temu bual semi berstruktur.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

4.2 Lima fokus utama kemahiran sosial kanak-kanak semasa bermain

Perbincangan dalam bab ini difokuskan kepada lima kemahiran sosial yang akan dipersembahkan mengikut kes-kes yang dikaji iaitu setiap sampel kajian secara berasingan. Terdapat lima kemahiran sosial yang dilihat iaitu bangga dengan kejayaan, melakukan apa yang diharap, bekerjasama, persahabatan dan berdikari. Setiap kemahiran sosial ini terdiri daripada sub-sub kemahiran tertentu yang dapat memperjelaskan lagi ciri-ciri kemahiran sosial tersebut.

4.2.1 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Kemahiran bangga dengan kejayaan banyak berkisar tentang konsep kendiri seseorang kanak-kanak, iaitu bagaimana kanak-kanak bertingkahlaku dan memberi tindak balas terhadap situasi bermain sama ada secara individu atau berkumpulan. Melalui kemahiran ini, pengkaji boleh melihat bagaimana kanak-kanak mengenali dan mengetahui akan kelebihan diri mereka. Kemahiran bangga dengan kejayaan ini terdiri daripada lima sub kemahiran sosial yang utama iaitu menunjukkan kegembiraan apabila melakukan sesuatu iaitu sama ada kanak-kanak itu menunjukkan reaksi senyum atau menjerit apabila berjaya melakukan sesuatu. Kedua, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan seperti permainan menyusun blok, puzzle dan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.2.2 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Kemahiran melakukan apa yang diharap merupakan kemahiran sosial kedua yang diperhatikan semasa kanak-kanak bermain. Kemahiran ini bertujuan untuk melihat tingkah laku positif yang dipamerkan oleh kanak-kanak sepanjang mereka bermain. Kemahiran ini terdiri daripada beberapa perlakuan seperti mendengar apabila orang lain bercakap terutamanya dengan rakan-rakan sepermainan, perbuatan mengikut arahan atau peraturan seperti yang ditentukan oleh guru semasa bermain, memahami dan menghormati orang lain, perbuatan membantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, meletakkan semula alatan yang telah digunakan, bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain, membantu mengambil atau mengutip mainan yang terjatuh serta perbuatan mengajak kawan main bersamanya.

4.2.3 Kemahiran bekerjasama

Salah satu kaedah untuk melihat perkembangan kanak-kanak dari segi kemahiran sosial mereka adalah melalui keupayaan kanak-kanak menunjukkan tingkah laku bekerjasama semasa melakukan sesuatu tugas bersama dengan rakan-rakan yang lain sama ada semasa bermain atau aktiviti-aktiviti lain. Seseorang kanak-kanak mempunyai nilai bekerjasama dalam diri mereka apabila mereka mampu berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain, bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti seperti membina bangunan menggunakan blok, menyusun puzzle, permainan patung dan sebagainya. Selain itu, nilai bekerjasama juga boleh

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

dilihat apabila seseorang kanak-kanak boleh bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut permainan rakan sepermainan.

4.2.4 Kemahiran persahabatan

Kemahiran persahabatan merupakah salah satu ciri dalam kemahiran sosial kanak-kanak. Konsep persahabatan bagi kanak-kanak dan dewasa adalah berbeza. Pada peringkat kanak-kanak prasekolah, mereka menganggap sahabat mereka sebagai rakan sepermainan sahaja (Rohani. Abdullah, 2001). Walaupun kanak-kanak tidak begitu mementingkan nilai persahabatan namun kajian ini cuba mengenalpasti akan faedah bermain untuk melihat perkembangan nilai persahabatan di antara kanak-kanak semasa mereka bermain, oleh yang demikian kajian ini hanya memfokus kepada kemahiran persahabatan kanak-kanak semasa mereka bermain sahaja. Antara tingkah laku persahabatan yang diperhatikan adalah perbuatan suka melawat kawan-kawan, suka kepada kanak-kanak lain, menuruti idea rakan semasa bermain, dapat menerima teguran kanak-kanak lain, senyum kepada orang yang baru dikenali, mudah mendekati orang yang baru dikenali, suka berkongsi permainan dengan kawan serta kanak-kanak boleh bertindak balas interaksi daripada rakan, umpamanya menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.2.5 Kemahiran berdikari

Sikap berdikari yang wujud dalam diri seseorang kanak-kanak adalah hasil daripada dorongan dan bantuan pengajar dan ibu bapa. Peringkat kanak-kanak merupakan masa yang sesuai untuk menanamkan sikap berdikari dalam diri mereka (Mahani Razali, et.al, 2009). Bermain secara bebas merupakan salah satu kaedah untuk mengasah kemahiran berdikari, semasa bermain bebas kanak-kanak diberi peluang untuk memilih, mengeluarkan idea dan membuat keputusan sendiri tanpa campur tangan orang dewasa. Dalam kajian ini, sikap berdikari yang ingin diperhatikan semasa kanak-kanak bermain bebas hanya memfokus kepada keupayaan kanak-kanak bermain sendiri tanpa perlu ada pengasuh atau guru disampingnya, keupayaan kanak-kanak mengambil dan menyimpan sendiri permainan, memberitahu apabila hendak ke tandas serta keupayaan kanak-kanak meminta pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit, iaitu keupayaan menyelesaikan masalah.

4.3 Aspek kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain

Bahagian ini bagi menjawab soalan kajian pertama iaitu apakah aspek kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain. Dalam proses menjawab soalan kajian ini, data diperolehi melalui pemerhatian dengan menggunakan senarai semak dan rekod anekdot. Rekod anekdot digunakan semasa pemerhatian hanya untuk melengkapkan maklumat yang terdapat dalam senarai semak agar tidak ada sebarang data yang tercicir atau terabai. Data dikutip melalui sesi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

permerhatian yang dijalankan sebanyak 14 kali. Setiap sesi pemerhatian dijalankan selama 10 minit bagi setiap satu sampel kajian. Terdapat 6 orang kanak-kanak yang dipilih sebagai sampel kajian ini. Data dipersembahkan secara kes demi kes untuk melihat dengan jelas aspek kemahiran yang diperolehi oleh setiap sampel kajian yang dipilih. Bagi melihat aspek kemahiran sosial yang diperolehi, ianya ditunjukkan melalui bilangan kekerapan perlakuan terhadap sesuatu sub kemahiran sosial tersebut.

4.3.1 Kes pertama : Kanak-kanak A

4.3.1.1 Latar belakang

Kanak-kanak A merupakan kanak-kanak lelaki, berumur 6 tahun dan telah memasuki kelas prasekolah sejak berumur 5 tahun. Kanak-kanak ini berasal dari keluarga yang mempunyai tahap sosioekonomi sederhana. Merupakan anak pertama dalam 4 orang adik-beradik, dari segi fizikal kanak-kanak ini seorang kanak-kanak yang sihat (tahap kesihatan normal) dan aktif. Secara keseluruhannya kanak-kanak ini merupakan seorang kanak-kanak yang cergas, sihat, aktif dan mudah bergaul. Berikut merupakan aspek kemahiran sosial yang kanak-kanak ini perolehi semasa bermain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

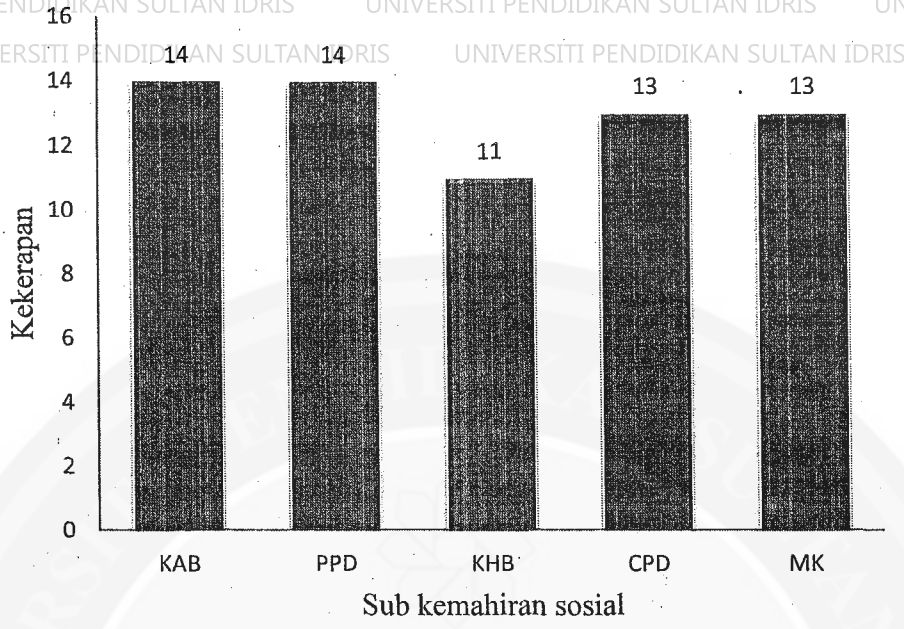
4.3.1.2 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Rajah 4.1 (a) menunjukkan aspek kemahiran sosial pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak A semasa bermain. Terdapat 5 sub kemahiran sosial yang terdapat dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama,menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu, kekerapan perlakuan 14 kali, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle) 14 kali, memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina, 11 kali, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan, 13 kali serta kemahiran menegakkan kebenaran, sebanyak 13 kali perlakuan. Berdasarkan kekerapan perlakuan terhadap lima sub kemahiran sosial tersebut, kanak-kanak A menunjukkan penguasaan yang baik dalam memperolehi kemahiran tersebut semasa bermain bebas.

Dapatan ini menunjukkan bahawa secara keseluruhan kanak-kanak A memperolehi sub kemahiran sosial yang paling tinggi dalam kemahiran menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu dan kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle), ini diikuti pula dengan kemahiran memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan dan kemahiran menegakkan kebenaran. Kanak-kanak A memperolehi sub kemahiran paling sedikit dalam kemahiran memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS



Rajah 4.1 (a) Bangga dengan kejayaan

KAB - Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.
PPD - Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis,blok,puzzle).
KHB - Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain
CPD - Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan
MK - Menegakkan kebenaran

4.3.1.3 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Rajah 4.1 (b) menunjukkan aspek kemahiran sosial kedua yang diperolehi oleh kanak-kanak A semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama mendengar apabila orang lain bercakap sebanyak 13 kekerapan perlakuan, ikut arahan atau peraturan, 14 kekerapan perlakuan, faham dan menghormati orang lain juga mencatat 14 kekerapan, aspek bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti sebanyak 12 kali

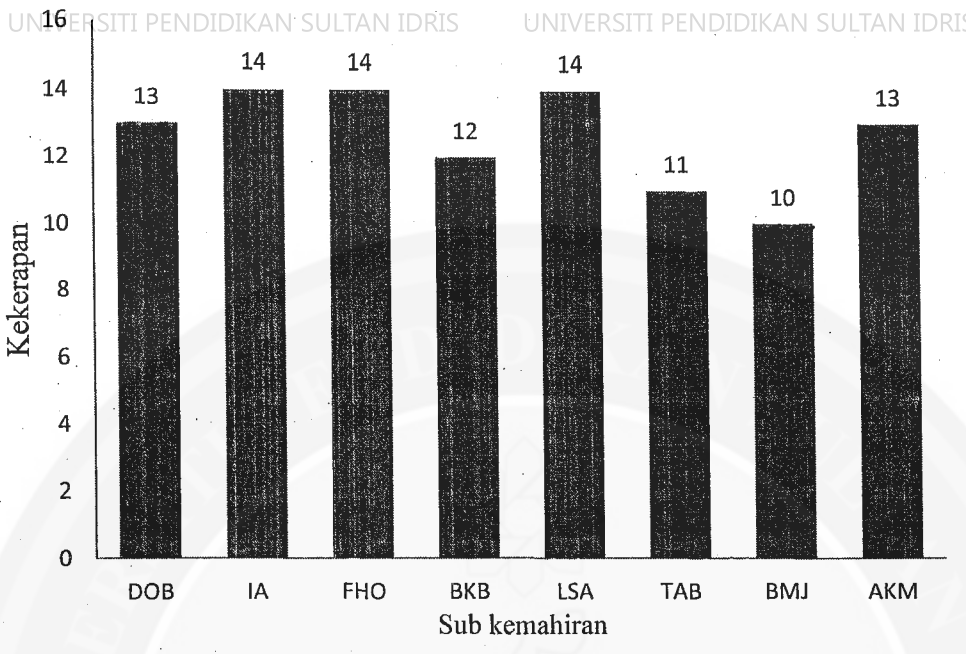
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

kekerapan, kemahiran meletakkan semula alatan yang telah digunakan sebanyak 14 kekerapan perlakuan, bagi kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain pula mencatat 11 kekerapan perlakuan, kemahiran bantu mengambil mainan terjatuh sebanyak 10 kekerapan serta kemahiran mengajak kawan main bersamanya pula mencatat sebanyak 13 kekerapan. Kanak-kanak A hampir memperolehi dengan baik semua sub kemahiran melakukan apa yang diharap tersebut.

Data ini menunjukkan bahawa secara keseluruhannya, kanak-kanak A memperolehi sub kemahiran sosial yang paling tinggi dalam kemahiran ikut peraturan atau arahan, kemahiran faham dan menghormati orang lain, dan meletakkan semula alatan yang telah digunakan. Ini diikuti oleh kemahiran mendengar apabila orang lain bercakap, mengajak kawan main bersamanya, bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain dan kemahiran bantu mengambil mainan yang terjatuh pula mencatat kekerapan perlakuan yang terendah.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P



Rajah 4.1 (b)Melakukan apa yang diharap

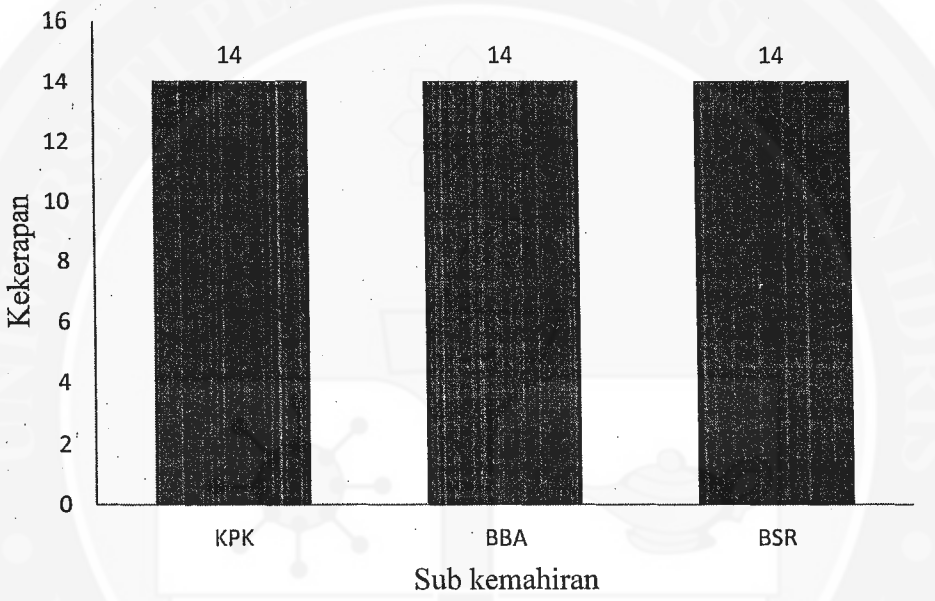
DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

4.3.1.4 Kemahiran bekerjasama

Rajah 4.1 (c) menunjukkan aspek kemahiran sosial ketiga yang diperolehi oleh kanak-kanak A semasa bermain. Terdapat 3 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain sebanyak 14 kali perlakuan, kedua bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti juga mencatat 14 kali perlakuan dan ketiga ialah bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya yang mencatat sebanyak 14

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

kali perlakuan. Secara keseluruhannya, ketiga-tiga sub kemahiran ini mencatat jumlah kekerapan yang sama, di samping itu, jumlah kekerapan perlakuan yang diperolehi mencecah jumlah kekerapan sepatutnya (14 kali pemerhatian). Data ini menunjukkan bahawa kanak-kanak A memperolehi aspek kemahiran bekerjasama secara maksima.



Rajah 4.1 (c) Bekerjasama

KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.

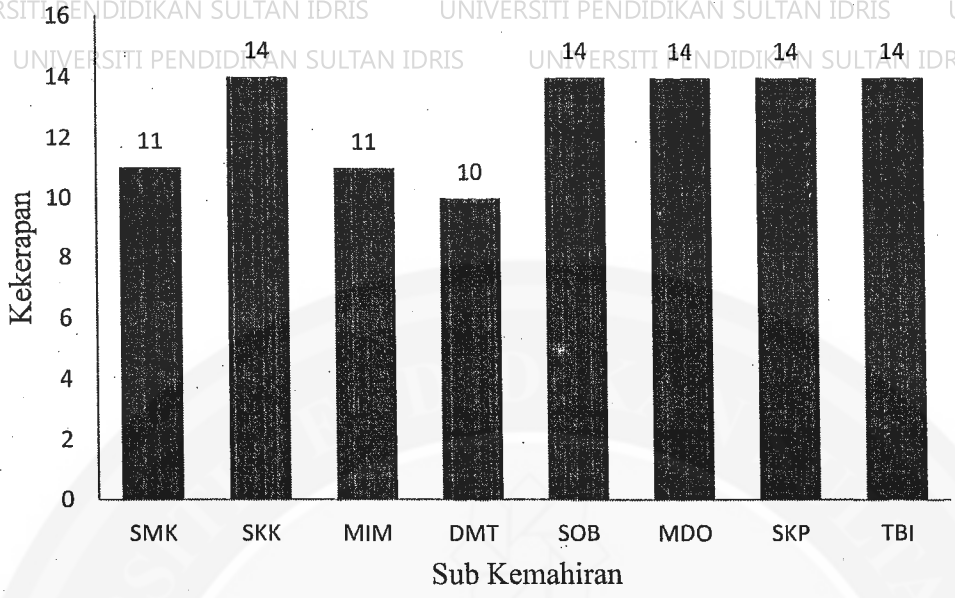
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.3.1.5 Kemahiran persahabatan

Rajah 4.1 (d)menunjukkan aspek kemahiran sosial keempat yang diperolehi oleh kanak-kanak A semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama suka melawat kawan-kawan sebanyak 11 kali perlakuan, suka kepada kanak-kanak lain 14 kali perlakuan, menuruti idea rakan semasa bermain 11 kali perlakuan, dapat menerima teguran kanak-kanak lain sebanyak 10 kali perlakuan, senyum kepada orang yang baru dikenali 14 kali perlakuan, mudah mendekati orang yang baru dikenali juga mencatat 14 kali perlakuan, sikap suka kongsi permainan dengan kawan sebanyak 14 kali perlakuan, dan yang terakhir ialah sikap tindak balas interaksi daripada rakan seperti menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan juga mencatat kekerapan perlakuan sebanyak 14 kali. Secara keseluruhan 5 daripada 8 sub kemahiran dalam kemahiran persahabatan ini dapat diperolehi secara maksima oleh kanak-kanak A. Walaubagaimanapun kanak-kanak A memperolehi kemahiran dapat menerima teguran kanak-kanak lain adalah yang terendah sekali.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN



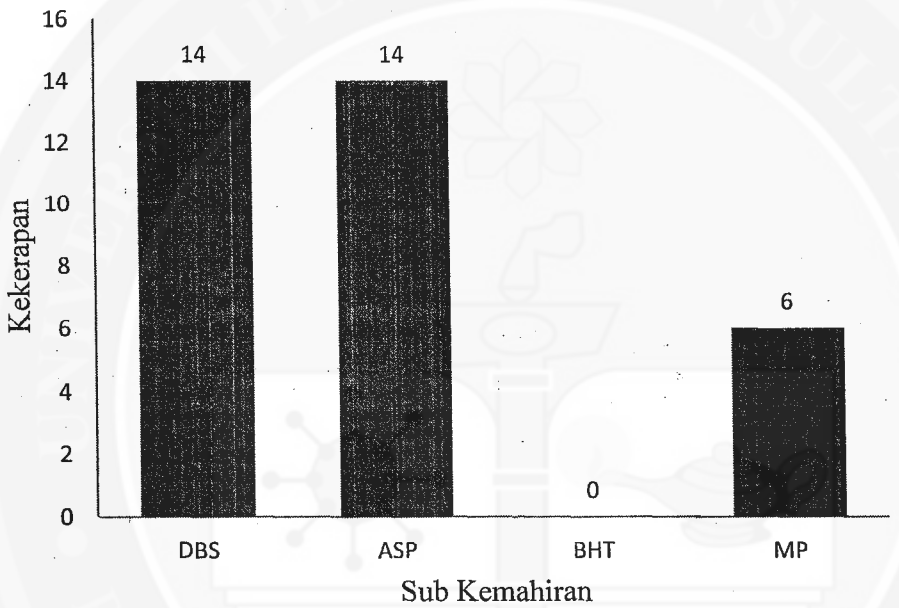
Rajah 4.1 (d) Persahabatan

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain
MIM - Menuruti idea rakan semasa bermain
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan
TBI - Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)

4.3.1.6 Kemahiran berdikari

Aspek kemahiran berdikari seperti dalam rajah 4.1 (e) terdiri daripada 4 sub kemahiran. Kanak-kanak A di dapati memperolehi aspek kemahiran yang paling banyak dalam kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya) dan pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan yang mana masing-masing sub kemahiran ini mencatat sebanyak 14 kali perlakuan, ini

menunjukkan kanak-kanak A memperolehi kemahiran ini pada tahap yang maksima. Bagi kemahiran meminta pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit hanya mencatat sebanyak 6 kali perlakuan dan kanak-kanak A tidak memperolehi sebarang kemahiran dalam memberitahu apabila hendak ke tandas semasa aktiviti permainan bebas.



Rajah 4.1 (e) Berdikari

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.3.2 Kes kedua: Kanak-kanak B

4.3.2.1 Latar belakang

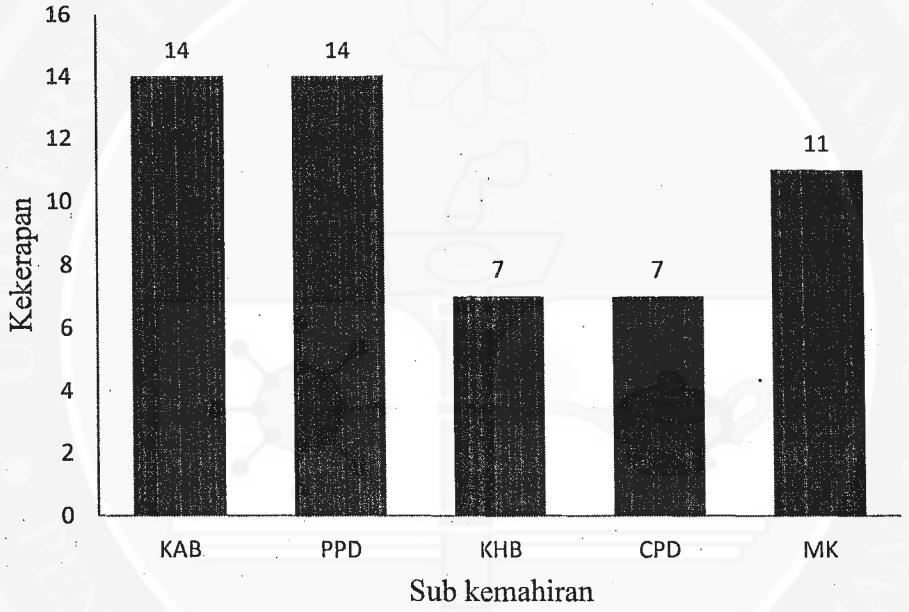
Kanak-kanak B merupakan kanak-kanak lelaki dan belum pernah menghadiri mana-mana prasekolah sebelum ini, maknanya ini merupakan tahun dan pengalaman pertama ke alam persekolahan. Kanak-kanak ini berasal dari keluarga yang mempunyai tahap sosioekonomi sederhana. Merupakan anak tunggal dalam keluarga, dari segi fizikal kanak-kanak ini seorang kanak-kanak yang sihat (tahap kesihatan normal) dan aktif. Secara keseluruhannya kanak-kanak ini merupakan seorang kanak-kanak yang cergas, sihat, aktif dan mudah bergaul. Berikut merupakan aspek kemahiran sosial yang kanak-kanak ini perolehi semasa bermain.

4.3.2.2 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Rajah 4.2 (a) menunjukkan aspek kemahiran sosial pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak B semasa bermain. Terdapat 5 sub kemahiran sosial yang terdapat dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama,menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu, kekerapan perlakuan 14 kali, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle) 14 kali, memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina, 7 kali, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan, 7 kali serta kemahiran menegakkan kebenaran, sebanyak 11 kali perlakuan. Berdasarkan kekerapan perlakuan terhadap lima sub

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

kemahiran sosial tersebut, kanak-kanak B hanya menunjukkan perolehan maksima terhadap sub aspek kemahiran menunjukkan kegembiraan (senyum,menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu dan kemahiran memberi perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle) atau dibina. Perolehan kemahiran yang paling minima adalah kemahiran memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain dan memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingindilakukan.



Rajah 4.2 (a) Bangga dengan kejayaan

KAB - Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.
PPD - Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis,blok,puzzle).
KHB - Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain
CPD - Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan
MK - Menegakkan kebenaran

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

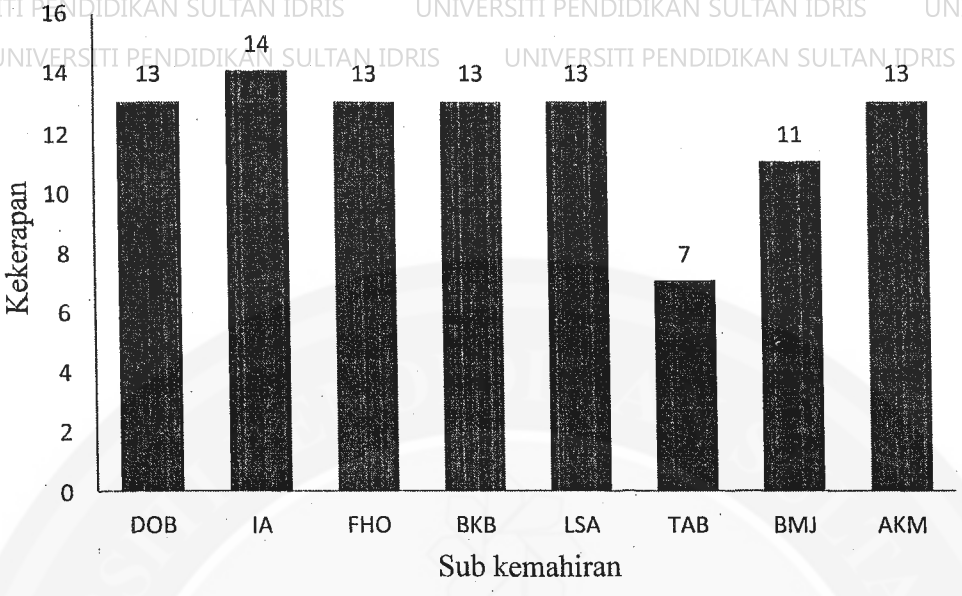
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.3.2.3 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Rajah 4.2 (b) menunjukkan aspek kemahiran sosial kedua yang diperolehi oleh kanak-kanak B semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama mendengar apabila orang lain bercakap sebanyak 13 kekerapan perlakuan, ikut arahan atau peraturan, 14 kekerapan perlakuan, faham dan menghormati orang lain juga mencatat 13 kekerapan, aspek bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti sebanyak 13 kali kekerapan, kemahiran meletakkan semula alatan yang telah digunakan sebanyak 13 kekerapan perlakuan, bagi kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain pula hanya mencatat 7 kali kekerapan perlakuan, kemahiran bantu mengambil mainan terjatuh sebanyak 11 kekerapan serta kemahiran mengajak kawan main bersamanya pula mencatat sebanyak 13 kekerapan. Data ini menunjukkan bahawa secara keseluruhannya, kanak-kanak B hanya memperolehi sub kemahiran maksima dalam kemahiran ikut peraturan atau arahan. Kemahiran yang paling sedikit diperolehi semasa kanak-kanak ini bermain ialah kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F



Rajah 4.2 (b)Melakukan apa yang diharap

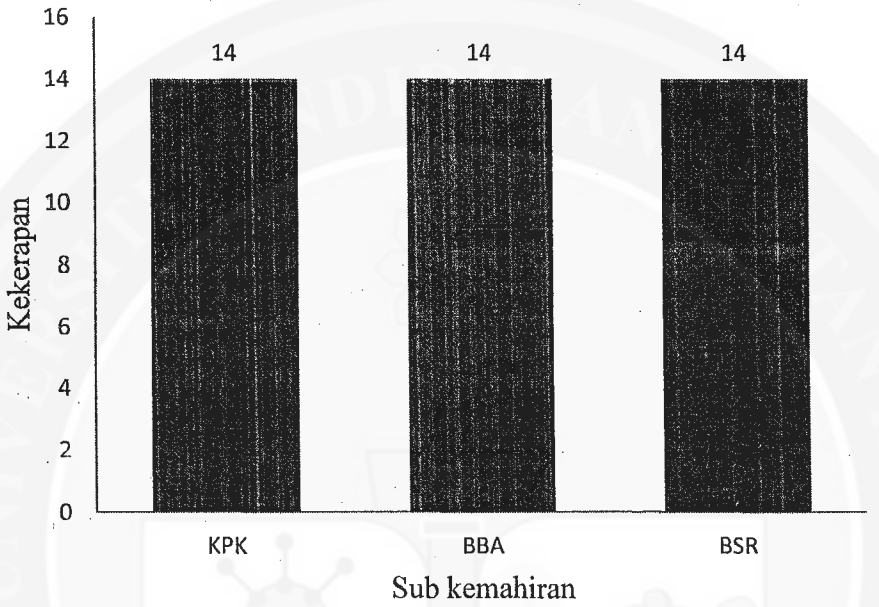
DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

4.3.2.4 Kemahiran bekerjasama

Rajah 4.2 (c) menunjukkan aspek kemahiran sosial ketiga yang diperolehi oleh kanak-kanak B semasa bermain. Terdapat 3 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain sebanyak 14 kali perlakuan, kedua bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti juga mencatat 14 kali perlakuan dan ketiga ialah bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya yang mencatat sebanyak 14 kali perlakuan. Secara keseluruhannya, ketiga-tiga sub kemahiran ini mencatat jumlah

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

kekerapan yang sama, di samping itu, jumlah kekerapan perlakuan yang diperolehi mencecah jumlah kekerapan sepatutnya (14 kali pemerhatian). Data ini menunjukkan bahawa kanak-kanak B memperolehi aspek kemahiran bekerjasama secara maksima.



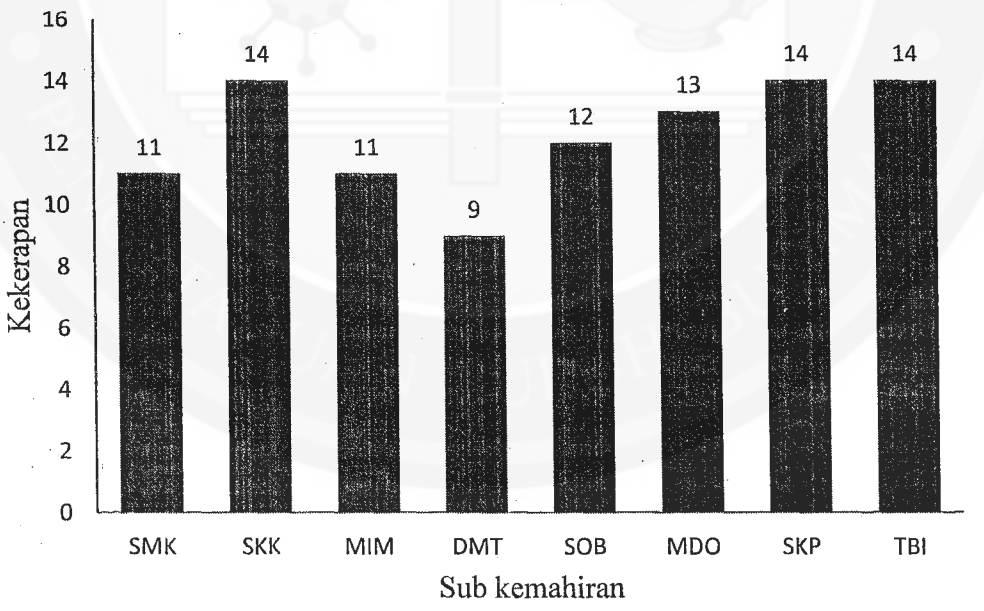
Rajah 4.2 (c) Bekerjasama

KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.

4.3.2.5 Kemahiran persahabatan

Rajah 4.2 (d) menunjukkan aspek kemahiran sosial keempat yang diperolehi oleh kanak-kanak B semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama suka melawat kawan-kawan sebanyak 11 kali perlakuan, suka kepada kanak-kanak lain 14 kali perlakuan, menuruti idea rakan

semasa bermain 11 kali perlakuan, dapat menerima teguran kanak-kanak lain sebanyak 9 kali perlakuan, senyum kepada orang yang baru dikenali 12 kali perlakuan, mudah mendekati orang yang baru dikenali juga mencatat 13 kali perlakuan, sikap suka kongsi permainan dengan kawan sebanyak 14 kali perlakuan, dan yang terakhir ialah sikap tindak balas interaksi daripada rakan seperti menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan juga mencatat kekerapan perlakuan sebanyak 14 kali. Secara keseluruhan 3 daripada 8 sub kemahiran dalam kemahiran persahabatan ini dapat diperolehi secara maksima oleh kanak-kanak B, iaitu kemahiran suka kepada kanak-kanak lain, suka kongsi permainan dengan kawan dan tindak balas interaksi daripada rakan. Walaubagaimanapun kanak-kanak B memperolehi kemahiran dapat menerima teguran kanak-kanak lain adalah yang terendah sekali.



Rajah 4.2 (d) Persahabatan

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain

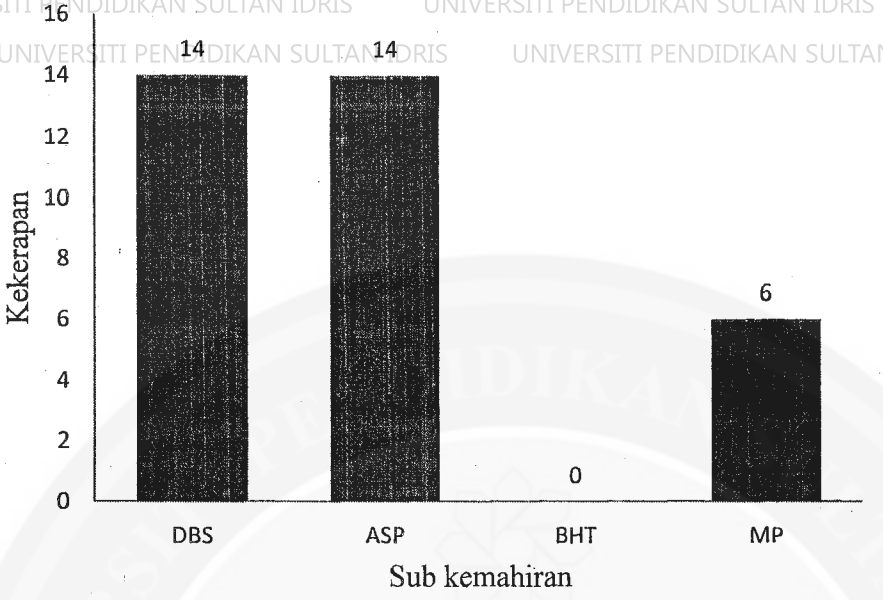
MIM - Menuruti idea rakan semasa bermain
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan
TBI - Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)

4.3.2.6 Kemahiran berdikari

Aspek kemahiran berdikari seperti rajah 4.2 (e) terdiri daripada 4 sub kemahiran. Kanak-kanak B di dapati memperolehi aspek kemahiran yang paling banyak dalam kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya) dan pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan yang mana masing-masing sub kemahiran ini mencatat sebanyak 14 kali perlakuan, ini menunjukkan kanak-kanak B memperolehi kemahiran ini pada tahap yang maksima. Bagi kemahiran meminta pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit hanya mencatat sebanyak 6 kali perlakuan dan kanak-kanak B tidak memperolehi sebarang kemahiran dalam memberitahu apabila hendak ke tandas semasa aktiviti permainan bebas tersebut.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F



Rajah 4.2 (e) Berdikari

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

4.3.3 Kes ketiga : Kanak-kanak C

4.3.3.1 Latar belakang

Kanak-kanak C merupakan kanak-kanak lelaki berumur 6 tahun. Kemasukan ke prasekolah ini merupakan pengalaman pertama baginya memasuki alam persekolahan. Kanak-kanak ini berasal dari keluarga yang mempunyai tahap sosioekonomi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

sederhana. Merupakan anak kedua dalam 3 orang adik-beradik, dari segi fizikal kanak-kanak ini seorang kanak-kanak yang sihat (tahap kesihatan normal) dan aktif. Secara keseluruhannya kanak-kanak ini merupakan seorang kanak-kanak yang cergas, sihat, aktif dan mudah bergaul. Walaubagaimanapun, kanak-kanak ini agak pelembut dan suka bermain dengan kanak-kanak perempuan berbanding dengan kanak-kanak lelaki. Berikut merupakan aspek kemahiran sosial yang kanak-kanak ini perolehi semasa bermain.

4.3.3.2 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Rajah 4.3 (a) menunjukkan aspek kemahiran sosial pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak C semasa bermain. Kemahiran ini terdiri daripad 5 sub kemahiran sosial yang utama berserta dengan kekerapan perlakuannya iaitu pertama, menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu dan kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle) mencatat kekerapan perlakuan yang sama banyak iaitu 14 kali, memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina hanya mencatat 9 kali perlakuan, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan, 7 kali serta kemahiran menegakkan kebenaran, sebanyak 5 kali sahaja perlakuan. Berdasarkan kekerapan perlakuan terhadap lima sub kemahiran sosial tersebut, secara keseluruhannya kanak-kanak C menunjukkan perolehan kemahiran yang maksima dalam kemahiran menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu dan kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle), ini diikuti pula dengan kemahiran memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain dan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

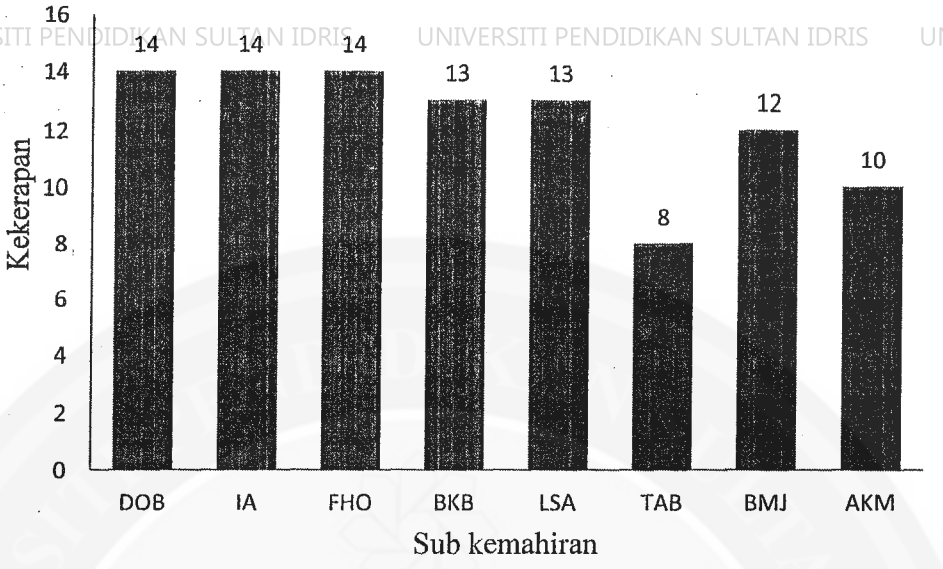
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.3.3.3 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Rajah 4.3 (b)menunjukkan aspek kemahiran sosial kedua yang diperolehi oleh kanak-kanak C semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan. Kemahiran mendengar apabila orang lain bercakap, kemahiran ikut arahan atau peraturan dan kemahiran faham dan menghormati orang lain mencatat jumlah kekerapan perlakuan yang sama iaitu masing-masing sebanyak 14 kekerapan, aspek kemahiran bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti dan kemahiran meletakkan semula alatan yang telah digunakan juga mencatat kekerapan perlakuan yang sama iaitu masing-masing sebanyak 13 kekerapan perlakuan, bagi kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain pula hanya mencatat 8 kekerapan perlakuan, kemahiran bantu mengambil mainan terjatuh sebanyak 12 kekerapan serta kemahiran mengajak kawan main bersamanya pula mencatat sebanyak 10 kekerapan. Kanak-kanak C secara keseluruhannya, memperolehi sub kemahiran sosial yang paling tinggi dalam kemahiran mendengar apabila orang lain bercakap, kemahiran ikut peraturan atau arahan dan kemahiran faham dan menghormati orang lain pencapaian perolehan kemahiran semasa bermain bagi ketiga-tiga sub kemahiran ini mencatat perolehan kemahiran yang maksima. Walaubagaimanapun, kanak-kanak C menunjukkan kurangnya memperolehi kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain semasa aktiviti bermain, kemahiran ini mencatat perolehan kemahiran yang terendah sekali berbanding dengan 8 sub kemahiran yang lain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F



Rajah 4.3 (b)Melakukan apa yang diharap

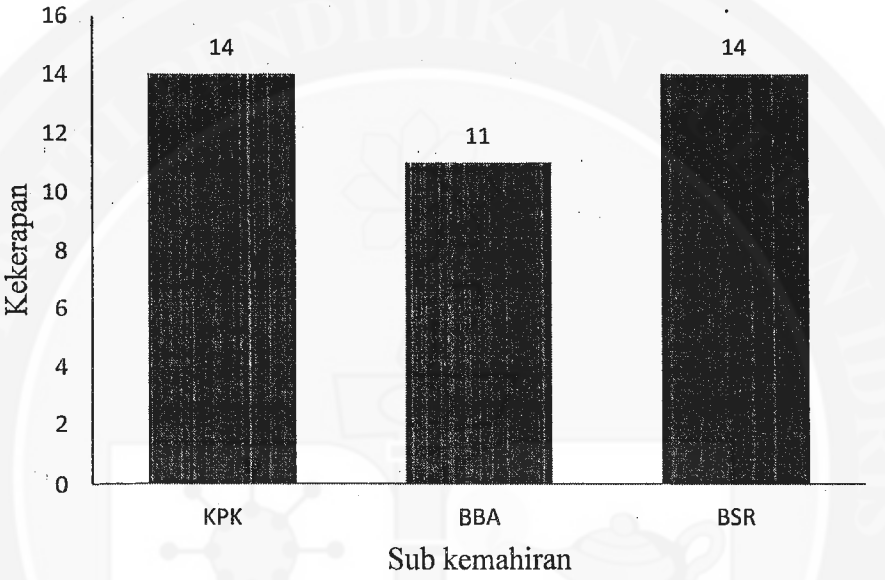
DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

4.3.3.4 Kemahiran bekerjasama

Rajah 4.3 (c) menunjukkan aspek kemahiran sosial ketiga yang diperolehi oleh kanak-kanak C semasa bermain. Terdapat 3 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain sebanyak 14 kali perlakuan, kedua bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti juga mencatat 11 kali perlakuan dan ketiga ialah bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya yang mencatat sebanyak 14 kali perlakuan. Secara keseluruhan, ketiga-tiga sub kemahiran ini hampir mencatat

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

jumlah kekerapan yang sama. Kanak-kanak C hanya menunjukkan kurangnya memperolehi kemahiran dalam bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti iaitu kurang sebanyak 2 kali kekerapan perlakuan berbanding 2 sub kemahiran tersebut.



Rajah 4.3 (c) Bekerjasama

KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.

4.3.3.5 Kemahiran persahabatan

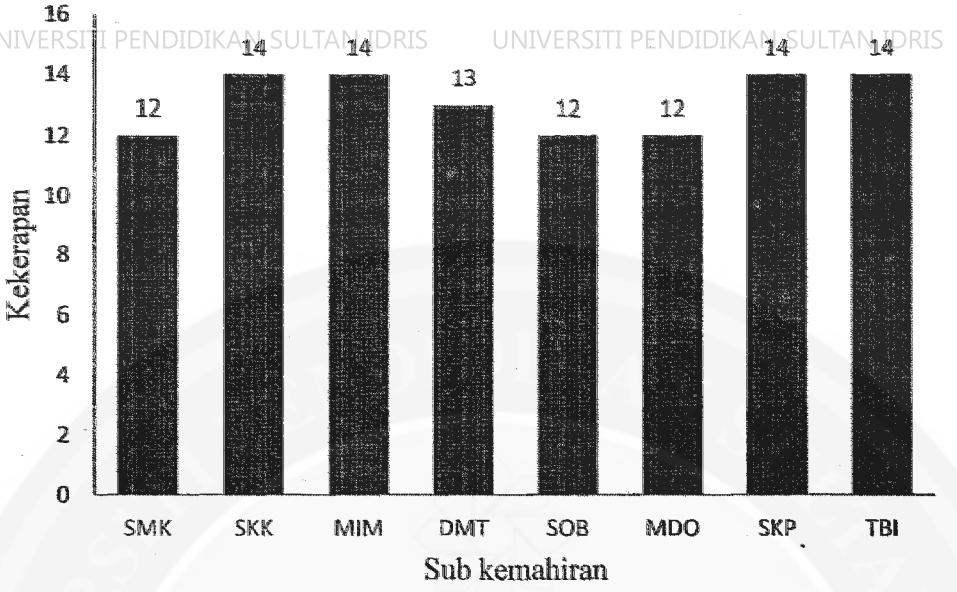
Rajah 4.3 (d) menunjukkan aspek kemahiran sosial keempat yang diperolehi oleh kanak-kanak C semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama suka melawat kawan-kawan sebanyak 12

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

kali perlakuan, suka kepada kanak-kanak lain 14 kali perlakuan, menuruti idea rakan semasa bermain 14 kali perlakuan, dapat menerima teguran kanak-kanak lain sebanyak 13 kali perlakuan, senyum kepada orang yang baru dikenali 12 kali perlakuan, mudah mendekati orang yang baru dikenali juga mencatat 12 kali perlakuan, sikap suka kongsi permainan dengan kawan sebanyak 14 kali perlakuan, dan yang terakhir ialah sikap tindak balas interaksi daripada rakan seperti menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan juga mencatat kekerapan perlakuan sebanyak 14 kali. Secara keseluruhan, 4 daripada 8 sub kemahiran dalam kemahiran persahabatan ini dapat diperolehi secara maksima oleh kanak-kanak C. Walaubagaimanapun terdapat 3 sub kemahiran terendah yang kanak-kanak C perolehi semasa bermain iaitu kemahiran suka melawat kawan-kawan, senyum kepada orang yang baru dikenali dan kemahiran mudah mendekati orang yang baru dikenali. Secara keseluruhannya dapat dilihat bahawa kanak-kanak C memperolehi dengan baik kemahiran bekerjasama semasa aktiviti bermain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P



Rajah 4.3 (d) Persahabatan

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain
MIM - Menuruti idea rakan semasa bermain
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan
TBI - Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)

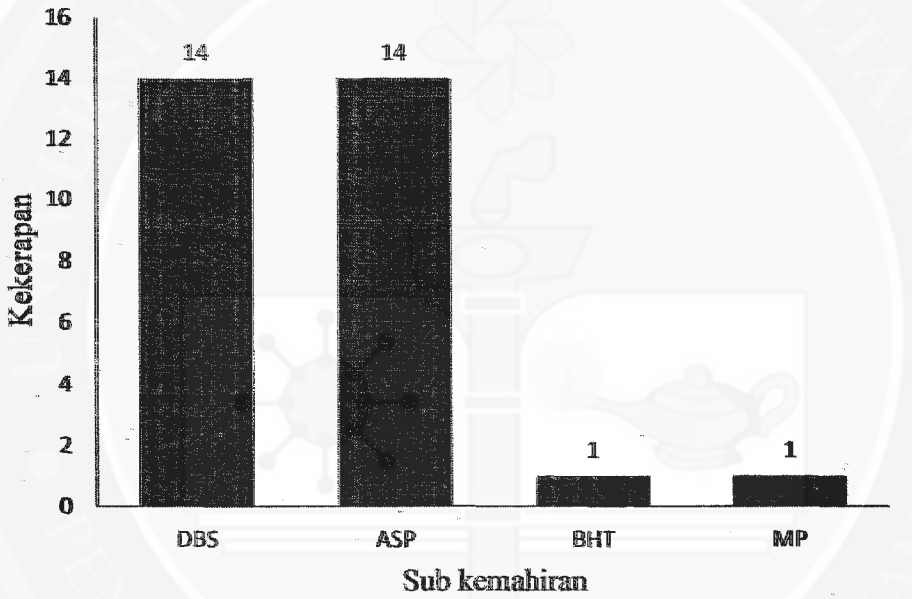
4.3.3.6 Kemahiran berdikari

Aspek kemahiran berdikari seperti rajah 4.3 (e) terdiri daripada 4 sub kemahiran. Kanak-kanak C memperolehi aspek kemahiran yang paling banyak dalam kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya) dan pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan yang mana masing-masing sub kemahiran ini mencatat sebanyak 14 kali perlakuan, ini menunjukkan kanak-kanak C memperolehi kemahiran ini pada tahap yang maksima. Bagi kemahiran meminta

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit dan kemahiran memberitahu apabila hendak ke tandas semasa aktiviti permainan bebas hanya mencatat sekali perlakuan semasa aktiviti permainan bebas tersebut. Secara keseluruhannya kanak-kanak C lebih banyak memperolehi kemahiran berdikari dalam kebolehan bermain sendiri dan keupayaan untuk mengambil dan menyimpan barang permainan sendiri tanpa bantuan orang dewasa atau kanak-kanak lain.



Rajah 4.3 (e) Berdikari

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.3.4 Kes keempat : Kanak-kanak D

4.3.4.1 Latar belakang

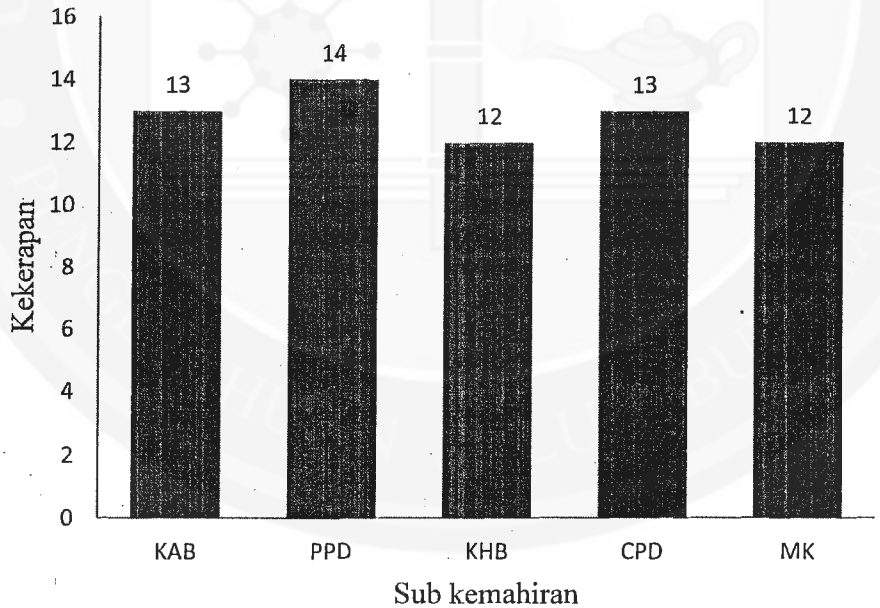
Kanak-kanak D merupakan kanak-kanak perempuan, berumur 6 tahun dan telah memasuki kelas prasekolah sejak berumur 5 tahun. Kanak-kanak ini berasal dari keluarga yang mempunyai tahap sosioekonomi sederhana. Merupakan anak bongsu dalam 3 orang adik-beradik, dari segi fizikal kanak-kanak ini seorang kanak-kanak yang sihat (tahap kesihatan normal) dan aktif. Secara keseluruhannya kanak-kanak ini merupakan seorang kanak-kanak yang cergas, sihat, aktif, mudah bergaul, dan mempunyai konsep kendiri yang baik. Selain itu, kanak-kanak ini menunjukkan sifat kematangan dalam dirinya seperti suka menjadi ketua iaitu ada gaya kepimpinan, suka menguasai sesuatu permainan dan seorang yang berani. Berikut merupakan aspek kemahiran sosial yang kanak-kanak ini perolehi semasa bermain.

4.3.4.2 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Rajah 4.4 (a) menunjukkan aspek kemahiran sosial pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak D semasa bermain. Terdapat 5 sub kemahiran sosial yang terdapat dalam kemahiran ini iaitu menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle), memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan serta kemahiran menegakkan kebenaran.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Kanak-kanak D menunjukkan perolehan maksimum dalam kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan dengan mencatat kekerapan perlakuan sebanyak 14 kali. Keupayaan untuk kanak-kanak ini menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu dan keupayaan dalam memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan mencatat kekerapan perlakuan yang sama iaitu sebanyak 13 kali. Kekerapan perlakuan yang terendah semasa kanak-kanak ini bermain adalah kemahiran memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina dan kemahiran menegakkan kebenaran yang masing-masing mencatat sebanyak 12 kali perlakuan. Walaubagaimanapun secara keseluruhan kanak-kanak D masih diperingkat memperolehi dengan baik kemahiran bangga dengan kejayaan tersebut semasa aktiviti bermain.



Rajah 4.4 (a) Bangga dengan kejayaan

KAB - Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.

PPD - Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis,blok,puzzle).

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

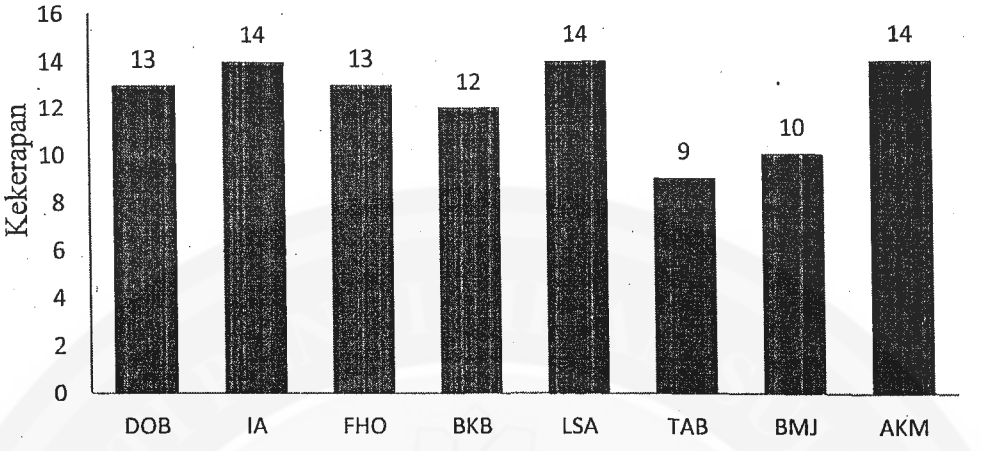
KHB - Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain
CPD - Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan
MK - Menegakkan kebenaran

4.3.4.3 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Rajah 4.4 (b) menunjukkan aspek kemahiran sosial kedua yang diperolehi oleh kanak-kanak D semasa bermain. Berdasarkan rajah tersebut kanak-kanak D memperolehi kemahiran ikut arahan atau peraturan, meletakkan semula alatan yang telah digunakan dan kemahiran mengajak kawan main bersamanya tertinggi berbanding dengan sub kemahiran lain dengan mencatat 14 kali kekerapan perlakuan. Bagi kemahiran mendengar apabila orang lain bercakap dan kemahiran faham dan menghormati orang lain juga mencatat jumlah kekerapan yang sama iaitu 13 perlakuan. Bagi aspek bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti dan kemahiran bantu mengambil mainan terjatuh masing-masing mencatat sebanyak 12 dan 10 kali perlakuan. Kemahiran yang paling sedikit diperolehi oleh kanak-kanak D semasa bermain bebas ialah kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain yang mencatat sebanyak 9 kali perlakuan sahaja.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P



Rajah 4.4 (b)Melakukan apa yang diharap

DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

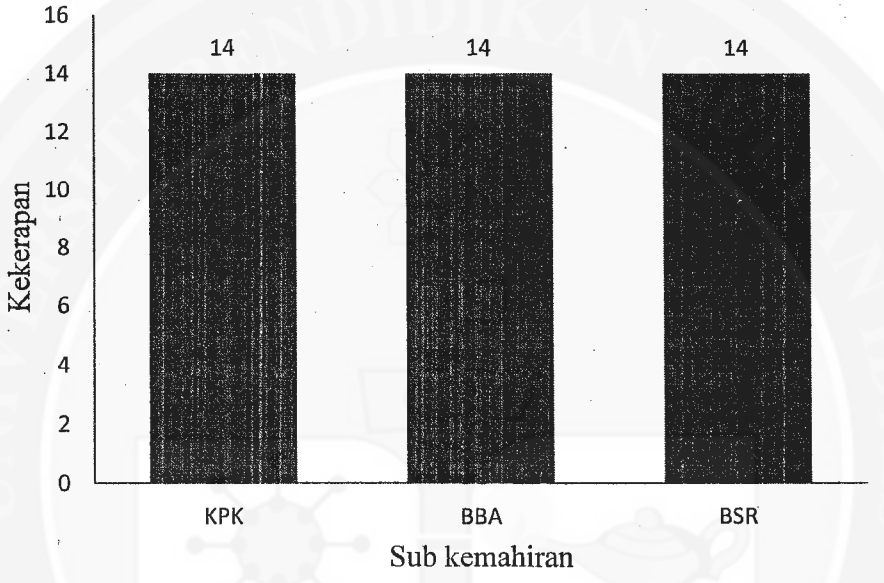
4.3.4.4 Kemahiran bekerjasama

Rajah 4.4 (c) menunjukkan aspek kemahiran sosial ketiga yang diperolehi oleh kanak-kanak D semasa bermain. Terdapat 3 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain sebanyak 14 kali perlakuan, kedua bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti juga mencatat 14 kali perlakuan dan ketiga ialah bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya yang mencatat sebanyak 14 kali perlakuan. Secara keseluruhannya, ketiga-tiga sub kemahiran ini mencatat jumlah

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

kekerapan yang sama, di samping itu, jumlah kekerapan perlakuan yang diperolehi mencecah jumlah kekerapan sepatutnya (14 kali pemerhatian). Data ini menunjukkan bahawa kanak-kanak D memperolehi aspek kemahiran bekerjasama secara maksima semasa aktiviti bermain bebas.



Rajah 4.4 (c) Bekerjasama

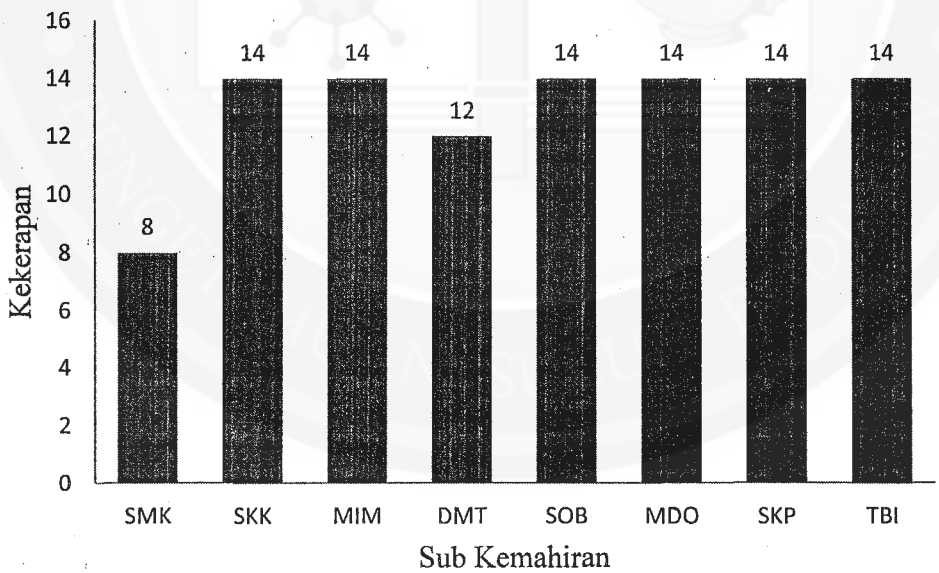
KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - B
r

4.3.4.5 Kemahiran persahabatan

Rajah 4.4 (d) menunjukkan aspek kemahiran sosial keempat yang diperolehi oleh kanak-kanak D semasa bermain. Berdasarkan rajah tersebut hampir semua sub kemahiran diperolehi secara maksima oleh kanak-kanak D semasa bermain. Catatan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

kekerapan perlakuan adalah sama iaitu sebanyak 14 kali kekerapan perlakuan bagi kemahiran suka kepada kanak-kanak lain, menuruti idea rakan semasa bermain, senyum kepada orang yang baru dikenali, mudah mendekati orang yang baru dikenali, sikap suka kongsi permainan dengan kawan dan yang terakhir ialah sikap tindak balas interaksi daripada rakan seperti menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan. Namun demikian, kemahiran dapat menerima teguran kanak-kanak lain tidak dapat diperolehi sepenuhnya yang mana kanak-kanak D hanya menunjukkan kekerapan perlakuan sebanyak 12 kali. Kemahiran suka melawat kawan-kawan mencatat perolehan kemahiran yang paling rendah iaitu hanya mencatat sebanyak 8 kali perlakuan sahaja semasa bermain bebas. Secara keseluruhannya kanak-kanak D memperolehi kemahiran persahabatan dengan baik berdasarkan perolehan kekerapan p sub kemahiran tersebut.



Rajah 4.4 (d) Persa

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

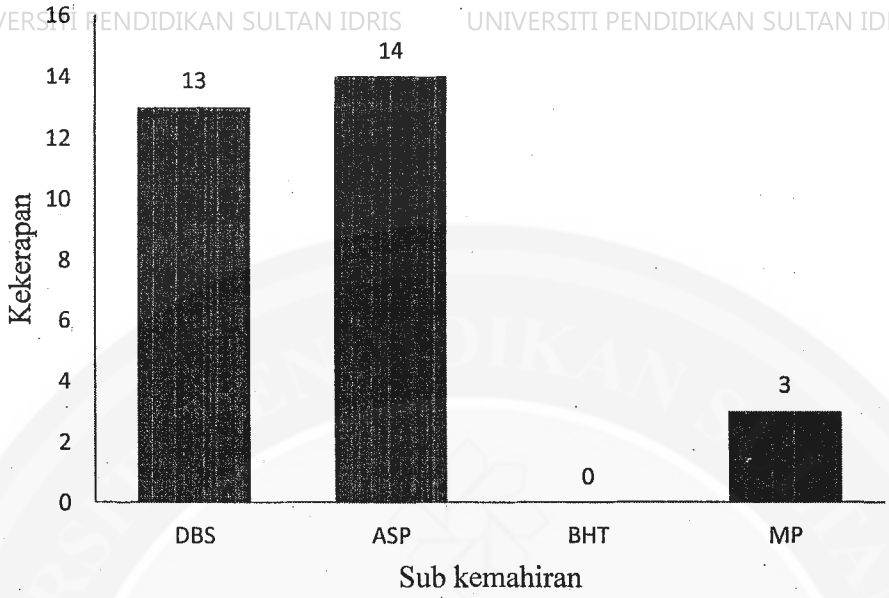
MIM - Menuruti idea ra
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan

4.3.4.

Aspek kemahiran berdikari seperti rajah 4.4 (e) terdiri daripada 4 sub kemahiran. Kanak-kanak D di dapati memperolehi aspek kemahiran yang paling banyak dalam pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan yang mencatat sebanyak 14 kali perlakuan,ini diikuti oleh kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya) sebanyak 13 kali perlakuan. Bagi kemahiran meminta pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit hanya mencatat sebanyak 3 kali perlakuan dan kanak-kanak D tidak memperolehi sebarang kemahiran dalam memberitahu apabila hendak ke tandas semasa aktiviti permainan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F



Rajah 4.4 (e) Berdikari

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

4.3.5 Kes kelima : Kanak-kanak E

4.3.5.1 Latar belakang

Kanak-kanak E merupakan kanak-kanak perempuan, berumur 6 tahun dan kemasukan ke prasekolah ini merupakan pengalaman pertama baginya merasai alam persekolahan. Kanak-kanak ini berasal dari keluarga yang mempunyai tahap

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

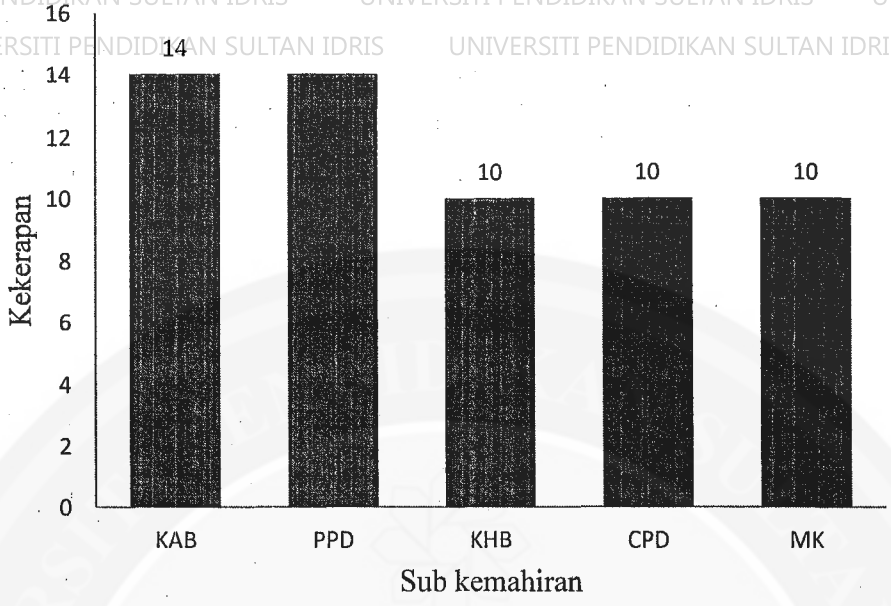
sosioekonomi sederhana. Merupakan anak bongsu dalam 2 orang adik-beradik, dari segi fizikal kanak-kanak ini seorang kanak-kanak yang dikategorikan kurang normal (tahap kesihatan kurang zat makanan) namun kanak-kanak ini seorang yang aktif, periang dan mudah bergaul. Tahap kesihatan sedemikian tidak menghalang kanak-kanak E menjalankan aktiviti di dalam kelas dan kanak-kanak ini sering menunjukkan tingkah laku aktif, boleh berkomunikasi dengan baik dan mudah bergaul dengan

4.3.5.2 Kemahiran yaan

Rajah 4.5 (a) menunjukkan aspek kemahiran sosial pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak E semasa bermain. Berdasarkan paparan rajah tersebut jelas dapat dilihat bahawa kanak-kanak E dapat memperolehi sepenuhnya kemahiran menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu, dan menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle) masing-masing mencatat kekerapan perlakuan maksima iaitu 14 kali. Kemahiran memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan serta kemahiran menegakkan kebenaran masing-masing juga mencatat kekerapan perlakuan yang sama iaitu sebanyak 10 kali perlakuan. Ini menunjukkan bahawa kanak-kanak E kurang menguasai sikap keyakinan diri dan kurang sikap kepimpinan, kanak-kanak ini lebih suka dipimpin dan menuruti idea

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F



Rajah 4.5 (a) Bangga dengan kejayaan

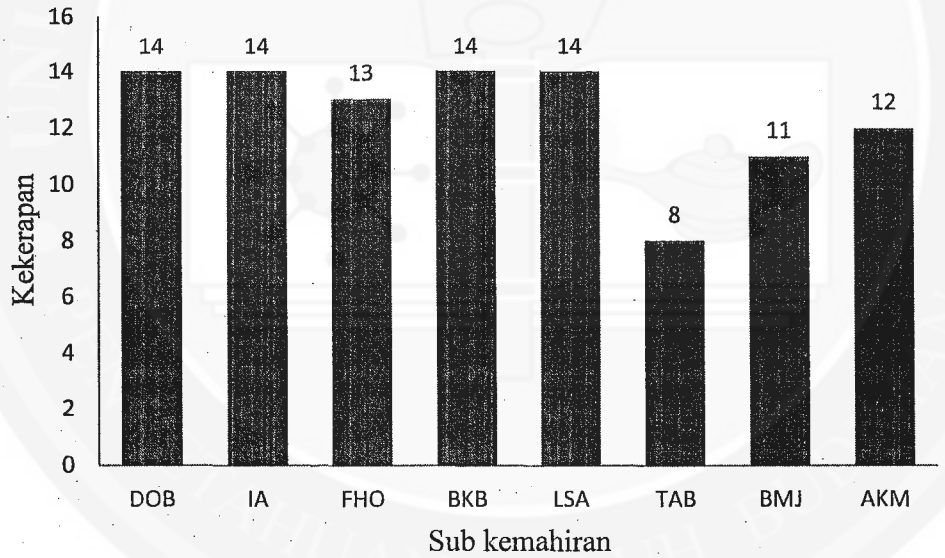
KAB - Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.
PPD - Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis,blok,puzzle).
KHB - Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain
CPD - Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin

Rajah 4.5 (b) menunjukkan aspek kemahiran sosial kedua yang diperolehi oleh kanak-kanak E semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak E semasa bermain bebas. Kanak-kanak E menunjukkan kekerapan perlakuan tertinggi dalam 4 sub kemahiran iaitu mendengar apabila orang lain bercakap, ikut arahan atau peraturan, bantu kawan-kawan semasa bermain dan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS encatat

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

14 kali kekerapan perlakuan. Kemahiran faham dan menghormati orang lain pula diperolehi sebanyak 13 kali perlakuan demikian juga dengan kemahiran bantu mengambil mainan terjatuh dan kemahiran mengajak kawan main bersamanya masing-masing mencatat kekerapan perlakuan sebanyak 11 dan 12 kali perlakuan. Kanak-kanak E masih belum dapat menguasai sepenuhnya kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan, yang mana semasa bermain bebas kanak-kanak ini hanya menunjukkan kekerapan perlakuan kemahiran ini sebanyak 8 kali sahaja. Secara keseluruhannya, kanak-kanak E memperolehi kemahiran melakukan apa yang diharap semasa bermain bebas dengan baik.



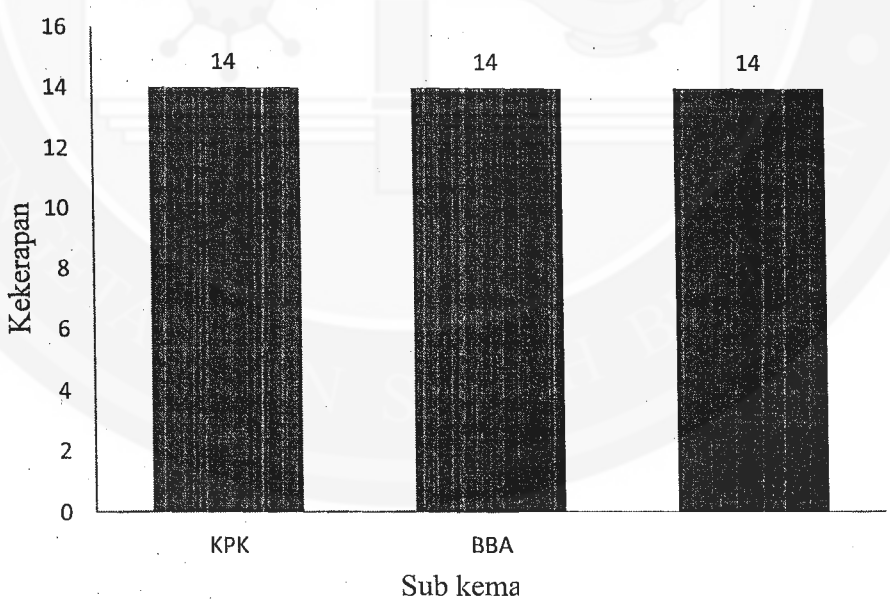
Rajah 4.5 (b)Melakukan apa yang diharap

DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

Rajah 4.5 (c) menunjukkan aspek kemahiran sosial ketiga yang diperolehi oleh kanak-kanak E semasa bermain. Terdapat 3 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini berserta kekerapan perlakuan iaitu pertama berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain sebanyak 14 kali perlakuan, kedua bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti juga mencatat 14 kali perlakuan dan ketiga ialah bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya yang mencatat sebanyak 14 kali perlakuan. Secara keseluruhannya, ketiga-tiga sub kemahiran ini mencatat jumlah kekerapan yang sama, di samping itu, jumlah kekerapan perlakuan yang diperolehi mencecah jumlah kekerapan sepatutnya (14 kali pemerhatian). Data ini menunjukkan bahawa kanak-kanak E memperolehi aspek kemahiran bekerjasama secara maksima.



Rajah 4.5 (c) Bekerjasama

KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

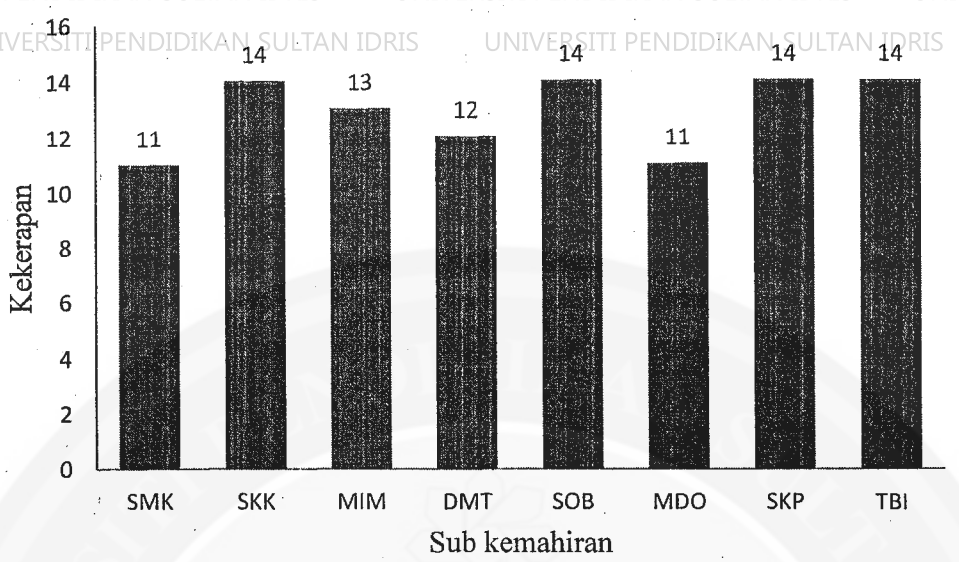
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

aktiviti

Rajah 4.5 (d) menunjukkan aspek kemahiran sosial keempat yang diperolehi oleh kanak-kanak E semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini. Berdasarkan rajah tersebut kanak-kanak E memperolehi kekerapan perlakuan tertinggi dalam 4 sub kemahiran ini iaitu kemahiransuka kepada kanak-kanak lain,senyum kepada orang yang baru dikenali, sikap suka kongsi permainan dengan kawan dan kemahiran tindak balas interaksi daripada rakan seperti menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan iaitu masing-masing mencatat sebanyak 14 kali kekerapan. Bagi kemahiran menuruti idea rakan semasa bermain kanak-kanak E mencatat 13 kali perlakuan semasa bermain, dapat menerima teguran kanak-kanak lain sebanyak 12 kali kekerapan perlakuan serta terdapat 2 sub perolehan kemahiran paling sedikit diperolehi oleh kanak-kanak ini iaitu kemahiran suka melawat kawan-kawan dan kemahiran mudah mendekati orang yang baru dikenali yang hanya diperolehi sebanyak 11 kali perlakuan sahaja semasa bermain. Secara keseluruhannya kanak-kanak ini lebih suka bermain dengan rakan-rakan yang sama dan duduk tetap di

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P



Rajah 4.5 (d) Persahabatan

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain
MIM - Menuruti idea rakan semasa bermain
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan
TBI - Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan

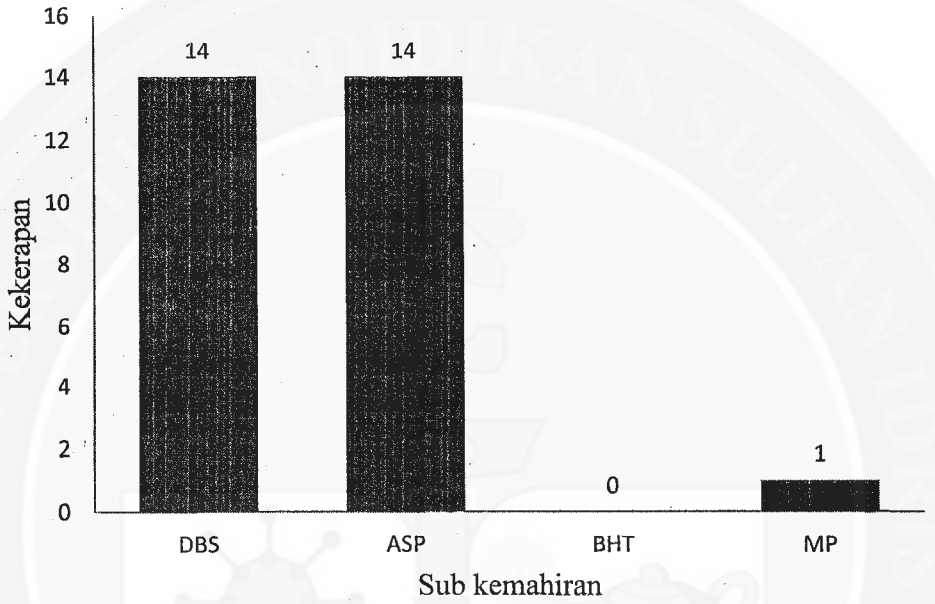
4.3.5.6 Kemahiran berdikari

Aspek kemahiran berdikari seperti rajah 4.5 (e) terdiri daripada 4 sub kemahiran. Kanak-kanak E di dapati memperolehi aspek kemahiran yang paling banyak dalam kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya) dan pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan yang mana masing-masing sub kemahiran ini mencatat sebanyak 14 kali perlakuan, ini menunjukkan kanak-kanak E memperolehi kemahiran ini pada tahap yang maksima. Bagi kemahiran meminta

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit hanya mencatat sebanyak sekali perlakuan dan kanak-kanak E tidak memperolehi sebarang kemahiran dalam memberitahu apabila hendak ke tandas semasa aktiviti permainan bebas.



Rajah 4.5 (e) Berdikari

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

4.3.6 Kes keenam : Kanak-kanak F

4.3.6.1 Latar belakang

Kanak-kanak F merupakan kanak-kanak perempuan, berumur 6 tahun dan kemasukan ke prasekolah ini merupakan pengalaman pertama bagi kanak-kanak ini merasai alam persekolahan. Kanak-kanak ini berasal dari keluarga bertahap sosioekonomi sederhana. Merupakan anak bongsu dalam 2 orang adik-beradik, dari segi fizikal kanak-kanak ini seorang kanak-kanak yang sihat (tahap kesihatan normal) dan aktif. Dari segi perkembangan awal, kanak-kanak ini boleh berkomunikasi dengan baik, rangsangan dari 5 deria juga normal, boleh memahami dan menerima arahan serta mudah bergaul dengan kanak-kanak lain.

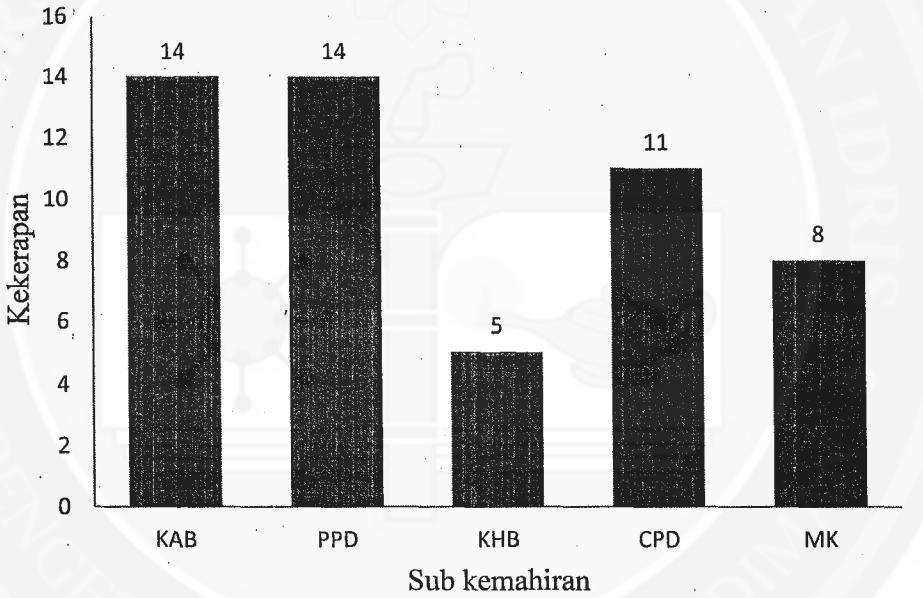
4.3.6.2 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Rajah 4.6 (a) menunjukkan aspek kemahiran sosial pertama yang diperolehi oleh kanak-kanak F semasa bermain. Terdapat 5 sub kemahiran sosial yang terdapat dalam kemahiran tersebut. Kemahiran menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan dan kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok, puzzle) merupakan perolehan kemahiran tertinggi semasa bermain iaitu masing-masing mencatat sebanyak 14 kali perlakuan. Kanak-kanak F memperolehi kemahiran memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan semasa bermain sebanyak 11 kali perlakuan, ini diikuti dengan kemahiran

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

negakkan kebenaran sebanyak 8 kali perlakuan. Bagi perolehan kemahiran mberi komen apa yang dihasilkan atau dibina mencatat perlakuan yang terendah ali iaitu kanak-kanak F hanya menunjukkan perlakuan sebanyak 5 kali sahaja nasa bermain. Oleh yang demikian, kanak-kanak F diklasifikasikan sebagai seorang ıak-kanak yang mudah menunjukkan keseronokkan pada permainan yang akukan namun kurang menunjukkan tindak balas akan apa yang dihasilkan semasa main.



Rajah 4.6 (a) Bangga dengan kejayaan

AB - Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.
PD - Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis,blok,puzzle).
HB - Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain
PD - Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan
IK - Menegakkan kebenaran

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

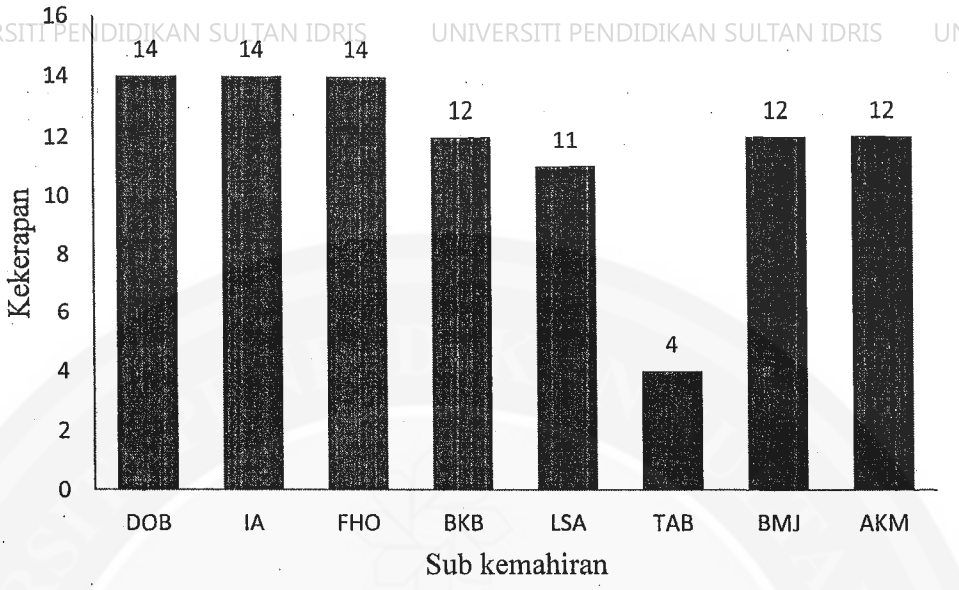
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.3.6.3 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Rajah 4.6 (b) menunjukkan aspek kemahiran sosial kedua yang diperolehi oleh kanak-kanak F semasa bermain. Terdapat 8 sub kemahiran sosial dalam kemahiran ini. Kanak-kanak F memperolehi kemahiran tertinggi dalam aspek mendengar apabila orang lain bercakap, ikut arahan atau peraturan dan faham dan menghormati orang lain iaitu mencatat kekerapan maksima sebanyak 14 kekerapan. Aspek bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, kemahiran bantu mengambil mainan terjatuh dan kemahiran mengajak kawan main bersamanya pula mencatat jumlah kekerapan yang sama iaitu sebanyak 12 kali kekerapan, ini diikuti oleh kemahiran meletakkan semula alatan yang telah digunakan sebanyak 11 kali kekerapan perlakuan. Kanak-kanak F kurang memperolehi kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain semasa bermain iaitu kekerapan perlakuan hanyak sebanyak 4 kali perlakuan. Secara keseluruhannya, hampir semua sub kemahiran dapat diperolehi dengan baik oleh kanak-kanak F semasa bermain. Walaupun perlakuan bertanya apabila mengambil barang kanak-kanak lain kurang ditunjukkan namun kanak-kanak F masih dikategorikan kanak-kanak yang mudah mematuhi arahan dan menghormati kanak-kanak lain semasa aktiviti bermain dijalankan.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F



Rajah 4.6 (b)Melakukan apa yang diharap

DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

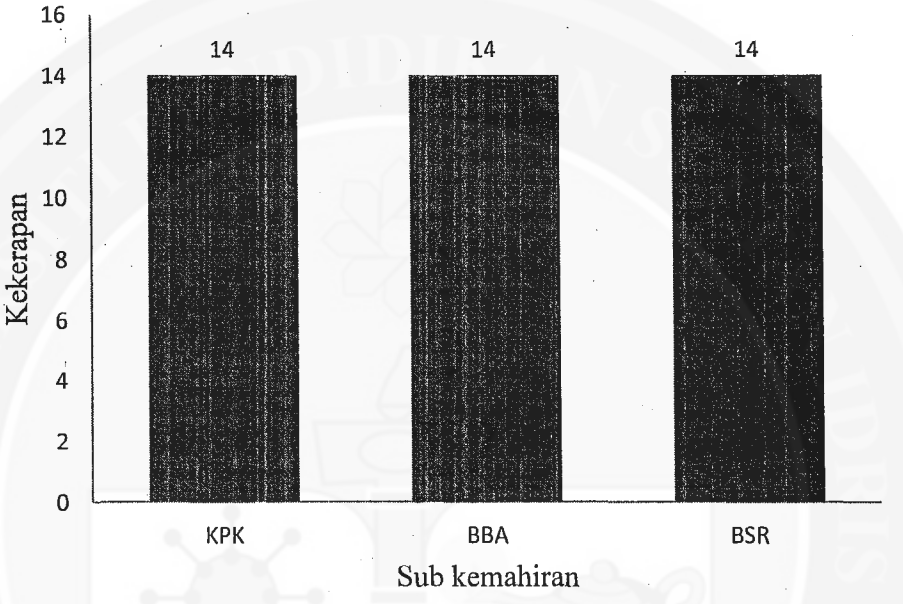
4.3.6.4 Kemahiran bekerjasama

Berdasarkan rajah 4.6 (c) terdapat 3 sub kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak F semasa bermain. Kemahiran pertama ialah kemahiran berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain sebanyak 14 kali perlakuan, kedua bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti juga mencatat 14 kali perlakuan dan ketiga ialah bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya yang mencatat sebanyak 14 kali perlakuan. Secara keseluruhannya, ketiga-tiga sub kemahiran ini mencatat jumlah kekerapan yang sama, di samping itu, jumlah

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

kekerapan perlakuan yang diperolehi mencecah jumlah kekerapan sepatutnya (14 kali pemerhatian). Data ini menunjukkan bahawa kanak-kanak F memperolehi aspek kemahiran bekerjasama secara maksima.



Rajah 4.6 (c) Bekerjasama

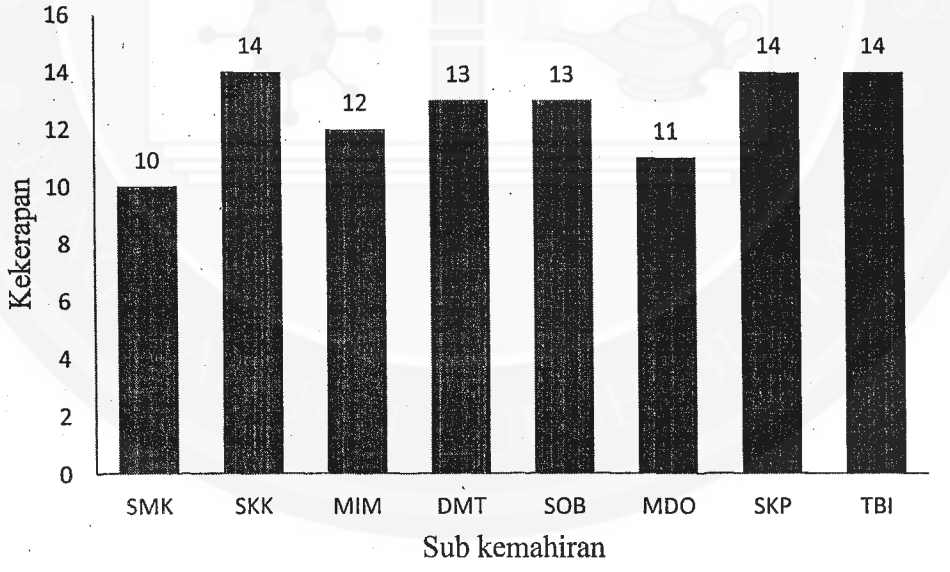
KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.

4.3.6.5 Kemahiran persahabatan

Jika dilihat dari rajah 4.6 (d)jelas menunjukkan bahawa kanak-kanak F seorang yang mudah menjalinkan persahabatan dengan rakan-rakan semasa bermain. Kanak-kanak F mencatat kekerapan perlakuan tertinggi dalam sub kemahiran suka kepada kanak-kanak lain, sikap suka kongsi permainan dengan kawan dan kemahiran tindak balas

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

interaksi daripada rakan seperti menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan iaitu sebanyak 14 kali kekerapan perlakuan. Selain itu, kanak-kanak F juga memperolehi kemahiran dapat menerima teguran kanak-kanak lain dan senyum kepada orang yang baru dikenali sebanyak 13 kali kekerapan perlakuan. Kemahiran menuruti idea rakan semasa bermain dan kemahiran mudah mendekati orang yang baru dikenali masing-maisng diperolehi dengan kekerapan sebanyak 12 dan 11 kali kekerapan perlakuan. Kanak-kanak F kurang memperolehi kemahiran suka melawat kawan-kawan yang mana kekerapan perlakuan terhadap kemahiran ini hanya sebanyak 10 kali sahaja. Secara keseluruhannya, kanak-kanak F masih memperolehi dengan baik kemahiran persahabatan tersebut semasa bermain.



Rajah 4.6 (d) Persahabatan

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain
MIM - Menuruti idea rakan semasa bermain
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

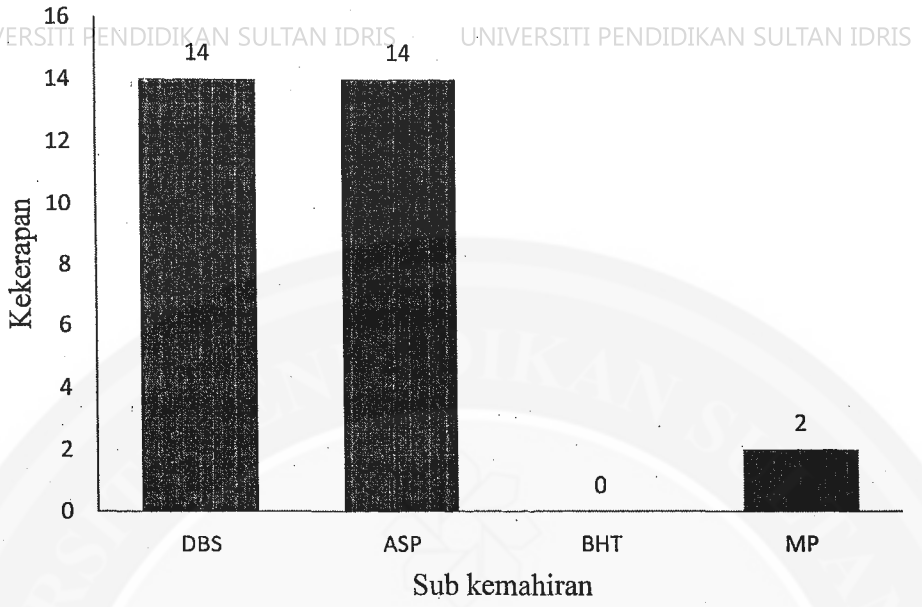
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan
TBI - Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)

4.3.6.6 Kemahiran berdikari

Aspek kemahiran berdikari seperti rajah 4.6 (e) terdiri daripada 4 sub kemahiran. Kanak-kanak F di dapati memperolehi aspek kemahiran yang paling banyak dalam kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya) dan pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan yang mana masing-masing sub kemahiran ini mencatat sebanyak 14 kali perlakuan, ini menunjukkan kanak-kanak F memperolehi kemahiran ini pada tahap yang maksima. Bagi kemahiran meminta pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit hanya mencatat sebanyak 2 kali perlakuan dan kanak-kanak F tidak memperolehi sebarang kemahiran dalam memberitahu apabila hendak ke tandas semasa aktiviti permainan bebas.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P



Rajah 4.6 (e) Berdikari

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

4.4 Tahap kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain

Bahagian ini adalah untuk menjawab soalan kajian kedua iaitu apakah tahap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain. Dalam proses menjawab soalan kajian ini, tahap kemahiran sosial kanak-kanak dinyatakan dalam bentuk peratusan dalam penguasaan dalam suatu kemahiran sosial, peratusan ini diperolehi berdasarkan jumlah kekerapan yang ditunjukkan oleh semua sampel kajian atau kanak-kanak seperti pada soalan kajian pertama pada setiap

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

sub kemahiran sosial tersebut maknanya tahap kemahiran yang diperolehi dinyatakan dalam bentuk purata tahap kemahiran bagi semua kanak-kanak tersebut. Tahap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak tidak dijelaskan secara kes demi kes tetapi merangkumi semua sampel. Data yang diperolehi dinyatakan secara peratusan yang diperolehi daripada purata kekerapan perlakuan oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut. Kekerapan dinyatakan secara purata kerana bilangan sub kemahiran dalam setiap aspek kemahiran tidak sama. Berikut merupakan beberapa langkah yang digunakan oleh pengkaji dalam memperolehi peratus kemahiran tersebut:

i. Langkah 1 : Menjumlahkan kekerapan yang diperolehi oleh keenam-enam sampel kajian bagi setiap sub kemahiran sosial.

ii. Langkah 2: Berdasarkan jumlah kekerapan, purata kekerapan diperolehi iaitu jumlah kekerapan bahagi jumlah sampel (6 kanak-kanak).

$$\text{Purata kekerapan} = \frac{\text{Jumlah Kekerapan}}{\text{Jumlah sampel}}$$

iii. Langkah 3: Peratusan diperolehi iaitu purata kekerapan bahagi dengan kekerapan sepatutnya didarab dengan 100.

$$\text{Peratusan} = \frac{\text{Purata Kekerapan}}{\text{Kekerapan Sepatutnya}} \times 100$$

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Paparan data yang sedemikian adalah bertujuan untuk melihat dengan lebih terperinci tahap kemahiran sosial yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut secara menyeluruh. Tahap kemahiran ini dikategorikan kepada tiga pemeringkatan iaitu baik, sederhana dan lemah. Penentuan skala pemeringkatan ini adalah dirujuk dan diubahsuai mengikut kesesuaian dapatan data kajian iaitu diadaptasi daripada Sistem Analisis Peperiksaan Sekolah (SAPS) (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2011), pemeringkatan tidak dinyatakan mengikut gred tetapi menggunakan tiga pemeringkatan seperti dalam jadual 1.1 dibawah:

Jadual 4.1
Pemeringkatan tahap kemahiran

Peratus (%)	**Tahap**
100 – 75	Baik
74 – 45	Sederhana
44 – 0	Lemah

4.4.1 Kemahiran bangga dengan kejayaan

Jadual 4.2 menunjukkan tahap kemahiran pertama yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut semasa aktiviti bermain bebas. Jadual tersebut menunjukkan jumlah keseluruhan kekerapan perlakuan terhadap lima sub kemahiran berserta purata kekerapan dan peratus tahap penguasaan kemahiran kanak-kanak semasa bermain. Keenam-enam kanak-kanak tersebut menunjukkan tahap penguasaan terhadap

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan di tahap paling maksima dan sekaligus mencatat tahap kemahiran yang paling tinggi iaitu 100 peratus, tahap penguasaan kanak-kanak tersebut pada kemahiran ini berada di tahap baik, demikian juga dengan aspek kemahiran menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu tahap penguasaan kemahiran ini juga baik iaitu sebanyak 98.8 peratus penguasaan. Tahap penguasaan sederhana ditunjukkan dalam aspek kemahiran memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan, kemahiran menegakkan kebenaran dan kemahiran memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain yang masing-masing mencatat sebanyak 70.2 peratus, 72.6 peratus dan 64.3 peratus. Secara keseluruhannya, tahap penguasaan kemahiran bangga dengan kejayaan masih di tahap yang baik.

Jadual 4.2
Tahap kemahiran bangga dengan kejayaan

Kemahiran	**(X) Jumlah keseluruhan kekerapan**	**(Y) Purata kekerapan** (X)/Jum. Subjek	**Purata Tahap kemahiran (%)** (Y) / kekerapan sepatutnya x 100	**Tahap kemahiran**
KAB	83	13.8	98.8	Baik
PPD	84	14.0	100.0	Baik
KHB	54	9.0	64.3	Sederhana
CPD	61	10.2	72.6	Sederhana
MK	59	9.8	70.2	Sederhana

KAB - Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.
PPD - Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis,blok,puzzle).
KHB - Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain
CPD - Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan
MK - Menegakkan kebenaran

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.4.2 Kemahiran melakukan apa yang diharap

Kemahiran melakukan apa yang diharap merupakan aspek kemahiran kedua yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut. Jadual 4.3 menunjukkan tahap penguasaan kemahiran melakukan apa yang diharap semasa aktiviti permainan bebas di dalam kelas. Terdapat tujuh sub kemahiran berada ditahap penguasaan kemahiran baik iaitu kemahiran mendengar apabila orang lain bercakap 96.4 peratus, ikut arahan atau peraturan 100 peratus, faham dan menghormati orang lain 96.4 peratus, bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti 90.5 peratus, kemahiran meletakkan semula alatan yang telah digunakan sebanyak 94 peratus, kemahiran mengajak kawan main bersamanya mencatat sebanyak 88.1 peratus dan kemahiran bantu mengambil mainan yang terjatuh iaitu tahap penguasaan sebanyak 78.6 peratus. Hanya terdapat satu sub kemahiran sahaja dikuasai pada tahap sederhana iaitu kemahiran bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain iaitu sebanyak 56 peratus penguasaan. Secara keseluruhannya, keenam-enam kanak-kanak tersebut menguasai kemahiran melakukan apa yang diharap di tahap yang baik.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Jadual 4.3
Tahap kemahiran melakukan apa yang diharap

Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum. Subjek	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100	Tahap kemahiran
DOB	81	13.5	96.4	Baik
IA	84	14.0	100	Baik
FHO	81	13.5	96.4	Baik
BKB	76	12.7	90.5	Baik
LSA	79	13.2	94.0	Baik
TAB	47	7.8	56.0	Sederhana
BMJ	66	11.0	78.6	Baik
AKM	74	12.3	88.1	Baik

DOB - Mendengar apabila orang lain bercakap
IA - Ikut arahan / peraturan
FHO - Faham dan menghormati orang lain.
BKB - Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.
LSA - Meletakkan semula alatan yang telah digunakan
TAB - Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain
BMJ - Bantu mengambil mainan yang terjatuh
AKM - Mengajak kawan main bersamanya

4.4.3 Kemahiran bekerjasama

Kemahiran bekerjasama merupakan kemahiran ketiga yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak semasa aktiviti bermain. Berdasarkan kepada paparan jadual 4.4 dapat dilihat bahawa semua sub kemahiran di bawah kemahiran bekerjasama berada di tahap penguasaan baik oleh kanak-kanak tersebut. Tahap penguasaan maksima ditunjukkan oleh kemahiran berkongsi permainan dengan kawan iaitu 100 peratus dan kemahiran bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya juga sebanyak 100 peratus, bagi kemahiran bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti ianya mencatat sebanyak 96.4 peratus. Secara

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

keseluruhannya keenam-enam kanak-kanak tersebut menunjukkan tahap penguasaan yang baik dalam kemahiran bekerjasama semasa aktiviti bermain bebas. Kanak-kanak ini suka berkongsi permainan, tidak menganggu rakan sepermainan dan sentiasa tolong-menolong apabila menjalankan sesuatu aktiviti permainan.

Jadual 4.4
Tahap kemahiran bekerjasama

Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum. Subjek	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100	Tahap kemahiran
KPK	84	14	100	Baik
BBA	81	13.5	96.4	Baik
BSR	84	14	100	Baik

KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.

4.4.4 Kemahiran persahabatan

Jadual 4.5 menunjukkan tahap kemahiran keempat yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut semasa aktiviti bermain bebas. Jadual tersebut menunjukkan jumlah keseluruhan kekerapan perlakuan terhadap lima sub kemahiran berserta purata kekerapan dan peratus tahap penguasaan kemahiran kanak-kanak semasa bermain. Berdasarkan paparan jadual tersebut jelas dilihat bahawa keenam-enam kanak-kanak tersebut menguasai kemahiran persahabatan pada tahap baik.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Aspek kemahiran suka melawat kawan-kawan dikuasai sebanyak 75 peratus, suka

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

kepada kanak-kanak lain 100 peratus, menuruti idea rakan semasa bermain 89.3 peratus, dapat menerima teguran kanak-kanak lain 82.1 peratus, senyum kepada orang yang baru dikenali 94 peratus, mudah mendekati orang yang baru dikenali 89.3 peratus, suka kongsi permainan dengan kawan 100 peratus dan yang terakhir ialah kemahiran tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan) juga sebanyak 100 peratus. Secara keseluruhannya keenam-enam kanak-kanak tersebut memperolehi dan menguasai dengan mudah kemahiran persahabatan semasa bermain bebas.

Jadual 4.5
Tahap kemahiran persahabatan

Kemahiran	**(X) Jumlah keseluruhan kekerapan**	**(Y) Purata kekerapan** (X)/Jum. Subjek	**Purata Tahap kemahiran (%)** (Y) / kekerapan sepatutnya x 100	**Tahap kemahiran**
SMK	63	10.5	75	Baik
SKK	84	14	100	Baik
MIM	75	12.5	89.3	Baik
DMT	69	11.5	82.1	Baik
SOB	79	13.2	94	Baik
MDO	75	12.5	89.3	Baik
SKP	84	14	100	Baik
TBI	84	14	100	Baik

SMK - Suka melawat kawan-kawan
SKK - Suka kepada kanak-kanak lain
MIM - Menuruti idea rakan semasa bermain
DMT - Dapat menerima teguran kanak-kanak lain
SOB - Senyum kepada orang yang baru dikenali
MDO - Mudah mendekati orang yang baru dikenali
SKP - Suka kongsi permainan dengan kawan
TBI - Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.4.5 Kemahiran berdikari

Jadual 4.6 menunjukkan tahap penguasaan kemahiran berdikari bagi keenam-enam kanak-kanak semasa bermain bebas. Terdapat empat sub kemahiran utama iaitu dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya), pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan, memberitahu apabila hendak ke tandas dan kemahiran meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit. Keenam-enam kanak-kanak menunjukkan tahap penguasaan baik dalam kemahiran dapat bermain sendiri (tanpa ada pengasuh/cikgu di sampingnya) iaitu mencatat sebanyak 98.8 peratus, demikian juga dengan kemahiran pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan iaitu sebanyak 100 peratus. Walaubagaimanapun terdapat dua sub kemahiran berdikari ini menunjukkan tahap penguasaan yang lemah oleh kanak-kanak tersebut iaitu kemahiran memberitahu apabila ke tandas hanya mencatat 1.2 peratus dan kemahiran meminta pertolongan pengasuh atau guru apabila menghadapi masalah rumit mencatat sebanyak 22.6 peratus. Secara keseluruhannya keenam-enam kanak-kanak ini menguasai kemahiran berdikari pada tahap yang sederhana.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

keseluruhannya keenam-enam kanak-kanak tersebut menunjukkan tahap penguasaan yang baik dalam kemahiran bekerjasama semasa aktiviti bermain bebas. Kanak-kanak ini suka berkongsi permainan, tidak menganggu rakan sepermainan dan sentiasa tolong-menolong apabila menjalankan sesuatu aktiviti permainan.

Jadual 4.4
Tahap kemahiran bekerjasama

Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum. Subjek	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100	Tahap kemahiran
KPK	84	14	100	Baik
BBA	81	13.5	96.4	Baik
BSR	84	14	100	Baik

KPK - Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain
BBA - Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti
BSR - Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.

4.4.4 Kemahiran persahabatan

Jadual 4.5 menunjukkan tahap kemahiran keempat yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut semasa aktiviti bermain bebas. Jadual tersebut menunjukkan jumlah keseluruhan kekerapan perlakuan terhadap lima sub kemahiran berserta purata kekerapan dan peratus tahap penguasaan kemahiran kanak-kanak semasa bermain. Berdasarkan paparan jadual tersebut jelas dilihat bahawa keenam-enam kanak-kanak tersebut menguasai kemahiran persahabatan pada tahap baik. Aspek kemahiran suka melawat kawan-kawan dikuasai sebanyak 75 peratus, suka

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Jadual 4.6
Tahap kemahiran berdikari

Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum. Subjek	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100	Tahap kemahiran
DBS	83	13.8	98.8	Baik
ASP	84	14	100	Baik
BHT	1	0.2	1.2	Lemah
MP	19	3.2	22.6	Lemah

DBS - Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.
ASP - Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan
BHT - Memberitahu apabila hendak ke tandas
MP - Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit

4.4.6 Analisis keseluruhan tahap kemahiran.

Jadual dan rajah 4.7 menunjukkan analisis keseluruhan tahap kemahiran yang dikuasai oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut semasa aktiviti bermain bebas di dalam kelas. Berdasarkan jadual dan rajah tersebut didapati bahawa secara keseluruhan terdapat empat kemahiran utama yang berada ditahap penguasaan yang baik semasa keenam-enam kanak-kanak tersebut bermain bebas. Peratusan keseluruhan diperolehi dengan mendapatkan purata peratusan oleh keenam-enam sampel kajian bagi setiap satu aspek kemahiran. Tahap penguasaan baik terdiri daripada kemahiran bekerjasama mencatat peratusan penguasaan tertinggi iaitu 98.8 peratus, diikuti oleh kemahiran persahabatan sebanyak 91.2 peratus, kemahiran melakukan apa yang diharap 87.5 peratus dan kemahiran bangga dengan kejayaan sebanyak 81.2 peratus. Secara

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
keseluruhan hanya terdapat satu sahaja kemahiran yang berada ditahap penguasaan yang sederhana iaitu kemahiran berdikari yang mencatat sebanyak 55.7 peratus.

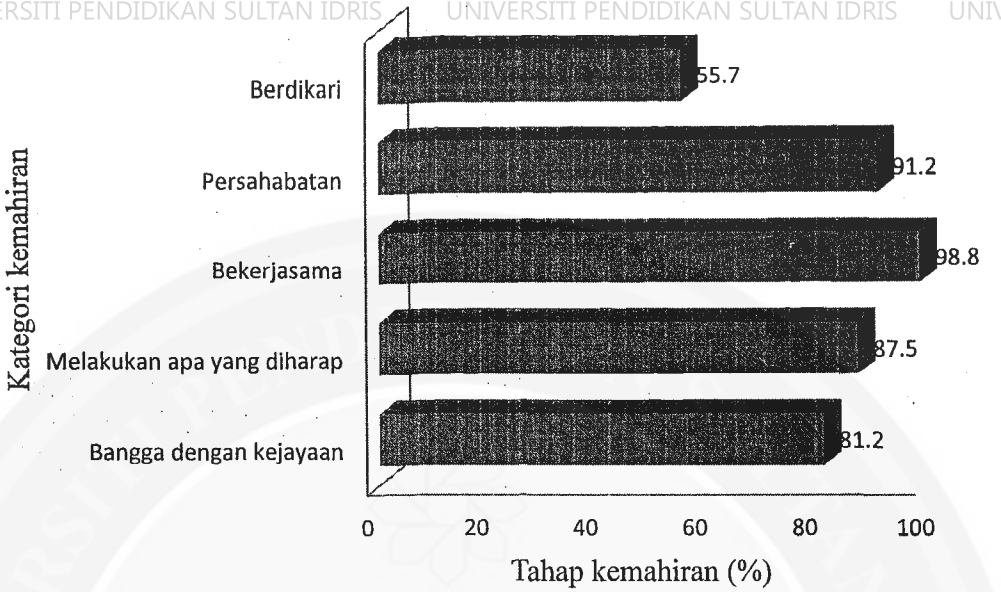
Berdasarkan analisis keseluruhan tahap kemahiran yang diperolehi oleh keenam-enam kanak-kanak prasekolah semasa bermain, maka jelas dilihat bahawa sebahagian besar daripada lima aspek kemahiran sosial yang diperhatikan diperolehi dan dikuasai dengan baik oleh kanak-kanak semasa bermain bebas. Permainan bebas bukan sahaja memberi peluang untuk kanak-kanak berseronok malah memberi faedah yang besar kepada pembelajaran dan perolehan kemahiran sosial dalam diri kanak-kanak tersebut. Dengan adanya kemahiran sosial, seseorang kanak-kanak lebih mudah berinteraksi, berkeyakinan, berani, berdikari, lebih bertanggungjawab dan mempunyai konsep kendiri yang baik. Ciri-ciri ini akan memperngaruhi kejayaan kanak-kanak di alam dewasa kelak.

Jadual 4.7
Tahap keseluruhan kemahiran

Kategori kemahiran	**Tahap kemahiran secara keseluruhan (%)**	**Tahap kemahiran**
Bangga dengan kejayaan	81.2	Baik
Melakukan apa yang diharap	87.5	Baik
Bekerjasama	98.8	Baik
Persahabatan	91.2	Baik
Berdikari	55.7	Sederhana

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P



Rajah 4.7 Tahap keseluruhan kemahiran

Jadual 4.8 hingga 4.12 menerangkan dengan lebih mendalam akan perolehan keseluruhan peratusan tahap kemahiran sosial bagi lima aspek kemahiran sosial tersebut oleh keenam-enam sampel kajian:

Jadual 4.8
Peratus keseluruhan kemahiran bangga dengan kejayaan

Bil	Kategori Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum.Kanak-kanak)	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100)	Purata Tahap kemahiran keseluruhan (%) Jum.Purata Tahap Kemahiran/Jum. Sub Kemahiran
A	**Bangga Dengan Kejayaan**				
1	KAB	83	13.8	98.8	
2	PPD	84	14.0	100.0	
3	KHB	54	9.0	64.3	
4	CPD	61	10.2	72.6	
5	MK	59	9.8	70.2	
	Jumlah			406.0	**81.2**

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Jadual 4.9
Peratus keseluruhan kemahiran melakukan apa yang diharap

Bil	Kategori Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum.Kanak-kanak)	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100)	Purata Tahap kemahiran keseluruhan (%) Jum.Purata Tahap Kemahiran/Jum. Sub Kemahiran
B	**Melakukan Apa yg Diharap**				
1	DOB	81	13.5	96.4	
2	IA	84	14.0	100.0	
3	FHO	81	13.5	96.4	
4	BKB	76	12.7	90.5	
5	LSA	79	13.2	94.0	
6	TAB	47	7.8	56.0	
7	BMJ	66	11.0	78.6	
8	AKM	74	12.3	88.1	
	Jumlah			700.0	**87.5**

Jadual 4.10
Peratus keseluruhan kemahiran bekerjasama

Bil	Kategori Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum.Kanak-kanak)	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100)	Purata Tahap kemahiran keseluruhan (%) Jum.Purata Tahap Kemahiran/Jum. Sub Kemahiran
C	**Bekerjasama**				
1	KPK	84	14	100	
2	BBA	81	13.5	96.4	
3	BSR	84	14	100	
	Jumlah			296.4	**98.8**

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Jadual 4.11
Peratus keseluruhan kemahiran persahabatan

Bil	Kategori Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum.Kanak-kanak)	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan sepatutnya x 100)	Purata Tahap kemahiran keseluruhan (%) Jum.Purata Tahap Kemahiran/Jum. Sub Kemahiran
D	**Persahabatan**				
1	SMK	63	10.5	75	
2	SKK	84	14	100	
3	MIM	75	12.5	89.3	
4	DMT	69	11.5	82.1	
5	SOB	79	13.2	94.0	
6	MDO	75	12.5	89.3	
7	SKP	84	14	100	
8	TBI	84	14	100	
	Jumlah			729.8	**91.2**

Jadual 4.12
Peratus keseluruhan kemahiran berdikari

Bil	Kategori Kemahiran	(X) Jumlah keseluruhan kekerapan	(Y) Purata kekerapan (X)/Jum.Kanak-kanak)	Purata Tahap kemahiran (%) (Y) / kekerapan, sepatutnya x 100)	Purata Tahap kemahiran keseluruhan (%) Jum.Purata Tahap Kemahiran/Jum. Sub Kemahiran
E	**Berdikari**				
1	DBS	83	13.8	98.8	
2	ASP	84	14.0	100.0	
3	BHT	1	0.2	1.2	
4	MP	19	3.2	22.6	
	Jumlah			222.6	**55.7**

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.5 Pandangan guru dan ibu bapa berkaitan kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain.

Bahagian ini adalah untuk menjawab persoalan kajian ketiga iaitu apakah pandangan guru dan ibubapa terhadap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain. Dalam proses menjawab soalan kajian ini, data dikumpul melalui sesi temu bual bersama dua orang guru prasekolah yang mempunyai pengalaman mengajar kanak-kanak prasekolah lebih dari tiga tahun dan dua orang ibu bapa yang ada pengalaman menghantar anak bersekolah di prasekolah. Analisis dokumen juga digunakan untuk memperolehi data latar belakang guru dan ibu bapa tersebut. Kaedah temu bual yang digunakan adalah temu bual semi berstruktur. Kaedah temu bual semi berstruktur digunakan untuk memudahkan pengkaji memperolehi data yang tepat, tersusun dan jelas, selain itu pengkaji juga mudah untuk memasukkan soalan temu bual secara spontan apabila data yang diberikan oleh partisipan kurang jelas dan tidak lengkap seperti yang diperlukan dalam soalan temu bual utama.

Pengkaji menemubual menggunakan alat perakam suara, maklumat yang di simpan ditranskrip mengikut soalan demi soalan temu bual. Transkrip temu bual yang telah siap, disusun mengikut kod yang ditentukan berdasarkan tema-tema yang telah dibina yang berkaitan dengan soalan kajian tersebut. Bagi menjawab soalan kajian ini pengkaji membahagikan kepada dua bahagian iaitu bahagian pertama menghuraikan tentang pandangan guru terhadap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa aktiviti bermain dan bahagian yang kedua pula, menghuraikan tentang pandangan ibu bapa terhadap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
semasa aktiviti bermain. Huraian bermula daripada latar belakang partisipan secara ringkas dan dikuti dengan penerangan tema-tema yang telah ditentukan berdasarkan soalan kajian. Soalan kajian ini juga tertumpu kepada lima aspek kemahiran sosial yang menjadi tumpuan utama dalam kajian ini. Enam tema utama dibina untuk menjawab soalan kajian ini iaitu, pertama kefahaman tentang permainan bebas dan kepentingannya, kedua kemahiran bangga dengan kejayaan, ketiga kemahiran melakukan apa yang diharap, keempat kemahiran bekerjasama, kelima kemahiran persahabatan dan yang terakhir ialah kemahiran berdikari.

4.5.1 Pandangan guru terhadap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain.

i. Latar belakang guru

ii. Guru 1 (GA)

Guru A merupakan guru wanita, telah berkahwin dan mempunyai seorang anak dan mengajar di prasekolah kelas A di S.K Penampang, Penampang, Kota Kinabalu, Sabah. Guru A bertugas sebagai guru prasekolah selama empat tahun. Guru ini telah memperolehi Diploma Perguruan Malaysia dari Maktab Perguruan Kent, Tuaran, Sabah dalam bidang pendidikan prasekolah. Selain menjadi guru prasekolah, Guru A juga bertugas sebagai penyelaras kelas prasekolah di S.K Penampang. Falsafah utama

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Guru A dalam mengajar kanak-kanak prasekolah adalah untuk menghasilkan kanak-kanak yang berguna dan cemerlang dimasa akan datang, seperti kenyataannya,

> " ..Falsafah saya sebagai seorang pendidik adalah untuk membantu murid saya dalam pendidikan dan untuk masa depan mereka yang lebih cemerlang.."

iii. Guru 2 (GB)

Guru B merupakan guru wanita, telah berkahwin dan mempunyai dua orang anak. Beliau bertugas sebagai guru prasekolah kelas B di S.K Penampang, Penampang, Kota Kinabalu, Sabah. Guru ini berpengalaman bertugas sebagai guru prasekolah selama empat tahun, memperolehi Diploma Perguruan Malaysia dari Maktab Perguruan Sandakan, Sabah dalam bidang pendidikan prasekolah. Falsafah utama Guru A dalam mengajar kanak-kanak prasekolah adalah untuk mencapai matlamat Pendidikan Prasekolah Kebangsaan;

> ..." Falsafah saya sebagai pendidik....selaras dengan matlamat Pendidikan Prasekolah Kebangsaan iaitu memperkembangkan potensi kanak-kanak yang berumur 4 hingga 5 tahun secara menyeluruh dan bersepadu dalam aspek jasmani, emosi, rohani dan intelek melalui persekitaran pembelajaran yang selamat serta menyuburkan dan aktiviti yang menyeronokkan kreatif dan bermakna..."

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

iv. Kefahaman tentang permainan bebas dan kepentingannya.

Kesedaran tentang kepentingan aktiviti bermain kepada kanak-kanak haruslah disertai oleh kefahaman yang mendalam berkaitan pengendalian aktiviti bermain yang sebenar, khususnya jenis permainan bebas. Guru harus memahami peranannya, keperluan murid, ruang, alat dan masa yang digunakan dalam suatu aktiviti permainan. Belajar melalui bermain merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Berdasarkan belajar melalui bermain kanak-kanak akan dapat memperkembangkan potensi yang ada dalam diri mereka dan mewujudkan suasana pembelajaran yang gembira dan seronok. Melalui kenyataan yang diberikan oleh kedua-dua guru jelas memperlihatkan akan kefahaman mereka terhadap konsep bermain serta kepentingannya. Guru A menyatakan bahawa;

> .."pendekatan belajar melalui bermain....satu pendekatan yang terancang dan berstruktur, memberi peluang kepada seseorang murid itu belajar dalam suasana yang lebih...gembira, seronok dan bermakna....

Di samping itu, belajar melalui bermain juga merupakan satu aktiviti yang serius dan memberi kesan yang mendalam kepada kanak-kanak. Kenyataan Guru A disokong oleh Guru B dan menyatakan bahawa;

> "...kanak-kanak mengembangkan keunikan diri mereka melalui bermain..mereka bermain dan dalam masa yang sama mereka belajar...ia memberi keseronokkan, kebebasan, kepuasan, kerehatan dalaman dan luaran, serta kedamaian dalam dunia mereka. Pada peringkat kanak-kanak ini bermain bukanlah aktiviti yang remah temeh tetapi sesuatu yang serius dan mempunyai signifikan mendalam ke atas perkembangan psikologi mereka..."

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Terdapat pelbagai aktiviti pengajaran dan pembelajaran berbentuk permainan dijalankan di dalam kelas. Menurut Guru A;

> "...saya selalu menjalankan aktiviti lakonan ataupun main peranan secara berkumpulan..melalui aktiviti ini kanak-kanak sangat gembira kerana mereka bebas untuk melakukan perwatakan atau peranan yang saya arahkan..."

Guru B pula menyatakan bahawa;

> '....aktiviti permainan yang saya berikan kepada kanak-kanak merupakan aktiviti permainan yang memberi pengalaman tentang keadilan, peraturan-peraturan dan yang boleh memperkuatkan kebolehan mereka berfikir...contohnya permainan teka-teki, catur, carta bergambar dan carta nombor...aktiviti-aktiviti ini meningkatkan kebolehan mereka berfikir, lebih cepat faham akan sesuatu konsep dan mewujudkan interaksi dengan rakan sepermainan..."

Permainan bebas merupakan salah satu jenis permainan yang selalu dijalankan di dalam kelas, walaupun dalam permainan ini murid bebas memilih tempat dan jenis permainan namun guru masih bertanggungjawab untuk menjaga keselamatan murid. Seperti yang dinyatakan oleh guru A;

> "..saya pernah melaksanakan permainan bebas di dalam kelas saya....bagi saya permainan bebas ini ialah....satu aktiviti yang di mana murid-murid bermain bebas.....menggunakan barang-barang permainan tanpa perlu di arah oleh guru....maksudnya mereka bebas bermain apa saja permainan mengikut kehendak mereka, namun begitu walaupun murid bermain bebas, guru masih lagi bertanggungjawab untuk menjaga keselamatan murid seperti mengarah murid untuk berhati-hati dengan permainan tersebut, meletakkan semula barang permainan di tempat asal...tidak semestinya mereka bermain bebas mereka boleh buat apa sahaja tetapi masih lagi diselia oleh guru.."

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Pandangan ini sama dengan pandangan guru B yang juga menyatakan permainan bebas merupakan permainan yang kanak-kanak boleh bermain apa sahaja namun masih lagi dibawah seliaan guru terutamanya dari segi keselamatan.

Permainan bebas selalunya dijalankan sama ada di dalam kelas atau di luar kelas. Menurut guru A;

> ".....selalunya murid-murid saya galakkan mereka bermain secara bebas di dalam kelas kerana dalam kelas saya mempunyai sudut-sudut bermain seperti sudut kognitif, sains dan sudut bermain ...selain itu mereka juga saya galakkan bermain secara bebas di taman permainan prasekolah yang sedia ada....mereka bebas bermain apa-apa permainan yang ada seperti jongkang-jongket, buaian, gelongsor dan sebagainya. Permainan bebas ini dijalankan di dalam kelas dan juga diluar kelas...."

Menurut guru B pula;

> "...selalunya kanak-kanak akan bermain di sudut-sudut dan ruang tempat bermain yang ada di dalam kelas. Aktiviti bermain bebas ini selalunya dijalankan pada waktu pagi iaitu di awal pembelajaran sebelum aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran bermula..."

Salah satu daripada keperluan penting dalam menjalankan aktiviti permainan bebas adalah penyediaan ruang dan alat yang boleh digunakan oleh kanak-kanak semasa bermain. Ruang untuk bermain di dalam kelas ini memudahkan guru menjalankan aktiviti permainan dan secara tidak langsung mewujudkan suasana seronok, gembira dan tidak membosankan di dalam kelas. Guru A berkata bahawa;

> ".....ahhh ia..terdapat ruang untuk murid-murid prasekolah bermain di dalam kelas... bagi ruang-ruang yang telah sedia ada, contohnya seperti sudut sains, jenis-jenis alat permainan yang terdapat di sudut itu seperti peralatan-peralatan sains, radas, alat timbang dan balang. Sudut lain seperti sudut kognitif....alat permainan yang terdapat dalam sudut ini seperti cantuman nombor, lego, bongkah bentuk dan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

> jenis-jenis warna, kad-kad bergambar, dan banyak lagi lah....semasa bermain bebas alat permainan yang selalu kanak-kanak suka main ialah lego, puzzle, peralatan muzik seperti korenceng, drum, alat-alat perkusi. Bagi murid perempuan mereka lebih suka bermain alat permainan seperti patung-patung dan puppet.... ruang tersebut penting kerana...dengan adanya ruang tersebut murid....rasa gembira..tidak *tension*...kerana terlalu asyik belajar, ruang tersebut boleh digunakan oleh mereka dan mereka bebas bermain bersama kawan-kawan

Berdasarkan kenyataan yang diberikan oleh guru A dan guru B, jelas bahawa guru ini ada menjalankan permainan bebas di dalam kelas dan memahami konsep keperluan bermain dan kepentingannya kepada perkembangan kanak-kanak prasekolah.

v. Kemahiran bangga dengan kejayaan

Kemahiran bangga dengan kejayaan adalah termasuk keupayaan kanak-kanak untuk menunjukkan kegembiraan seperti senyum atau menjerit apabila berjaya melakukan sesuatu semasa bermain, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan, keupayaan untuk memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain, keupayaan untuk memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan dan keupayaan kanak-kanak untuk menegakkan kebenaran apabila berdepan dengan sesuatu situasi. Pandangan guru diperlukan untuk menjelaskan sama ada aspek kemahiran ini boleh diperolehi atau sebaliknya semasa kanak-kanak bermain bebas.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA

Salah satu aspek kemahiran yang jelas dilihat semasa kanak-kanak bermain adalah kemahiran menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan. Kemahiran

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

ini diperolehi kanak-kanak semasa mereka bermain permainan yang mereka minat dan sukai, walaubagaimanapun tidak semua kanak-kanak yang bermain akan memberi perhatian akan perkara yang mereka lakukan semasa bermain. Menurut guru A;

> "....sesetengah murid memang ada yang memberi perhatian....tapi ada juga sesetengah murid yang terlalu seronok dengan apa yang mereka lakukan jadi mereka kurang sedikit memberi perhatian lah..mungkin terlalu seronok bermain...walaubagaimanapun apabila kanak-kanak itu menjalankan aktiviti seperti menyusun blok ataupun menyusun puzzle, selalulnya memang mereka memberikan perhatian, mereka dengan penuh perhatian untuk menyiapkan puzzle ataupun binaan blok tersebut....semasa menyusun blok kanak-kanak jarang dilihat menganggu atau mengacau kawan sepermainan di sekitar mereka, mereka memberi perhatian sepenuhnya sehinggalah blok atau puzzle tersebut siap.

Kenyataan ini juga disokong oleh guru B;

> "....semasa kanak-kanak bermain, kanak-kanak memang memberi perhatian...jarang lah nampak kalau kanak-kanak bermain tidak memberi perhatian kan...terutamanya apabila bermain permainan yang mereka suka atau minat.."

Selain itu, aspek keupayaan memberi komen, cadangan dan menegakkan kebenaran semasa bermain juga boleh diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain, walaubagaimanapun keupayaan kanak-kanak berbuat sedemikian boleh dilihat dari sudut positif atau negatif seperti yang dinyatkan oleh Guru A, "...Kemahiran menegakkan kebenaran ini saya lihat semasa kanak-kanak tersebut berebut permainan...dari segi positifnya kanak-kanak tersebut berani untuk menegakkan haknya terhadap alat mainan tersebut.....tetapi dari sudut negatifnya...kanak-kanak ini kurang dari segi sikap tolak ansur dan berkongsi..".

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Semasa bermain juga kanak-kanak sering memberi komen akan sesuatu yang berjaya dibinanya, seperti yang guru B nyatakan;

> "....seseorang kanak-kanak yang membina sesuatu akan menyatakan kepada rakannya bahawa apa yang dibinanya adalah lebih baik daripada rakannya tersebut....iaitu kanak-kanak lebih suka menegakkan idea mereka terhadap sesuatu yang mereka bina semasa bermain...."

Kenyataan tersebut jelas memaparkan bagaimana kanak-kanak mula menimbulkan sikap keyakinan pada diri mereka melalui kebanggan atas apa yang dilakukan atau dibina.

vi. Kemahiran melakukan apa yang diharap

Aspek kemahiran yang termasuk dalam kemahiran melakukan apa yang diharap ialah keupayaan seseorang kanak-kanak untuk mendengar apabila orang lain bercakap, ikut peraturan atau arahan, faham dan menghormati orang lain, bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, meletakkan semula alatan yang telah digunakan, bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain, bantu mengambil mainan yang terjatuh dan mengajak kawan main bersamanya. Kemahiran-kemahiran tersebut merupakan situasi yang kerap berlaku semasa kanak-kanak bermain. Kanak-kanak bukan sahaja melakukan perlakuan tersebut malah kanak-kanak akan belajar secara tidak langsung kemahiran-kemahiran ini. Dalam situasi kanak-kanak terutama kanak-kanak yang baru memasuki alam persekolahan peranan guru amat penting dalam menentukan peraturan dan kawalan semasa kanak-kanak

UNIVERSITI PEN DIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

bermain pada peringkat awal, apabila kanak-kanak mampu menunjukkan kefahaman akan peraturan tersebut maka guru hanya berperanan sebagai fasilitator sahaja. Salah satu kemahiran yang jelas dilihat semasa bermain adalah kemahiran ikut arahan, bantu kawan-kawan semasa bermain dan bantu mengambil mainan yang terjatuh. Menurut guru B;

> "...saya tekankan juga sikap tanggungjawab dalam diri mereka iaitu..apabila kanak-kanak mengambil alat permainan, mereka harus menyusun semula barang permain tersebut di tempat asal..dan dengan ini apabila saya mengarahkan kanak-kanak bermain mereka sendiri tahu di mana hendak mengambil barang permainan dan tempat menyimpannya..di samping itu, kanak-kanak juga tahu menggunakan alat permainan itu..jadi mereka lebih berdikari dan tidak perlu bertanya kepada guru bagaimana untuk bermain dan membantu mereka mengendalikan permainan tersebut..."

vii. Bekerjasama

Kemahiran bekerjasama merupakan kemahiran yang mudah diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bebas. Kemahiran ini termasuklah suka berkongsi permainan, bekerjasama buat sesuatu semasa bermain dan keupayaan kanak-kanak untuk tidak menganggu rakan sepermainan seperti kebolehan bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya. Aktiviti bermain akan berlaku apabila terdapat dua atau lebih kanak-kanak duduk bersama dan melakukan sesuatu aktiviti seperti bermain. Apabila aktiviti yang dijalankan melibatkan suatu kumpulan, secara tidak langsung akan melahirkan nilai bekerjasama. Kenyataan ini sama dengan pandangan guru A bahawa;

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

> "...selalunya apabila aktiviti berkumpulan di jalankan memang terdapat kerjasama di antara satu sama lain..contohnya bekerjasama menyiapkan sesuatu....puzzle ataupun blok permainan. Bermain secara berkumpulan ini selalunya terdiri daripada empat atau lima orang kanak-kanak dalam satu kumpulan..contoh aktiviti yang pernah saya lihat seperti bermain doh, blok, puzzle..dan sebagainya...."

Sikap suka berkongsi permainan merupakan entiti penting dalam amalan bekerjasama di kalangan kanak-kanak, namun begitu tidak semua kanak-kanak mampu menunjukkan sikap ini kerana kanak-kanak adalah berbeza dan berasal daripada pelbagai latar belakang yang berlainan. Mengikui pandangan Guru A;

> ".....apabila saya arahkan mereka supaya berkongsi permainan, mereka akan berkongsi permainan....tetapi tidak semua lah..mungkin ada di kalangan murid yang bertolak ansur tetapi ada juga seorang dua murid saya setakat ini dalam pemerhatian saya mereka kurang sedikit bertolak ansur, mungkin sikap-sikap mereka yang mereka bawa dari rumah. Salah satu situasi yang saya boleh lihat kanak-kanak adanya sikap berkongsi permainan adalah mereka bergilir-gilir untuk bermain sesuatu alat permainan...."

Oleh yang demikian, adalah jelas bahawa sebahagian besar kanak-kanak mampu menunjukkan nilai bekerjasama apabila bermain dengan rakan-rakan mereka. Bermain secara bebas merupakan medan untuk kanak-kanak belajar dan memperolehi keupayaan untuk bekerjasama tersebut.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Salah satu daripada faedah yang diperolehi kanak-kanak semasa bermain ialah persahabatan. Suasana bermain dalam kumpulan akan wujud apabila adanya interaksi

> "...Selalunya aktiviti permainan bebas di dalam kelas akan mewujudkan nilai persahabatan di kalangan kanak-kanak..contohnya ada murid yang kurang bergaul, suka berdiam diri, duduk di belakang..apabila bermain mereka ditegur oleh kawan mereka, di bawa bercakap, secara tidak langsung..murid yang sebelumnya pasif akan menjadi aktif, dan suka untuk berkomunikasi di antara satu sama lain..jadi permainan bebas ini dapat membantu kanak-kanak yang pendiam dan pasif untuk berinteraksi dan menjadi individu yang aktif di dalam kelas..."

Berdasarkan kenyataan guru A, selain daripada mewujudkan persahabatan permainan bebas juga dapat membantu kanak-kanak yang bermasalah dari segi

Namun begitu, tidak semua kanak-kanak boleh bersahabat dengan sesiapa sahaja. Terdapat juga kanak-kanak yang suka memilih kawan, iaitu mereka berkawan dengan individu yang mereka suka sahaja seperti yang dinyatakan oleh guru B;

> "....dari segi pemerhatian saya di dalam kelas...kanak-kanak ini... mereka memang suka dan pandai memilih kawan, kawan yang mereka suka merupakan kawan yang selalu mereka bawa bermain..dan saya tengok kalau budak-budak yang pasif ini mereka sukar untuk berkawan dan rakan yang lain pun jarang bawa mereka untuk bermain, namun begitu apabila kanak-kanak yang pasif ini bermain berdekatan dengan rakan-rakan lain berlaku juga komunikasi antara mereka kerana mereka sedang bermain alat permainan yang sama..."

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

Oleh yang demikian, jelas bahawa aspek kemahiran persahabatan merupakan aspek sosial yang mudah diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bebas.

ix. Berdikari

Kanak-kanak berdikari semasa bermain apabila mereka menunjukkan perlakuan seperti keupayaan bermain sendiri, keupayaan untuk mengambil dan menyimpan alat permainan, keupayaan untuk mengurus diri-sendiri dan keupayaan kanak-kanak untuk menyelesaikan sesuatu masalah dengan sendiri. Bagi kanak-kanak nilai berdikari ini wujud dengan adanya tunjuk ajar dan peluang berdikari yang diberikan sama ada oleh guru atau ibu bapa. Menurut guru A;

> "....saya dapat lihat juga sikap berdikari semasa kanak-kanak bermain...situasi yang pernah saya lihat.....terdapat seorang murid saya yang boleh bermain seorang diri iaitu bermain lego..murid tersebut bermain seorang diri tanpa ditemani oleh kawannya, dan kanak-kanak ini cuba merekabentuk....sebuah kapal menggunakan lego tersebut tanpa bantuan daripada rakan-rakan atau guru di dalam kelas....kanak-kanak ini membina sesuatu dengan hasil usahanya sendiri mengikut kemampuannya..."

Di dalam kelas guru memainkan peranan penting dalam mewujudkan nilai berdikari pada kanak-kanak. Salah satu kaedahnya ialah melalui arahan awal dan peluang yang diberikan untuk kanak-kanak berdikari tersebut. Menurut guru B;

> ".....kanak-kanak di dalam kelas saya memang kebanyakkannya ada sikap berdikari semasa mereka bermain dan sambil itu mereka juga bertanggungjawab..saya tekankan juga sikap tanggungjawab dalam diri mereka iaitu apabila kanak-kanak mengambil permainan , mereka harus menyusun semula barang permain tersebut di tempat

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

> asal dan dengan ini apabila saya mengarahkan kanak-kanak bermain mereka sendiri tahu di mana hendak mengambil barang permainan dan tempat menyimpannya, di samping itu kanak-kanak juga tahu menggunakan alat permainan tersebut...jadi mereka lebih berdikari dan tidak perlu bertanya kepada guru bagaimana untuk bermain dan membantu mereka mengendalikan permainan tersebut..."

Oleh itu, kemahiran berdikari merupakan aspek yang boleh diperolehi oleh kanak-kanak semasa mereka bermain bebas.

4.5.2 Pandangan ibu bapa terhadap kemahiran sosial yang diperolehi kanak-kanak prasekolah semasa aktiviti bermain.

i. Latar belakang ibu bapa

ii. Latar belakang Ibubapa A (Subjek A)

Subjek A merupakan seorang ibu bekerja, mempunyai 6 orang anak. Bekerja sebagai seorang guru. Mempunyai tahap pendidikan peringkat sarjana muda. Subjek A mempunyai anak yang pernah bersekolah di prasekolah sebanyak dua kali. Subjek A mempunyai seorang anak yang sedang mengikuti program pendidikan prasekolah di S.K Penampang, Penampang, Kota Kinabalu.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

iii. Latar belakang Ibubapa B (Subjek B)

Subjek B merupakan seorang bapa yang bekerja dan mempunyai 5 orang anak. Bekerja sebagai Penolong Pegawai Kesihatan Persekitaran di Dewan Bandaraya Kota Kinabalu, Sabah. Tahap pendidikan adalah peringkat Diploma. Subjek B mempunyai seorang anak yang sedang mengikuti program pendidikan prasekolah di S.K Penampang, Penampang, Kota Kinabalu.

iv. Kefahaman berkaitan konsep bermain dan kepentingannya

Berdasarkan kepada pandangan ibu bapa terhadap konsep bermain dan kepentingannya, jelas dilihat bahawa mereka faham dan dapat membincangkan beberapa kepentingan bermain kepada kanak-kanak. Menurut Subjek A;

> "....bermain merupakan satu cara kanak-kanak untuk berseronok, selain daripada itu, melalui bermain juga, kanak-kanak dapat belajar sesuatu, umpamanya belajar daripada rakan-rakan sepermainan secara tidak langsung. Bermain juga merupakan medium untuk kanak-kanak memperkembangkan kebolehan diri mereka dari segi cara berfikir, kemahiran berkomunikasi, perkembangan fizikal (motor kasar) dan sebagainya..contohnya semasa bermain kanak-kanak akan bergaul dengan kanak-kanak lain dan dari sinilah seseorang kanak-kanak belajar bertutur, berkomunikasi, cara menyesuaikan diri dengan rakan-rakan serta kanak-kanak dapat mempelajari sesuatu yang baru daripada rakan-rakannya...."

Subjek B menyatakan bahawa bermain merupakan fitrah bagi seseorang kanak-kanak dan boleh menilai perkembangannya;

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

> "....sememangnya bermain merupakan fitrah bagi seseorang kanak-kanak, melalui aktiviti bermain kita boleh menilai perkembangan seseorang kanak-kanak tersebut, sama ada kanak-kanak tersebut cergas, sihat, pintar dan sebagainya..contohnya, jika kita berikan peluang kepada kanak-kanak bermain dan kanak-kanak itu tidak boleh bermain, berdiam diri..mungkin boleh andaikan bahawa ada sesuatu yang tidak kena dengan kanak-kanak tersebut...aktiviti bermain boleh melihat dan menilai perkembangan seseorang kanak-kanak...."

Bangga dengan kejayaan

Kemahiran sosial ini dapat dikuasai semasa bermain apabila kanak-kanak berupaya menunjukkan kegembiraan apabila berjaya melakukan sesuatu, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan, memberi komen apa yang dihasilkan, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan dan keupayaan untuk kanak-kanak menegakkan kebenaran. Subjek A menyatakan;

> "....Anak saya ini suka akan permainan komputer....dia kurang meminati alat permainan yang lain..jadi apa yang saya nampak, semasa dia bermain komputer tu anak saya memang memberi perhatian yang sepenuhnya....dan apabila anak saya bermain komputer suasana senyap saja di rumah..ini yang menyakinkan saya dia betul-betul minat dan memberi perhatian atas apa yang dilakukannya tersebut..."

Melalui pandangan subjek A, juga menyatakan bahawa selalunya apabila kanak-kanak diberi peluang untuk bermain mereka akan sentiasa seronok dan gembira terutamanya apabila berjaya membina sesuatu semasa bermain, pandangan ini juga disokong oleh subjek B;

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

> ".....sewaktu anak saya bermain memang dia seronok..contohnya sewaktu anak saya bermain di taman permainan, dia akan bergayut, memanjat, melompat..seolah-olah dia seronok dapat bermain dengan kawan-kawannya..."

vi. Melakukan apa yang diharap

Aspek kemahiran yang termasuk dalam kemahiran melakukan apa yang diharap ialah keupayaan seseorang kanak-kanak untuk mendengar apabila orang lain bercakap, ikut peraturan atau arahan, faham dan menghormati orang lain, bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, meletakkan semula alatan yang telah digunakan, bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain, bantu mengambil mainan yang terjatuh dan mengajak kawan main bersamanya. Semasa bermain secara tidak disedari kanak-kanak sebenarnya ada mempelajari aspek-aspek sosial tersebut. Menurut Subjek A;

> ".....apa yang saya lihat, kadang-kadang anak saya selalu membawa kawan-kawan atau jiran bermain komputer di rumah..dan saya lihat anak saya selalu mengajar mereka cara bermain komputer...mereka berbual-bual dan anak saya selalu memberi arahan akan cara menekan butang pada komputer tersebut...."

Berdasarkan pandangan subjek A, semasa bermain kanak-kanak akan sentiasa berinteraksi iaitu mereka saling mendengar antara satu sama lain, selain itu mereka juga sering bantu-membantu serta memahami di antara satu sama lain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

vii. Bekerjasama

Kanak-kanak boleh bekerjasama apabila menunjukkan perlakuan berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain, bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti dan keupayaan kanak-kanak untuk bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut permainannya. Kemahiran bekerjasama adalah kemahiran yang mudah diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain, menurut pandangan subjek A;

> "....umpamanya semasa bermain komputer, anak saya selalu bersama-sama berbincang dengan rakan-rakannya cara menyelesaikan permainan *game* yang terdapat dalam komputer tersebut...mereka bersama-sama cuba menyelesaikan permainan itu sehingga mereka berjaya...situasi ini bukan saja saya lihat semasa anak saya bermain dengan rakan-rakannya malah dapat juga saya lihat apabila dia bermain dengan anggota keluarga. Jadi di sini nilai bekerjasama itu dapat dipelajari secara tidak langsung oleh anak saya...."

Subjek B pula menyatakan bahawa, bekerjasama dapat dilihat apabila seseorang kanak-kanak berbincang dan berkongsi idea dengan kanak-kanak lain cara untuk menyelesaikan sesuatu masalah yang berkaitan dengan sesuatu permainan;

> ".....semasa bermain *game* di komputer, contohnya permainan tembak menembak (sejenis *game* dalam komputer), yang mana mereka bekerjasama bagaimana untuk mengenai sasaran pihak musuh serta strategi yang harus mereka gunakan, mereka agak bising kerana masing-masing mengeluarkan idea mereka sendiri...."

Walau bagaimanapun tidak semua kanak-kanak mampu menunjukkan nilai kerjasama semasa bemain, terdapat juga kanak-kanak yang sukar untuk berkongsi idea atau barang permainan semasa bermain. Menurut Subjek B;

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

> "....ya situasi ini ada juga saya lihat semasa anak-anak saya bermain..contohnya mereka begilir-gilir semasa bermain, berkongsi dan sebagainya...walaubagaimanapun kadang-kadang ada juga situasi sikap yang kurang menghormati seperti berebut, bergaduh dan sebagainya...."

viii. Persahabatan

Kemahiran persahabatan dikuasai oleh kanak-kanak apabila kanak-kanak mudah mendekati dan berinteraksi dengan kanak-kanak lain. Berdasarkan pandangan kedua-dua ibu bapa tersebut mereka berasakan bermain merupakan titik permulaan kanak-kanak mengenal akan keperluan persahabatan. Menurut Subjek A;

> "....apa yang saya lihat anak saya suka bermain dengan jiran-jiran dan rakan-rakan sekampungnya..apabila dia mengajak mereka bermain bersama maka di sana nilai persahabatan akan wujud...jika pada mulanya mereka tidak mengenali antara satu sama lain, dengan bermain bersama-sama secara tidak langsung mereka mula kenal-mengenali dan menjadi kawan. Sebenarnya dengan bermain ia merupakan titik permulaan anak saya berkawan dengan kanak-kanak dikejiranan d itempat tinggal saya...."

Semasa bermain kanak-kanak lebih suka berkongsi kegembiraan dan keseronokkan mereka dengan kawan-kawan, seperti yang dinyatakan oleh subjek B;

> ".....situasi persahabatan sentiasa berlaku semasa anak saya bermain...semasa bermain kanak-kanak akan menjalin persahabatan tanpa mengira agama, bangsa dan keturunan, apa yang penting mereka mempunyai kawan dan boleh bergembira serta berseronok bersama-sama...anak saya suka bermain dengan rakan-rakan sepermainan yang sudah dikenalinya..walaubagaimanapun apabila

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

> terdapat anak-anak jiran baru yang baru dikenalinya pada mulanya mereka hanya bermain bersama, lama kelamaan mereka menjadi rapat dan menjadi kawan...jadi bermain ini sebenarnya boleh memupuk persahabatan di antara kanak-kanak dalam sesuatu kawasan...."

Interaksi merupakan medium utama kanak-kanak dalam menjalinkan persahabatan, subjek A menyatakan;

> ".....situasi berinteraksi sentiasa berlaku semasa mereka bermain..mereka berbual-bual, bersoal jawab, kalau permainan tersebut memerlukan penerangan kaedah untuk bermain anak saya selalu terangkan kepada rakan-rakannya....kadang-kadang rakannya pula yang menerangkan..begitulah situasi yang selalu saya lihat.."

Subjek B juga menyatakan;

> "....agak jarang kelihatan sewaktu bermain dengan kanak-kanak lain interaksi tidak wujud..interaksi tersebut juga menyebabkan kanak-kanak lebih seronok dan gembira...ianya suasana normal apabila kanak-kanak bermain..."

ix. Berdikari

Kanak-kanak akan belajar berdikari apabila diberi peluang, dorongan serta tunjuk ajar. Aktiviti bermain bebas merupakan aktiviti yang boleh memupuk kemahiran berdikari di kalangan kanak-kanak sama ada di rumah atau di sekolah. Golongan dewasa hanya berperanan sebagai fasilitator dan kanak-kanak bebas memilih alat, jenis atau ruang untuk bermain, selain itu kanak-kanak juga diberi kebebasan untuk mengeluarkan idea, membuat keputusan dan memilih apa sahaja berkaitan dengan permainan yang

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

dimainkan. Kedua-dua ibu bapa bersetuju bahawa semasa bermain kanak-kanak sebenarnya belajar berdikari, ini dihuraikan berdasarkan pandangan subjek A;

> ".....situasi berdikari semasa bermain saya dapat lihat apabila anak saya boleh bermain sendiri tanpa bantuan orang dewasa atau orang lain. Umpamanya semasa bermain komputer, mungkin pada mulanya dia memerlukan pertolongan saya atau orang dewasa cara mengendalikan permainan dalam komputer...tetapi apabila dia sudah mahir, pada masa yang berbeza dia sendiri yang akan mengambil, membuka dan menutup permainan tersebut...."

Pandangan subjek B juga menyokong kenyataan tersebut;

> "....berdikari saya boleh lihat apabila anak saya boleh bermain sendirian tanpa kawan atau adik-beradiknya bermain bersama...contoh permainan yang anak saya selalu bermain secara sendirian adalah permainan komputer, yang mana dia sendiri *operate* komputer tersebut seperti buka komputer, main *game* dan menutup komputer tanpa bantuan saya atau kakak dan abangnya, maksudnya dia lebih suka *operate* komputer secara sendirian....saya andaikan anak saya secara tidak langsung boleh berdikari sebenarnya..."

Justeru itu, golongan dewasa sama ada guru atau ibu bapa harus sedar akan peranan mereka dalam memupuk kemahiran berdikari dalam diri kanak-kanak. Kanak-kanak adalah golongan pembelajar yang aktif dan berpotensi, potensi kanak-kanak akan terserlah dengan adanya tunjuk ajar, sokongan padu dan dorongan daripada ibu bapa, guru, dan masyarakat.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

4.6 Kesimpulan

Melalui analisis data yang dikumpul melalui pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen, maka jelas bahawa kemahiran sosial kanak-kanak banyak diperolehi melalui aktiviti bermain bebas. Berdasarkan analisis data pemerhatian, hampir keenam-enam kanak-kanak yang dikaji menunjukkan pemerolehan kemahiran sosial pada tahap yang maksima, demikian juga dengan pandangan guru dan ibu bapa terhadap kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa aktiviti bermain tersebut. Kemahiran sosial yang diberi penekanan dalam kajian merangkumi enam aspek yang utama iaitu kemahiran bangga dengan kejayaan, kemahiran melakukan apa yang diharap, kemahiran bekerjasama, kemahiran persahabatan dan kemahiran berdikari. Semasa aktiviti bermain kemahiran-kemahiran utama ini merupakan kemahiran yang dipelajari secara tidak langsung dan tidak disedari oleh kanak-kanak. Suasana persekitaran dan alat permainan semasa bermain berperanan penting untuk kanak-kanak belajar berdikari, bekerjasama, berkawan, berkongsi, melahirkan perasaan sebenar, hormat-menghormati dan sebagainya. Walaubagaimanapun, tidak semua kanak-kanak mampu memperolehi semua kemahiran-kemahiran sosial ini semasa bermain, kerana kanak-kanak adalah unik, keupayaan kanak-kanak adalah berbeza-beza di antara satu sama lain. Perbezaan ini dipengaruhi oleh pelbagai faktor seperti faktor genetik, latar belakang sosioekonomi keluarga, persekitaran dan sebagainya.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

BAB 5

PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan rumusan analisis kajian yang diikuti dengan perbincangan dapatan kajian, implikasi kajian, cadangan kajian lanjutan bagi meningkatkan lagi kajian tentang kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah, batasan kajian dan kesimpulan. Bahagian perbincangan dapatan kajian dihuraikan dengan mengabungkan ketiga-tiga soalan kajian yang telah dianalisis iaitu aspek, tahap dan pandangan guru dan ibu bapa berkaitan kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa bermain. Dapatan kajian berdasarkan ketiga-tiga soalan kajian akan dibandingkan dengan kajian-kajian lepas yang pernah dijalankan, ianya bertujuan untuk memperkukuhkan lagi hasil kajian yang telah diperolehi. Di samping itu juga, perbincangan dapatan kajian dibahagikan mengikut lima kemahiran sosial

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

yang telah dipilih iaitu kemahiran bangga dengan kejayaan, kemahiran melakukan apa yang diharap, kemahiran bekerjasama, kemahiran persahabatan dan kemahiran berdikari.

5.2 Rumusan kajian

Kajian ini dijalankan berdasarkan tiga objektif utama iaitu untuk mengenalpasti aspek kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain, kedua untuk mengenalpasti tahap kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah semasa bermain dan yang terkahir ialah untuk meneliti kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain melalui pandangan guru dan ibubapa.

Kajian ini adalah kajian berbentuk kualitatif yang menggunakan kaedah kajian secara pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen. Data pemerhatian diperolehi melalui senarai semak dan rekod anekdot yang telah disediakan, pemerhatian hanya ditumpukan kepada 6 orang kanak-kanak yang telah dipilih, pemerhatian juga dijalankan semasa kanak-kanak bermain bebas sahaja di dalam kelas iaitu selama 30 minit. Senarai semak yang disediakan hanya mengandungi 5 aspek kemahiran sosial yang telah dipilih untuk diperhatikan semasa kanak-kanak bermain bebas. Pemerhatian secara rekod anekdot pula hanya digunakan untuk melengkapkan data yang diperolehi melalui senarai semak tersebut, ini bagi mengelakkan pengabaian terhadap sebarang data yang tidak sempat diperolehi melalui pemerhatian secara senarai semak. Lima aspek kemahiran sosial tersebut terdiri daripada kemahiran bangga dengan kejayaan, kemahiran melakukan apa yang diharap, kemahiran

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

bekerjasama, kemahiran persahabatan, dan kemahiran berdikari. Aspek kemahiran sosial ini diadaptasi daripada kemahiran sosial yang dikemukakan oleh Rohani. Abdullah (2001). Pemilihan pemerhatian kepada lima aspek kemahiran sosial tersebut adalah berdasarkan faktor bahawa lima aspek kemahiran sosial ini banyak diaplikasikan oleh kanak-kanak semasa bermain bebas di dalam kelas.

Temu bual yang dijalankan melibatkan dua orang guru prasekolah dan dua orang ibu bapa. Temu bual adalah berkisar pandangan guru dan ibu bapa berkaitan kemahiran sosial yang diperolehi oleh kanak-kanak prasekolah semasa bermain. Temu bual adalah berbentuk temu bual semi berstruktur. Soalan temu bual dirangka terlebih dahulu sebelum temu bual dijalankan, walaubagaimanapun pengkaji akan menyelitkan soalan tambahan semasa temu bual dijalankan apabila subjek kajian memberi penerangan yang kurang jelas atau terkeluar dari topik perbincangan yang sebenar. Temu bual tersebut merangkumi beberapa aspek utama iaitu, latar belakang subjek, kefahaman tentang permainan bebas dan kepentingannya dan pandangan tentang lima aspek kemahiran sosial yang dipilih tersebut.

Analisis dokumen pula digunakan untuk melengkapkan maklumat latar belakang subjek kajian. Antara dokumen yang dikaji adalah rekod peribadi kanak-kanak yang dipilih dan juga rekod peribadi guru prasekolah dan ibu bapa yang menjadi subjek kajian ini.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

5.3 Perbincangan dapatan kajian

Bermain merupakan salah satu keperluan kanak-kanak sepanjang pembesaran mereka. Kanak-kanak mengembangkan keupayaan mereka dari segi fizikal, emosi, sosial, bahasa dan kognitif melalui aktiviti bermain. Menurut Fromberg (2002) antara faedah yang diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain ialah kanak-kanak dapat memperkembangkan kemahiran sosial mereka. Dengan bermain kanak-kanak secara tidak langsung akan berinteraksi di antara satu sama lain. Interaksi ini akan membawa kepada pertimbangan sosial yang perlu mereka ada semasa bermain. Contohnya, kemahiran persahabatan, berdikari, bekerjasama, komunikasi, tolong-menolong dan sebagainya. Permainan bebas merupakan kaedah bermain yang banyak memberi peluang kepada kanak-kanak mengembangkan potensi diri dari segi sosial, emosi, kognitif dan bahasa tanpa kawalan dan campur tangan dari golongan dewasa (Tassoni & Hucker, 2005). Semasa permainan bebas sama ada di dalam kelas atau di luar kelas kanak-kanak mengembangkan kemahiran sosial mereka kerana bermain merupakan medan utama kanak-kanak mempelajari cara berinteraksi dan bersahabat dengan rakan sebaya (Smith, et al., 2003). Berdasarkan kepada penyataan ini, secara keseluruhannya hasil daripada dapatan kajian menunjukkan bahawa kelima-lima aspek kemahiran sosial yang dipilih iaitu kemahiran bangga dengan kejayaan, melakukan apa yang diharap, bekerjasama, persahabatan dan berdikari banyak dipelajari dan diperolehi oleh kanak-kanak semasa bermain bebas. Walaubagaimanapun, penerangan lanjut dan bukti dapatan kajian akan dihuraikan mengikut lima kemahiran sosial tersebut.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

5.3.1 Aspek, tahap dan pandangan berkaitan kemahiran bangga dengan kejayaan

Kemahiran bangga dengan kejayaan ini terdiri daripada lima sub kemahiran sosial yang utama iaitu menunjukkan kegembiraan apabila melakukan sesuatu iaitu sama ada kanak-kanak itu menunjukkan reaksi senyum atau menjerit apabila berjaya melakukan sesuatu. Kedua, menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan seperti permainan menyusun blok, puzzle dan melukis. Ketiga, memberi komen apa yang dihasilkan atau dibina semasa bermain. Keempat, memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan dan kelima, perbuatan menegakkan kebenaran.

Bangga dengan kejayaan banyak berkisar tentang konsep keyakinan diri kanak-kanak yang ditunjukkan melalui tindak balas terhadap situasi bermain sama ada secara individu atau berkumpulan. Menurut Smith, et al., (2003) konsep bermain boleh difahami berdasarkan perubahan riak wajah (*play signal*) seseorang kanak-kanak. Kanak-kanak dikatakan sedang bermain apabila wajahnya kelihatan ceria, ketawa dan gembira. Semasa bermain situasi seperti gembira, menunjukkan perhatian, memberi komen dan cadangan serta menegakkan kebenaran akan sentiasa berlaku dan perolehan kemahiran ini berlaku secara tidak langsung semasa kanak-kanak bermain. Tassoni dan Hucker (2005) menyatakan keyakinan diri pada kanak-kanak dapat ditanam dalam diri mereka melalui peranan guru sebagai pembimbing. Guru harus mewujudkan situasi yang membolehkan kanak-kanak berpeluang untuk memilih aktiviti, menyelesaikan masalah dan sebagainya. Situasi ini akan memberi keyakinan diri kepada kanak-kanak dan mereka merasa dihargai. Salah satu daripada aktiviti yang memberi kebebasan kepada kanak-kanak memilih adalah aktiviti permainan bebas di dalam kelas yang mana kanak-kanak diberi kebebasan untuk memilih jenis

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

dan alat permainan tanpa sebarang gangguan atau campur tangan daripada guru, jika ada pun guru hanya berperanan untuk menjaga keselamatan kanak-kanak tersebut.

Berdasarkan dapatan kajian, secara keseluruhannya aspek kemahiran bangga dengan kejayaan diperolehi pada tahap yang baik oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut iaitu purata peratusan sebanyak 81.2 peratus terhadap perolehan dan penguasaan keenam-enam kanak-kanak dalam kemahiran sosial tersebut. Guru dan ibu bapa juga mempunyai pandangan yang positif terhadap peranan permainan bebas kepada kanak-kanak dalam penguasaan kemahiran bangga dengan kejayaan. Guru A dan ibu bapa (Subjek A) menyatakan bahawa semasa bermain kanak-kanak akan sentiasa menunjukkan riak wajah yang gembira, memberi perhatian dan mereka juga menunjukkan sikap keyakinan diri dalam diri mereka seperti memberi komen, cadangan dan menegakkan kebenaran semasa menjalankan sesuatu aktiviti. Bermain bukan sahaja memberi keseronokkan malah membantu kanak-kanak untuk mengenal potensi diri dan meningkatkan keyakinan serta penghargaan terhadap diri mereka. Permainan bebas akan memberi peluang kepada kanak-kanak memilih jenis, cara dan kaedah bermain yang disukai. Umpamanya semasa bermain membina bangunan daripada blok, selalunya permainan ini memberi kesan yang positif kepada kanak-kanak seperti kanak-kanak lebih memberi perhatian, situasi memberi komen dan cadangan dengan apa yang dibina juga berlaku. Di samping itu, ia juga dapat mengasah sikap keyakinan diri dengan apa yang dihasilkan semasa bermain

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

5.3.2 Aspek, tahap dan pandangan berkaitan kemahiran melakukan apa yang

Kemahiran ini bertujuan untuk melihat tingkah laku positif yang dipamerkan oleh kanak-kanak sepanjang mereka bermain. Kemahiran ini terdiri daripada beberapa perlakuan seperti mendengar apabila orang lain bercakap terutamanya dengan rakan-rakan sepermainan, perbuatan mengikut arahan atau peraturan seperti yang ditentukan oleh guru semasa bermain, memahami dan menghormati orang lain, perbuatan membantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti, meletakkan semula alatan yang telah digunakan, bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain, membantu mengambil atau mengutip mainan yang terjatuh serta perbuatan mengajak kawan main bersamanya. Menurut Tassoni dan Hucker (2005) aktiviti bermain boleh membantu kanak-kanak untuk mempelajari perlakuan positif seperti yang diharapkan oleh golongan dewasa. Bermain banyak melibatkan situasi berinteraksi dengan persekitaran sama ada dengan rakan sepermainan, guru atau alat permainan. Kanak-kanak akan cuba memahami diri dan juga orang lain semasa bermain, selain itu kanak-kanak akan cuba untuk mempamerkan sikap yang positif agar ia diterima dalam suatu kumpulan bermain dengan kanak-kanak lain (Fromberg, 2002). Bermain berupaya membentuk personaliti kanak-kanak, menurut Landreth, dalam Fromberg dan Bergen (2006) bermain merupakan kaedah yang digunakan untuk membantu kanak-kanak yang terabai dan mangsa dera, bermain dapat membentuk sikap positif dan merupakan kaedah untuk kanak-kanak melepaskan tekanan, ketakutan, perlihatkan konflik dalam diri mereka serta membantu kanak-kanak yang sukar diurus kepada yang mudah diurus. Penyataan ini adalah selaras dengan dapatan kajian.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

Berdasarkan hasil dapatan kajian, keenam-enam kanak-kanak yang dikaji menunjukkan prestasi yang baik dalam perolehan dan tahap penguasaan kemahiran terhadap melakukan apa yang diharap. Secara puratanya, keenam-enam kanak-kanak yang dikaji memperoleh dan menguasai kemahiran ini sebanyak 87.5 peratus, maknanya sebahagian besar kanak-kanak tersebut mampu menunjukkan tingkah laku positif seperti yang diharapkan semasa bermain. Walaupun empat daripada enam orang kanak-kanak tersebut adalah kanak-kanak yang baru merasai pengalaman pertama ke sekolah dan bermain dengan rakan namun faktor ini tidak mempengaruhi keupayaan mereka untuk mempelajari tingkah laku positif semasa mereka bermain. Faktor arahan dan peraturan yang jelas yang ditetapkan oleh guru banyak mempengaruhi situasi tersebut. Kedua-dua guru dan ibu bapa juga berpandangan bahawa permainan bebas dapat memupuk sikap positif seperti yang golongan dewasa harapkan. Walaubagaimanapun, terdapat juga situasi yang mana golongan dewasa perlu campur tangan, umpamanya dalam menentukan arahan dan peraturan awal sebelum kanak-kanak bermain. Kanak-kanak yang diberi bimbingan seperti penentuan peraturan, teguran dan nasihat lebih mudah memahami tindakan yang perlu mereka lakukan apabila berhadapan dengan situasi tertentu. Contohnya, menurut Guru B, sebelum aktiviti bermain bebas dimulakan guru ini terlebih dahulu memberi penerangan akan perkara yang perlu dilakukan semasa bermain, iaitu seperti kanak-kanak harus menanamkan sikap bertanggungjawab dalam diri mereka dengan mengemas barang permainan setelah selesai bermain, mengelakkan permainan daripada rosak, berkongsi permainan, membantu dan menghormati rakan sepermainan, dan bermainan alat permainan secara bergilir-gilir. Demikian juga dengan pandangan ibu bapa yang mana kedua-dua ibu bapa menyatakan bahawa bermain dapat mewujudkan sikap bantu-membantu, menghormati rakan dan sikap

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

bertanggungjawab dalam diri kanak-kanak. Oleh yang demikian, jelas bahawa aktiviti bermain bukan sekadar aktiviti yang menghiburkan kanak-kanak malah mendorong kanak-kanak untuk mempelajari pelbagai tingkah laku yang positif dalam diri mereka sama ada yang berlaku secara langsung atau tidak langsung.

5.3.3 Aspek, tahap dan pandangan berkaitan kemahiran bekerjasama

Aspek kemahiran bekerjasama dalam kajian ini adalah berkisar tentang kemahiran berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain, kemahiran bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti dan kemahiran bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut permainannya. Aktiviti bermain merupakan kaedah yang boleh mengajar kanak-kanak untuk bekerjasama. Sebarang permainan yang melibatkan kanak-kanak lain atau berkumpulan dinamakan permainan sosial, jenis permainan ini banyak menyumbang kepada pemupukkan nilai bekerjasama dalam diri kanak-kanak (Fromberg & Bergen, 2005). Antara jenis permainan sosial yang boleh mendorong nilai bekerjasama adalah permainan membina (*constructive play*), permainan drama *(dramatic activities*), dan permainan berperaturan (*games-with-rules).* Permainan ini akan menyebabkan kanak-kanak melibatkan diri dengan individu lain semasa aktiviti bermain, membangkitkan hubungan emosi dan meningkatkan kemahiran mewujudkan hubungan yang baik dengan rakan-rakan sepermainan. Kanak-kanak akan berdiplomasi, berbincang dan berkongsi apabila melakukan sesuatu aktiviti (Fromberg & Bergen, 2005). Menurut Dowling (2005), kemahiran bekerjasama kanak-kanak banyak dilihat semasa kanak-kanak terlibat dengan permainan luar (*outdoorplay*), permainan luar mengandungi aktiviti-aktiviti

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

yang lebih lasak berbanding dengan permainan di dalam rumah atau sekolah. Dengan itu, kanak-kanak secara tidak langsung akan berinteraksi dengan kanak-kanak lain semasa bermain. Kanak-kanak akan terdorong untuk bekerjasama apabila bermain dalam sesuatu permainan secara berkumpulan contohnya permainan polis dan pencuri yang mana permainan ini melibatkan kaedah untuk kanak-kanak menyelesaikan masalah secara bersama-sama dengan rakan sepermainan, kanak-kanak perlu berkongsi idea akan strategi yang perlu untuk memenangi permainan tersebut.

Hasilan dapatan kajian, menjelaskan bahawa bermain dapat mewujudkan nilai bekerjasama di kalangan kanak-kanak semasa mereka bermain. Permainan bebas di dalam kelas memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk memilih pelbagai jenis permainan sama ada permainan sosio-drama, main peranan, binaan, dan sebagainya. Sebahagian besar kanak-kanak bermain dalam kumpulan, malah jarang dilihat kanak-kanak bermain berseorangan seperti yang diterangkan oleh guru B. Secara keseluruhannya kemahiran bekerjasama yang diperolehi dan dikuasai oleh keenam-enam kanak-kanak tersebut adalah baik iaitu purata peratusan sebanyak 98.8 peratus. Data ini menunjukkan hampir kesemua kanak-kanak menguasai secara optimum kemahiran tersebut. Keenam-enam kanak-kanak tersebut berupaya menunjukkan tingkah laku berkongsi, bekerjasama melakukan aktiviti dan boleh bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut permainan semasa mereka bermain. Berdasarkan pandangan guru dan ibu bapa, mereka juga berpendapat bahawa aktiviti permainan boleh mewujudkan nilai bekerjasama pada kanak-kanak. Guru A menyatakan bahawa permainan puzzle yang dijalankan secara berkumpulan tiga hingga empat orang kanak-kanak mendorong mereka bersama-sama menyiapkan puzzle tersebut, mereka akan berbincang, memberi idea, komen dan sebagainya

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

semasa menjalankan aktiviti tersebut. Namun begitu, bukan semua kanak-kanak boleh bekerjasama, ini mungkin disebabkan oleh sikap yang dibawa dari rumah seperti yang dinayatakan oleh guru B, walaubagaimanapun dalam temubual tersebut guru B kurang menyatakan peranannya apabila berhadapan dengan situasi tersebut (situasi kanak-kanak yang kurang bekerjasama semasa bermain). Menurut Csoti (2009), guru berperanan penting dalam mengajar kanak-kanak untuk mempelajari nilai bekerjasama, guru seharusnya merancang aktiviti berbentuk kumpulan (*teamwork*) agar mereka terdorong untuk berinteraksi dan belajar untuk bekerjasama.

Kedua-dua ibu bapa pula berpendapat kemahiran bekerjasama tersebut dapat dipelajari secara tidak langsung oleh kanak-kanak semasa bermain. Seperti juga pandangan guru B, kedua-dua ibu bapa yang ditemubual hanya menjelaskan situasi bekerjasama yang mereka boleh lihat apabila kanak-kanak bermain, terutamanya anak mereka sendiri.

5.3.4 Aspek, tahap dan pandangan berkaitan kemahiran persahabatan

Pada peringkat kanak-kanak persahabatan akan wujud apabila kanak-kanak boleh berinteraksi di antara satu sama lain, boleh berkongsi permainan, boleh menuruti idea rakan dan sikap peramah yang ada pada mereka. Semua perlakuan ini jelas dilihat semasa kanak-kanak bermain. Namun begitu, timbul persoalan bahawa sejauh manakah kanak-kanak menghargai nilai persahabatan?, menurut Fromberg (2002), kanak-kanak akan berusaha dengan menggunakan kemahiran yang mereka ada untuk mewujudkan persahabatan dengan rakan lain supaya ianya diterima dalam sesuatu

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID

kumpulan bermain, maknanya kanak-kanak cuba bersahabat untuk mendapatkan rakan untuk bermain. Demikian juga penyataan oleh Rohani. Abdullah (2001), menurutnya konsep persahabatan kanak-kanak adalah berbeza dengan orang dewasa, orang dewasa memandang berat nilai persahabatan kerana bagi mereka sahabat merupakan teman setia yang berada di sisi semasa suka dan duka. Kanak-kanak pula menganggap sahabat mereka sebagai rakan sepermainan sahaja. Mereka tidak begitu

Kajian ini cuba melihat bagaimana aktiviti bermain mempengaruhi nilai persahabatan di antara kanak-kanak semasa bermain. Walaupun konsep persahabatan kanak-kanak hanya bertumpu kepada kemahiran mendapatkan rakan sepermainan, namun dalam kajian ini konsep persahabatan hanya dilihat berdasarkan perlakuan seperti kebolehan kanak-kanak untuk menimbulkan rasa suka berkawan dan melawat rakan-rakan semasa bermain, menuruti idea rakan sepermainan, dapat menerima teguran, mudah senyum dan mendekati orang yang baru dikenali, suka berkongsi alat

Berdasarkan hasil kajian, secara keseluruhannya keenam-enam kanak-kanak dapat memperlihatkan kemahiran persahabatan dengan baik. Kemahiran ini diperolehi dengan mudah semasa mereka bermain. Secara puratanya, keenam-enam kanak-kanak tersebut mencapai 91.2 peratus kemahiran ini. Data membuktikan bahawa kemahiran persahabatan banyak dipelajari oleh kanak-kanak semasa bermain. Menurut Oden (Oden, 2006; dalam Fromberg dan Bergen (2006) kanak-kanak lebih mudah mewujudkan persahabatan terutamanya semasa aktiviti bermain, di samping itu juga bermain dapat membantu kanak-kanak yang tidak suka bersosial. Dengan bermain

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA

kanak-kanak secara tidak langsung akan berkomunikasi dan berkongsi semasa menggunakan sesuatu alat permainan malahan kanak-kanak yang pendiam dan kurang bercakap akan terdorong untuk berinteraksi dengan rakan sepermainan mereka. Berdasarkan pandangan guru B, beliau menyokong bahawa bermain boleh mewujudkan persahabatan di kalangan kanak-kanak. Guru B juga berpendapat bahawa dengan aktiviti bermain kanak-kanak yang pasif berubah menjadi kanak-kanak yang aktif. Guru A pula menyatakan, terdapat dua orang kanak-kanak yang pendiam dan tidak suka bergaul di dalam kelas, dengan aktiviti permainan bebas kedua-dua kanak-kanak tersebut mula bercakap dan bergaul dengan kanak-kanak lain. Kedua-dua ibu bapa juga berpandangan positif terhadap aktiviti bermain yang boleh mengajar kanak-kanak untuk bersahabat. Bagi mereka, kanak-kanak yang boleh berinteraksi, berkongsi dan betukar-tukar pendapat adalah kanak-kanak yang boleh mewujudkan nilai persahabatan. Menurut ibu bapa A, dengan aktiviti bermain di taman permainan anaknya dapat mengenali rakan-rakan baru dikejiranannya.

5.3.5 Aspek, tahap dan pandangan berkaitan kemahiran berdikari

Kanak-kanak belajar berdikari apabila golongan dewasa membimbing dan memberi mereka peluang untuk mempelajarinya. Peringkat kanak-kanak adalah masa paling baik bagi ibu bapa dan pendidik untuk mula mengajar mereka berdikari dan bertanggungjawab (Mahani Razali et al., 2009). Di dalam kelas prasekolah, guru berperanan penting dalam mewujudkan aktiviti yang boleh mengasah sikap berdikari kanak-kanak. Aktiviti bermain, contohnya permainan bebas merupakan salah satu aktiviti yang memberi peluang untuk kanak-kanak memilih jenis permainan,

menyelesaikan masalah dan menentukan keputusan sendiri tanpa atau kawalan guru yang paling minimum. Tingkah laku-tingkah laku ini akan mengalakan kanak-kanak untuk berdikari seterusnya bertanggungjawab dengan perkara yang dilakukannya. Kanak-kanak akan lebih dihargai, yakin, berani, penghargaan kendiri yang tinggi dan menjadi lebih matang. Vygotsky (1978) menyatakan bahawa untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi kanak-kanak untuk belajar guru perlu meminimumkan peranannya semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan menyediakan perancah (*scaffolding*) dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Maknanya, murid diberi kebebasan untuk menyelesaikan masalah atau aktiviti yang diberikan. Permainan bebas adalah aktiviti yang boleh digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat kanak-kanak untuk belajar, terutama kanak-kanak yang melalui pengalaman pertama ke sekolah. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing. Oleh itu, kanak-kanak lebih berdikari dan bertanggungjawab.

Berdasarkan hasil kajian, aspek kemahiran berdikari semasa bermain hanya melihat tiga perlakuan iaitu kebolehan bermain sendiri tanpa bantuan guru atau pengasuh, kebolehan mengambil dan menyimpan sendiri permainan, kebolehan untuk memberitahu apabila ke tandas dan kebolehan menyelesaikan masalah seperti meminta pertolongan guru atau pengasuh apabila menghadapi masalah rumit. Keenam-enam kanak-kanak menunjukkan purata peratusan kekerapan yang tinggi dalam aspek kebolehan bermain sendiri tanpa guru atau pengasuh di sampingnya dan kebolehan pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan iaitu sebanyak 98.8 peratus dan 100 peratus masing-masing. Keenam-enam kanak-kanak tersebut memperolehi dengan baik dua sub kemahiran berdikari tersebut. Semasa bermain

kanak-kanak berupaya bermain sendiri tanpa orang dewasa di samping mereka, selain itu mereka juga berupaya mengambil dan menyimpan sendiri alat permainan tanpa diberi arahan setiap kali mereka bermain. Walaubagaimanapun, keenam-enam kanak-kanak tersebut kurang memperolehi dua lagi sub kemahiran berdikari iaitu kemahiran memberitahu apabila hendak ke tandas dan kemahiran meminta pertolongan pengasuh apabila menghadapi masalah rumit iaitu masing-masing sebanyak 1.2 peratus dan 22.6 peratus. Pemerhatian permainan bebas dijalankan selepas waktu rehat kanak-kanak, oleh yang demikian sebahagian besar kanak-kanak telah menggunkan tandas sebelum waktu bermain, oleh itu semasa pemerhatian permainan bebas kanak-kanak kurang menggunakan atau pergi ke tandas, ini menyebabkan perolehan data kemahiran ini sangat sedikit. Secara keseluruhannya, keenam-enam kanak-kanak tersebut menguasai kemahiran berdikari pada tahap sederhana iaitu purata peratusan penguasaan sebanyak 55.6 peratus.

Kedua-dua guru dan ibu bapa juga berpandangan positif terhadap peranan bermain ke atas pembentukan sikap berdikari pada kanak-kanak. Sikap berdikari akan mewujudkan rasa bertanggungjawab dalam diri mereka. Menurut guru A, sebahagian besar kanak-kanak di dalam kelas menunjukkan sikap berdikari semasa mereka bermain. Kanak-kanak akan mengambil dan menyusun semula alat permainan yang digunakan. Di samping itu, mereka cuba menyelesaikan masalah sendiri semasa mereka bermain. Namun begitu, guru B menyatakan bahawa peranan guru adalah penting untuk mewujudkan sikap berdikari kanak-kanak semasa bermain. Sebelum sebarang aktiviti bermain dijalankan guru akan menerangkan bagaimana menggunakan alat permainan, peranan kanak-kanak untuk mengambil sendiri dan menyusun semula alat permainan yang digunakan. Peraturan awal ini akan mendorong

kanak-kanak untuk menjadikannya rutin perlakuan bagi setiap kali mereka bermain. Vygotsky (1978) menyatakan bahawa, dalam sistem pengajaran dan pembelajaran guru berperanan penting sebagai pemudahcara dan pembimbing dengan memberi arahan-arahan dan panduan kepada murid.

Kedua-dua ibubapa menerangkan konsep berdikari semasa anak mereka bermain komputer. Mereka juga berpandangan bahawa apabila kanak-kanak bermain mereka akan mempelajari sikap berdikari. Seperti juga guru B, ibubapa A menyatakan bahawa kanak-kanak memerlukan panduan dan peraturan awal sebelum mereka bermain. Oleh itu, peranan orang dewasa adalah penting walaupun dalam situasi permainan bebas.

5.4 Implikasi kajian

Kajian ini memberi implikasi yang besar terhadap bagaimana memahami perkembangan awal kanak-kanak terutamanya dari segi keperluan dan kaedah yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Kanak-kanak adalah individu yang aktif dan cergas. Pada usia kanak-kanak empat hingga enam tahun, kaedah pengajaran dan pembelajaran yang seronok dan menggembirakan adalah yang paling sesuai. Bermain merupakan dunia mereka, oleh itu apa sahaja pembelajaran kanak-kanak adalah bercirikan bermain (Dockett & Fleer, 2002). Guru harus tahu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai serta dapat meningkatkan minat untuk kanak-kanak belajar. Pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di dalam kelas seharusnya bersifat holistik. Kanak-kanak bukan sahaja berupaya menguasai

kemahiran 3M (membaca, mengira dan menulis) atau penguasaan IQ (*intellectual quotient*) sahaja malah perlu juga menitik beratkan penguasaan kanak-kanak dari segi EQ (*emotional quotient*). Menurut Howard. Gardner (McDevitt & Ormord, 2004) kecerdasan individu bukan sahaja dilihat berdasarkan penguasaan logikal-matematik dan bahasa malah, juga dilihat dari segi kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat sesuatu masalah dan seterusnya berupaya menyelesaikan masalah tersebut atau membuat sesuatu yang berguna kepada orang lain.

Berdasarkan teori kecerdasan pelbagai oleh Howard Gardner (McDevitt & Ormord, 2004), kemahiran interpersonal merupakan salah satu daripada sembilan jenis teori kecerdasan pelbagai yang dimiliki oleh individu. Kemahiran interpersonal berkait rapat dengan kemahiran sosial, kemahiran ini adalah kemampuan seseorang untuk mengenal dan sensitif terhadap perasaan orang lain. Seseorang yang mempunyai kemahiran interpersonal yang tinggi mempunyai kebolehan berinteraksi dengan mudah dengan orang lain, mudah bekerjasama, boleh memontivasikan orang lain, mudah bergaul dan bersosial serta lebih memahami orang lain. Kanak-kanak yang mempunyai kemahiran sosial yang baik selalu dikaitkan dengan tingkah laku suka berkawan, bekerjasama, mudah menolong dan baik hati (Elksnin & Elksnin, 2006). Kanak-kanak yang ada kelebihan ini merupakan individu yang mempunyai konsep kendiri yang positif, mereka bersikap riang, bercita-cita tinggi dan penuh keyakinan, salah satu ciri penting dalam konsep kendiri yang positif ialah adanya sikap yang mudah bersosialisasi dengan orang lain(Habibah Elias dan Noran Fauziah Yaakub, 2002). Konsep kendiri yang negatif pula ialah individu tersebut sukar bersosialisasi iaitu susah berkawan dengan orang lain dan orang lain juga tidak suka berkawan dengannya. Individu yang kurang kemahiran sosial ini selalunya sentiasa

dibelenggu dengan masalah, dan antara ciri-ciri yang jelas adalah mempunyai pandangan negatif atau rendah terhadap diri, tidak pandai berdikari, tidak suka menerima pendapat orang lain dan suka menyinggung perasaan orang lain, sering mengalami kegagalan, tidak ada keyakinan diri, selalu bersifat murung, tidak ceria dan mempunyai personaliti yang kurang stabil (Habibah Elias dan Noran Fauziah Yaakub, 2002).Menurut Galanaki & Vassilopoulou (2007) , kanak-kanak yang lemah dari segi kemahiran sosial sering dikaitkan dengan masalah kesepian kanak-kanak (*children loneliness*), iaitu kanak-kanak yang kurang kawan (tidak ada kemahiran mewujudkan persahabatan), merasa dikecualikan dan perasaan harga diri rendah, selain itu kesepian ini menyebabkan mereka mudah merasa sedih, bosan dan terasing. Situasi seperti ini akan menyebabkan mereka hilang pengalaman persahabatan di sekolah yang sepatutnya mereka harus lalui.Masalah kemahiran sosial bukan sahaja memberi kesan negatif kepada diri malah akan menjejaskan pencapaian dari segi akademik di samping menyukarkan pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Menurut Docksai (2010), kanak-kanak yang kuat dari segi keupayaan sosial selalunya akan menunjukkan pancapaian akademik yang baik di sekolah.

Oleh yang demikian, melahirkan generasi yang berguna selaras dengan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang bermatlamat untuk melahirkan insan yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek bermula dari peringkat kanak-kanak (Suppiah Nachiappan et al., 2008). Penguasaan kemahiran sosial kanak-kanak perlu diberi perhatian terlebih dahulu sebelum sebarang langkah intervensi dilakukan kepada kanak-kanak, ini kerana penguasaan kemahiran sosial yang baik akan mempengaruhi penguasaan kemahiran-kemahiran asas yang lain.

Pengajaran dan pembelajaran di prasekolah dikendalikan dan dirancang sepenuhnya oleh guru prasekolah berdasarkan buku panduan kurikulum kebangsaaan prasekolah. Guru prasekolah seharusnya seorang yang berpengetahuan tinggi terhadap konsep perkembangan awal kanak-kank, kreatif, berperwatakan menarik, minat terhadap kanak-kanak dan faham akan keperluan dan keunikan pada setiap kanak-kanak. Ciri-ciri ini akan menentukan bagaimana guru prasekolah mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Guru harus menyedari akan pentingnya penguasaan yang baik terhadap kemahiran sosial pada kanak-kanak. Melahirkan kanak-kanak yang mempunyai kemahiran sosial yang tinggi merupakan salah satu tanggungjawab guru. Guru harus merancang aktiviti yang memberi peluang untuk kanak-kanak berkomunikasi dan bekerjasama. Aktiviti bermain merupakan salah satu aktiviti di dalam kelas prasekolah yang membolehkan kanak-kanak berinteraksi dan mengembangkan potensi diri mereka. Permainan bebas di dalam kelas umpamanya, memberi kebebasan kepada kanak-kanak memilih jenis permainan dan boleh berinteraksi dengan rakan sepermainan. Selain itu, permainan bebas juga boleh mengajar kanak-kanak lebih bertanggungjawab kerana mereka sendiri yang akan mengendalikan permainan tersebut. Guru hanya berperanan sebagai pembimbing dan menjaga keselamatan kanak-kanak di dalam kelas.

Guru prasekolah juga harus menentukan fokus utama pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di dalam kelas. Pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak haruslah bersepadu. Objektif pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja tertumpu kepada penguasaan kemahiran 3M , namun pada masa yang sama kanak-kanak boleh menguasai kemahiran sosial. Contohnya, guru boleh menjalankan aktiviti permainan huruf seperti *puzzle,match and matching alphabet*dan sebagainya yang dikendalikan

secara berkumpulan oleh kanak-kanak. Aktiviti ini bukan sahaja menyeronokkan malah kanak-kanak lebih mudah mengenal huruf, di samping itu kemahiran sosial seperti bekerjasama, persahabatan dan berdikari boleh dipelajari secara tidak langsung oleh kanak-kanak. Terdapat pelbagai aktiviti yang membolehkan kanak-kanak menguasai kemahiran 3M dan dalam masa yang sama boleh menguasai kemahiran sosial.

Selain daripada mewujudkan aktiviti yang boleh merangsang kemahiran sosial kanak-kanak, keadaan persekitaran kelas juga harus diambil kira oleh guru. Mewujudkan persekitaran kelas yang bercirikan bermain, ceria dan menyeronokkan akan meningkatkan minat untuk kanak-kanak belajar. Hojnoski et al., (2008), menyatakan untuk meningkatkan interaksi antara kanak-kanak di dalam kelas rekabentuk persekitaran kelas adalah penting. Guru boleh membina sudut-sudut atau ruang yang membolehkan kanak-kanak menjalankan aktiviti bersama dengan rakan lain. Bentuk meja yang bulat, ruang berkapet berserta alat permainan seperti lego, puzzle dan blok boleh merangsang kanak-kanak bermain bersama dan bekerjasama.

Peranan merangsang kemahiran sosial kanak-kanak bukan sahaja dipikul oleh guru semata-mata. Ibu bapa juga mempunyai peranan, malah peranan mereka lebih penting jika dibandingkan dengan guru. Ibu bapa merupakan individu yang paling rapat dengan kanak-kanak, mereka lebih memahami akan kelebihan dan kekurangan pada anak mereka (Elksnin & Elksnin, 2006). Oleh yang demikian, guru dan ibu bapa harusalah menjalinkan hubungan yang rapat seperti berkongsi maklumat mengenai kanak-kanak dan menyelesaikan bersama apa sahaja masalah kanak-kanak sama ada di sekolah atau di rumah. Mewujudkan suasana kesepaduan di antara ibu bapa dan

pendidik adalah penting untuk menimbulkan rasa kebolehpercayaan dan rasa selamat di antara guru, ibu bapa dan anak (murid) (Arndt & Schwartz, 2008). Perkongsian ibu bapa terhadap maklumat anak mereka akan membantu guru untuk memahami keperluan kanak-kanak seterusnya merancang kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai di dalam kelas. Keadaan ini memudahkan tugas guru dan meningkatkan kepercayaan ibu bapa terhadap pembelajaran anak mereka di sekolah.

Selain membincangkan peranan sekolah, guru, dan ibu bapa, pihak pembentuk dasar juga iaitu Kementerian Pelajaran Malaysia bertanggungjawab memupuk kemahiran sosial di kalangan kanak-kanak dengan mewujudkan program-program yang membantu kanak-kanak yang lemah dari segi kemahiran sosial mereka. Menurut Docksai (2010), bagi menangani masalah kanak-kanak yang lemah dari segi kemahiran sosial kebanyakan sekolah di barat menggunakan program pembelajaran sosial dan emosi, '*social and emotional learning*' (SEL). SEL diperkenalkan untuk membantu kanak-kanak yang bermasalah dalam kemahiran sosial mereka, ianya termasuklah mengajar kanak-kanak kaedah mengurus emosi mereka, mengambil berat antara satu sama lain, membina persahabatan, komunikasi, membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. SEL bukan sahaja memperbaiki kemahiran interpersonal kanak-kanak malah mambantu dalam meningkatkan pencapaian mereka dari segi akademik. Program SEL membantu kanak-kanak berasa selamat di sekolah, meningkatkan perasaan dihargai oleh individu di persekitaran sekolah mereka, serta mengurangkan perasaan tekanan belajar di sekolah. Kebanyakan sekolah di German, United Kingdom dan Amerika Syarikat yang menyertai program SEL menunjukkan perubahan yang ketara yang mana sebanyak 30 peratus pelajar menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik dan mengurangkan sebanyak 45 peratus

tingkah laku keganasan di kalangan pelajar mereka (Docksai, 2010). Oleh itu, program sedemikian amat berguna untuk diimplimentasikan di sekolah-sekolah dari peringkat prasekolah, sekolah rendah mahupun sekolah menengah bagi menangani pelajar yang lemah dari segi sosial mereka.

5.5 Cadangan kajian lanjutan

Berikut dikemukakan beberapa cadangan untuk kajian lanjut terutama oleh penyelidik-penyelidik pada masa akan datang.

Kajian ini merupakan satu kajian kes yang dijalankan di sebuah sekolah rendah yang tergolong dalam sekolah luar bandar. Oleh itu, diharapkan lebih banyak kajian replikasi dijalankan di sekolah-sekolah lain sama ada sekolah luar bandar atau bandar di negeri Sabah, memandangkan Sabah merupakan negeri yang mempunyai latar belakang suku kaum yang pelbagai dan budaya yang berbeza. Kajian seperti ini penting untuk memahami keperluan terhadap perkembangan awal kanak-kanak, penentuan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai untuk kanak-kanak (kanak-kanak prasekolah) di sekolah dan sebagai landasan untuk guru, ibu bapa dan masyarakat melihat kembali akan peranan sistem pendidikan yang sebenar.

Subjek kajian ini juga hanya terdiri daripada 6 orang kanak-kanak prasekolah, 2 orang guru prasekolah dan 2 orang ibu bapa. Oleh yang demikian, diharapkan kajian-kajian akan datang akan melibatkan lebih banyak subjek kajian. Kajian yang

melibatkan subjek kajian yang banyak membolehkan hasil kajian lebih jitu dan mudah untuk digeneralisasikan.

Selain itu, kajian ini juga hanya melibatkan sebuah kelas prasekolah sahaja memandangkan kajian adalah berbentuk kajian kes. Adalah langkah yang baik jika kajian akan datang melibatkan lebih banyak kelas prasekolah dan juga kanak-kanak. Kajian bukan sahaja melibatkan prasekolah di bawah Kementerian Pelajaran Malaysia malah juga mencakupi prasekolah swasta. Kajian berbentuk perbandingan antara prasekolah kerajaan dan swasta juga perlu bagi melihat kekuatan dan kelemahan kedua-dua bidang pendidikan tersebut. Perkongsian maklumat tersebut akan lebih memantapkan sistem pendidikan awal kanak-kanak di negara ini.

Kajian ini juga hanya tertumpu kepada lima kemahiran sosial kanak-kanak yang hanya diperhatikan semasa kanak-kanak bermain bebas di dalam kelas. Oleh itu, dicadangkan kajian akan datang melibatkan lebih banyak kemahiran-kemahiran sosial kanak-kanak dikaji. Kemahiran-kemahiran sosial kanak-kanak tersebut bukan hanya diperhatikan dalam satu aktiviti sahaja tetapi juga melibatkan aktiviti-aktiviti lain sama ada di dalam kelas atau di luar kelas.

Melalui pembacaan jurnal dan kajian-kajian, pengkaji mendapati bahawa kajian kualitatif secara kajian kes yang mengkaji kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah amat kurang dijalankan di Malaysia. Kajian-kajian banyak menyentuh tentang pencapaian, motivasi dan corak pengajaran dan pembelajaran guru di kelas-kelas prasekolah. Kajian ini istimewa kerana kanak-kanak prasekolah dikaji kemahiran sosial mereka berdasarkan persekitaran semulajadi iaitu secara pemerhatian

semasa kanak-kanak bermain bebas. Oleh itu, dapatan data tepat dan jelas kerana perlakuan kanak-kanak dicatat berdasarkan senarai semak dan rekod anekdot. Kaedah kajian seperti ini bukan sahaja memberi maklumat yang tepat malah dapat memahami secara mendalam perkembangan, pencapaian dan keperluan sebenar kanak-kanak. Oleh yang demikian, diharapkan kajian seperti ini banyak dijalankan pada masa akan datang iaitu mengkaji secara terperinci perkembangan kanak-kanak sama ada dari segi emosi, fizikal, kognitif atau bahasa.

5.6 Kesimpulan

Pada dasarnya kajian ini dijalankan untuk melihat justifikasi antara aktiviti bermain dan kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah. Apa yang ingin dilihat adalah peranan aktiviti bermain bebas di dalam kelas untuk merangsang kemahiran sosial kanak-kanak. Di samping itu, kajian ini juga cuba memberi kesedaran kepada pendidik, ibu bapa dan masyarakat akan kepentingan kaedah belajar melalui bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di prasekolah sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selain daripada membincangkan kaedah pengajaran dan pembelajaran di prasekolah, kajian ini juga penting untuk memahami maksud kecerdasan kanak-kanak yang sebenar. Kecerdasan kanak-kanak bukan hanya diukur melalui penguasaan yang baik terhadap IQ (*intellectual quotient*) iaitu penguasaan terhadap logikal-matematik dan bahasa, sebaliknya kecerdasan kanak-kanak juga diukur berdasarkan penguasaan mereka terhadap EQ (*emosional quotient*). Hal ini kerana kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat sesuatu masalah dan seterusnya berupaya menyelesaikan masalah tersebut

atau membuat sesuatu yang berguna kepada orang lain. Kemahiran sosial merupakan salah satu daripada kemahiran yang tergolong dalam EQ. Banyak kajian telah menunjukkan bahawa kemahiran dan emosi lebih penting dalam menentukan kejayaan hidup seseorang berbanding kebolehan intelektual semata-mata.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

RUJUKAN

Abdul Aziz Rahman. (1999). *Kamus Masyarakat*. Shah Alam: Federal Publications Sdn.Bhd.

Adli Hj. Yacob & Khuzaihan Zakaria. (2008). *Kamus Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Cresent News (K.L). Sdn. Bhd.

Ahola, D. & Kovacik, A. (2007). *Observing and Understanding Child Development: A Child Study Manual*. New York: Thomson Delmar Learning.

Amir Hasan Dawi, (2006). *Penteorian: Sosiologi dan Pendidikan*. Tanjong Malim. Quantum Books.

Arndt, J.S. & Schwartz, M.E. (2008). *Early Childhood School Succes: Recognizing Families as Integral Partners, Childhood Education*. Academic research library, Pg 281.

Asif Malik, et al. (2010). Identification Of The Social Development In Early Childhood In Pakistan. *Journal of College Teaching and Learning* **7** (6): 39-48.

Atan Long (1978). *Psikologi pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Azizah Lebai Nordin. (2007). *Pendidikan Awal Kanak-Kanak: Teori dan Amali*. Kuala Lumpur. Universiti Malaya.

Ballantine, J.H & Hammack, F.M. (2009). *The Sociology Of Education: A Systematic Analysis: Sixth Edition*. New Jersey. Pearson Education Ltd.

Beaty, J.J.(2006). *Observing Development of Young Child*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.

Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research: an introduction to theories and methods*, (5th ed.). Boston: Pearson Allyn and Bacon.

Boyoung, et al. (2008). *Young Children's Block Play and Mathematical Learning*. Journal of Research in Childhood Education: Vol, 23, No, 2.

Brewer, J.A. (2004). *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades: Fifth Edition*. Boston: Allyn & Bacon.

Broadhead, P. (2003). *Early Years Play and Learning: Developing Social Skills and Cooperation. London*: Routledge Falmer.

Brock, A. et al., (2009). *Perspectives on Play: Learning for Life*. Harlow: Pearson Education Limited.

Catron, C.E & Allen, J. (2003). *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model: Third Edition*. University of Tennessee, Knoxville: Pearson Education Ltd.

Charlesworth, R. (2008). *Understanding Child Development: 7th Edition*. New York. Weber State University.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Creswell, J. W. (2008). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative reasearch*, (3rd ed.). New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.

Csoti, M. (2009). *Developing Children's Social Emotional and Behavioural Skills*. New York: Continuum.

Dockett, S., & Fleer, M. (2002). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending The Rules*: Southbank Victoria. Thomson Learning.

Docksai, R. (2010, May). *Teaching Social Skills: Success in School May Be Enhance by Better Social Relationship*. Article from The Futurist: 12-13.

Dowling, M. (2005). *Young Children's Personal, Social and Emotional Development: Second Edition*. Padstow Cornwall. Sage Publications Company.

Elksnin, L.K. & Elksnin, N. (2006). *Teaching Social-Emotional Skills at School and Home*. Colorado: Love Publishing.

Frobel, F. (1889). *The Education of Man*. New York: E. Appleton.

Fromberg, D.P. (2002). *Play and Meaning In Early Childhood Education*. Boston: Allyn & Bacon.

Fromberg, D.P & Bergen, D. (2006). Play *From Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings*. Abingdon Oxon: Routledge.

Galanaki, E.P. & Vassilopoulou. (2007). *Teachers and Children's Loneliness: A Review of the Literature and Education Implication Implications*. European Journal of Psychology of Education: Vol.XXII, 455-475.

Habibah Elias & Noran Fauziah Yaakub (2002). *Psikologi personaliti*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Hamzah Mohamed. (2010). *Memperkasa guru sebenar guru: ke sekolah tidak jemu, mengajar tidak lesu*. Diperoleh pada Julai 20, 2010 daripada http://www.angelfire.com/journal2/fakir_zamani/ceramah7.html.

Habibah Elias & Noran Fauziah Yaakub (2002). *Psikologi personaliti*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Hojnoski, R.L, et al. (2008). *Analysis of Two Early Childhood Education Settings: Classroom Variabels and Peer Verbal Interaction*. Journal of Research in Childhood Education: Vol 23, No.2.

Hoorn, J.V, et al. (2007). *Play at the centre of the curriculum. 4th Edition*. New Jersey. Pearson Education Ltd.

Hughes, L. (2002). *Paving Pathways: Child and Edolescent Development*. Belmont: Wadsworth/Thomson Learning.

John, M.D. (2007). *Personality. A System Approach*. Boston: Allyn and Bacon.

Johnson, et al. (2005). *Play Development and Early Education*. Boston. Pearson Education Ltd.

Kamus Pelajar Bahasa Melayu Edisi Ke-2. (2008). Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2001). *Kurikulum Prasekolah Kebangsaan*. Pusat Perkembangan Kurikulum. (edisi percubaan).

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2003). *Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan*. Pusat Perkembangan Kurikulum. Pusat Perkembangan Kurikulum.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2006). *Kurikulum Prasekolah Kebangsaan* Pusat Perkembangan Kurikulum.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2008). *Panduan Pengurusan Pendidikan*

Prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia. Bahagian Pengurusan Sekolah Harian.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2009). *Dokumen Standard Prasekolah*: Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2011). *Sistem Analisis Peperiksaan Sekolah (SAPS)*. Retrieved from http://saps.moe.gov.my

Kieff, J.E & Casbergue, R.M. (2000). *Palyful Learning and Teaching: Integrating Play into Preschool and Primary Programs*. Needham Heights: Allyn & Bacon.

Kukk, A et al. (2008). *Children's Social Development in Preschool and at the End of Third Grade*. Journal of Education in the 21st Century: Vol 6, 2008.

Lichtman, M. (2006). *Qualitative research in education: a user's guide*. United Kingdom: Sage Publication Limited.

Lillard, P.P., & Jessen, L.L. (2003). *Montessori From The Start: The Child at Home, From Birth to Age Three*. United States: Shocken Books.

Mahani Razali, Mahizer Hamzah & Nor Junainah Mohd. Isa. (2009). *Memahami Tingkahlaku Kanak-Kanak*. Petaling Jaya: YCR Distributors Sdn.Bhd.

Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to play in School.* Retrieved from U.S Alliance for Childhood website: http://www. Eddigest.com.

Mistrett, S. & Bickart, T. (2009). *Child's Play: The Best Way to Learn*. Retrieved from http://www.middleeasteducator.com.

Montessori, M. (1912). *The Montessori Method.* (Terjemahan Anne Everett George). New York: Frederick A. Stokes Company.

McDevitt, T.M., & Ormrod, J.E. (2002). *Child Development and Education*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

McDevitt, T.M., & Ormrod, J.E. (2004). *Child Development: Educating and Working with Children and Adolescents: Second Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

McDevitt, T.M., & Ormrod, J.E. (2010). *Child Development and Education: Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

McMillan, J.H. (2008). *Educational Research: Fundamentals for The Consumer: fifth Edition*. Virginia Commonwealth University: Allyn & Bacon.

McMillan, J. H., & Schumacer, S. (2006). *Research in education: evidence-based inquiry* (6thed.). Boston: Pearson Allyn & Bacon.

Merriam, S. (2002). *Qualitative Research in Practice: Examples for discussion and analysis.* San Francisco: Jossey-Bass.

National Association Education of Young Children, (2009). *Block play acquire children language and build social skill. Report of theNational Association Education of Young Children*. Retrieved from http://www. journal.naeyc.org/about/permission.asp

Nilsen, B.A. (2008). *Week by Week: Plans for Documenting Children's Development: Fourth Edition*. New York: Thomson Delmar Learning.

Noran Fauziah Yaakub & Habibah Elias. (1997). *Psikologi personaliti*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Othman Lebar. (2009). *Penyelidikan Kualitatif: Pengenalan Kepada Teori dan Metod*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Piaget, J. (1959). *The Language and Thought of the child.* (Terjemahan Marjorie & Ruth Gabain). London & New York: Routledge Classic.

Rivera, M. (2009,). *The powerful effect of play in a child's education*. The Hispanic Outlook in Higher Education:Route 4 East, Ste. 203, Paramus.

Rohani Abdullah. (2001). *Perkembangan Kanak-Kanak: Penilaian Secara Portfolio*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Saayah Abu (2003). *Pelaksanaan belajar melalui bermain di tadika-tadika kawasan Melaka Tengah, Melaka*. Insitut Pendidikan Guru Malaysia: Kampus Pendidikan Islam.

Santrock, J.W. (2009). *Children Development: Twelfth Edition*. Dallas: University of Texas.

Schaffer, H.R. (2004). *Introducing Child Psychology*. Victoria: Blackwell Publishing.

Shaffer, D.R & Kipp, K. (2010). *Developmental Psychology: Childhood and Adolescence: Eight Edition*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.

Sheal Valakshemi A/P Palaniappan, (2006). *Pengasingan Jantina dan Perlakuan Sosial Kanak-Kanak Prasekolah Semasa Bermain Lima Jenis Mainan di Sebuah Taman Permainan Prasekolah*. Universiti Perguruan Sultan Idris. Tanjung Malim

Slavin, R.E. (2009). *Education Psychology: Theory and Practice*. University of York: Pearson Education Ltd.

Smith, P.K, et al. (2003). *Understanding Children's Development: Fourth Edition*. Blackwell Publishing: Oxford. U.K.

Suppiah Nachiappan, Kamarulzaman, Abd. Aziz Abdul Shukor, Ramlah Jantan, Roslinda Mustapha & Hazaliza Hamzah (2009). *Pembelajaran dan perkembangan pelajar*. Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.

Suppiah Nachiappan, Ramlah Jantan & Abdul Aziz Abdul Shukor (2008). *Psikologi pendidikan*. Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.

Tassoni, P. & Hucker, K. (2005). *Planning Play and the Early Years: Second Edition*. Oxford: Heinemann Education Publishers.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wolfgang, C.H. (2004). *Child Guidance Through Play: Teaching Positive Social Behaviors (Ages 2-7)*. Boston: Allyn & Bacon.

Wood, E. & Attfield, J. (2005). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum: Second Edition*. London: Paul Chapman Publishing.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

LAMPIRAN A

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

BORANG A

MAKLUMAT DIRI KANAK-KANAK

1. BUTIR MURID

Nama Murid : .....
Tarikh Lahir : .....
Umur : .....
Jantina : .....
Keturunan : .....
Agama : .....
Bil. Adik-beradik : .....
Anak Keberapa Dalam Keluarga : .....
Jarak Rumah ke Prasekolah (km) : .....
Kenderaan ke Prasekolah : .....

2. BUTIR KELUARGA

Nama Bapa/Ibu/Penjaga :
Umur :
Keturunan :
Warganegara :
Pekerjaan :
Pendapatan Sebulan (RM) :

2. MAKLUMAT KESIHATAN MURID

Tandakan [X] dalam petak yang berkenaan

	Lelah
	Sawan
	Campak
	Penyakit Kuning
	Jantung Berlubang

Lain-lain penyakit : .....

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

3. FIZIKAL MURID

Tinggi :
Berat :
Rumusan : ..... (Obesiti/Normal/Kurang Zat Makanan)

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

LAMPIRAN B

BORANG B

MAKLUMAT DIRI GURU PRASEKOLAH

1. BUTIR PERIBADI

Nama Penuh :
Tarikh Lahir :
Umur :
Keturunan :
Jantina :
Taraf Perkahwinan :

2. KELULUSAN

i. Kelulusan Akademik Tertinggi Ijazah/Diploma/SPM/STPM :
.....

ii. Kelulusan Ikhtisas Tertinggi Ijazah/Diploma/Sijil Perguruan :
.....

Pengkhususan (Major/Minor) :
.....

3. PERKHIDMATAN

Pengalaman Mengajar di Prasekolah(tahun) : .....
Tempat bertugas sebelum bertugas di sekolah sekarang :

i. .....
ii. .....
iii. .....

Latihan/Kursus/Bengkel/Seminar berkaitan prasekolah yang pernah diikuti:

i. .....
ii. .....
iii. .....
iv. .....
v. .....
vi. .....

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

LAMPIRAN C

BORANG C

MAKLUMAT DIRI IBU BAPA

1. BUTIR PERIBADI

Nama Penuh : .....
Tarikh Lahir : .....
Umur : .....
Keturunan : .....
Jantina : .....

2. BUTIR KELUARGA

Nama Isteri/Suami : .....
Pekerjaan Isteri/Suami : .....
Pendapatan Isteri/Suami Sebulan (RM) : .....
Bilangan Tanggungan : .....
Bilangan Anak Bersekolah : .....

3. KELULUSAN

i. Kelulusan Akademik Tertinggi Ijazah/Diploma/SPM/STPM :
.....
ii. Kelulusan Ikhtisas Tertinggi Ijazah/Diploma/Sijil Perguruan :
.....

4. BUTIR PEKERJAAN

Pekerjaan Sekarang : .....
Taraf Pekerjaan (Tetap/Kontrak/Sambilan/Kerja Sendiri) : .....
Pendapatan Kasar Sebulan (RM) : .....
Pendapatan Bersih Sebulan (RM) : .....

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

LAMPIRAN D

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

BORANG D

SENARAI SEMAK

KEMAHIRAN SOSIAL KANAK-KANAK SEMASA BERMAIN

Pemerhati : _____

Tarikh Pemerhatian : _____

Masa pemerhatian : _____

Nama Kanak-kanak : _____

Umur : _____

Arahan: Tandakan (/) pada yang dapat dilakukan oleh kanak-kanak dan (X) pada yang tidak dapat dilakukan oleh kanak-kanak. Catatkan komen terperinci anda tentang kemahirannya.

Tema Permainan: Permainan bebas (*free play*)

KATEGORI	(/) / (X)	CATATAN
Bangga Dengan Kejayaan:		
1.Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.	( )	
2.Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok,puzzle).	( )	
3.Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain	( )	
4.Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan	( )	
5. Menegakkan kebenaran	( )	
Melakukan Apa yang Diharap:		
1.Mendengar apabila orang lain bercakap	( )	
2.Ikut arahan / peraturan	( )	
3.Faham dan menghormati orang lain.	( )	
4.Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.	( )	
5.Meletakkan semula alatan yang telah digunakan	( )	
6.Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain	( )	
7.Bantu mengambil mainan yang terjatuh	( )	
8. Mengajak kawan main bersamanya	( )	
Bekerjasama		
1.Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain	( )	
2. Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti	( )	
3 .Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.	( )	

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Persahabatan: 1.Suka melawat kawan-kawan 2.Suka kepada kanak-kanak lain 3. Menuruti idea rakan semasa bermain 4.Dapat menerima teguran kanak-kanak lain	 ( ) ( ) ( ) ( )	
5.Senyum kepada orang yang baru dikenali 6.Mudah mendekati orang yang baru dikenali 7.Suka kongsi permainan dengan kawan 8. Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)	( ) ( ) ( ) ( )	
Berdikari 1. Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya. 2. Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan 3.Memberitahu apabila hendak ke tandas 4. Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit	 ( ) ( ) ( ) ( )	

Refleksi:

_____

_____

_____

_____

_____

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
ORIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

RUMUSAN KESELURUHAN PEMERHATIAN

SENARAI SEMAK

Pemerhati :

Nama Murid :

Umur :

Arahan: Tandakan (/) pada yang dapat dilakukan oleh kanak-kanak dan (X) pada yang tidak dapat dilakukan oleh kanak-kanak. Catatkan komen terperinci anda tentang kemahirannya.

Tema Permainan: Permainan bebas (*free play*)

KATEGORI/BIL. PEMERHATIAN														
A. Bangga Dengan Kejayaan:														
1.Menunjukkan kegembiraan (senyum, menjerit) apabila berjaya melakukan sesuatu.														
2.Menunjukkan perhatian pada perkara yang dilakukan (lukis, blok,puzzle).														
3.Memberi komen apa yang dihasilkan / dibina semasa bermain														
4.Memberi cadangan kepada rakan permainan yang ingin dilakukan														
5. Menegakkan kebenaran														
B. Melakukan Apa yang Diharap:														
1.Mendengar apabila orang lain bercakap														
2.Ikut arahan / peraturan														
3.Faham dan menghormati orang lain.														
4.Bantu kawan-kawan semasa bermain atau menjalankan aktiviti.														
5.Meletakkan semula alatan yang telah digunakan														
6.Bertanya apabila mengambil barang permainan kanak-kanak lain														
7.Bantu mengambil mainan yang terjatuh														
8. Mengajak kawan main bersamanya														
C. Bekerjasama														
1.Berkongsi permainan dengan kanak-kanak lain														
2. Bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk membuat sesuatu aktiviti														
3 .Bermain di sebelah rakan tanpa menganggu atau merebut mainannya.														
D. Persahabatan:														
1.Suka melawat kawan-kawan														
2.Suka kepada kanak-kanak lain														
3. Menuruti idea rakan semasa bermain														
4.Dapat menerima teguran kanak-kanak lain														
5.Senyum kepada orang yang baru dikenali														
6.Mudah mendekati orang yang baru dikenali														
7.Suka kongsi permainan dengan kawan														

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

8. Tindak balas interaksi daripada rakan (menjawab soalan dan menerima alat permainan daripada rakan)														
E. Berdikari														
1. Dapat bermain sendiri (tanpa perlu ada pengasuh/cikgu di sampingnya.														
2. Pandai mengambil dan menyimpan sendiri permainan														
3.Memberitahu apabila hendak ke tandas														
4. Meminta pertolongan pengasuh/guru apabila menghadapi masalah rumit														

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

LAMPIRAN E

BORANG E

REKOD ANEKDOT

Nama Murid :

Umur :

Tarikh :

Masa :

Aktiviti :

Nama pemerhati :

Catatan	Ulasan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

LAMPIRAN F

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

BORANG F

SOALAN TEMUBUAL GURU PRASEKOLAH

I. PENGENALAN

A. Pengalaman dan latar belakang pendidikan secara umum.

i. Bagaimana jika kita mulakan dengan penerangan serba ringkas tentang diri anda, kelulusan akademik dan pengalaman anda?

B. Pengalaman mengajar dan latar belakang di Prasekolah.

i. Sudah berapa lamakah anda bertugas sebagai guru Prasekolah?
ii. Sebelum menjadi guru Prasekolah adakah anda pernah menceburi bidang pekerjaan lain?

C. Falsafah dalam pengajaran dan pembelajaran

i. Apakah falsafah anda sebagai pendidik dan nilai atau visi yang anda tetapkan dalam mengajar kanak-kanak prasekolah?

II. PENERANGAN

A. Murid di dalam kelas

i. Terangkan sedikit tentang latar belakang murid anda, Berapa orang murid lelaki dan murid perempuan?, serta latar belakang status sosioekonomi mereka secara umum?

B. Pengajaran dan Pembelajaran di dalam kelas.

i. Apakah yang anda faham tentang 'Pendekatan Belajar Melalui Bermain' dalam Pengajaran dan Pembelajaran di prasekolah?
ii. Apakah anda menggunakan pendekatan ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas?
iii. Jika ada, beri satu contoh dan apakah yang membuatkan anda menggunakan pendekatan ini?, nilaikan kepentingannya kepada perkembangan kanak- kanak.
iv. Apakah yang anda faham dengan 'Permainan Bebas'?, Adakah anda memberi peluang kepada kanak-kanak bermain secara bebas?
v. Jika ada, di mana dan bila kanak-kanak ini boleh bermain secara bebas?

C. Pengurusan Kelas / Alat untuk Aktiviti Bermain.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

i. Adakah terdapat ruang untuk kanak-kanak bermain di dalam kelas?
ii. Jika ada, terangkan sedikit tentang jenis atau alat permainan yang terdapat di ruang bermain tersebut?
iii. Bagi pendapat anda mengapa ruang tersebut penting untuk di

sediakan?

D. Bermain dan Kemahiran sosial kanak-kanak

1. Pengenalan

i. Adakah anda pernah membuat pemerhatian semasa kanak-kanak bermain?
(Permainan bebas sama ada di dalam atau luar kelas).

ii. Terangkan secara umum situasi yang anda boleh lihat semasa kanak-kanak bermain secara bebas tersebut?

2. Bermain dan kemahiran sosial dari perspektif individu

i. Berdasarkan pemerhatian anda, Apakah riak wajah yang kanak-kanak tunjukkan semasa mereka bermain?

ii. Adakah kemahiran-kemahiran tersebut boleh dipelajari oleh kanak-kanak semasa mereka bermain. Terangkan secara ringkas.
   a. Keseronokan
   b. Memberi perhatian
   c. Keberanian
   d. Keyakinan diri
   e. Berdikari
   f. Peramah

3.Bermain dan kemahiran sosial dari perspektif berkumpulan

i. Semasa bermain (Permainan bebas), adakah kanak-kanak berinteraksi di antara satu sama lain?

ii. Adakah kemahiran-kemahiran tersebut boleh dipelajari oleh kanak-kanak semasa mereka bermain secara berkumpulan. Terangkan secara ringkas.
   a. Bekerjasama
   b. Hormat-menghormati
   c. Bertolak ansur
   d. Tolong menolong
   e. Berkongsi
   f. Persahabatan

III. KESIMPULAN

i. Adakah anda ingin membuat penambahan berkaitan dengan nilai, kepentingan dan matlamat utama tentang konsep bermain yang dijalankan di dalam kelas?

ii. Secara keseluruhannya, apakah bermain sesuai dan memberikan faedah kepada kanak-kanak prasekolah?

v. Berikan cadangan, komen dan pendapat anda berkaitan aktiviti bermain di prasekolah dan kepentingannya kepada pembentukan tingkahlaku positif kanak-kanak?

" Terima Kasih Atas Kerjasama Anda"

LAMPIRAN G

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

BORANG G

SOALAN TEMUBUAL IBU BAPA

I. PENGENALAN

A. Latar Belakang Secara Umum.

i. Bagaimana jika kita mulakan dengan penerangan serba ringkas tentang diri anda, keluarga, kelulusan akademik dan pekerjaan anda?

II. PENERANGAN

A. Kefahaman Berkaitan Pendidikan Prasekolah

i. Apakah yang anda faham berkaitan dengan pendidikan kanak-kanak prasekolah?

ii. Adakah matlamat pendidikan prasekolah sama dengan pendidikan aliran perdana (Tahun 1-6)?

iii. Mengapa dan apakah matlamat utama anda menghantar anak ke prasekolah?

B. Kefahaman berkaitan bermain

i. Adakah anda memberikan peluang untuk anak anda bermain di rumah?, jika ada, mengapa dan apa yang anda boleh lihat apabila anak anda bermain?

ii. Terangkan sedikit kefahaman anda dengan konsep 'bermain' dan kepentingannya kepada perkembangan diri anak anda?

iii. Adakah anda tahu apakah pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru di prasekolah?

iv. Adakah pihak sekolah/prasekolah pernah mengadakan taklimat berkaitan kaedah pendekatan pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di prasekolah?

v. Adakah sesuai untuk guru menggunakan pendekatan belajar melalui bermain di prasekolah?

vi. Suasana apakah yang anda ingin lihat dalam pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di prasekolah?

C. Bermain dan Kemahiran sosial kanak-kanak

1. Pengenalan

i. Adakah anda pernah membuat pemerhatian semasa anak anda bermain?
(Permainan bebas sama ada di dalam atau luar rumah).

ii. Terangkan secara umum situasi yang anda boleh lihat semasa anak nda bermain secara bebas tersebut?

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

2. Bermain dan kemahiran sosial dari perspektif individu

i. Berdasarkan pemerhatian anda, Apakah riak wajah yang anak anda tunjukkan semasa bermain?

ii. Adakah anda merasakan bahawa kemahiran-kemahiran tersebut boleh

dipelajari oleh anak anda semasa bermain. Terangkan secara ringkas.

a. Keseronokan
b. Memberi perhatian
c. Keberanian
d. Keyakinan diri
e. Berdikari
f. Peramah

3.Bermain dan kemahiran sosial dari perspektif berkumpulan

i. Adakah anda pernah melihat anak anda bermain dengan anggota keluarga
(adik beradik) atau dengan kanak-kanak lain (kawan)?.

ii. Semasa bermain (Permainan bebas), adakah mereka berinteraksi di antara satu sama lain?

iii. Adakah anda merasakan bahawa kemahiran-kemahiran tersebut boleh dipelajari oleh kanak-kanak semasa mereka bermain secara berkumpulan.
Terangkan secara ringkas.
a. Bekerjasama
b. Hormat-menghormati
c. Bertolak ansur
d. Tolong menolong
e. Berkongsi
f. Persahabatan

III. KESIMPULAN

i. Adakah anda ingin membuat penambahan berkaitan dengan penerangan anda dalam matlamat menghantar anak ke prasekolah, kefahaman konsep bermain, kepentingan dan kesesuaian pendekatan ini di prasekolah?

ii. Berikan komen anda berkaitan tingkah laku positif yang boleh dipelajari semasa kanak-kanak bermain.

" Terima Kasih Atas Kerjasama Anda"

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

LAMPIRAN H

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI P

PROTOKOL TEMUBUAL

Berikut merupakan protokol temu bual yang menjadi panduan kepada pengkaji.

A. SEBELUM TEMUBUAL

1. Tentukan temubual lebih awal

i. Pengkaji menentukan dan mengenalpasti partisipan yang akan ditemubual. Mendapatkan persetujuan daripada partisipan yang ingin ditemubual.
ii. Menyediakan soalan-soalan temubual.

2. Persediaan untuk temubual

i. Latihan temu bual dengan partisipan sebelum temubual sebenar dijalankan (semasa kajian rintis)
ii. Menyusun soalan temu bual mengikut turutan topik temu bual.
iii. Wujudkan hubungan mesra terlebih dahulu dengan pihak yang ditemubual
iv Hantarkan soalan-soalan yang ditemubual kepada orang yang ditemubual
v. Memohon kebenaran untuk merakam temubual
vi. Tetapkan tarikh temubual secara bertulis
vii. Memberi peringatan sebelum tarikh temubual
viii. Adakah temubual mengikut masa yang ditetapkan dan salinan soalan kepada orang yang ditemubual.

B. SEMASA TEMUBUAL

i. Sebelum temu bual bermula berikan masa dan ruang partisipan untuk "warm up" dengan memulakan soalan-soalan seperti 'Mengapa memilih profesion sebagai guru prasekolah'? dan sebagainya.
ii. Mengajukan soalan dari yang berbentuk umum kepada yang lebih spesifik. Masa yang fleksibel untuk mendapatkan maklumat lanjut berkaitan topik soalan yang memerlukan penjelasan yang mendalam.
iii. Cuba untuk menamatkan perbualan apabila partisipan mula menjelaskan perkara yang melencong daripada topik soalan dengan meminta partisipan menjelaskan kembali persoalan utama, ini akan membantu partisipan memperbetulkan penjelasannya. Di akhir topik tersebut, penemubual memberi peluang kepada partisipan untuk memberi maklumat tambahan berkaitan topik.

C. SELEPAS TEMUBUAL

i. Setelah selesai temu bual sediakan transkrip vervatim secepat mungkin dan berikan satu salinan kepada yang ditemubual untuk pastikan ketepatan maklumat
ii. Setelah menggunakan data tersebut dalam laporan hantarkan salinan bahagian itu untuk kelulusan akhir dan memohon kebenaran untuk menggunakan data itu dalam laporan.
iii. Penemubual menghantarkan surat rasmi mengucapkan terima kasih kepada partisipan.

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

LAMPIRAN I

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

JADUAL TEMU BUAL GURU PRASEKOLAH

Tarikh	Guru A	Guru B
14 Mac 2011	8.00 Pagi – 10.00 Pagi	10.30 Pagi – 12.30 Tengahari

JADUAL TEMUBUAL IBU BAPA

Tarikh	Subjek A	Subjek B
15 Mac 2011	8.00 Pagi – 10.00 Pagi	10.30 Pagi – 12.30 Tengahari

JADUAL PEMERHATIAN KANAK-KANAK

Kanak / Masa						
Tarikh	**KK-A**	**KK-B**	**KK-C**	**KK-D**	**KK-E**	**KK-F**
Januari						
17/01/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
18/01/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
19/01/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
20/01/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
21/01/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
24/01/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
25/01/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
26/01/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
27/01/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

Februari						
08/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
09/02/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
10/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
11/02/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
14/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
15/02/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
16/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
17/02/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
18/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
21/02/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
22/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
23/02/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
24/02/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
Mac						
03/03/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
04/03/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
07/03/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
08/03/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg
09/03/2011	10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg			
10/03/2011				10.00 - 10.10pg	10.10 – 10.20pg	10.20 – 10.30pg

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

LAMPIRAN J

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDID
N IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI F

BAHAGIAN PERANCANGAN DAN PENYELIDIKAN DASAR PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA
ARAS 1 - 4, BLOK E - 8,
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN
62604 PUTRAJAYA

Telefon : 03-88846591
Faks : 03-88846579

Rujuk. kami : KP(BPPDP)603/5/JLD.1 (ๆๆ)
Tarikh : 10 Jan 2011

Puan Jaslinah Bt. Makantal IC: 790203125946
Hse No2R5 Blk 8 Phase 2R Lrg Penmpg 2J1 Tmn Penmpg
88300 Kota Kinabalu
Sabah

Tuan/Puan,

Kelulusan Untuk Menjalankan Kajian Di Sekolah, Institut Perguruan, Jabatan Pelajaran Negeri dan Bahagian-Bahagian di Bawah Kementerian Pelajaran Malaysia

Adalah saya dengan hormatnya diarah memaklumkan bahawa permohonan tuan/puan untuk menjalankan kajian bertajuk:

Belajar Melalui Bermain Dan Kemahiran Sosial Kanak-Kanak : Satu Kajian Kes Di Sebuah Prasekolah

diluluskan.

2. Kelulusan ini adalah berdasarkan kepada cadangan penyelidikan dan instrumen kajian yang tuan/puan kemukakan ke Bahagian ini. Kebenaran bagi menggunakan sampel kajian perlu diperoleh dari Ketua Bahagian / Pengarah Pelajaran Negeri yang berkenaan.

3. Sila tuan/puan kemukakan ke Bahagian ini senaskah laporan akhir kajian setelah selesai kelak. Tuan/Puan juga diingatkan supaya mendapat kebenaran terlebih dahulu daripada Bahagian ini sekiranya sebahagian atau sepenuhnya dapatan kajian tersebut hendak dibentangkan di mana-mana forum atau seminar atau diumumkan kepada media

Sekian untuk makluman dan tindakan tuan/puan selanjutnya. Terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menurut perintah,

(DR. SOON SENG THAH)
Ketua Sektor,
Sektor Penyelidikan dan Penilaian
b.p. Pengarah
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
Kementerian Pelajaran Malaysia

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKA
DRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

JABATAN PELAJARAN NEGERI SABAH
SEKTOR PENGURUSAN SEKOLAH
TINGKAT 1, BLOK C, BANGUNAN KWSP
88000 KOTA KINABALU
Pejabat Pengarah : 088-252224, Pejabat Am (SPS) 088-251720 / 251721,
Faks : 088-224585

Rujukan: JP (SB)/700/7/03 Jld. 20 ( )
Tarikh : 22 Februari 2011

Puan Jaslinah Bt Makantal
Hse, No: 2R5, Blok 8, PHASE 2r
Lorong Penampang 2J1, Taman Penampang
88300 Penampang Kota Kinabalu
Sabah

Tuan,

KELULUSAN UNTUK MENJALANKAN KAJIAN DI SEKOLAH, INSTITUT PERGURUAN, JABATAN PELAJARAN NEGERI DAN BAHAGIAN-BAHAGIAN DI BAWAH KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Dengan segala hormatnya, saya diarah merujuk surat tuan/puan mengenai perkara di atas

2. Sukacita dimaklumkan bahawa Jabatan Pelajaran Negeri Sabah tiada halangan bagi pihak tuan menjalankan kajian **"Belajar Melalui Bermain Dan Kemahiran Sosial Kanak-Kanak: Satu Kajian Kes Di Sebuah Prasekolah"** seperti dalam surat Kementerian Pelajaran Malaysia. Walau bagaimanapun ianya tertakluk kepada syarat-syarat berikut:

2.1 Berhubung dan berbincang dengan pentadbir sekolah tentang pelaksanaan/ perjalanan kajian tersebut.

2.2 Penyertaan warga pendidik dan murid-murid dalam kajian adalah sukarela.

2.3 Proses pengajaran dan pembelajaran atau pelaksanaan aktivili sekolah tidak terganggu atau terjejas semasa kajian dijalankan.

2.4 Tuan tidak dibenarkan menjalankan aktiviti di kelas-kelas peperiksaan awam sekolah.

2.5 Sebarang data / maklumat serta dapatan kajian hanyalah untuk memenuhi syarat-syarat kursus pengajian sahaja

Sekian, terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menurut perintah

[MADAILE HAJI BASRI A.D.K]
Penolong Pendaftar Institusi Pendidikan
b.p. Pendaftar Institusi Pendidikan dan Guru
Jabatan Pelajaran Negeri Sabah

s.k 1. Pendaftar Institusi Pendidikan dan Guru,
Jabatan Pelajaran Negeri Sabah

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

SEKOLAH KEBANGSAAN PENAMPANG
LORONG SAHABAT,JALAN PENAMPANG LAMA,
88300 PENAMPANG, SABAH
NO. TEL: 088-701164 FAKS: 088-701175

Ruj Tuan :
Ruj Kami :SK(PP)/JP (SB)/D1-04/16159
Tarikh : 23 Febuari 2011

Puan. Jaslinah Binti Makantal,
Hse. No: 2R5, Blk 8, Phase 2R,
Lrg Penampang 2J1, Tmn Penampang,
88300, Penampang, K.K, Sabah.

Tuan/Puan,

Kelulusan Untuk Menjalankan dan Menggunakan Nama Sekolah dalam Kajian.

Dengan segala hormatnya perkara di atas adalah dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa pihak sekolah (S.K Penampang) tiada halangan bagi pihak tuan/puan menjalankan kajian **"Belajar Melalui Bermain dan Kemahiran Sosial Kanak-kanak: Satu Kajian Kes di Sebuah Prasekolah"** seperti dalam surat Kementerian Pelajaran Malaysia serta penggunaan nama sekolah dalam kajian tersebut.

3. Pihak sekolah amat berbesar hati dan mengalu-alukan kajian seperti ini bagi memartabatkan sistem dan mutu pendidikan kelak. Terima Kasih.

Sekian untuk makluman dan tindakan puan/tuan selanjutnya.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menurut perintah,

(RUSIAH BT AHMID)
Penolong Kanan 1
S.K Penampang

s.k fail

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS