

PENERAPAN KEMAHIRAN SOSIAL TERHADAP KANAK-KANAK MELALUI AKTIVITI MAIN PERANAN

Application of Social Skills to Children through Role-Playing Activities

Nur Diyanah Hasan¹, Syaza Hazwani Zaini^{2*}

^{1,2}Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjung Malim, Perak, Malaysia.

diyanah_hasan@yahoo.com¹, syaza@fpm.upsi.edu.my²

**Corresponding Author*

Received: 05 November 2020; **Accepted:** 11 Februari 2021; **Published:** 23 Februari 2021

To cite this article (APA): Hasan, N. D., & Zaini, S. H. (2021). Application of social skills to children through role-playing activities. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan, 10(1)*, 25-40. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.1.3.2021>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.1.3.2021>

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengkaji amalan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun. Kajian ini mempunyai dua objektif iaitu untuk mengenal pasti amalan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun, dan mengetahui persepsi guru tentang amalan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun. Kajian ini melibatkan empat orang sampel dalam kalangan kanak-kanak perempuan berusia empat tahun, dan tiga orang sampel dalam kalangan guru tadika. Kajian ini dijalankan di sebuah tadika swasta yang terletak di bandar Melaka. Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah senarai semak, temu bual dan rekod anekdot. Hasil daripada kajian ini, mendapati melalui amalan aktiviti main peranan berlaku penerapan kemahiran sosial terhadap kanak-kanak berumur 4 tahun. Kemahiran sosial tersebut adalah bekerjasama, berkomunikasi, persahabatan, kemahiran berkongsi peralatan dengan rakan semasa aktiviti, dan menunjukkan kebolehan menyertai sesuatu aktiviti. Kajian ini memberi implikasi kepada kanak-kanak dan guru. Implikasi kajian ini kepada kanak-kanak, mereka dapat mempelajari kemahiran sosial seperti bekerjasama, berkomunikasi, persahabatan, berkongsi alatan dan kebolehan menyertai sesuatu aktiviti. Implikasi kepada guru adalah guru lebih mendapat gambaran dan idea tentang cara pelaksanaan aktiviti main peranan di samping dapat mempelajari strategi pembelajaran yang baru dan berkesan. Cadangan pada masa akan datang, aktiviti main peranan ini boleh dijadikan sebagai aktiviti pembelajaran dengan kanak-kanak yang diletakkan dalam jadual kelas. Setiap minggu perlu dijalankan aktiviti main peranan ini kerana teknik ini menyeronokkan dan dapat membantu perkembangan menyeluruh kanak-kanak.

Kata kunci: main peranan, kemahiran sosial, kanak-kanak, perkembangan, persepsi

ABSTRACT

This study aims to examine the practice of role-playing activities on the development of social skills of 4-year-old children. This study has two objectives, to identify the practice of role-playing activities on the development of social skills of 4-year-old children and to find out teachers' perceptions about the practice of role-playing activities on the development of social skills of 4-year-old children. This study involved four samples among four-year-old girls and involved three samples from kindergarten teachers. This study was conducted in a private kindergarten located in the city of Melaka. The research instruments used in this study are checklists, interviews and anecdotal records. The results

of this study, found that through the practice of role-playing activities, the application of social skills to 4-year-old children occurs. Such social skills are cooperation, communication, friendship, the skill of sharing equipment with friends during the activity and showing the ability to participate in an activity. This study has implications for children and teachers. Implications of this study to children, they can learn social skills such as cooperation, communication, friendship, sharing tools and the ability to participate in an activity. The implication for teachers is that teachers get more insights and ideas on how to implement role-playing activities as well as learn new and effective learning strategies. Suggestions in the future, this role-playing activity can be used as a learning activity with children placed in the class schedule. Every week should be carried out this role-playing activity because this technique is fun and can help the overall development of children.

Keywords: *role play, social skills, children, development, perception*

PENGENALAN

Kanak-kanak mempelajari kemahiran sosial seperti bertolak ansur, bekerjasama dan berkongsi sesuatu apabila mereka berinteraksi antara satu sama lain (Smidt, 2010). Perkembangan sosial merupakan proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri (Hasnida, 2015). Menurut *Children and Youth Health (CYH)*, kemahiran sosial adalah kebolehan kanak-kanak menjalinkan persahabatan, belajar bekerjasama, saling membantu, bersabar, empati, mendengar dengan baik, melibatkan diri bersama rakan, komunikasi positif dan mendengar dan mengikut arahan. Menurut Ramlah Jantan (2013), melalui aktiviti bermain, kanak-kanak dapat memupuk kemahiran sosial mereka. Ini kerana ketika bermain kanak-kanak berpeluang berinteraksi dengan persekitaran dan berpeluang memahami dunia sebenar, berlatih meluahkan dan mendengar pendapat orang lain. Tambahan lagi apabila kanak-kanak melalui pengalaman sosial dan emosi yang sihat, mereka mudah menyesuaikan diri dengan persekitaran sekolah dan penyesuaian akademik.

Dalam memupuk kemahiran sosial kanak-kanak, aktiviti main peranan adalah salah satu cara yang sesuai untuk meningkatkan kemahiran sosialisasi kanak-kanak. Luluk dan Mochamad (2012), kaedah main peranan ialah aktiviti dalam bimbingan kelompok untuk memecahkan masalah sosial melalui teknik main peranan. Kanak-kanak yang selalu bermain drama yang melibatkan interaksi sosial didapati lebih mudah memahami sesuatu perkara, perspektif orang lain dan dinilai oleh guru sebagai kanak-kanak yang cerdik dan pandai bergaul (Sawyer, 2001, dalam Ginsburg, 2007). Ini di sokong oleh Baroroh (2015), main peranan merupakan satu cara yang berkesan untuk kanak-kanak belajar dan berlatih kemahiran sosial. Dalam aktiviti main peranan kanak-kanak akan berkesempatan untuk meluahkan perasaan mereka dan mengembangkan imaginasi mereka tentang watak yang dimainkan. Pembelajaran melalui kaedah bermain merupakan satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada kanak-kanak. Kaedah ini akan mewujudkan keseronokan dan kepuasan kepada mereka dalam sesuatu pengajaran. Kanak-kanak akan dapat menguasai pelbagai perkembangan seperti perkembangan dari segi fizikal, emosi, bahasa dan sosial melalui kaedah ini (Suppiah Nachiappan *et al.*, 2017).

Penyataan Masalah

Menerusi kajian Wizliyani Agustina dan Husain Ibrahim (2019), berdasarkan pemerhatian yang dilakukan, masih terdapat segelintir kanak-kanak yang mempunyai masalah dalam kemahiran sosial terutama dengan rakan sebaya dan orang sekeliling. Selain itu, sesetengah kanak-kanak juga didapati gemar menyendiri, mengelak untuk bermain bersama rakan, tidak aktif dan lebih gemar untuk memerhati rakan bermain. Namun begitu, walaupun kanak-kanak dapat bergaul dengan baik bersama rakan, namun terdapat masalah lain, iaitu kanak-kanak enggan dan tidak tahu cara untuk berkongsi peralatan permainan bersama. Masalah berkongsi barang ini juga merupakan salah satu perkara penting yang perlu dikuasai oleh kanak-kanak dalam aspek kemahiran sosial mereka. Menurut Wan Kit Yee dan Sharifah Syed Akbar (2017), menerusi kajian mereka menyatakan bahawa terdapat sebilangan besar kanak-kanak prasekolah mengalami masalah berkongsi bahan terutama ketika aktiviti berkumpulan. Mereka sering berebut sehingga mengganggu sesi pengajaran dan pembelajaran. Menurut Brogle *et al.* (2013), kemahiran berkongsi tidak dilahirkan secara semula jadi, tetapi kemahiran tersebut perlulah dipelajari. Oleh itu, salah satu cara dalam meningkatkan kemahiran berkongsi dalam kalangan kanak-kanak adalah melalui aktiviti bermain, misalnya main peranan. Berkongsi juga merupakan salah satu aspek kemahiran sosial, oleh itu dalam aktiviti main peranan kanak-kanak akan mempelajari cara untuk berkongsi.

Menurut Baroroh (2015), strategi yang digunakan oleh para guru dalam mengembangkan kemahiran sosial adalah masih bersifat konvensional iaitu dengan menggunakan kaedah ganjaran dan denda. Selain itu, kaedah yang sering digunakan para guru adalah melalui cerita dongeng sehinggakan pelaksanaannya masih kurang efektif dan kurang melibatkan penglibatan aktif kanak-kanak secara langsung. Gunarti dalam Veny Iswantiningtyas (2017) pula menyatakan aktiviti pembelajaran yang hanya menggunakan kaedah ceramah atau sekadar berbual akan membosankan anak-anak kerana mereka masih bergerak aktif, oleh itu guru perlu mempelbagaikan kaedah pembelajaran, salah satu caranya dengan menggunakan aktiviti main peranan. Terdapat juga segelintir guru tidak melaksanakan pengajaran yang bersifat menarik dan menyeronokkan, malah lebih menekankan kepada proses PdPc yang berbentuk '*chalk and talk*' (Abdul *et al.*, 2019). Menurut Rafiza (2017), pengajaran berbentuk '*chalk and talk*' merupakan teknik yang amat membosankan dan menurunkan motivasi murid serta ilmu yang disampaikan tidak sepenuhnya diterima oleh murid.

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk mencapai dua objektif, iaitu;

- i) Mengetahui persepsi guru tentang amalan pelaksanaan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun.
- ii) Mengetahui persepsi guru tentang amalan pelaksanaan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun.

Kajian Literatur

Menurut Siti Hodijah *et al.* (2016), main peranan juga dikenali sebagai main simbolik, main pura-pura, main fantasi dan main sosiodrama. Drama, simulasi, permainan dan demonstrasi dalam kehidupan seharian yang dijalankan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) juga dikategorikan sebagai main peranan (Eturk, 2015; Ogbu, 2018). Menurut Mormah Che Din (2012), dalam laman sesawang Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM), kemahiran sosial ialah kemahiran yang membantu untuk membina persahabatan, berbual dengan orang, dan mempunyai budi pekerti yang baik. Kemahiran sosial adalah tatacara yang perlu dimiliki oleh semua golongan masyarakat supaya mereka mempunyai peluang lebih baik untuk diterima masyarakat dan seterusnya menjadi golongan yang mampu bertahan dalam pelbagai situasi (Zaharah Osman, 2015). Dalam peringkat kanak-kanak, kemahiran sosial ini dapat dipupuk melalui bermain bersama rakan. Interaksi sosial kanak-kanak melibatkan hubungan sosial seseorang kanak-kanak dengan kanak-kanak yang lain. Setiap kanak-kanak akan saling mempengaruhi antara satu sama lain sehingga membentuk satu pola hubungan. Semasa interaksi, terdapat komunikasi antara seseorang kanak-kanak dengan kanak-kanak yang lain sama ada secara verbal atau simbol (Loy, 2017).

Terdapat teori yang menerangkan kemahiran sosial kanak-kanak dan aktiviti main peranan. Antaranya adalah teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Menurut Bandura (1977) teori pembelajaran sosial ini ialah pembentukan sebuah model tingkah laku seseorang yang terbentuk daripada pemerhatian terhadap orang lain. Bandura percaya walaupun adanya peneguhan yang berterusan tidak mampu untuk dilakukan pada semua jenis pembelajaran. Oleh itu, Bandura menambah elemen sosial, iaitu seseorang mempelajari sesuatu yang baru dan tingkah laku dengan memerhatikan perlakuan orang lain. Selain itu, teori pendekatan Friedrich Froebel menekankan kanak-kanak mempelajari sesuatu daripada perbuatan, dan itu memerlukan kebebasan untuk kanak-kanak melaksanakannya. Froebel mendapati kanak-kanak pesat berkembang pada usia tiga tahun awal, oleh itu penting memaksimumkan pembelajaran pada usia berkenaan. Selain itu teori yang dapat menerangkan tentang aktiviti main peranan ini ialah teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam peringkat bermain kognitif. Piaget (1959) mengemukakan tiga peringkat bermain terhadap kanak-kanak, iaitu main sosiodrama, main bebas dan main luar kelas. Menurut Piaget, sosiodrama adalah kanak-kanak menyesuaikan pengalaman realiti mereka ke dalam pengetahuan mereka. Permainan ini akan menggalakkan perkembangan sosial kanak-kanak.

Menurut Ain Mohd Fadzil (2016), dalam kajian yang dijalankan mendapati main peranan ini dapat membantu meningkatkan kemahiran sosial kanak-kanak di samping sikap tolong-menolong, bertolak-ansur, bekerjasama kanak-kanak juga meningkat. Satu kajian yang telah dijalankan oleh Veny Iswantiningtyas (2017), mendapati bahawa aktiviti main peranan dapat meningkatkan kemahiran sosial kanak-kanak. Menurut pengkaji, tadika yang menjadi lokasi kajian berkenaan tidak pernah mengadakan aktiviti main peranan. Oleh itu pengkaji telah menjalankan kajian untuk melihat kemahiran sosial kanak-kanak melalui aktiviti main peranan ini. Hasilnya kemahiran sosial kanak-kanak meningkat dengan banyak. Ini juga menjadikan kanak-kanak seronok untuk belajar. Kajian oleh Wizyani Agustina dan Husain Ibrahim (2019), mendapati bahawa terdapat peningkatan perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak melalui teknik sosiodrama. Menurut pengkaji, peningkatan kemahiran sosial kanak-kanak adalah jauh berbeza berbanding sebelum teknik sosiodrama dijalankan. Pengkaji turut menyarankan pihak tadika agar menyediakan alat untuk aktiviti sosiodrama dan menjadikan aktiviti sosiodrama ini sebagai kaedah pengajaran di dalam kelas.

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini merupakan kajian kualitatif berbentuk deskriptif yang menggunakan kaedah temu bual, pemerhatian senarai semak, dan rekod anekdot. Melalui pemerhatian senarai semak, pengkaji dapat memerhatikan kemahiran sosial yang berlaku dalam kalangan kanak-kanak semasa aktiviti main peranan dijalankan. Manakala melalui kaedah temu bual, pengkaji dapat mengetahui persepsi guru-guru tentang teknik main peranan ini terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak. Melalui kaedah ini pengkaji dapat mengumpul maklumat dengan lebih banyak dan terperinci. Rekod anekdot pula digunakan oleh pengkaji untuk mencatatkan tingkah laku dan kemahiran sosial kanak-kanak yang tiada dalam item senarai semak. Rekod anekdot ini dapat membantu pengkaji mendapatkan data yang lebih terperinci.

Populasi dan Sampel Kajian

Bagi faktor lokasi kajian, terdapat beberapa faktor pemilihan lokasi kajian iaitu tadika atau taska yang mempunyai kelas 4 tahun yang menggunakan konsep bermain sambil belajar dan mempunyai jumlah kanak-kanak minima 5 orang. Sebuah tadika swasta di bandar Melaka dipilih sebagai lokasi kajian. Tadika ini dipilih kerana tadika ini mempunyai kelas 4 tahun yang menggunakan konsep '*playschool*' dan jumlah kanak-kanak seramai 5 orang. Ini menepati kriteria tadika yang ditetapkan oleh pengkaji. Sebelum memilih tadika, pengkaji telah melawat beberapa taska, namun tidak menepati ciri-ciri yang ditetapkan pengkaji.

Dalam kajian ini bilangan populasi adalah seramai tiga puluh orang. Namun daripada bilangan populasi berkenaan, jumlah sampel yang digunakan untuk kajian ini adalah hanya seramai empat orang. Jumlah sampel di pilih menggunakan kaedah persampelan dimensional. Hanya sebilangan kecil sampel yang memenuhi ciri-ciri yang diperlukan oleh pengkaji dan ini juga bagi mengurangkan masalah saiz sampel dalam prosedur pengumpulan data (Mukherji & Albon, 2010). Dalam menjalankan kajian ini, pengkaji telah memilih kanak-kanak dari Tadika ABC yang berusia empat tahun sebagai sampel. Jumlah sampel yang terlibat dalam kajian ini seramai empat orang. Dalam pemilihan sampel ini, sampel di pilih berdasarkan beberapa kriteria, iaitu kanak-kanak yang pertama kali memasuki tadika, sukar bergaul dengan rakan-rakan dan sukar berkongsi alat permainan dengan rakan-rakan. Sebelum pengkaji menjalankan kajian, borang kebenaran ibu bapa telah diedarkan kepada setiap ibu bapa kanak-kanak. Ini bertujuan untuk meminta keizinan ibu bapa untuk melibatkan anak mereka dalam kajian ini. Semua sampel ini adalah kanak-kanak perempuan.

Dalam kajian ini pengkaji turut melibatkan guru tadika sebagai sampel bagi menjawab persoalan kajian tentang persepsi guru tentang pelaksanaan aktiviti main peranan dalam perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun. Dalam kajian ini sebanyak tiga orang guru tadika di pilih menjadi sampel bagi mendapatkan persepsi mereka tentang kesan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun. Pemilihan guru tadika ini sebagai sampel adalah atas beberapa kriteria, iaitu guru yang berpengalaman menjadi guru tadika lebih dari setahun dan mempunyai pengetahuan tentang pengurusan dan pendidikan awal kanak-kanak.

Instrumen Kajian

Temu Bual Separa Berstruktur

Temu bual ini digunakan untuk mengumpul maklumat daripada guru-guru mengenai persepsi mereka tentang aktiviti main peranan dalam perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak. Dalam temu bual ini, pengkaji menggunakan rakaman audio. Berdasarkan rakaman audio ini pengkaji akan membuat trinkripsi. Sebelum menjalankan temu bual ini, pengkaji terlebih dahulu akan meminta keizinan daripada guru untuk merekodkan perbualan, dan menerangkan tujuan temu bual dan tujuan rekod audio ini dijalankan.

Pemerhatian Senarai Semak

Pemerhatian senarai semak digunakan untuk memerhatikan perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak semasa menjalankan aktiviti main peranan. Terdapat beberapa item yang telah dinyatakan, dan item-item ini adalah berdasarkan senarai semak Jaslinah Makantal (2014). Namun senarai semak ini telah di ubahsuai mengikut standard pembelajaran yang diambil daripada Kurikulum Sepadu Prasekolah Kebangsaan (KSPK) dan keperluan kajian pengkaji. Senarai semak ini digunakan semasa kanak-kanak menjalankan aktiviti main peranan. Senarai semak ini ditandakan mengikut kekerapan kanak-kanak melakukan item yang ditetapkan.

Rekod Anekdote

Rekod anekdot juga digunakan sebagai alat pengumpulan data. Rekod anekdot ini digunakan semasa kanak-kanak menjalankan aktiviti main peranan. Tingkah laku kanak-kanak yang tidak terdapat dalam item senarai semak akan dicatatkan dalam rekod anekdot ini. Rekod ini dicatatkan mengikut perubahan tingkah laku sosial kanak-kanak. Rekod ini akan membantu pengkaji mendapatkan maklumat tambahan berkaitan kemahiran sosial kanak-kanak semasa aktiviti main peranan ini dijalankan.

Prosedur Pengumpulan Data

Sebelum prosedur pengumpulan data dijalankan, pengkaji menetapkan tajuk kajian yang dijalankan. Objektif dan persoalan kajian ditetapkan berdasarkan tujuan kajian dijalankan. Pengkaji juga telah meneliti kaedah kajian yang ingin digunakan. Setelah selesai merangka tajuk kajian, kertas cadangan kajian dibentangkan di hadapan pensyarah untuk tujuan penambahbaikan. Setelah penambahbaikan dari pensyarah, pengkaji memulakan prosedur pengumpulan data dengan mencari lokasi dan tadika yang ingin dijadikan tempat pengumpulan data.

Lokasi dan tadika yang di pilih adalah di bandar Melaka. Kriteria utama lokasi yang di cari ialah tadika swasta yang mempunyai kelas 4 tahun dan membenarkan pengkaji untuk menjalankan kajian. Kebenaran kepada pihak tadika telah diusulkan sebelum kajian dijalankan. Sebelum menjalankan kajian, pengkaji juga telah mendapatkan kesahan

instrumen daripada dua orang yang berkeelayakan, iaitu pensyarah Pendidikan Awal Kanak-kanak UPSI dan guru Pusat Anak Genius Negara (PAGN) yang berpengalaman.

Sebelum kajian dimulakan, pengkaji telah membuat kunjungan ke kelas 4 tahun di tadika berkenaan. Kunjungan ini juga untuk melihat aktiviti bermain yang sering dijalankan kanak-kanak. Hasil tinjauan yang dijalankan, kanak-kanak di tadika ini sekali-sekala menjalankan aktiviti main peranan. Hasil pemerhatian ini juga mendapati terdapat beberapa masalah iaitu berlaku perebutan alat permainan. Perebutan ini adakala menimbulkan pergaduhan dan tangisan diantara mereka. Selain itu, ada juga antara mereka yang gemar menyendiri. Kunjungan ini digunakan untuk berbual bersama guru kelas 4 tahun mengenai kaedah pembelajaran yang digunakan. Dalam kunjungan ini juga pengkaji melakukan perbincangan bersama guru kelas berkaitan waktu-waktu yang boleh digunakan oleh pengkaji untuk menjalankan kajian. Kunjungan ke tadika ini telah dijalankan selama tiga hari.

Bagi temu bual separa berstruktur, pengkaji telah menggunakan tiga orang guru sebagai responden kajian yang terdiri daripada Guru A (GA), Guru B (GB) dan Guru C (GC). GA merupakan guru di PAGN yang sudah berkhidmat selama lapan tahun. GB merupakan seorang orang guru yang mempunyai tiga puluh tiga tahun mengajar, lapan belas tahun menjadi pengusaha tadika dan taska. GC pula guru kelas 4 tahun di tadika berkenaan yang sudah berkhidmat selama dua tahun. Semasa temu bual dijalankan, pengkaji telah merekodkan perbualan atas tujuan untuk melakukan transkripsi.

Kajian ini telah dijalankan sebanyak enam sesi bersama kanak-kanak. Semasa kajian dijalankan, rakaman video diambil, ini untuk membantu pengkaji melihat lebih teliti kemahiran sosial yang berlaku dalam kalangan sampel dan segala maklumat diperoleh dicatatkan dalam instrumen kajian yang disediakan. Seramai empat orang kanak-kanak 4 tahun terlibat dalam pemerhatian ini. Tema main peranan ditetapkan oleh pengkaji mengikut minat kanak-kanak. Terdapat tiga tema yang dijalankan iaitu 'Main masak-masak', 'Tolong Ibu Ayah' dan 'Salun'. Berikut merupakan jadual pelaksanaan kajian.

Jadual 1

Jadual Pelaksanaan Kajian

Tarikh / Masa	Aktiviti	Tema	Instrumen	Kemahiran Sosial
5/2/2020 15 Minit	1	Tolong Ibu Ayah	<ul style="list-style-type: none">• Senarai Semak• Rekod Anekdot	<ul style="list-style-type: none">• Bekerjasama• Berkomunikasi
6/2/2020 15 Minit	2	Main Masak-masak		<ul style="list-style-type: none">• Persahabatan• Berkongsi alatan dengan rakan semasa aktiviti.
7/2/2020 15 Minit	3	Main Masak-masak		<ul style="list-style-type: none">• Menunjukkan kebolehan menyertai sesuatu aktiviti.
11/2/2020 15 Minit	4	Tolong Ibu Ayah		
12/2/2020 15 Minit	5	Salun		
13/2/2020 15 Minit	6	Salun		

Tema berkenaan dipilih berdasarkan kecenderungan minat kanak-kanak yang telah diperhatikan semasa kunjungan sebelum ini. Bagi tujuan pelaksanaan, pengkaji terlebih menyediakan kelengkapan alat permainan mengikut tema menggunakan kelengkapan yang sedia ada dan sebahagian lagi dibeli.

Kaedah Analisis Data

Jadual 2

Kaedah Analisis Data

Objektif Kajian	Instrumen	Cara Analisis Data
Mengenal pasti amalan pelaksanaan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun.	Senarai semak Rekod Anekdot	Kemahiran sosial yang dipamerkan berdasarkan item ditetapkan akan direkodkan dalam instrumen senarai semak. Merekodkan Kemahiran sosial kanak-kanak yang tiada dalam item senarai semak.
Mengetahui persepsi guru tentang amalan pelaksanaan aktiviti main peranan terhadap perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun.	Temu bual	Mendapatkan pandangan guru tentang pelaksanaan teknik main peranan dalam perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak 4 tahun. Rakaman audio digunakan untuk tujuan transkripsi.

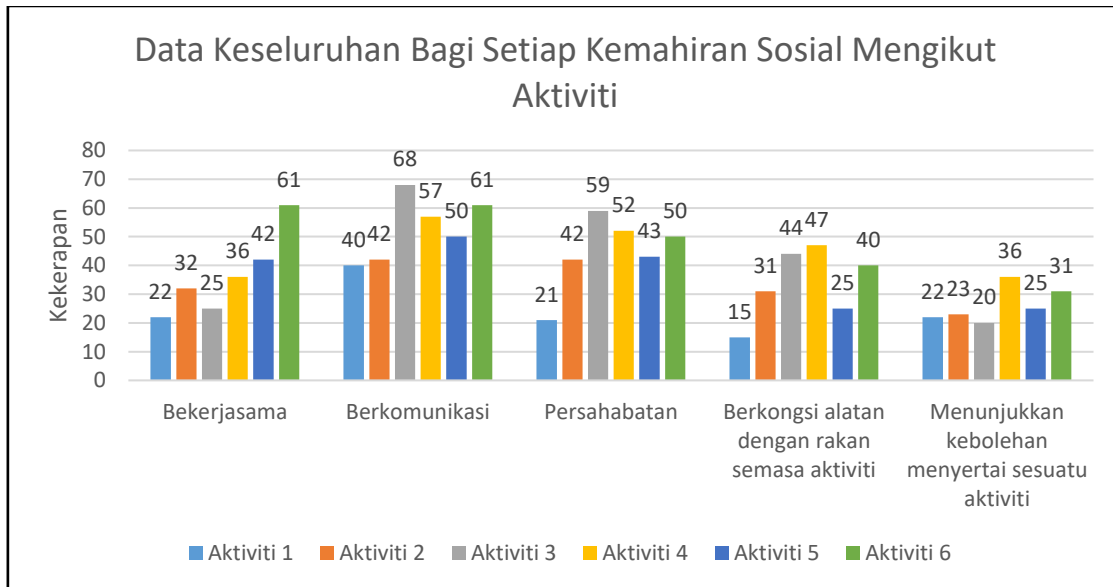
DAPATAN KAJIAN

Amalan Pelaksanaan Teknik Main Peranan dalam Perkembangan Kemahiran Sosial Kanak-Kanak Berumur 4 Tahun

Berdasarkan Rajah 1, data ini dikira secara menyeluruh dengan mencampurkan nilai kekerapan yang diperolehi setiap kanak-kanak bagi setiap item kemahiran sosial yang di nilai. Berdasarkan graf ini, perkembangan kemahiran sosial dapat diteliti dengan lebih mudah. Berdasarkan graf, item berkomunikasi menunjukkan perkembangan yang baik dari aktiviti 1 iaitu kekerapan sebanyak 40 hingga aktiviti 3 kekerapan sebanyak 68. Namun pada aktiviti 4 dan aktiviti 5 berlaku penurunan, iaitu daripada nilai kekerapan 57 kepada 50. Namun pada aktiviti 6, kembali meningkat kepada nilai kekerapan 61. Pada item bekerjasama, perkembangan berlaku agak baik pada aktiviti 1 iaitu sebanyak 22 dan aktiviti 2 sebanyak 32, namun berlaku penurunan pada aktiviti 3, sebanyak 25. Penurunan ini tidaklah begitu besar. Namun pada aktiviti 4 hingga aktiviti 6 berlaku peningkatan yang memberangsangkan, iaitu kekerapan sebanyak 36 pada aktiviti 1, 42 pada aktiviti 5 dan 61 pada aktiviti 6.

Dalam rekod anekdot, sampel juga dikesan dapat menerapkan kemahiran sosial yang lain, seperti bertolak-ansur, berdikari dan tolong-menolong bersama rakan. Rumusannya, melalui pelaksanaan teknik main peranan ini, pelbagai kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun dapat dikembangkan. Walaupun perubahan yang berlaku adalah minima, ini tetap dikira sebagai perkembangan positif yang membanggakan. Justeru itu, teknik ini

haruslah dijadikan sebagai kaedah PdP dalam kelas kanak-kanak berumur 4 tahun. Bukan aspek kemahiran sosial saja bahkan pelbagai perkembangan dari aspek lain dapat dikembangkan melalui teknik main peranan ini.



Rajah 1. Data Keseluruhan Kekerapan Kemahiran Sosial bagi Semua Kanak-kanak mengikut Aktiviti

Persepsi Guru tentang Amalan Pelaksanaan Teknik Main Peranan dalam Perkembangan Kemahiran Sosial Kanak-kanak Berumur 4 Tahun

Jadual 3

Dapatan Temu Bual bersama Sampel Guru

Guru	Tema	Persepsi Guru	Elemen Kemahiran Sosial
GA	Aspek kemahiran sosial yang dipelajari semasa main peranan.	<i>dia akan bertolak-ansur, bermain sama-sama dengan kawan, ini secara logik untuk anak 4 tahun lah, kalau anak 4 tahun normal, sepatutnya dia dah boleh berkongsi mainan, dia dah boleh bermain bersama-sama, dia dah boleh menunggu giliran, aaa lepastu aaa dan dia meluahkan idea dia sendiri</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bertolak-ansur • Berkongsi mainan • Bermain bersama • Menunggu giliran • Meluahkan idea
GB		<i>..kat sekolah dia kena berkongsi. Dia kena manage diri dia lah melalui pemerhatian diri dia. Lama-lama nanti pun dia akan main sama-sama. Lama-lama nanti dia akan rasa seronok rupanya berkongsi main</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkongsi • Main bersama • Bekerjasama • Bahasa badan

		<p><i>sama-sama”</i> <i>“dia akan cari barang sama-sama, kan. Sama ada secara lisan atau body language dia. Dia buat bersama-sama. Bila dah habis main, mehlalh kita kemas. Cikgu cakap lepas main kena kemas semula. Haa dah bekerjasama”</i> <i>“mereka dapat berkomunikasi dengan kawan-kawan, contoh dia nak sesuatu barang ke. Lagi satu dapat mengajar mereka kongsi barang...”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi dengan rakan • Berkongsi barang
GA	<p>Kepentingan kemahiran sosial terhadap kanak-kanak.</p>	<p><i>“Tambah lagi anak 4 tahun eleksi atau sikap ingin tahu dia tinggi. Jadi pretend play tu bagi ruang untuk dia meluahkan emosi dia, mengembangkan imaginasi dia, aaa memang penting laa pretend play ni”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Meluahkan emosi • Mengembang imaginasi
GB		<p><i>“Sangatlah penting. Itu antara apa, kemahiran sosial ni antara satu bidang yang kena di, kita kena rangsang dia untuk bersosial supaya dia membesar dengan cara yang seimbang. Kalau dia sorang-sorang macam mana..”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kemahiran yang perlu dirangsang • Membesar dengan seimbang
GC		<p><i>“Sangat penting sebab kalau dia tak bergaul dengan orang macam mana dia nak menghadapi dunia luar, berkomunikasi dengan orang. Lebih-lebih lagi tadika ni tak ramai so dapat berkembang sikit-sikit kemahiran sosial dia. Nanti takdelah masa dah pergi darjah satu jumpa ramai orang, lagi besar-besar so dia lagi rasa takut”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi dengan orang • Elak rasa takut, berani
GA	<p>Cara menggalakkan penglibatan aktif kanak-kanak semasa main peranan.</p>	<p><i>“kita bagi peluang kat dia tengok-tengok dulu. Saya saya tak rasa dia taknak involve, mungkin dia sangat malu, ataupun dia belum sampai tahap</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beri peluang memerhati • Sangat pemalu • Belum di tahap bermain bersama • Jangan memaksa

		<p>bermain bersama”</p> <p>“Cikgu akan bagi satu, kalau boleh jangan memaksa laa. Kalau dia taknak, biar laa dia main sendiri. Sampai masa saya rasa anak-anak ni, sepatut peringkat bermain dia tiba, dia akan bermain bersama juga”</p>	
GB		<p>“Budak-budak ni kalau kita bagi arahan je tak boleh. Kita kena pelbagaikan teknik”</p> <p>“main ni tak perlu diajar sangat. Budak tahu. Kita just guide. Ini yang kita kata learning through play. Learning through ni belajar sambil bermain. Jadinya pastikan ada alat-alat untuk dia bermain.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelbagaikan teknik • Bimbingan • Alatan mencukupi
GC		<p>“Suruh diaorang duduk dengan kawan. Macam kalau ada yang pasif, akan mengasingkan diri. Kena panggil dia untuk duduk dengan kawan”</p> <p>“Dia sesama umur ni lagi senang nak tertarik. Kalau mainan, kita tunjukkan dulu mainan tu boleh buat macam mana. Lagi satu kita bagi apa yang dia suka. Nanti dia akan start minat nak main”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk bersama rakan • Pengaruh rakan • Beri ikut minat
GA	<p>Kepentingan antara akademik dan kemahiran sosial.</p>	<p>“bagi saya interkriti ni kita kategorikan sebagai bermainlah, akademik tu satu satu subjek yang lain. Tapi apa-apa pun peringkat awal kanak-kanak ini kita mulakan dengan sosial dulu. Kalau anak tu sosial dia tak berkembang dengan baik, tiba-tiba kita kita sumbat-sumbat dia dengan akademik, dia takkan berkembang dengan baik”</p> <p>“So peringkat awal kanak-kanak memang kena bermain, yang penting mesti wujud nilai sosial kat situ. Supaya sosial dia berkembang dengan baik, sosioemosi dia berkembang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sosial dahulu sebelum akademik • Perlu dedah dengan bermain untuk perkembangan sosial dan sosioemosi. • Kemahiran sosial membantu penerimaan akademik

GB	Kepentingan antara akademik dan kemahiran sosial	<p>dengan baik, dan akademik bagi saya yang paling penting kalau sosial dia dah develop dengan baik, bila dia nak masuk dengan akademik, dia akan dapat terima dengan baik”</p> <p>“Sambil nak bijak akademik, kita juga nak bijak bab estetika. Nak bijak dalam bidang sosial supaya dia menjadi individu yang seimbang”</p> <p>“Orang yang peribadi seimbang ni dia multiskill. Dia boleh buat macam-macam. Tak sama”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kedua-duanya penting • Kemahiran sosial membantu perkembangan seimbang. • Serba boleh
GC		<p>“Sama penting. Tak semestinya kena pandai akademik saja.. Ada setengah budak dia tak Berjaya dari segi akademik, dia lebih pada kemahiran”</p> <p>“Dia perlu develop dari kecil kemahiran-kemahiran tu. Kalau dari kecil dah suruh belajar, dia akan jadi cepat bosan. Dia akan seronok belajar bila ada bermain”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama penting • Kemahiran perlu dirangsang dari kecil. • Belajar sambil bermain
GA	Peranan guru dalam aktiviti main peranan.	<p>“cikgu sepatutnya main peranan lah, main bersama-sama anak-anak tu. Duduk bersama anak-anak, main, bila cikgu bersama cukup akan mewujudkan komunikasi, cikgu akan Tanya buat apa tu, ini apa? Cikgu akan perkenalkan jugak, jadi cikgu sebagai pemudah cara kat situ. Kalau ada anak-anak tu nak berkongsi mainan bergilir-gilir, cikgu akan main perananlah kat situ”</p> <p>“Tak kene ada cikgu sekali. sebab time tula, satu cikgu nak tengok perkembangan anak, cikgu nak tahu perkembangan anak tu tahap mana, dan cikgu kene jadi pemudah cara. So cikgu memang perlu ada sekali”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Main bersama kanak-kanak • Membantu perkembangan kanak-kanak • Mewujudkan komunikasi • Pemudahcara • Ajar berkongsi • Melihat perkembangan kanak-kanak semasa main
GB		<p>“Peringkat awal lah nak memperkenalkan. Introduction tu cikgu kenalah kenalkan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalkan di peringkat awal • Kawalan kanak-kanak • Terangkan disiplin

Tak boleh terus bagi. Kita kena control, kena terangkan disiplin. Lepas itu, kenal kan barang-barang. Cara nak guna, kegunaan macam mana. Kemudian lepas main, tolong kemas. Makanya itulah peranan cikgu. Itu cara kita mendisiplinkan mereka.

- Bahagikan watak
- Tunjuk cara main

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Berdasarkan hasil data yang dikumpul, didapati berlaku penerapan kemahiran sosial terhadap kanak-kanak berumur 4 tahun melalui aktiviti main peranan. Pada item bekerjasama menunjukkan peningkatan yang baik. Semasa kajian dijalankan, adanya penglibatan guru dalam aktiviti main peranan ini dapat mengubah dan menerapkan nilai bekerjasama dalam kalangan sampel. Ini bertepatan dengan teori yang dikemukakan oleh Friedrich Froebel (1967) iaitu kanak-kanak perlu di bimbing untuk membantu mereka aktif. Jaslinah Makantall (2014), melalui kajiannya turut mendapati teknik main peranan ini dapat meningkatkan kemahiran bekerjasama kanak-kanak kepada yang lebih baik.

Item seterusnya adalah item berkomunikasi. Menerusi data diperoleh, item berkomunikasi ini merupakan item tertinggi yang diperoleh sampel sepanjang kajian ini dijalankan. Kejayaan ini disebabkan oleh dua faktor, iaitu faktor tema yang sememangnya diminati oleh kanak-kanak perempuan dan faktor kelengkapan peralatan permainan. Ternyata melalui aktiviti main peranan ini kanak-kanak yang mempunyai masalah komunikasi mula menunjukkan perubahan yang baik apabila bergaul bersama rakan. Melalui pergaulan ini, kanak-kanak yang bermasalah komunikasi ini meniru perlakuan rakan. Ini bertepatan dengan teori Albert Bandura dalam Teori Pembelajaran Sosial tentang peniruan. Kanak-kanak cenderung meniru perilaku yang ditunjukkan oleh rakan sebaya. Ini menjadi pendorong kejayaan kanak-kanak memperbaiki kemahiran komunikasi mereka menjadi lebih baik.

Item seterusnya adalah item persahabatan. Sepanjang kajian ini dijalankan, aktiviti main peranan ini dapat menggalakkan sampel menjalin persahabatan dengan lebih baik. Menurut Jiayao Li *et al.* (2016), main peranan membantu meningkatkan kemahiran kognitif dan interaksi sosial kanak-kanak. Interaksi sosial ini juga disebutkan sebagai persahabatan. Dalam kajian yang dijalankan oleh Farehan Isa (2019), melalui aktiviti main peranan interaksi kanak-kanak bersama rakan dan guru dapat dibaiki dan dipertingkatkan. Ini jelas menunjukkan melalui aktiviti main peranan dapat memperbaiki interaksi sosial dan persahabatan kanak-kanak.

Item seterusnya adalah item kemahiran berkongsi alat dengan rakan semasa aktiviti. Sepanjang kajian ini dijalankan, adakala sampel berebut peralatan permainan. Tindakan yang dilakukan oleh pengkaji dan guru adalah dengan mengadakan rundingan agar mereka berkongsi peralatan permainan bersama. Hasilnya, perilaku negatif sampel dapat diubah kepada perilaku positif. Ini bertepatan dengan teori yang dikemukakan Froebel (1967), iaitu menolak keras pendekatan yang menggunakan kekerasan dan hukuman. Sepanjang kajian dijalankan, kanak-kanak seronok menjalankan aktiviti main peranan ini. Penglibatan guru menjadikan mereka lebih mudah berkongsi peralatan dan arahan yang disampaikan guru

mudah untuk dipatuhi. Ini bersesuaian dengan kajian Mohd Razak Mohd Nordin dan Mashitah Ahmad (2016), menerusi aktiviti permainan bahasa dan main peranan, murid dapat mengikuti kelas dengan penuh minat, bahkan segala arahan guru dapat dipatuhi dengan baik

Item terakhir adalah item menunjukkan kebolehan menyertai sesuatu aktiviti. Sepanjang kajian dijalankan, sampel yang mempunyai masalah pertuturan menunjukkan perkembangan yang baik. Pada penghujung kajian, sampel menonjolkan sikap lebih mesra dan lebih mudah bergaul dengan rakan. Walaupun masih memerlukan bimbingan guru, namun perkembangan yang ditonjolkan amat membanggakan. Bersesuaian dengan Randima Rajapaksha (2017), dalam kajiannya *Scaffolding sociodramatic play in the preschool classroom: The teacher's role* menyatakan penglibatan guru dapat menggalakkan kanak-kanak untuk terlibat lebih aktif dalam sosiodrama. Melalui teknik scaffold guru dalam aktiviti sosiodrama ini, membantu kanak-kanak mengembangkan ZPD mereka.

KESIMPULAN

Aktiviti main peranan ini memberikan kesan yang positif dalam perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun. Melalui aktiviti ini banyak kemahiran sosial yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam diri mereka. Bahkan melalui aktiviti main peranan ini juga memberikan kesan dalam perkembangan menyeluruh kanak-kanak. Oleh itu untuk membantu meningkatkan kemahiran sosial dalam diri kanak-kanak salah satu caranya adalah melalui aktiviti main peranan ini. Guru memainkan peranan yang penting dalam memastikan aktiviti ini dapat dijalankan dengan lancar. Sokongan dan dorongan guru dapat memberi kesan kepada peningkatan kemahiran sosial kanak-kanak ini. Berdasarkan hasil kajian ini, jelas terbukti bahawa main peranan ini dapat membantu kanak-kanak untuk menjalinkan persahabatan dengan lebih baik, mendidik untuk bekerjasama, menggalakkan komunikasi, berkongsi alat permainan dan menunjukkan kebolehan menyertai sesuatu aktiviti. Selain daripada ini, terdapat juga aspek kemahiran sosial lain yang dapat di capai kanak-kanak semasa kajian ini dijalankan, misalnya seperti bertolak-ansur. Rumusnya, aktiviti main peranan ini perlu diterapkan dalam PdP kanak-kanak dan perlu sering dilakukan. Ini akan memberikan manfaat yang baik dan membantu meningkatkan kemahiran sosial mereka.

Melalui kajian ini juga dapat mendatangkan manfaat kepada beberapa pihak, terutama kepada kanak-kanak. Melalui kajian ini kanak-kanak yang pasif dapat dorongan dan bimbingan untuk aktif. Jika sebelum ini kanak-kanak gemar berebut, melalui kajian ini mereka sudah mula bertolak-ansur. Perubahan ini walaupun sedikit namun memberikan impak positif pada kanak-kanak. Selain itu, kajian ini turut mendatangkan manfaat kepada guru. Guru dapat pendedahan tentang kepentingan aktiviti main peranan terhadap perkembangan sosial kanak-kanak. Melalui kajian ini dapat memberikan input tambahan dan idea kepada guru untuk terus melaksanakan aktiviti main peranan ini di masa akan datang. Guru juga boleh menjadikan aktiviti main peranan ini sebagai salah satu kedah pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Sekiranya ini dilakukan, guru telahpun secara tidak langsung mewujudkan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berpusatkan murid.

RUJUKAN

- Abdul, M. A., Ismail, H., Mohamad, I., & Osman, Z. (2019). Perkembangan emosi kanak-kanak menggunakan kaedah pengajaran berasaskan aktiviti muzik. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 8, 17-23. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol8.3.2019>
- Ain Mohd Fadzil. (2016). *Main peranan dalam meningkatkan kemahiran sosial kanak-kanak*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Bandura, A. (1977). *Psychotherapy based upon modelling principles.* in allen e. bergin and sol l. garfield, eds., *handbook of psychotherapy and behavior change*. Wiley.
- Baroroh, N. (2015). Keterampilan sosial anak usia dini dan strategi pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.
- Brogie, B., Jiron, A., dan Giacomini, J. (2013). *How to help your child learn to share*.
- Eturk, E. (2015). Role play as a teaching strategy. *National Tertiary Learning and Teaching Conference 2014. Tauranga*. https://www.researchgate.net/publication/284166003_Role_Play_as_a_Teaching_Strategy
- Farehan Isa. (2019). *Penggunaan aktiviti sosiodrama mempengaruhi kemahiran interaksi sosial kanak-kanak di tadika*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Froebel, F. (1967). *L: A Selection From His Writings (Cambridge Texts and Studies in The History of Education)*. Cambridge University Press.
<https://www.Abebooks.Co.Uk/Servlet/Bookdetailspl?Bi=22487799810&Searchurl>.
- Ginsburg, K. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parents-child bonds*. American Academy of Pediatrics Report.
- Hasnida. (2015). *Analisis kebutuhan anak usia dini*. Luxima
- Jaslinah Makantal. (2014). Perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak melalui bermain. *Jurnal Penyelidikan Kent*, 82–101.
- Li, J., Hestenes, L. L., & Wang, Y. C. (2016). Links between preschool children's social skills and observed pretend play in outdoor childcare environments. *Early Childhood Education Journal*, 44(1), 61–68. <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0673-2>
- Loy, C. L. (2017). Boneka sebagai alat pedagogi dalam perkembangan sosial dan emosi kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6(1), 45–56.
- Luluk Khurotul Aini & Mochamad Nursalim. (2012). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, 13(1).
- Mohd Razak Mohd Nordin & Masitah Ahmad. (2016). Penggunaan teknik permainan bahasa dan main peranan dalam kalangan murid orang asli: Satu tinjauan. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 11, 79–97.
- Mormah Che Din. (2012). *Kemahiran sosial*. Kementerian Kesihatan Malaysia.
<http://www.myhealth.gov.my/kemahiran-sosial/>
- Mukherji, P., & Albon, D. (2010). *Research method in early childhood: An introductory guide*. SAGE Publication Ltd.
- Ogbu, G. C. (2018). *Factors contributing to the poor academic performance of students in social studies in junior secondary school in Nkanu East local government area of Enugu State* (Bachelor's thesis). Godfrey Okoye University, Nigeria.
- Piaget, J. (1959). *The language and thought of the child*. Roudledge Classic.
- 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
- Ramlah Jantan. (2013). *Faedah bermain dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah (4-6 tahun)*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Randima Rajapaksha, P. L. N. (2016). Scaffolding sociodramatic play in the preschool classroom: The teacher's role. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(4), 689–694.
<https://doi.org/10.5901/mjss.2016.v7n4p689>
- Siti Hodijah, Suprih Widodo, & N. A. (2016). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui metode bermain peran. *10(N)*, 43–55.
- Smidt, S. (2010). *Playing to learn: The role of play in early years*. Routledge
- Suppiah Nachiappan, Edward Munovah, R. M., Abdullah, N., & Suffian, S. (2017). Perkembangan kognisi dalam kanak-kanak prasekolah melalui teknik bermain. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6(1), 34–44.
- Veny Iswantiningtyas. (2017). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. 2008, 2008–2010.
- Wan Kit Yee & Sharifah Hanim Syed Akbar. (2017). *Think-Group-Share* meningkatkan kemahiran berkongsi dalam kalangan murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 6, 48 - 66.

- Wizliyani Agustina & Husain Ibrahim. (2019). Upaya meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak melalui metode sosiodrama. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2, 147–158.
- Zaharah Osman. (2015). Kesan implementasi modul kompetensi sosioemosi terhadap kemahiran sosial kanak-kanak prasekolah. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 1(1), 75–82.