

ANALISIS KEPERLUAN PEMBINAAN MODUL BERMAIN OLOK- OLOK UNTUK MENGGALAKKAN KEMAHIRAN KOMUNIKASI SOSIAL KANAK-KANAK

Need analysis for the development of pretend play module to promote children's social communication skills

Nur Iman Aishah Azhar¹, Iylia Dayana Shamsudin*^{1,2}

Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim,
Perak, Malaysia¹

Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-kanak Negara (NCDRC), Universiti Pendidikan
Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia²

imanaishah.azhar@gmail.com¹, iyliadayana@fpm.upsi.edu.my^{1,2}

*Corresponding Author

Received: 26 Oktober 2022; **Accepted:** 07 April 2023; **Published:** 13 April 2023

To cite this article (APA): Azhar, N. I. A., & Shamsudin, I. D. (2023). Need analysis for the development of pretend play module to promote children's social communication skills: Analisis Keperluan Pembinaan Modul Bermain Olok-olok untuk Menggalakkan Kemahiran Komunikasi Sosial Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 12(1), 35–47. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.1.4.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.1.4.2023>

ABSTRAK

Analisis keperluan dilakukan bagi mengetahui keperluan pengguna terhadap pembangunan modul bermain olok-olok bagi menggalakkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak. Terdapat beberapa aspek yang dinilai dalam pembangunan modul bermain olok-olok iaitu keperluan modul bermain olok-olok, tahap pengetahuan dan amalan guru tentang bermain olok-olok, serta elemen modul yang mendasari modul yang diperlukan oleh guru. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana borang soal selidik digunakan sebagai instrumen kajian. Kajian ini melibatkan guru TADIKA swasta di sekitar negeri Perak. Data telah dianalisis secara deskriptif menggunakan *Statistical Package For The Social Science Version 26* (SPSS 26). Kesimpulannya terdapat keperluan untuk membina modul aktiviti bermain olok-olok bagi menggalakkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak. Oleh itu, diharapkan pembangunan modul ini dapat membantu guru dalam menggalakkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak.

Kata kunci: Modul, Bermain Olok-Olok, Kemahiran Sosial Komunikasi, Kanak-Kanak, Tadika

ABSTRACT

A needs analysis was conducted to determine the needs for development of a pretend play module to promote children's social communication skills. There are several aspects that evaluated for the development of a pretend play module, including the needs of pretend play module, teacher's knowledge and practice regarding pretend play, as well as the module's elements needed by the teachers. This study

used a quantitative approach where a questionnaire was used as a research instrument.. This study involved 30 teachers from private kindergarten around the state of Perak. The data was analyzed descriptively using Statistical Package For The Social Science Version 26 (SPSS 26). The findings of the study showed that there is a need for the development of a pretend play module for promoting children's social communication. Therefore, it is hoped that the development of this module can help teachers in promoting children's social communication skills.

Keywords: *Module, Pretend Play, Social Communication, Children, Kindergarten*

PENGENALAN

Kemahiran komunikasi sosial merupakan salah satu kemahiran abad ke-21 yang paling utama untuk kanak-kanak berinteraksi sosial (Rabi et al., 2020). Ia adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang sekeliling di mana individu dapat berkongsi pengalaman, pemikiran dan emosi mereka dengan efektif (Ozen, 2015). Kegagalan dalam menguasai kemahiran komunikasi sosial akan memberi kesan yang negatif terhadap kanak-kanak dari pelbagai aspek, seperti contoh bagi aspek komunikasi, mereka akan mengalami kesukaran untuk berkomunikasi secara lisan dan bukan lisan di mana ia menyebabkan kemampuan kanak-kanak terbatas untuk memahami serta belajar sesuatu menerusi perbincangan dan kaedah bertulis (Nordin & Rabi, 2020). Dari aspek sosial pula, kegagalan untuk menyesuaikan diri dengan persekitaran menyebabkan kanak-kanak mengalami penolakan atau pengasingan sosial daripada rakan sebaya (Yolery, 2014; Satoria Amiruddin et al., 2015). Ini jelas menunjukkan kemahiran komunikasi sosial amat penting.

Tambahan pula, fokus Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) semakan 2017 adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai kebolehan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan yakin (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Sepertimana yang digariskan dalam KSPK, salah satu cara untuk memenuhi fokus ini adalah melalui pelaksanaan aktiviti bermain. Aktiviti bermain boleh menggalakkan kemahiran sosial kanak-kanak melalui perkongsian alat permainan dengan rakan-rakan, komunikasi dengan kanak-kanak dan orang dewasa semasa bermain (Vygotsky, 1978). Hal ini disokong oleh Ramlah Jantan (2013), dimana beliau mendapati melalui aktiviti bermain kanak-kanak berpeluang untuk berinteraksi dengan persekitaran dan memahami dunia sebenar dengan meluahkan serta mendengar pendapat orang lain.

Aktiviti bermain olok-olok antara aktiviti bermain yang dapat membantu kanak-kanak mempelajari pelbagai kemahiran termasuk kemahiran komunikasi sosial. Menurut Lenderer (2002), aktiviti bermain olok-olok dapat meningkatkan kemahiran linguistik, kognitif, dan sosial di samping mendorong kecemerlangan akademik kanak-kanak. Menurut Curran 1999 dalam Fitri (2018), aktiviti bermain olok-olok dapat mengembangkan lagi kemahiran komunikasi kanak-kanak. Hal ini kerana, kanak-kanak cenderung untuk berkongsi idea atau bercerita dengan rakan-rakan mengenai apa yang mereka lakukan ketika bermain. Ini secara tidak langsung meningkatkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak apabila mereka perlu menggunakan pilihan perkataan, intonasi suara, gerak tubuh serta mimik wajah yang bersesuaian bagi memastikan maklumat berjaya disampaikan. Selain itu, bermain olok-olok dapat membantu kanak-kanak memahami mengenai emosi diri dan orang lain. Ketika bermain olok-olok, kanak-kanak belajar untuk mengekspresi emosi dengan menyatakan melalui

ekspresi wajah, bahasa badan dan kata-kata yang diungkapkan mengikut watak yang dimainkan dan mengetahui emosi diri sendiri di mana kanak-kanak berupaya untuk mengenal perasaannya serta mengatur respon emosi yang diluahkan sama ada positif atau negatif (Lilliard, 2004).

PERNYATAAN MASALAH

Di dalam KSPK, aktiviti bermain telah digariskan sebagai medium aktiviti pengajaran dan pembelajaran, namun, guru di TADIKA masih menggunakan kaedah tradisional – penerangan oleh guru (Tee , & Md Nor, 2018). Antara faktor menyumbang kepada perkara ini berlaku adalah kekurangan panduan untuk guru melaksanakan aktiviti bermain (Zakiah, Azlina & Yeo, 2013). Tambahan pula, KSPK juga tidak menyatakan secara terperinci bagaimana untuk guru melaksanakan aktiviti bermain di dalam kelas (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Oleh itu, salah satu kaedah yang disarankan bagi mengatasi isu ini adalah dengan menyediakan panduan yang bersesuaian perlu disediakan guru agar mereka dapat melaksanakan aktiviti bermain tersebut dalam keadaan yang fleksibel (Almon & Miller, 2012).

Tahap pengetahuan guru-guru mengenai aktiviti bermain juga menyumbang kepada perkara ini. Dapatan kajian Aliza, Sharifah, dan Zamri (2018) menunjukkan bahawa salah satu faktor yang membuatkan guru menolak kaedah bermain adalah kerana mereka merupakan guru novis dan tiada pengetahuan dan kepakaran untuk melaksanakan aktiviti ini. Pengetahuan guru mengenai aktiviti bermain sangat penting bagi memastikan pelaksanaan aktiviti tersebut membantu meningkatkan kemahiran kanak-kanak. Hal ini kerana kemahiran kanak-kanak tidak dapat ditingkatkan secara optimum sekiranya mereka hanya dibiarkan untuk bermain secara bebas tanpa dipandu oleh guru. (Norazizah & Khairul Farhah, 2022).

Oleh yang demikian, keperluan pembinaan modul bermain olok-olok serta tahap pengetahuan dan amalan guru berkaitan aktiviti bermain olok-olok perlu dikaji bagi mendasari pembangunan modul tersebut. Justeru itu, kajian ini dirangka dan dilaksanakan.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dilaksanakan bagi menentukan:

- i. menentukan keperluan pembinaan modul bermain olok-olok untuk menggalakkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak dalam kalangan guru TADIKA swasta disekitar Perak,
- ii. mengukur tahap pengetahuan guru TADIKA swasta di sekitar Perak tentang aktiviti bermain olok-olok kanak-kanak,
- iii. mengukur amalan bermain olok-olok dalam kalangan guru TADIKA swasta di sekitar Perak, dan
- iv. menentukan elemen yang diperlukan oleh guru TADIKA swasta di sekitar Perak di dalam modul bermain olok-olok untuk menggalakkan kemahiran sosial kanak-kanak.

METODOLOGI

Kajian ini adalah sebahagian daripada kajian pembangunan dan kebolehgunaan modul bermain olok-olok untuk menggalakkan kemahiran sosial kanak-kanak. Kajian ini adalah kajian kuantitatif yang menggunakan kaedah tinjauan untuk menentukan keperluan pembangunan modul bermain olok-olok dalam kalangan guru TADIKA swasta di sekitar negeri Perak.

Instrumen kajian yang digunakan ialah borang soal selidik yang dibangunkan dari adaptasi kajian- kajian lepas. Borang soal selidik ini terdiri daripada lima bahagian seperti ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1 Bahagian borang soal selidik

Bahagian	Komponen
Bahagian A	Demografi
Bahagian B	Pengetahuan Guru Mengenai Aktiviti Bermain Olok-Olok
Bahagian C	Amalan Guru Terhadap Aktiviti Bermain Olok-Olok Di Tadika
Bahagian D	Keperluan Pembinaan Modul Aktiviti Bermain Olok-Olok Untuk Menggalakkan Komunikasi Sosial Kanak-Kanak
Bahagian E	Ciri-Ciri Dan Kandungan Modul Aktiviti Bermain Olok-Olok

Bahagian B,C,D dan E dalam soal selidik menggunakan 4 skala Likert untuk guru menyatakan tahap persetujuan mereka terhadap pernyataan yang diberikan. Jadual 2 menerangkan 4 skala Likert yang digunakan.

Jadual 2 Skala Likert

Aras	Singkatan	Skor
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Setuju	S	3
Sangat Setuju	SS	4

Borang soal selidik yang dibangunkan telah mendapatkan kesahan daripada tiga orang pakar yang terdiri daripada seorang pakar bidang bahasa, seorang pakar bermain dan seorang guru tadika swasta yang mempunyai pengalaman mengajar lebih daripada lima tahun . Pakar memberikan komen terhadap soal selidik yang dibina dan penambahbaikan telah dilakukan sesuai dengan komen yang diberikan. Kebolehpercayaan soal selidik bagi kajian ini adalah tinggi, dengan nilai *alpha Cronbach* yang diperolehi untuk item B ialah 0.892, item C ialah 0.866, item D ialah 0.928 dan E ialah 0.943. Borang soal selidik telah ditadbir secara dalam talian dengan 30 orang responden yang terdiri daripada guru TADIKA swasta di sekitar Perak dan memenuhi kriteria inklusi seperti dalam Jadual 3. Data yang diperolehi dianalisis secara deskriptif menggunakan perisian *Statistical Package For The Social Science Version 26* (SPSS 26) bagi menentukan kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai.

Jadual 3 Kriteria inklusi responden

Kriteria Inklusi	Penerangan
Guru	Guru yang terlibat berkerja di TADIKA swasta
Lokasi	Guru yang terlibat mengajar di TADIKA swasta sekitar negeri Perak
Pengalaman mengajar	Guru mempunyai sekurang-kurangnya 1 tahun pengalaman mengajar
Pengetahuan mengenai aktiviti bermain	Guru mempunyai pengetahuan mengenai aktiviti bermain.
Pelaksanaan aktiviti bermain	Guru melaksanakan aktiviti bermain sekurang-kurangnya sekali seminggu

DAPATAN KAJIAN

Soal selidik telah dilengkapkan oleh enam orang guru lelaki (20%) dan 24 orang guru perempuan (80%) TADIKA swasta di sekitar Perak yang terdiri daripada bangsa Melayu (n = 28), Cina (n = 1), dan India (n = 1). Para guru yang terlibat mempunyai sekurang-kurangnya tahap pendidikan pada tahap sijil/matrikulasi, manakala yang tertinggi adalah tahap ijazah sarjana. Kelayakan bidang tertinggi bagi guru-guru yang terlibat ialah Ijazah Sarjana Muda Pendidikan/ Perguruan (ISMP). Butiran maklumat demografi responden kajian adalah seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4 Data demografi responden kajian

Tahap Pendidikan	Kekerapan (%)	Kelayakan Bidang	Kekerapan (%)
Sijil/Matrikulasi/A Level	1 (3.3%)	Kursus Perguruan Pendidikan	1 (3.3%)
STPM	0 (0%)	Kursus Perguruan Lulusan Ijazah (KPLI)	0 (0%)
Diploma	6 (20%)	Diploma Perguruan	4 (13.3%)
Ijazah Sarjana Muda	20 (66.7)	Diploma Perguruan Lulusan Ijazah	1 (3.3%)
Ijazah Sarjana	3 (10%)	Ijazah Sarjana Muda Pendidikan/ Perguruan (ISMP)	16 (53.3%)
PhD	0 (0%)	Bukan Pendidikan	8 (26.7%)
Jumlah	30 (100%)	Jumlah	30 (100%)

Keperluan pembinaan modul aktiviti bermain olok-olok dalam kalangan guru TADIKA swasta

Responden kajian menunjukkan yang mereka memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok dibina di mana ia adalah panduan yang memudahkan mereka untuk melaksanakan aktiviti bermain olok-olok ($M = 3.73$, $s.p. = 0.52$), selari dengan KSPK ($M = 3.70$, $s.p. = 0.54$), serta mengikut tempoh masa yang diperuntukkan ($M = 3.70$, $s.p. = 0.54$). Elemen-elemen lain yang diperlukan di dalam modul bermain olok-olok adalah seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 5.

Jadual 5 Keperluan dan elemen modul bermain olok-olok

Item	N	Min	Sisihan Piawai
Keperluan Pembinaan Modul			
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok sebagai panduan khusus untuk menjalankan aktiviti tersebut.	30	3.60	.563
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok bagi menambah pengetahuan saya mengenai aktiviti bermain olok-olok.	30	3.63	.718
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok sebagai panduan untuk bermain dalam tempoh masa yang diperuntukkan.	30	3.70	.535
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok kerana saya boleh terus melaksanakan aktiviti bermain olok-olok berdasarkan modul.	30	3.60	.621

Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang memudahkan saya untuk melaksanakannya.	30	3.73	.521
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang dapat saya gunakan untuk menggalakkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak.	30	3.60	.621
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok kerana ia selari dengan saranan KSPK mengenai aktiviti bermain bagi meningkatkan komunikasi sosial kanak-kanak.	30	3.70	.535

Ciri-Ciri Dan Kandungan Modul

Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang menyenaraikan pelbagai aktiviti.	30	3.83	.379
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang mengandungi panduan penggunaan modul.	30	3.73	.521
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang mempunyai cadangan tempoh masa bagi setiap aktiviti.	30	3.63	.556
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang menyenaraikan bahan dan peralatan untuk setiap aktiviti bermain.	30	3.73	.450
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang memudahkan saya untuk mendapatkan bahan bermain.	30	3.77	.430
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang menerangkan contoh jenis-jenis bermain.	30	3.73	.450
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang mengandungi aspek penilaian perkembangan komunikasi sosial kanak-kanak.	30	3.73	.521
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang menerangkan mengenai langkah-langkah setiap aktiviti bermain yang dinyatakan.	30	3.77	.430
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang menggunakan bahasa yang bersesuaian.	30	3.83	.379

Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang merangsang kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak.	30	3.80	.484
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang menyediakan panduan di dalam bentuk gambar.	30	3.77	.430
Saya memerlukan modul aktiviti bermain olok-olok yang berwarna-warni.	30	3.80	.407

Tahap pengetahuan guru tentang aktiviti bermain olok-olok

Berdasarkan respons guru, kesemua daripada mereka menyatakan bahawa mereka tahu tentang aktiviti bermain olok-olok. Secara keseluruhannya dengan nilai min adalah pada tahap tinggi menunjukkan tahap pengetahuan guru tentang bermain olok-olok adalah tinggi. Jadual 6 memperincikan nilai min dan sisihan piawai bagi item pengetahuan guru mengenai aktiviti bermain olok-olok. Item ‘saya tahu menerusi aktiviti bermain olok-olok kanak-kanak boleh belajar bergaul dengan orang lain’ memperoleh nilai min tertinggi (M = 3.90, s.p = 0.31). Manakala, item kedua yang tertinggi iaitu ‘saya tahu saya perlu menyediakan bahan yang bersesuaian kepada kanak-kanak untuk menggalakkan aktiviti bermain olok-olok bersama rakan’ (M = 3.83, s.p. = 0.38).

Jadual 6 Pengetahuan guru mengenai aktiviti bermain olok-olok

Item	N	Min	Sisihan Piawai
Saya tahu menerusi aktiviti bermain olok-olok kanak-kanak boleh belajar bergaul dengan orang lain.	30	3.90	.305
Saya tahu menerusi aktiviti bermain olok-olok kanak-kanak belajar berbual bersesuaian dengan situasi bersama orang lain.	30	3.80	.407
Saya tahu menerusi aktiviti bermain olok-olok kanak-kanak boleh belajar bertingkahtaku positif.	30	3.63	.718
Saya tahu menerusi aktiviti bermain olok-olok bersama orang dewasa kanak-kanak boleh belajar sesuatu.	30	3.73	.450
Saya tahu saya perlu menyediakan bahan yang bersesuaian kepada kanak-kanak untuk menggalakkan aktiviti bermain olok-olok bersama rakan.	30	3.83	.379

Saya tahu bahawa terdapat masa yang diperuntukkan di dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) untuk aktiviti bermain kanak-kanak.	30	3.67	.479
Saya tahu mengenai pelbagai jenis aktiviti bermain yang boleh saya jalankan di tadika.	30	3.77	.430
Saya tahu bermain olok-olok dapat membantu perkembangan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak.	30	3.80	.484
Saya tahu aktiviti bermain olok-olok sama penting dengan aktiviti pra akademik seperti membaca, menulis dan mengira.	30	3.67	.547
Saya tahu aktiviti bermain olok-olok dapat menggalakkan kanak-kanak berkongsi idea antara satu sama lain.	30	3.80	.407

Tahap amalan bermain olok-olok guru

Responden kajian melaporkan mereka melaksanakan aktiviti bermain olok-olok bersama dengan kanak-kanak di TADIKA swasta tempat mereka berkhidmat. Secara keseluruhan, tahap amalan bermain olok-olok guru adalah pada tahap tinggi, namun lebih rendah daripada tahap pengetahuan mereka. Jadual 7 menunjukkan nilai min dan sisihan piawai bagi amalan guru terhadap aktiviti bermain olok-olok di tadika. Item yang mempunyai nilai min yang tertinggi ($M = 3.73$, $s.p. = 0.45$) ialah item 'saya memberi peluang kanak-kanak untuk berkomunikasi antara satu sama lain ketika aktiviti bermain olok-olok' dan item 'saya memberi peluang kanak-kanak untuk terlibat bersama-sama sepanjang aktiviti bermain olok-olok dijalankan'.

Jadual 7 Amalan Bermain Olok-Olok Guru di TADIKA

	Item	N	Min	Sisihan Piawai
C1	Saya memberi peluang kanak-kanak untuk bermain olok-olok di mana-mana sahaja.	30	3.60	.770
C2	Saya kerap bermain olok-olok bersama kanak-kanak di tadika.	30	3.50	.630
C3	Saya memberi peluang kanak-kanak untuk berkomunikasi antara satu sama lain ketika aktiviti bermain olok-olok.	30	3.73	.450

C4	Saya memberi peluang kanak-kanak berkongsi idea semasa bermain dengan orang lain sepanjang aktiviti bermain olok-olok dijalankan.	30	3.70	.535
C5	Saya memberi peluang untuk kanak-kanak bermain olok-olok mengikut masa yang ditetapkan.	30	3.67	.606
C6	Saya memberi peluang kanak-kanak untuk memilih bahan lain sepanjang aktiviti bermain olok-olok dijalankan.	30	3.70	.466
C7	Saya menyediakan bahan yang pelbagai untuk kanak-kanak lain sepanjang aktiviti bermain olok-olok dijalankan.	30	3.70	.535
C8	Saya memberi peluang kanak-kanak untuk terlibat bersama-sama sepanjang aktiviti bermain olok-olok dijalankan.	30	3.73	.450
C9	Saya menyediakan persekitaran yang selesa untuk kanak-kanak bermain olok-olok di tadika	30	3.67	.479

Jenis alat permainan yang sering digunakan oleh guru di TADIKA

Analisis statistik deskriptif juga menunjukkan guru menggunakan beberapa permainan yang sering digunakan oleh guru termasuklah permainan alat solekan (50.0%), mainan lembut, permainan memasak, dan permainan peralatan doktor, masing-masing dengan peratusan yang sama (46.7%). Jenis alat permainan yang digunakan oleh guru ditunjukkan secara terperinci dalam Jadual 8.

Jadual 8 Peralatan permainan yang sering digunakan oleh guru TADIKA swasta

Alat permainan	Kekerapan (%)
Anak Patung	11 (36.7%)
Patung Figurin Aksi	11 (36.7%)
Mainan Lembut (<i>stuffed animal</i>)	14 (46.7%)
Kereta/Trak/Kenderaan	15 (50%)
Mainan Solekan	4 (13.3%)
Mainan Masakan	14 (46.7%)
Mainan Doktor	14 (46.7%)
Mainan Komunikasi	21 (70%)
Mainan Binaan	21 (70%)
Lain-Lain	15 (50%)

PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian, tahap pendidikan dan amalan guru berkaitan aktiviti bermain olok-olok adalah pada tahap tinggi. Walaupun begitu, guru masih memerlukan modul bermain olok-olok dibina. Ini kerana, pendidik mungkin mengetahui tentang aktiviti bermain olok-olok dan boleh mengamalkannya tetapi mempunyai kekangan dalam melaksanakannya dengan efektif dan selari dengan kurikulum yang digunakan. Menurut Moyles (2005) tidak semua guru melaksanakan aktiviti bermain walaupun mempunyai tahap pengetahuan yang baik. Hal ini kerana mereka tiada panduan yang khusus untuk melaksanakan aktiviti bermain. Penyediaan panduan yang bersesuaian untuk guru dapat memudahkan mereka melaksanakan aktiviti bermain dalam keadaan yang fleksibel (Almon & Miller, 2012).

Berdasarkan hasil analisis keperluan ini, dapat disimpulkan bahawa tahap pengetahuan guru mengenai aktiviti bermain olok-olok berada pada tahap yang baik. Guru-guru dilihat dapat memahami kebaikan aktiviti bermain olok-olok di mana melalui aktiviti ini kanak-kanak dapat meningkatkan kemahiran komunikasi sosial mereka. Guru juga memahami bahawa aktiviti bermain juga penting selaras dengan aktiviti pra akademik seperti membaca, menulis dan mengira. Tahap amalan pelaksanaan aktiviti bermain olok-olok di tadika berada pada tahap yang baik kerana nilai min yang diperolehi adalah tinggi. Guru-guru sering memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bermain olok-olok dalam suasana yang selesa dan menyeronokkan di mana kanak-kanak diberi peluang untuk bermain, berkongsi idea, berkomunikasi antara satu sama lain, memilih bahan mainan dan menyediakan persekitaran yang selesa untuk bermain olok-olok. Ini menunjukkan bahawa guru-guru mempunyai keinginan yang tinggi dalam memastikan kanak-kanak dapat meningkatkan kemahiran diri mereka melalui aktiviti bermain. Hal ini disokong oleh Vygotsky (1978) kemahiran kanak-kanak boleh ditingkatkan melalui aktiviti bermain melalui perkongsian alat permainan dengan rakan-rakan, komunikasi dengan kanak-kanak dan orang dewasa semasa bermain.

Manakala dari segi pembinaan modul aktiviti bermain olok-olok dilihat wajar untuk dilaksanakan. Dapatan menunjukkan nilai min yang tinggi bagi semua item pembinaan modul kerana guru-guru dilihat memerlukan modul bagi menambahkan pengetahuan mereka disamping memberi panduan bagi membantu melaksanakan aktiviti bermain olok-olok dengan mudah. Selain itu, modul ini juga diperlukan untuk membantu meningkatkan perkembangan komunikasi sosial berikutan kemahiran komunikasi sosial merupakan salah satu kemahiran abad ke 21 yang penting untuk kanak-kanak (Rabi et al., 2020). Apabila kanak-kanak menguasai kemahiran komunikasi sosial mereka dapat menyesuaikan diri dengan persekitaran dan berkomunikasi dengan baik serta masalah seperti kelemahan dalam akademik serta penolakan sosial daripada rakan sebaya dapat dielakkan.

Dapatan juga menyatakan ciri-ciri modul yang diinginkan oleh guru-guru dimana ianya akan digunakan untuk mereka bentuk modul yang akan dihasilkan. Antara ciri-ciri modul yang guru-guru ingin ialah menyenaraikan beberapa aktiviti bermain, menggunakan bahasa yang sesuai, mampu meningkatkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak, boleh menilai perkembangan kemahiran komunikasi sosial. Dari aspek bahan dan peralatan serta kemudahan guru untuk mendapatkan bahan bermain juga diambil kira dalam pembinaan modul ini. Semua item pada bahagian ini mendapat nilai min yang tinggi dimana dapat membantu penyelidik dalam merekabentuk modul sesuai dengan keinginan guru.

Modul yang dibangunkan akan digunakan oleh guru-guru tadika swasta sebagai salah satu panduan dalam membantu meningkatkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak sekiranya ia memenuhi ciri dan elemen yang digariskan oleh guru. Diharapkan dengan penghasilan modul ini dapat membantu meningkatkan kemahiran komunikasi sosial kanak-kanak agar mereka dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan yakin serta dapat menambah pengetahuan serta kemahiran guru untuk melaksanakan aktiviti bermain olok-olok di tadika.

PENGHARGAAN

Penyelidik ingin memberikan penghargaan kepada Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) yang membiayai projek kajian ini di bawah Skim Geran Penyelidikan Fundamental (FRGS) (kod Penyelidikan: 2021-0160-107-02).

RUJUKAN

- Ali, A., Nor Puteh, S., & Mahamod, Z. (2018). Isu dan Kekangan Melaksanakan Pendekatan Belajar Melalui Bermain dalam Pengajaran Bahasa bagi Kanak-kanak Prasekolah.
- Almon, J., & Miller, E. (2012). The Crisis in Early Education: A Research-based Case for More Play and Less Pressure. Dimuat turun daripada http://www.habitot.org/museum/pdf/play_research/Crisis_EarlyEd.pdf
- Fitri, D. P. (2018). Membangun Softskill Anak Usia Dini melalui Pretend Play. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(2), 351-373.
- Jantan, R. (2013). Faedah bermain dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah (4-6 tahun). Dlm. Mahizer Hamzah.(pngr.). *Trend dan isu: Pengajaran dan pembelajaran* (hlm. 59-69). Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2017. Buku Penerangan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Semakan 2017). Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Lederer, S. H. (2002). Collaborative pretend play: From theory to therapy. *Child Language Teaching and Therapy*, 18(3), 233–255. <https://doi.org/10.1191/0265659002ct237oa>
- Lillard, A.S. & Witherington, D. C. (2004). Mother Behavior Modifications During Pretense and Their Possible Signal Value for Toddlers. *Developmental Psychology*, 40,1,95-113. The American Psychological Associate.
- Mohamad Ashari, Zakiah and Mohd. Kosnin, Azlina and Yeo, Kee Jiar (2013) The effectiveness of Learning Through Play Module on the understanding of number concept among preschool children. *Journal of Education and Practice*.
- Mohamed Norok, N. and Khairuddin, K. F. (2022) “Tahap Kesiapan Guru Terhadap Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran”, *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(1), pp. 132 - 144. doi: 10.47405/mjssh.v7i1.1246.
- Moyles, J. (2005). *The excellence of play*. New York, NY: Open University Press
- Nordin, N. S., & Rabi, N. M. (2020). Identifying the Social Communication Deficits among Students with Learning Disabilities in Primary School. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(3), 576–588.
- Saedah Siraj, Norlidah Alias, Dorothy DeWitt, & Zaharah Hussin. (2013). *Design and developmental research: Emergent trends in educational research*. Kuala Lumpur: Pearson Malaysia.
- Tee, Q. Y., & Md Nor, M. (2018). Exploring issues on teaching and learning in Malaysian private preschools. *Malaysian Online Journal of Educational Management (MOJEM)*, 6(2), 7-82. <https://doi.org/10.22452/moQin>.
- Saturia bt Amiruddin, Agnis Sombuling, & Peter Voo Sui Kiong (2014), *Penilaian Kesiapan Ke Sekolah Kanak-kanak Dan Pengaruhnya Terhadap Penyesuaian di Sekolah*, Seminar Kebangsaan, Integriti Keluarga (11 Disember 2014).

Vygotsky, L. S. (1978). The role of play in development. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind in society: The development of higher psychological processes*, 92-104. Cambridge, MA: Harvard University Press.