

PERKEMBANGAN SOSIOEMOSI KANAK-KANAK MELALUI AKTIVITI MAIN PERANAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DI PERINGKAT PRASEKOLAH

Children's Socioemotional Development through Role Play Activity in Teaching and Learning at Preschool Level

Siti Affiza Mohammad^{1*}, Zaharah Osman², Azian Niza Abdul Aziz³

^{1,2}Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris,
Tanjong Malim, Perak, Malaysia

³Tadika Kasih Khalifah, Taman Puchong Perdana, Selangor, Malaysia

affiza@auladmusleh.com¹, zaharah@fpm.upsi.edu.my², aziannizaabdulaziz@gmail.com³

**Corresponding Author*

Received: 19 November 2020; *Accepted:* 01 Jun 2021; *Published:* 10 Jun 2021

To cite this article (APA): Mohammad, S. A., Osman, Z., & Abdul Aziz, A. N. (2021). Perkembangan sosioemosi kanak-kanak melalui aktiviti main peranan dalam pengajaran dan pembelajaran di peringkat prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 10(2), 47-60. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.5.2021>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.2.5.2021>

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti perkembangan sosioemosi kanak-kanak melalui aktiviti main peranan. Reka bentuk kajian adalah penyelidikan secara kualitatif yang berbentuk kajian kes. Sampel kajian melibatkan enam orang kanak-kanak yang terdiri daripada empat orang kanak-kanak lelaki dan dua orang kanak-kanak perempuan berusia 5 tahun, serta tiga orang guru prasekolah melalui persampelan bertujuan. Instrumen kajian ialah borang senarai semak untuk mengenal pasti perkembangan sosioemosi kanak-kanak sebelum aktiviti main peranan dan selepas pelaksanaan aktiviti main peranan. Manakala, soalan temu bual adalah untuk mendapatkan pandangan guru terhadap perkembangan sosioemosi kanak-kanak menggunakan kaedah pengajaran berasaskan aktiviti main peranan. Kaedah analisis bertema telah diadaptasi. Dapatan kajian menunjukkan sebelum aktiviti main peranan kanak-kanak berada dalam keadaan kawalan sendiri impulsif, namun selepas aktiviti main peranan, kanak-kanak berada dalam keadaan kawalan sendiri positif. Oleh itu, aktiviti main peranan wajar digunakan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi membantu kanak-kanak mencapai perkembangan sosioemosi yang maksimum. Kajian ini dapat membantu guru, pihak prasekolah dan pihak kementerian meningkatkan kualiti didikan di prasekolah terutamanya di dalam mengembangkan kemahiran sosioemosi seorang kanak-kanak.

Kata Kunci: perkembangan sosioemosi, kanak-kanak, aktiviti main peranan, prasekolah, kawalan sendiri

ABSTRACT

This study was conducted to identify the socioemotional development of children through role playing activities. The study design is a qualitative research in the form of a case study. The study sample involved six children consisting of four boys and two 5-year-old girls, as well as three preschool teachers through purposive sampling. The research instrument was a checklist form to identify children's socioemotional development before role play activities and after the implementation of role play activities. Meanwhile, the interview questions were to obtain teachers' views on children's socioemotional development using teaching methods based on role playing activities.

Thematic analysis methods have been adapted. The findings of the study showed that before the role play activity, the children were in a state of impulsive self control, but after the role play activity, the children were in a state of positive self control. Therefore, role playing activities should be used by teachers in the teaching and learning process to help children achieve maximum socioemotional development. This study can help teachers, preschools and the ministry to improve the quality of education in preschool, especially in developing a child's socioemotional skills.

Keywords: *socioemotional development, children, role play activity, preschool, self control*

PENGENALAN

Melalui pembentukan dasar pendidikan di Malaysia, dapat dilihat dengan jelas bahawa matlamat pendidikan prasekolah di negara kita adalah satu rancangan yang meletakkan batu asas kepada proses pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Ia bertujuan untuk menyuburkan potensi kanak-kanak dalam semua aspek pertumbuhan dan perkembangan diri secara menyeluruh, seimbang dan bersepadu sejajar dengan Falsafah Pendidikan Negara. Memandangkan kanak-kanak merupakan aset negara yang penting, usaha ini adalah wajar supaya mereka menjadi warganegara yang berintegriti dan dapat mendukung wawasan negara di masa hadapan. Kajian yang dijalankan oleh Malti dan Noam (2016) mendapati bahawa perkembangan sosioemosi merupakan teras kepada pertumbuhan dan perkembangan manusia. Justeru adalah tidak mengejutkan apabila kerajaan berusaha keras untuk memastikan suasana pembelajaran di prasekolah adalah kondusif dan mampu membantu perkembangan sosioemosi kanak-kanak.

Pendidikan prasekolah seharusnya merangkumi perkembangan yang menyeluruh menggunakan pendekatan yang bersesuaian dan berkesan. Menurut Shahida *et al.* (2012), kurikulum pendidikan negara amat menitik beratkan perkembangan bahasa dan komunikasi, perkembangan kerohanian dan moral, sosioemosi, fizikal, kreativiti, estetika dan perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran prasekolah. Kewujudan kesemua domain ini jelas menunjukkan keutamaan kerajaan untuk memastikan pembangunan perwatakan yang positif dalam kalangan murid di peringkat prasekolah. Ini turut dapat dilihat daripada Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (2017), yang mencadangkan sembilan pendekatan yang boleh digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran iaitu pembelajaran berpusatkan murid, belajar melalui bermain, pembelajaran berasaskan inkuiri, pendekatan bersepadu, pendekatan bertema, pembelajaran berasaskan projek, pembelajaran masteri, pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berdasarkan kepelbagaian kecerdasan. Daripada kesembilan pendekatan proses pengajaran ini, KSPK 2017 memberi lebih penekanan kepada pendekatan belajar melalui bermain di dalam pendidikan prasekolah.

Pendekatan belajar melalui bermain bertepatan dengan fitrah kanak-kanak dan boleh membantu perkembangan mereka. Zaharah dan Suziyani (2019) menyatakan bahawa guru-guru perlu menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang sesuai untuk menarik minat dan mencungkil potensi kanak-kanak. Salah satu pendekatan PdP berkesan untuk diadaptasi di prasekolah adalah pendekatan belajar melalui bermain (Haslinda, 2015; Aimi Najlaa & Faridah, 2017; Auni Bazilah & Mohd Jasmy, 2019). Pendekatan belajar melalui bermain di peringkat prasekolah perlu diperkasakan untuk melahirkan kanak-kanak yang berdaya saing dari segi pengetahuan dan kemahiran (Zakiah & Mohamad Kamis, 2016). Lebih-lebih lagi, belajar melalui bermain juga mampu merangsang perkembangan sosioemosi kanak-kanak dan meningkatkan potensi mereka ke tahap maksimum (Bahagian Pembangunan

Kurikulum, 2017). Vygotsky (1978) percaya bahawa setiap jenis permainan mempunyai komponen imaginasi tersendiri dan peraturan permainan tersebut terletak di dalam ruang lingkup elemen imaginasi seseorang individu itu ketika bermain.

Pelbagai aktiviti belajar melalui bermain boleh dilaksanakan oleh kanak-kanak untuk merangsang perkembangan mereka. Antara aktiviti yang sesuai adalah aktiviti main peranan. Main peranan merupakan satu aktiviti alternatif kepada realiti sebenar di mana kanak-kanak menjiwai watak yang dimainkan (Vardi-Rath *et al.*, 2016). Selain itu, aktiviti ini juga memberi pengalaman kreatif kepada seorang kanak-kanak yang akhirnya akan menjadi asas kepada pembentukan seorang dewasa yang kreatif (Russ, 2014). Tambahan pula, aktiviti main peranan adalah interaksi responsif yang membantu perkembangan kanak-kanak kerana kanak-kanak akan berinteraksi di antara satu sama lain apabila mereka memberi tindak balas semasa berinteraksi (Robertson *et al.*, 2018). Lantas membentuk kemahiran sosioemosi yang baik di kalangan kanak-kanak.

Kemahiran sosioemosi adalah sebuah kemahiran yang membantu kanak-kanak untuk belajar bekerjasama, berdikari, empati dan melakukan perkara yang diharapkan oleh orang dewasa dan kemahiran ini adalah sebuah kemahiran yang diperlukan dalam kehidupan seharian kanak-kanak di masa hadapan. Malah, kanak-kanak yang pernah menjalankan aktiviti main peranan akan menjadi lebih kreatif, selesa dan menunjukkan perkembangan sosioemosi yang lebih baik apabila aktiviti tersebut dijalankan pada kali kedua (Howe *et al.*, 2014). Di samping itu, kemahiran kanak-kanak untuk menguruskan emosi dengan baik dapat membantu mereka mengembangkan kemahiran yang lain seperti sosial, kognitif dan rohani (Zaharah, 2016). Justeru menunjukkan keperluan aktiviti main peranan dalam suasana pembelajaran kanak-kanak. Kemampuan memahami manfaat dan kepentingan aktiviti main peranan dalam pembelajaran dipercayai mampu memberi gambaran dalam memahami perkembangan sosioemosi kanak-kanak.

Namun, meskipun banyak kajian telah dijalankan terhadap kaedah main peranan dalam PdP, namun kebanyakan kajian memberi tumpuan pada aspek komunikasi dan pergaulan berbanding aspek sosioemosi. Mohd Khiri (2012) memberi saranan agar kajian mengenai keberkesanan pelaksanaan aktiviti perkembangan sosioemosi kanak-kanak dapat dijalankan. . Chew dan Mohd Fikri (2020) turut mencadangkan agar satu kajian kualitatif tentang proses pelaksanaan pendekatan bermain dalam PdP di prasekolah dijalankan.

Ini kerana, kanak-kanak tidak berpeluang untuk membina kemahiran dan pengetahuan yang diperlukan untuk membantu mereka membesar sebagai orang dewasa yang cemerlang dari sudut perkembangan sosioemosi kerana mereka lebih banyak menerima pembelajaran secara pasif seperti amalan latih tubi (Azizah, 2015). Kanak-kanak turut merasa bosan, motivasi mereka menurun dan mereka tidak dapat menerima sepenuhnya ilmu yang disampaikan melalui pengajaran berbentuk '*chalk and talk*' (Rafiza, 2017). Hal ini secara tidak langsung bukan sahaja boleh mengurangkan minat kanak-kanak untuk belajar malah ia juga mampu memberi pengaruh negatif dalam perkembangan sosioemosi kanak-kanak

Perkembangan sosioemosi yang tidak sejahtera boleh menyebabkan masalah tingkah laku dalam kalangan kanak-kanak. Mereka sering menunjukkan tingkah laku yang tidak terkawal, tekanan dan kemurungan kerana mereka menghadapi masalah untuk mengawal dan mengurus emosi dengan baik (Mohamad Albaree *et al.*, 2019). Menurut Marziyeh Alivandi dan Khaidzir (2017), tingkah laku negatif seperti mengasingkan diri dan tidak patuh arahan

berlaku kerana suasana pengajaran yang membosankan. Justeru, mendorong pengkaji untuk mengisi kekosongan kajian dalam aspek ini di samping mengisi kekurangan kajian yang mengkaji mengenai kesan pelaksanaan aktiviti main peranan terutamanya penyelidikan di peringkat prasekolah di Malaysia. Antara persoalan kajian yang perlu dirungkaikan adalah:

- i) Bagaimanakah keadaan sosioemosi kanak-kanak sebelum aktiviti main peranan dijalankan?
- ii) Bagaimana keadaan sosioemosi kanak-kanak selepas aktiviti main peranan dijalankan?

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan kaedah kajian kes. Pemilihan reka bentuk kajian kes bertepatan dengan saranan Clark dan Cresswell (2015) untuk melihat fenomena sesuatu isu dari sudut yang berbeza dan pelbagai.

Kaedah pensampelan yang diaplikasi dalam kajian ini adalah kaedah persampelan bertujuan. Menurut Merriam (1998), persampelan bertujuan dibuat kerana pengkaji ingin meneroka, mengetahui dan memahami dengan lebih mendalam mengenai subjek. Peserta kajian terdiri daripada 6 orang murid dan 2 orang guru prasekolah. Kanak-kanak prasekolah berusia 5 tahun dipilih berdasarkan cadangan guru, gemar melakukan aktiviti secara sendiri tanpa interaksi dan tidak mengharapkan bantuan orang lain. Mereka juga sering menunjukkan tingkah laku serba salah apabila ditegur atau jika mereka tidak dapat menyiapkan tugas yang diberikan. Guru prasekolah yang dipilih di dalam kajian ini pula perlu mempunyai pengalaman mengajar di prasekolah selama sekurang-kurangnya 6 bulan serta mempunyai latar belakang pendidikan sekurang-kurangnya Diploma di dalam apa jua bidang. Ciri-ciri demografi peserta kajian murid adalah seperti dalam Jadual 1 di bawah.

Jadual 1
Ciri-ciri Demografi Murid

Kod Singkatan	Umur	Jantina
K1	5 Tahun	Lelaki
K2	5 Tahun	Lelaki
K3	5 Tahun	Perempuan
K4	5 Tahun	Lelaki
K5	5 Tahun	Perempuan
K6	5 Tahun	Lelaki

Manakala, ciri-ciri demografi peserta kajian guru adalah seperti dalam Jadual 2 di bawah:

Jadual 2
Ciri-Ciri Demografi Peserta Kajian Guru Prasekolah

Kod Singkatan	Jantina	Tahun Mula Bekerja	Pendidikan
G1	Perempuan	2017	Diploma Pengurusan
G2	Perempuan	2016	Diploma Pendidikan Awal Kanak-Kanak
G3	Perempuan	2018	Diploma TESL

Kajian ini dijalankan di tiga buah prasekolah swasta yang terletak di Tanjung Minyak, Sungai Udang dan Klebang, Melaka. Prasekolah ini dipilih berdasarkan faktor kemudahan kepada pengkaji iaitu aspek kerjasama daripada pihak pengurusan prasekolah dan juga guru prasekolah yang dipilih untuk kajian ini. Kedudukan prasekolah yang terletak berhampiran dengan tempat tinggal pengkaji juga merupakan faktor yang menjimatkan kos dan masa.

Kaedah pemerhatian dan temu bual separa berstruktur digunakan untuk mengumpul data. Instrumen kajian ialah borang senarai semak untuk mengenal pasti keadaan sosioemosi kanak-kanak sebelum dan selepas aktiviti main peranan, dan borang temu bual guru prasekolah untuk mendapatkan pandangan guru mengenai perkembangan sosioemosi kanak-kanak sebelum dan selepas aktiviti main peranan. Dapatan kajian dianalisis dengan menggunakan bantuan perisian N-vivo dengan pendekatan analisis bertema. Bagi tujuan memastikan kesahan dan kebolehpercayaan kajian, kaedah pemeriksaan anggota (*member checking*) telah diaplikasikan. Kajian ini mengaplikasikan kaedah pemerhatian sebelum dan selepas aktiviti main dan temu bual dengan peserta kajian untuk mendapatkan data secara menyeluruh.

DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan kajian yang dijalankan, terdapat 2 tema yang muncul dari dapatan kajian iaitu kesedaran sendiri kawalan bersifat impulsif dan kesedaran sendiri positif.

Keadaan Sosioemosi Kanak-kanak sebelum Aktiviti Main Peranan Dijalankan

Dapatan dari kaedah pemerhatian menunjukkan bahawa sebelum aktiviti main peranan dilaksanakan, rata-rata peserta kajian mempunyai sosioemosi yang sama untuk tema aktiviti main peranan yang dipilih iaitu tema restoran. Tabulasi data pemerhatian berdasarkan pernyataan pemerhatian sebelum aktiviti main peranan bertema adalah seperti berikut:

Jadual 3
Tabulasi Pemerhatian Sebelum Aktiviti Main Peranan Bertema Restoran

Bil.	Pernyataan Pemerhatian	Tema Restoran					
		K1	K2	K3	K4	K5	K6
1.	Menunjukkan perasaan gembira apabila suka atau dipuji.		/				
2.	Mudah tersenyum atau ketawa.						
3.	Suka menangis.	/		/	/		

4.	Suka mengasingkan diri.	/	/	/	/	/
5.	Selalu bermasam muka.	/		/	/	/
6.	Mudah mengamuk atau marah.				/	
7.	Senang dipujuk apabila merajuk.	/	/	/	/	/
8.	Mendengar arahan guru.	/	/	/	/	/
9.	Menunjukkan pelbagai corak perasaan seperti ketawa, sedih, mesra.			/	/	
10.	Melakukan aktiviti main peranan dengan penuh bersemangat.				/	
11.	Boleh mengawal diri ketika marah.	/		/	/	/
12.	Suka memukul kawan apabila marah.		/			
13.	Menyatakan perasaan suka dan tidak suka.		/	/	/	/
14.	Menunjukkan empati terhadap rakan.			/	/	/
15.	Menyatakan ucapan yang sesuai mengikut situasi.					

Daripada 15 pernyataan pemerhatian, tema yang timbul dari dapatan ini adalah keadaan kesedaran sendiri kawalan sifat impulsif. Ini dapat dilihat dari kecenderungan sosioemosi kanak-kanak sebelum aktiviti main peranan terarah kepada enam pernyataan pemerhatian yang konsisten dengan sifat impulsif iaitu pasif, mengasingkan diri dan kurang bekerjasama.

Berdasarkan kajian, dapatan bagi item satu merujuk kepada pernyataan “Menunjukkan perasaan gembira apabila suka atau dipuji.”, hanya seorang peserta kajian sahaja yang menunjukkan kecenderungan terhadap emosi tersebut sebelum aktiviti main peranan tema restoran dijalankan. Lima peserta lain tidak menunjukkan emosi gembira apabila suka atau dipuji sebelum aktiviti main peranan dijalankan bagi tema ini. Hanya peserta K2 sahaja yang berdiri dan menunjukkan riak teruja sambil bertepuk tangan apabila guru menerangkan bahawa mereka akan menjalankan aktiviti main peranan bertema restoran manakala lima peserta lain tidak menunjukkan sebarang perubahan reaksi.

Malah untuk item kedua, “Mudah tersenyum atau ketawa.” kesemua peserta kajian tidak memberi sebarang reaksi sebelum aktiviti main peranan dijalankan. Item ini disediakan untuk melihat sifat kanak-kanak tersebut sama ada seorang yang ceria atau tidak.

Manakala, bagi item ketiga iaitu “Mudah menangis.”, dapatan kajian menunjukkan bahawa hanya tiga peserta yang tidak menangis sebelum aktiviti main peranan dijalankan. Tiga lagi peserta iaitu peserta kajian K2, K5 dan K6 didapati mudah menangis sebelum aktiviti main peranan dijalankan. Kesemua peserta ini didapati sangat sensitif dan susah untuk berkomunikasi. Contohnya, apabila mula sampai ke sekolah dan ketika guru baru memulakan sesi pengajaran. Memandangkan item ini bertujuan untuk melihat sama ada kanak-kanak ini “suka menangis” atau tidak, dapatan yang menjurus kepada “suka menangis” pada pendapat pengkaji menunjukkan kesukaran kanak-kanak ini menyesuaikan diri di dalam kelas berbanding peserta K1, K3 dan K4.

Manakala item empat yang bertujuan melihat sejauh manakah kanak-kanak suka mengasingkan diri, mendapati kesemua kanak-kanak memilih untuk mengasingkan diri sebelum aktiviti main peranan dijalankan kecuali peserta K5. Meskipun peserta K1, K3 dan K4 didapati tidak suka menangis namun, semasa kajian dijalankan, kesemua peserta didapati memilih untuk duduk di satu penjuru bersama permainan sendiri, bersendirian di hujung kelas atau duduk di sebelah guru sebelum aktiviti main peranan dijalankan.

Seterusnya, bagi item lima iaitu “Suka bermasam muka.”, dapatan kajian mendapati kesemua peserta kajian memilih untuk bermasam muka sebelum aktiviti main peranan dijalankan kecuali peserta K2.

Selain itu, item keenam, iaitu “Mudah mengamuk atau marah.” rata-rata peserta kajian didapati tidak menunjukkan emosi ini sebelum aktiviti main peranan dijalankan kecuali K4. Peserta ini didapati akan mengamuk atau marah apabila tidak dilayan oleh guru atau diganggu rakan.

Manakala, untuk item ketujuh, iaitu pernyataan “Senang dipujuk.”, dapatan kajian menunjukkan kesemua peserta mudah dipujuk oleh guru sebelum aktiviti main peranan. Hal ini jelas menunjukkan kemampuan mereka untuk mengawal emosi mereka meskipun mereka mungkin terganggu dengan keinginan untuk pulang dan berjumpa ibu bapa.

Item kelapan pula, bertujuan untuk mengetahui adakah kanak-kanak mendengar arahan guru. Pernyataan “Mendengar arahan guru.” telah disediakan untuk menjawab persoalan ini. Ketika pemerhatian dijalankan, didapati kesemua peserta mendengar arahan guru di dalam kelas sebelum aktiviti main peranan dijalankan.

Seterusnya, item kesembilan iaitu “Menunjukkan pelbagai emosi seperti ketawa, sedih, mesra dan sebagainya.”, dapatan kajian mendapati hanya peserta K2 dan K4 yang cenderung menunjukkan pelbagai emosi. Kedua-dua peserta ini didapati akan tersenyum apabila mengambil bahagian dalam aktiviti pembelajaran atau apabila melihat rakan yang lain membuat sesuatu perbuatan yang melucukan bagi mereka sebelum aktiviti main peranan dijalankan. Namun, emosi yang ditunjukkan ini berlaku hanya selepas beberapa jam di prasekolah. Pada peringkat awal kesemua mereka termasuk peserta K2 dan K4 menunjukkan emosi yang pasif dan tidak tertarik terhadap sebarang aktiviti di kelas.

Seterusnya, untuk item kesepuluh “Melakukan aktiviti main peranan dengan penuh bersemangat.” menunjukkan hanya seorang sahaja peserta yang bersemangat untuk menyertai aktiviti main peranan sebelum aktiviti ini dijalankan. Meskipun kesemua peserta mendengar arahan guru, namun, apabila diarahkan untuk menyertai aktiviti main peranan, reaksi awal yang ditunjukkan lebih cenderung kepada terpaksa.

Manakala bagi item ke 11 iaitu “Boleh mengawal diri ketika marah.”, dapatan kajian menunjukkan hanya peserta K2 dan K5 sahaja yang tidak boleh mengawal diri ketika marah. Ketika pemerhatian dijalankan, didapati peserta K2 mudah marah dan cenderung untuk memukul rakan yang lain sekiranya diganggu. Manakala peserta K5 akan menjerit atau menangis dengan kuat.

Tambahan pula, item 12, mengandungi pernyataan “Suka memukul kawan apabila marah.” menunjukkan hanya peserta K2 berperwatakan sedemikian sebelum aktiviti main

peranan dijalankan. Justeru, usaha untuk mengubah sikap K2 adalah wajar dijalankan oleh guru dan ibu bapa.

Seterusnya, item 13, iaitu “Menyatakan perasaan suka atau tidak suka.” menunjukkan bahawa rata-rata peserta mampu untuk menunjukkan emosi tersebut kecuali K1 dan K5. Peserta K1 dan K5 tidak menunjukkan emosi mereka dengan jelas sebelum aktiviti main peranan. Peserta K1 sebagai contoh, meskipun menunjukkan kecenderungan untuk mengikut arahan dan bermain dengan penuh semangat, namun, beliau tidak dapat menzahirkan emosinya dengan baik.

Item 14, “Menunjukkan empati kepada rakan”. Hasil dari kajian menunjukkan hanya peserta K3, K4 dan K6 mampu menunjukkan empati kepada rakan sebelum aktiviti main peranan dijalankan. Justeru menunjukkan yang mereka mempunyai sifat sosioemosi yang positif meskipun cenderung bersikap pasif dan mengasingkan diri.

Manakala untuk item terakhir iaitu item 15, “Menggunakan ucapan yang sesuai untuk situasi.”, dapatan kajian menunjukkan kesemua peserta tidak mampu untuk menggunakan ucapan yang sesuai mengikut situasi sebelum aktiviti main peranan. Hal ini kerana, mereka cenderung bersikap pasif dan diam.

Dapatan ini juga selari dengan dapatan dari kaedah temu bual telah dijalankan ke atas tiga orang guru prasekolah dari tiga buah prasekolah swasta berbeza yang terletak di Melaka yang mana dapatan temu bual juga menunjukkan emosi kanak-kanak sebelum aktiviti main peranan dijalankan lebih bersifat implusif dari perspektif guru.

Berdasarkan temu bual bersama guru di prasekolah, didapati keadaan sosioemosi kanak-kanak sebelum aktiviti main peranan adalah berada dalam keadaan kawalan sendiri (*self-awareness*) kawalan sifat impulsif. Antara keratan temu bual adalah seperti berikut:

“Rasanya macam sebelum tu kan, dia macam lemau je kan kadang-kadang ada yang mengantuk pa semua...tapi masih sertai aktiviti ke arahan ke dengar”-GA

“Sebelum aktiviti dia mcm tak kisah tapi masih dengar cakap la join semua”-GB

“Dia cakap sekolah bosan. Dia cakap macam tu. Pastu saya macam terkedu sekejap”-GC

Berdasarkan temu bual bersama guru, kanak-kanak didapati rata-rata cenderung untuk mengasingkan diri dan bermasam muka namun mereka masih memberi kerjasama, senang dipujuk serta masih mampu mendengar arahan. Justeru dapat disimpulkan sebelum aktiviti main peranan kebanyakan kanak-kanak berada dalam keadaan kesedaran sendiri kawalan bersifat impulsif.

Keadaan Sosioemosi Kanak-kanak selepas Aktiviti Main Peranan Dijalankan

Selepas aktiviti main peranan dijalankan, data menunjukkan perbezaan yang ketara dari konteks perubahan sosioemosi peserta kajian. Dari temu bual bersama guru, tema yang timbul adalah kesedaran sendiri positif. Ini dapat dilihat dari keratan temu bual seperti berikut:

“Bila saya dah start buat aktiviti tu haa dia dah mula excited. Dia excited, dah join tapi lepas je daripada tu saya tengok memang berubah la. Memang diorang macam happy, bila saya tanya pun apa yang diorang belajar tu pun semua diorang boleh jawab macam tu. Yang mengantuk tadi pun dia dah segar. Dia macam happykan. Masa tu kira kawan pun boleh kongsi la mainan semua. Baik je la sesama diorang” – GA

“Perubahan sosioemosi tu daripada senyap, pasif. Dia nak rasa juga buat. So dia bersemangatla main, boleh berkomunikasi dengan kawan. – GB

“Perubahan? Ada yang attract dengan game tu kadang-kadang. Akan excited dan akan minta lebih dari tu, emosi pun happy, boleh jawab bila kita Tanya suka ke tak ke, boleh respond ikut situasi keadaan mainan tu, ngan kawan pun okay je baik” – GC

Dari keratan temu bual, dapat dilihat kanak-kanak mengalami perubahan sosioemosi yang drastik selepas melibatkan diri dalam aktiviti main peranan yang mana tahap kawalan sendiri mereka juga merangkumi kawalan sendiri sifat positif, bekerja secara kooperatif, menyayangi diri dan orang lain. Justeru dapat disimpulkan bahawa kanak-kanak dalam kajian ini mempunyai konsep sendiri yang positif selepas aktiviti main peranan.

Hal ini turut dapat dilihat dari dapatan pemerhatian yang dijalankan seperti berikut:

Jadual 4

Tabulasi Dapatan Kajian Pemerhatian Selepas Aktiviti Main Peranan Bertema Restoran

Bil.	Pernyataan Pemerhatian	Tema Restoran					
		K1	K2	K3	K4	K5	K6
1.	Menunjukkan perasaan gembira apabila suka atau dipuji.	/	/	/	/	/	/
2.	Mudah tersenyum atau ketawa.	/	/	/	/	/	/
3.	Suka menangis.						
4.	Suka mengasingkan diri.						
5.	Selalu bermasam muka.						
6.	Mudah mengamuk atau marah.	/	/	/	/	/	/
7.	Senang dipujuk apabila merajuk.	/	/	/	/	/	/
8.	Mendengar arahan guru.	/	/	/	/	/	/
9.	Menunjukkan pelbagai corak perasaan seperti ketawa, sedih, mesra.	/	/	/	/	/	/

10. Melakukan aktiviti main peranan dengan penuh bersemangat.	/	/	/	/	/	/
11. Boleh mengawal diri ketika marah.						
12. Suka memukul kawan apabila marah.	/	/	/	/	/	/
13. Menyatakan perasaan suka dan tidak suka.	/	/	/	/	/	/
14. Menunjukkan empati terhadap rakan.	/	/	/	/	/	/
15. Menyatakan ucapan yang sesuai mengikut situasi.	/	/	/	/	/	/

Berdasarkan item satu merujuk kepada pernyataan “Menunjukkan perasaan gembira apabila suka atau dipuji.” perubahan emosi ketara dapat dilihat selepas aktiviti main peranan dijalankan, yang mana kesemua peserta mampu mengekspresikan emosi gembira apabila suka atau dipuji sebelum dan selepas aktiviti main peranan. Contohnya, peserta K3 tersenyum apabila pengkaji memujinya pandai ketika beliau memainkan peranan sebagai chef yang mempelbagaikan menu dan memberitahu rakannya bahan-bahan masakan yang digunakan untuk membuat sup, malah hasil dari pujian tersebut, peserta K3 akan tersenyum apabila berjumpa pengkaji.

Seterusnya untuk item dua, “Mudah tersenyum atau ketawa.” dapatan kajian menunjukkan selepas menjalankan aktiviti main peranan kesemua peserta menunjukkan perubahan emosi yang positif, rata-rata peserta kajian kelihatan lebih ceria ketika pengkaji hadir. Perubahan ini amat ketara berbanding ketika sebelum aktiviti main peranan dijalankan. Malah, ketika guru memberi arahan supaya murid bersedia untuk aktiviti main peranan, peserta K2 menjerit “Yay” yang mana dapat didefinisikan sebagai ekspresi gembira dan akan tersenyum apabila melihat pengkaji. Berbanding dengan situasi sebelum ini, peserta K2 lebih cenderung bersifat pasif apabila bertentang mata dengan pengkaji.

Manakala, item ketiga, iaitu “Mudah menangis.”, dapatan kajian menunjukkan bahawa tiada lagi peserta yang mudah menangis selepas melalui aktiviti main peranan. Hal ini mungkin kerana, rasa yakin dan selamat telah berjaya dipupuk oleh mereka.

Manakala item empat yang bertujuan melihat sejauh manakah kanak-kanak suka mengasingkan diri, mendapati kesemua kanak-kanak memilih untuk tidak lagi mengasingkan diri. Murid didapati mula bermain dengan permainan lain yang disediakan di kelas prasekolah.

Seterusnya, bagi item lima iaitu “Suka bermasam muka.”, dapatan kajian mendapati kesemua peserta kajian tidak lagi memilih untuk bermasam muka selepas aktiviti main peranan dijalankan. Selain itu, mereka juga turut ringan mulut untuk bercerita hal-hal di rumah. Sebagai contoh peserta K4 memberitahu pengkaji tentang bapanya yang suka bermain Play Station tanpa perlu ditanya.

Selain itu, item keenam, iaitu “Mudah mengamuk atau marah.” rata-rata peserta kajian didapati tidak menunjukkan emosi ini selepas aktiviti main peranan dijalankan termasuk K4. Sebelum ini, K4 didapati lebih suka mengamuk atau marah apabila tidak dilayan oleh guru atau diganggu rakan, namun, selepas aktiviti main peranan peserta K4 kelihatan lebih tenang. Perubahan ini dapat dilihat semakin bertambah baik seiring dengan progress aktiviti main peranan di sekolah beliau.

Manakala, untuk item ketujuh, iaitu pernyataan “Senang dipujuk.”, dapatan kajian menunjukkan kesemua peserta mudah dipujuk oleh guru sebelum dan juga selepas aktiviti main peranan.

Item kelapan pula, bertujuan untuk mengetahui adakah kanak-kanak mendengar arahan guru. Pernyataan “Mendengar arahan guru.” telah disediakan untuk menjawab persoalan ini. Ketika pemerhatian dijalankan, didapati kesemua peserta mendengar arahan guru di dalam kelas sebelum dan selepas aktiviti main peranan dijalankan. Interaksi yang positif turut dapat dilihat dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Seterusnya, item kesembilan iaitu “Menunjukkan pelbagai emosi seperti ketawa, sedih, mesra dan sebagainya.”, dapatan kajian mendapati kesemua peserta selepas aktiviti main peranan semakin berani untuk mengekspresikan emosi mereka. Aktiviti ini dari perspektif pengkaji seperti “*ice breaking*” satu sesi yang membantu membuang jurang komunikasi antara murid dengan murid dan murid dengan guru di sekolah. Peserta K4 dilihat berbual mesra dengan peserta K6 ketika sedang duduk menunggu makanan yang mereka tempah disiapkan. Begitu juga dengan peserta K1 yang kelihatan ketawa ketika beliau tersalah menulis menu yang dipesan oleh peserta K6.

Seterusnya, untuk item kesepuluh “Melakukan aktiviti main peranan dengan penuh bersemangat.” menunjukkan kesemua bersemangat untuk menyertai aktiviti main peranan sebelum aktiviti ini dijalankan dan menjalankan aktiviti itu dengan penuh semangat. Ketika aktiviti main peranan dijalankan peserta kajian kelihatan bersemangat dan bertambah kreatif ketika bermain. Selesai sesi aktiviti main peranan bertema restoran ini, peserta K5 bertanya kepada pengkaji, “Bila lagi nak datang main macam ini?” Ia menunjukkan keterujaan dan semangat peserta untuk menjalankan aktiviti main peranan.

Manakala, item 12, mengandungi pernyataan “Suka memukul kawan apabila marah.” menunjukkan kesemua peserta tidak lagi cenderung untuk memukul kawan apabila marah. Seterusnya, item 13, iaitu “Menyatakan perasaan suka atau tidak suka.” menunjukkan bahawa rata-rata peserta mampu untuk menunjukkan emosi tersebut. Sebagai contoh peserta akan menjerit “Yay” apabila suka, dan “No” apabila marah. Malah, mereka juga berani untuk minta dan berkongsi barang mainan apabila perlu.

Item 14, “Menunjukkan empati kepada rakan”. Hasil dari kajian menunjukkan kesemua peserta mampu menunjukkan empati kepada rakan selepas aktiviti main peranan dijalankan. Justeru menunjukkan yang mereka mempunyai sifat emosi yang positif sebagai contoh dapat dilihat dalam perwatakan peserta K1 yang boleh berkongsi dan memeluk rakan yang sedih.

Manakala untuk item terakhir iaitu item 15, “Menggunakan ucapan yang sesuai untuk situasi.”, dapatan kajian menunjukkan kesemua peserta mampu untuk menggunakan ucapan yang sesuai mengikut situasi selepas aktiviti main peranan. Hal ini dapat dilihat ketika aktiviti main peranan mereka cenderung bersikap mereka mampu mengaplikasikan penggunaan ayat yang betul mengikut tema yang ditetapkan, sebagai contoh peserta K1 mengucapkan “selamat datang”, “sila duduk” “nak makan apa?” kepada peserta K4 ketika menjalankan aktiviti main peranan tema restoran. Justeru dapat disimpulkan bahawa sosioemosi kanak-kanak selepas aktiviti main peranan berada dalam sosioemosi kesedaran sendiri positif.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Berdasarkan dapatan kajian, tema utama yang timbul dari temu bual dan pemerhatian sebelum aktiviti main peranan dijalankan adalah kesedaran sendiri bersifat impulsif. Rata-rata kanak-kanak berdasarkan dapatan kajian pada peringkat awal mempunyai kecenderungan untuk bersifat impulsif biarpun masih lagi di peringkat yang terkawal sebelum aktiviti main peranan. Lantas mendorong ke arah pembentukan konsep sendiri yang agak membimbangkan dari perspektif pengkaji. Hal ini kerana menurut Nurmaimanah (2015), kawalan sendiri adalah amat penting dalam penentuan kejayaan atau kegagalan seseorang individu terutama sekali murid. Murid yang mempunyai kawalan sendiri yang tinggi mampu mengawal emosi dan mental mereka lantas mampu untuk memperolah keputusan akademik yang baik (De Ridder *et al.*, 2012). Sebaliknya pula, murid yang mempunyai kawalan sendiri yang rendah cenderung untuk terlibat dengan jenayah, mempunyai keputusan akademik yang rendah dan kurang berdisiplin (Nurmaimanah, 2015).

Walau bagaimanapun, meskipun dapatan kajian sebelum aktiviti main peranan dari perspektif pengkaji membimbangkan, namun, dapatan kajian selepas aktiviti main peranan dijalankan menunjukkan dapatan yang positif. Peserta kajian rata-rata menunjukkan perubahan sosioemosi yang signifikan sebaik sahaja aktiviti main peranan selesai dijalankan. Hal ini juga konsisten dengan dapatan kajian Nik Murshidah *et al.* (2019) yang menyatakan bahawa aktiviti main peranan mampu meningkatkan kemampuan interaksi antara murid.

Berdasarkan dapatan kajian, peserta kajian rata-rata mula menunjukkan sifat empati dan boleh bekerjasama antara satu sama lain selain turut berinteraksi dan berkomunikasi di dalam kelas. Ini secara tidak langsung telah mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif. Lantas dapatan kajian ini dari perspektif pengkaji signifikan dengan kajian yang dijalankan oleh Nurlelawati *et al.* (2014) yang mana pembentukan kawalan sendiri sebenarnya dipengaruhi beberapa faktor luaran dan dalaman individu tersebut. Dari sudut kajian ini, konsep kawalan sendiri murid atau peserta kajian dipercayai dipengaruhi oleh pengalaman yang dilalui semasa menyertai aktiviti main peranan. Lantas membentuk tema pembentukan kawalan sendiri yang positif.

Selain itu juga, pengkaji percaya perubahan sosioemosi antara peserta kajian juga signifikan dengan teori yang dibangunkan oleh Vygotsky (1978) yang mana ia percaya bahawa ketika bermain kanak-kanak berkembang secara emosi dan mental yang mana menjadikan kanak-kanak itu mampu mengawal suasana sekelilingnya dengan baik. Malah, dapatan kajian juga dipercayai signifikan dengan dapatan kajian Mohd Razak dan Masitah (2016) yang menyatakan bahawa selepas aplikasi aktiviti main peranan murid cenderung untuk bersifat lebih responsif dan bersedia untuk bekerjasama dengan guru dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Justeru, ia jelas menunjukkan sisi positif aktiviti main peranan dalam pembentukan sosioemosi kanak-kanak.

Hasil kajian memberi gambaran baru mengenai perkembangan sosioemosi kanak-kanak melalui aktiviti main peranan. Lantas, membantu meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran di prasekolah terutamanya di dalam mengembangkan kemahiran sosioemosi kanak-kanak. Ia juga mampu meningkatkan kesedaran guru tadika untuk mewujudkan persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang dapat memenuhi keperluan kanak-kanak dalam memupuk perkembangan sosioemosi mereka. Malah hasil kajian ini juga boleh dijadi

rujukan oleh guru-guru tadika dalam usaha mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran di institusi masing-masing.

Berdasarkan perbincangan di atas, pengkaji mencadangkan supaya kajian lanjutan secara lebih meluas dijalankan di institusi prasekolah lain untuk mendapat gambaran yang lebih mendalam tentang fokus kajian ini.

KESIMPULAN

Kesimpulannya kecerdasan kanak-kanak bukan hanya diukur melalui penguasaan yang baik terhadap kecerdasan IQ (*intellectual quotient*) iaitu penguasaan terhadap Bahasa, logik dan matematik sahaja, sebaliknya kecerdasan seorang kanak-kanak juga diukur berdasarkan penguasaan mereka terhadap EQ (*emotional quotient*). Kecerdasan EQ merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat dan menyelesaikan sesuatu masalah serta melakukan sesuatu yang berguna kepada orang lain. Perkembangan sosioemosi merupakan salah satu komponen penting di dalam kecerdasan EQ. Justeru itu, melalui dapatan kajian ini diharap, pendekatan pembelajaran yang efektif seperti aktiviti main peranan ini dapat difahami dan diaplikasikan dengan lebih menyeluruh di peringkat pendidikan awal kanak-kanak. Hal ini dipercayai mampu membentuk warganegara yang berkualiti dan bijak pada masa hadapan. Perkembangan sosioemosi kanak-kanak melalui aktiviti main peranan sewajarnya mendapat perhatian dalam kelas prasekolah. Ini adalah untuk membantu kanak-kanak membina sifat kawalan sendiri yang positif dan membantu mereka membesar sebagai individu yang berdaya saing di masa hadapan.

RUJUKAN

- Aimi Najlaa Muhammad Noor, & Faridah Yunus. (2017). Kualiti aktiviti di prasekolah KPM dari perspektif guru. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 71-82.
- Auni Bazilah Alias, & Mohd Jasmy Abd Rahman. (2019). Tahap penggunaan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran Bahasa Inggeris di kalangan guru sekolah rendah. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, 6(1), 176-190.
- Azizah Zain. (2015). *Pelaksanaan modul projek penyiasatan dalam meningkatkan komunikasi dan kemahiran sosial kanak-kanak*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2017). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Chew, F.P., & Mohd Fikri Ismail. (2020). Pelaksanaan pendekatan bermain dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 9(1), 14-25.
- Clark, V. L. P., & Creswell, J. W. (2015). *Understanding research*. Pearson Education.
- De Ridder, D. T. D., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, F. M., & Baumeister, R. F. (2012). Taking stock of self control: A meta analysis of how trait selfcontrol relates to wide range of behaviours. *Personality and Social Psychology Review*, 16(1), 76-99.
- Haslinda Tahir Shah, Lilia Halim, & Zanaton Iksan. (2015). Kaedah bermain dalam meningkatkan minat murid orang asli terhadap Sains. *International Conference on Language, Education and Innovation, Kuala Lumpur*. (pp. 71 -81).
- Howe, N., Akebutatoum, S., & Chang-Kredl, S. (2014). "Everything's upside down. We'll call it upside down valley!": Siblings' creative play themes, object use, and language during pretend play. *Early Education and Development*, 25(3), 381-398. <https://doi.org/10.1080/10409289.2013.773254>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan: Pendidikan Prasekolah*. Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Malti, T., & Noam, G. G. (2016). Social-emotional development: From theory to practice. *European Journal of Developmental Psychology*, 13(6), 652-665. <https://doi.org/10.1080/17405629.2016.1196178>

- Marziyeh Alivandi Vafa, & Khaidzir Ismail. (2017). Filial therapy work best for preschooler's children with challenging behaviour. *e-Bangi*, 3(3), 1-13.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study application in education*. Jossey-Bass.
- Mohamad Albaree Abdul, Hazhari Ismail, Iylia Mohamad, & Zaharah Osman. (2019). Perkembangan emosi kanak-kanak menggunakan kaedah pengajaran berasaskan aktiviti muzik. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 8, 17-23.
- Mohd Khiri Masbol. (2012). *Sikap dan kefahaman guru tadika dalam pengajaran tunjang ketrampilan diri (Perkembangan sosioemosi)*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mohd Razak Mohd Nordin, & Masitah Ahmad. (2016). Penggunaan teknik permainan bahasa dan main peranan dalam kalangan murid orang asli: Satu tinjauan. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 2, 161-174.
- Nik Murshidah Nik Din, Tahiman Embong, Raja Hazirah Raja Sulaiman, Nooranida Awang, Mohd Taufiq Talib, Zaiton Mustafa, & Normila Noruddin. (2019). Keberkesanan kaedah main peranan dalam pembelajaran kemahiran lisan arab. *Prosiding Seminar Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Arab*. Kuala Lumpur.
- Nurlelawati Ab Jalil, Rodzyah Mohd Yunus, & Normahdiah S. Said. (2014). Student's perception and preference: An empirical analysis. *International Conference on University Learning and Teaching, Science Direct, Social And Behavioural Sciences*, 90, 575-582.
- Nurmaimanah Ab Jalil. (2015). *Hubungan antara perspektif masa, kawalan sendiri dan pencapaian akademik pelajar aliran sains tingkatan empat di daerah Hulu Langat, Selangor*. Universiti Putra Malaysia.
- Rafiza Abdul Razak. (2017). Strategi pembelajaran aktif secara kolaboratif atas talian dalam analisis novel Bahasa Melayu. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 1(3), 34-46.
- Robertson, N., Yim, B., & Paatsch, L. (2018). Connections between children's involvement in dramatic play and the quality of early childhood environments. *Early Child Development and Care*, 4430(May), 1-14. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1473389>
- Russ, S. W. (2014). *Pretend play in childhood: Foundation of adult creativity*. American Psychological Association.
- Shahida Hassim, Chu, T. C., Rosadah Abdul, Zalizan Mohd Jelas, & Hamizatun Akmal Md Yusof. (2012). Perkembangan kecerdasan emosi kanak-kanak Prasekolah bermasalah pendengaran dan implikasinya terhadap penglibatan ibu bapa. *Akademika*, 82(2), 137 - 142.
- Vardi-Rath, E., Lewin, T., Cohen, Z., Aillenber, H., & Eylon, T. (2016). The development of subteacher discourse during pretend play in the wake of reading a story. *Children's Play, Pretense and Story: Studies in Culture, Context and Autism Spectrum Disorder*, 1, 198-226.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Learning (Vol. Mind in So). <http://www.amazon.com/dp/0674576292>
- Zaharah Kamaruddin, & Suziyani Mohamed. (2019). Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. *e-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- Zaharah Osman. (2016). Perkembangan emosi kanak-kanak menggunakan lagu Didi & Friends. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 5, 49-60.
- Zakiah Mohd Ashari, & Mohamad Khamis Baharuddin. (2016). Pedagogi Berasaskan bermain di prasekolah: Satu kajian meta analisis. *3rd International Education Postgraduate Seminar 2016*. Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.