

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSI KANAK-KANAK MELALUI PEDAGOGI PERMAINAN DRAMA KREATIF

DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL ASPECTS IN CHILDREN THROUGH CREATIVE DRAMA PEDAGOGY

Nur Ilanee Mohd Nasir ¹; Azrul Azizi Amirrul ^{*2}
Mumtaz Begum Aboo Backer ³

¹ School of The Arts, Universiti Sains Malaysia, Malaysia. Email: nurilanee@student.usm.my

² School of The Arts, Universiti Sains Malaysia, Malaysia. Email: azrulazizi@usm.my

³ School of The Arts, Universiti Sains Malaysia, Malaysia. Email: mumzie@usm.my

*Corresponding author

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/270>

Abstract

This study was conducted to investigate the effectiveness of drama games on the socio-emotional development of empathy, self-confidence, and friendship among six-year-old children. The study has two objectives, which is to identify Drama Games that are attractive, unique, and suitable for the socio-emotional development of six-year-old children and to analyze the effectiveness of the selected Drama Games in addressing negative traits that contradict the socio-emotional aspects of children. This study involves six sample kanak-kanak among six-year-old children divided into two groups, three children from experimental group kanak-kanak (EG) and three children from control group kanak-kanak (CG). The study was conducted at two Kemas Kindergartens located in Penang. The research instrument employed is a qualitative method through observations in the form of video recordings, pictures, and field notes. Data obtained from video recordings were used to observe the level of socio-emotional development, which was then recorded in the form of checklists, anecdotal records, and subsequently interpreted in a scale rate. The study findings have shown that the medium of Drama Games can stimulate the socio-emotional development of preschool children in terms of empathy, self-confidence, and friendship.

Keywords: Drama Games, socio-emotional, Creative Drama, Development of children

Abstrak

Kajian ini dijalankan untuk mengkaji keberkesanan permainan drama terhadap perkembangan sosio-emosi empati, keyakinan diri dan persahabatan. Kanak-kanak berumur 6 tahun. Kajian ini mempunyai dua objektif iaitu untuk mengenal pasti Permainan Drama yang menarik, unik dan sesuai untuk perkembangan sosio-emosi kanak-kanak dan menganalisis keberkesanan Permainan Drama yang terpilih dalam mengatasi sifat negatif yang bertentangan dengan sosio-emosi kanak-kanak. Kajian ini melibatkan enam orang sampel kanak-kanak dalam kalangan kanak-kanak berusia 6 tahun yang dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu tiga kanak-kanak kumpulan eksperimen (KE) dan juga tiga kanak-kanak kumpulan kontrol (KK). Kajian ini dijalankan di dua buah Tadika Kemas yang terletak di Pulau Pinang. Instrumen kajian yang dijalankan adalah kaedah kualitatif melalui pemerhatian yang berbentuk rakaman video, gambar dan nota lapangan. Data yang diperolehi daripada rakaman video digunakan untuk melihat tahap perkembangan sosio-emosi yang kemudiannya dicatat dalam bentuk senarai semak, senarai anekdot dan kemudiannya diinterpretasi dalam skala kadar. Dapatan kajian telah menunjukkan medium Permainan Drama dapat merangsang perkembangan sosio-emosi kanak-kanak prasekolah. Sosio-emosi tersebut dari segi empati, keyakinan diri dan persahabatan.

Kata Kunci: Permainan Drama, Sosio-emosi, Drama kreatif, Perkembangan kanak-kanak

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 21th October 2023, revised 15th November 2023, accepted 30nd November 2023

Pengenalan

Kanak-kanak belajar dan berkembang melalui persekitaran mereka. Mereka membentuk sosio-emosi melalui interaksi terhadap persekitaran. Kanak-kanak hidup dalam “dunia gergasi” (orang dewasa) yang memegang hampir keseluruhan kuasa ke atas kehidupan kanak-kanak (Young, 1966)¹. Kewujudan persekitaran yang menyokong, memperkaya dan memupuk dari orang dewasa dapat membantu kanak-kanak mencapai potensi penuh mereka dalam pelbagai aspek kehidupan. Interaksi ini memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengembangkan sosio-emosi yang penting. Mereka belajar tentang komunikasi, kerjasama, empati, dan penyelesaian konflik dengan memerhati dan mengambil bahagian dalam interaksi sosial. Interaksi sosial memainkan peranan penting dalam membentuk perkembangan sosio-emosi seseorang individu. Interaksi dengan ahli keluarga, rakan sebaya, guru dan kenalan sosial yang lain memberi peluang kepada kanak-kanak untuk belajar dan mengamalkan kemahiran sosio-emosi dengan baik. Contohnya, kanak-kanak belajar empati dengan memahami dan bertindak balas terhadap emosi orang lain semasa berinteraksi.

Pertumbuhan sosio-emosi kanak-kanak adalah aspek kritikal perkembangan keseluruhan mereka. Hal ini merangkumi keupayaan mereka untuk memahami dan mengurus emosi mereka, membentuk hubungan dengan orang lain, dan mengemudi situasi sosial dengan berkesan. Kanak-

kanak perlu belajar mengenali dan memahami emosi mereka sendiri. Pemahaman emosi ini adalah mengenal pasti perasaan seperti kegembiraan, kesedihan, kemarahan, ketakutan dan kekecewaan. Proses tersebut merupakan asas kecerdasan emosi.

Usaha menggalakkan pertumbuhan sosio-emosi yang sihat dalam kalangan kanak-kanak akan menyumbang kepada kesejahteraan keseluruhan mereka dan boleh memberi kesan yang berkekalan pada hubungan masa depan mereka, kejayaan akademik dan kesihatan mental. Oleh itu, sokongan dan bimbingan yang betul semasa kanak-kanak berupaya membentuk asas yang kukuh bagi kecerdasan emosi dan kecekapan sosial. Hal ini merupakan pembelajaran sepanjang hayat yang akan terus berkembang seiring dengan perkembangan usia kanak-kanak.

Permasalahan Kajian

Penularan wabak Covid-19 yang melanda dunia mengakibatkan komunikasi alternative atas talian berkembang dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Hal ini menjadikan penyertaan individu terhadap dunia digital menjadi sangat penting melalui pelbagai aplikasi seperti WhatsApp, Facebook, Youtube, Zoom, Webex, Instagram dan sebagainya. Kebiasaan ini telah menjadi amalan komunikasi di kalangan masyarakat. Kemajuan ini telah meletakkan kanak-kanak dalam satu era dengan situasi, kurangnya rangsangan untuk perbualan lisan dan interaksi sosial antara satu sama lain.

Interaksi sosial masyarakat melalui fasa transformasi kerana tidak lagi bergantung secara holistik kepada interaksi bersemuka antara manusia dengan manusia. Perbincangan dan perdebatan kini dijalankan menerusi alam maya, dalam pelbagai konteks melibatkan keluarga, perkongsian hobi, urusan mesyuarat jabatan, dan sebagainya.

Kanak-kanak adalah salah satu kelompok yang terlibat dalam kemajuan pesat teknologi ini. Teknologi kini mendesak setiap pelajar, termasuk kanak-kanak, untuk memiliki alat elektronik komunikasi dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) secara atas talian. Menurut Suriati Asri (Suliaty Asri, 2023)², gajet sekarang adalah keperluan, memudahkan bukan sahaja orang dewasa tetapi juga pelajar untuk pembelajaran dalam talian.

Kemajuan ini mendorong kanak-kanak tidak lagi merasakan keperluan atau kepentingan terhadap rangsangan perbualan lisan antara satu sama lain. Situasi integrasi kanak-kanak dengan dunia digital kini dianggap satu fenomena biasa. Meskipun fenomena ini telah menjadi amalan dalam komunikasi dan interaksi antara manusia, ianya turut menyumbang kepada terjejasnya perkembangan kemahiran komunikasi dan sosialisasi kanak-kanak. Dalam konteks pembelajaran, kebergantungan kepada pendidikan atas talian perlu diimbangi bagi menangani permasalahan ini. Oleh itu, pengenalan terhadap teknik pembelajaran aktif yang unik dan berbeza di dalam kelas merupakan satu solusi untuk menambahbaik sistem pendidikan yang ada (Yildirim, E. 2022)³.

Pendekatan pembelajaran aktif, adalah satu proses pembelajaran yang menarik untuk kanak-kanak. Kaedah ini berupaya menjadikan kanak-kanak lebih tertarik dan fokus serta menikmati proses pembelajaran. Permainan Drama merupakan satu kaedah terpilih dalam membantu perkembangan sosio-emosi kanak-kanak, khususnya dalam pendidikan awal, melibatkan kanak-kanak peringkat prasekolah. Kanak-kanak dapat mengembangkan kemahiran

sosio-emosi, keupayaan mengurus emosi, dan ketahanan dan fleksibiliti dalam menghadapi cabaran (Hewes, J, 2014)⁴. Oleh itu, penggunaan aktiviti Permainan Drama sebagai medium pembelajaran terhadap kanak-kanak prasekolah tadika sangat relevan memandangkan kelompok ini bakal atau akan turut memasuki dunia Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) kelak (Tapio Toivanen et al.2011)⁵.

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk memenuhi dua objektif, iaitu:

- i) Mengetahui Permainan Drama yang menarik, unik dan sesuai untuk perkembangan sosio-emosi empati, keyakinan diri dan persahabatan.
- ii) Menganalisis keberkesanan Permainan Drama dalam mengatasi sifat negatif yang bertentangan dengan sosio-emosi kanak-kanak tadika.

Sorotan Literatur

Di Malaysia, Tadika Prasekolah adalah untuk kanak-kanak berumur 4 hingga 6 tahun, seperti yang diperakukan dalam Garis panduan Kurikulum Prasekolah oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018)⁶.

Pendidikan prasekolah berperanan dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif, sosial, dan psikomotor kanak-kanak di luar lingkungan keluarga. Asas keperibadian orang dewasa terbentuk sejak usia kanak-kanak, khususnya kanak-kanak lima tahun ke atas (Lindon, 2001)⁷. Pada usia tersebut, kanak-kanak berada pada fasa perkembangan kognitif dan sosial yang lebih kompleks.

Vygotsky (1978)⁸ menekankan pengaruh masyarakat dan budaya dalam pembentukan kognitif dan intelektual kanak-kanak melalui teori Sosiobudaya yang menggabungkan aspek kognitif dengan persekitaran sosial. Sumbangan utamanya iaitu teori Scaffolding adalah teknik bantuan daripada orang dewasa untuk membantu kanak-kanak mencapai sesuatu. Pada waktu dan ketika bantuan itu diberikan ia dipanggil Zone Of Proximal Development (ZPD). ZPD berlaku apabila perkembangan kanak-kanak dapat dijayakan dengan sebarang bentuk bantuan dan bimbingan rakan sebaya atau orang dewasa yang lebih mahir (Mooney C.G, 2013)⁹.

Hal ini dikaitkan dengan kaedah bantuan seperti Permainan Drama yang ingin dibawa dan dijadikan sebagai medium bagi perkembangan sosio-emosi kanak-kanak. Menurut Vygotsky, permainan yang melibatkan elemen drama mewujudkan Zone of Proximal (ZPD) kanak-kanak yang berupaya melatih dan menggalakkan mereka, melakukan aktiviti yang tidak dapat atau tidak mahu lakukan dalam situasi kehidupan sebenar mereka (Vygotsky,1978)⁸.

Permainan drama memainkan peranan penting dalam menggalakkan perkembangan sosio-emosi kanak-kanak. Permainan yang melibatkan elemen drama boleh menjadi medium berkesan untuk mengurangkan ketidakseimbangan perkembangan di kalangan kanak-kanak yang mengalami ketidakupayaan tingkah laku sosio-emosi. Ia membantu membangunkan sosio-emosi kanak-kanak (Galazka,2016)¹⁰. Perkembangan sosio-emosi merujuk kepada kematangan dan

keupayaan individu untuk memahami, mengurus, dan meluahkan emosi, serta melibatkan diri dalam interaksi sosial yang bermakna dan membentuk hubungan positif dengan orang lain. (Denham, 2006)¹¹. Interaksi sosial yang sihat merupakan keupayaan individu dalam mewujudkan interaksi dengan orang lain dan kesedaran tingkah laku yang boleh diterima dan yang tidak boleh diterima oleh orang lain (Elksnin, 2006)¹².

Pada tahun 2017, sebuah kajian dijalankan oleh Goldstein (2017)¹³ untuk melihat implikasi permainan drama terhadap pengurusan emosi dalam kanak-kanak. Kajian tersebut mendapati bahawa permainan drama sesuai dijadikan perantara yang berkesan dalam membantu kanak-kanak meningkatkan kawalan emosi. Terdapat juga kajian mendapati bahawa permainan drama ini memberikan kesan yang positif dalam perkembangan kemahiran sosial kanak-kanak berumur 4 tahun (Hassan, 2021)¹⁴.

Piaget (1945)¹⁵ mengemukakan sebuah teori iaitu tiga peringkat bermain terhadap kanak-kanak. Pertama main sosiodrama, kedua bermain bebas dan yang ketiga main luar kelas. Piaget berpendapat bahawa sosiodrama adalah apabila kanak-kanak menyesuaikan diri melalui pengalaman mereka terhadap realiti kehidupan semasa. Justeru itu, sosiodrama amat relevan dijadikan sebagai alat bagi perkembangan sosial kanak-kanak. Kajian ini tertumpu kepada pilihan lokasi tadika yang tidak pernah mengadakan aktiviti permainan drama. Kajian dijalankan untuk melihat kesan sosio-emosi kanak-kanak melalui medium permainan drama melibatkan kanak-kanak berusia enam tahun. Faktor penentuan usia golongan sasaran ini adalah bersesuaian dengan pendapat pengkaji lepas iaitu kanak-kanak berusia enam tahun kerana berada dalam tahap ideal bagi proses membina asas keperibadian untuk jangka masa yang lama sehingga meningkat dewasa (Lindon, 2001)⁷.

Metodologi

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini merupakan kajian kualitatif berbentuk deskriptif. Sebelum kajian lapangan dijalankan sebuah analisis dokumen telah dibuat melalui sumber sekunder. Data-data yang lepas berkenaan perkembangan mental kanak-kanak, permainan drama yang mempunyai elemen untuk tujuan perkembangan sosio-emosi, perkembangan sosio-emosi kanak-kanak dan lain-lain lagi diambil kira bagi memutuskan permainan drama yang dipilih untuk kajian. Untuk tujuan kajian lapangan, kajian ini menggunakan kaedah triangulasi iaitu dengan menggunakan kaedah rakaman video, pemerhatian dan nota lapangan. Hasil dapatan kemudiannya akan direkod melalui senarai semak. Pengkaji dapat membuat pemerhatian perubahan sosio-emosi yang berlaku pada kanak-kanak. Melalui kaedah ini, pengkaji dapat mengumpul maklumat dengan lebih terperinci. Dapatan senarai semak akan di terjemahkan dalam bentuk skala kadar merujuk kepada Behaviour Anchored Rating Scale (BARS) untuk melihat perubahan sosio-emosi kanak-kanak dari satu fasa ke satu fasa. Behaviour Anchored Rating Scale (BARS) membantu pengambilan keputusan dalam menentukan nilai akhir ranking alternatif terbaik (Rustiawan, 2023)¹⁶.

Populasi dan Sampel Kajian

Pengkaji memilih tadika yang mempunyai kanak-kanak yang berusia enam tahun. Dua buah tabika KEMAS dipilih sebagai lokasi kajian. Tadika yang dipilih menepati keperluan pengkaji iaitu atas faktor kurangnya fokus terhadap aktiviti yang melibatkan drama lakonan. Walaupun konsep Tabika KEMAS ialah 'Belajar Melalui Bermain' akan tetapi ciri-ciri konsep bermain tersebut tidak dispesifikasikan. Jumlah populasi kanak-kanak juga merupakan salah satu faktor pemilihan lokasi tadika tersebut. Pengkaji telah membuat beberapa lawatan ke Tabika KEMAS yang lain, tetapi tidak menepati ciri-ciri yang ditetapkan.

Kajian ini memiliki populasi seramai tiga puluh orang. Namun, jumlah sampel yang digunakan untuk kajian ini adalah seramai enam orang sahaja. Sampel yang dipilih daripada dua tabika untuk kajian ini adalah berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pengkaji seperti kurang bercakap, tidak berani untuk ke hadapan, malu dan juga yang mempunyai masalah tingkah laku seperti kurang mendengar arahan.

Intrumen Kajian

Analisis Dokumen

Analisis dokumen dilakukan bagi mengenal pasti dan mencari permainan drama yang sesuai dengan usia kanak-kanak. Permainan drama yang dipilih perlu menepati kriteria dan tahap kesukaran yang boleh diterima oleh kanak-kanak yang berusia lima tahun. Permainan drama yang dipilih mempunyai elemen untuk penerapan nilai bagi penerapan sosio-emosi empati, keyakinan diri dan persahabatan.

Rakaman Video

Rakaman video digunakan bagi tujuan pemerhatian perubahan sosio-emosi yang terpilih seperti segi empati, keyakinan diri dan persahabatan. Perubahan-perubahan tersebut akan melalui tangkapan layar dan dijadikan gambar sebagai bukti perubahan-perubahan sosio-emosi yang berlaku.

Pemerhatian Senarai Semak

Senarai semak digunakan sebagai rekod untuk merakam perubahan tingkah laku yang lebih sistematik iaitu dalam bentuk jadual. Perubahan ini direkod untuk melihat perkembangan sosio-emosi dari satu fasa ke satu fasa yang lain merujuk kepada sumber video rakaman. Item yang digunakan di dalam senarai semak adalah merujuk kepada sosio-emosi yang mengikut keperluan kajian ini.

Rekod Anekdote

Rekod Anekdote adalah sebagai pengumpulan maklumat dan data merujuk kepada rakaman video dalam menterjemahkan perubahan sosio-emosi yang berlaku yang tiada dalam senarai semak. Fenomena perubahan yang berlaku akan dicatatkan di dalam rekod anekdot. Catatan dalam rekod anekdot lebih terperinci untuk mentafsirkan perkembangan yang berlaku.

Skala Kadar

Skala kadar adalah data yang diperoleh dalam bentuk skala merujuk kepada senarai semak. Skala yang diberi adalah sebagai rujukan untuk diinterpretasi dalam bentuk graf untuk melihat prestasi sosio-emosi kanak-kanak.

Prosedur Pengumpulan Data

Sebelum kajian berlangsung, pengkaji telah mengemukakan surat permohonan untuk menjalankan kajian di Jabatan Kemajuan Masyarakat (KEMAS) Negeri Pulau Pinang sebelum kajian dijalankan. Setelah diberi kebenaran untuk menjalankan kajian, borang memohon kebenaran ibu bapa atau penjaga diedarkan. Hal ini kerana, pengkaji perlu mematuhi etika menjalankan kajian dengan meminta keizinan ibu bapa atau penjaga sebelum melibatkan kanak-kanak dalam kajian ini.

Lokasi tabika yang dipilih adalah di bandar negeri Pulau Pinang. Tadika ini dipilih kerana sebelum kajian dijalankan pengkaji telah ke dua lokasi tadika tersebut dan mendapati kanak-kanak di tadika ini menjalankan aktiviti bermain yang tidak melibatkan elemen main peranan seperti permainan drama yang ingin dibawa. Selain itu, terdapat juga permasalahan yang berlaku di setiap tadika tersebut seperti kanak-kanak kurang ceria di dalam kelas dan suasana di salah sebuah tabika tersebut suram. Malah terdapat juga kanak-kanak di salah satu tabika yang nakal dan sukar untuk mendengar arahan.

Dalam setiap kunjungan ke tabika, pengkaji menjalankan perbincangan dengan guru kelas untuk berbincang waktu-waktu yang sesuai untuk pengkaji hadir menjalankan kajian. Kunjungan ke atas kedua-dua tadika berjalan selama dua hari. Selain itu, pengkaji juga berhubung dengan guru kelas bagi setiap tadika melalui telefon dan aplikasi *Whatsapp* untuk bertanyakan waktu yang sesuai untuk pengkaji hadir kerana terdapat tadika yang tidak boleh menetapkan waktu yang lapang dan sesuai untuk pengkaji jalankan kajian.

Kajian dijalankan sebanyak tiga fasa bersama kanak-kanak dalam tempoh dua bulan. Sepanjang aktiviti permainan drama berlangsung pengkaji membuat rakaman video. Hal ini membantu pengkaji merujuk rakaman video untuk melihat lebih teliti terhadap setiap perubahan sosio-emosi yang berlaku. Seramai enam orang kanak-kanak yang berusia enam tahun terlibat dalam pemerhatian pengkaji. Permainan drama yang dipilih pengkaji adalah mengikut kesesuaian perkembangan sosio-emosi yang ingin diberi fokus. Permainan drama yang dipilih adalah 'Pengenalan dan Tepukan', 'Berjalan Buta' dan 'Pulau di Tengah Laut'.

Permainan drama yang dipilih berdasarkan elemen yang terdapat dalam permainan tersebut bagi perkembangan sosio-emosi empati, keyakinan diri dan persahabatan. Pengkaji menyediakan setiap kelengkapan alat yang diperlukan dalam setiap permainan drama bagi melancarkan urusan aktiviti yang dilaksanakan.

Jadual 1

Jadual Pelaksanaan Kajian

Tabika A

Tarikh/ Masa	Fasa	Permainan Drama	Intrumen	Sosio-emosi
22/9/2022 20 Minit	1	Pengenalan dan Tepukan	<ul style="list-style-type: none"> • Rakaman Video • Senarai Semak • Rekod Anekdote 	<ul style="list-style-type: none"> • Empati • Keyakinan diri • Persahabatan
28/9/2022 30 Minit	2	Berjalan Buta		
6/10/2022 30 Minit	3	Pulau di Tengah Laut		

Tabika B

Tarikh/ Masa	Fasa	Permainan Drama	Intrumen	Sosio-emosi
23/9/2022 20 Minit	1	<i>*tiada aktiviti permainan drama</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rakaman Video • Senarai Semak • Rekod Anekdote 	<ul style="list-style-type: none"> • Empati • Keyakinan diri • Persahabatan
27/9/2022 30 Minit	2	<i>*tiada aktiviti permainan drama</i>		
13/10/2022 30 Minit	3	<i>*tiada aktiviti permainan drama</i>		

Kaedah Analisis Data

Jadual 2

Kaedah Analisis Data

Objektif Kajian	Instrumen	Cara Analisis Data
Mengenal pasti Permainan Drama yang menarik, unik dan sesuai untuk perkembangan sosio-emosi empati, keyakinan diri dan persahabatan kanak-kanak.	Analisis Dokumen	Data sekunder yang diperolehi semasa kajian adalah seperti kajian di perpustakaan, sumber dari buku, majalah dan lain-lain, dan juga sumber daripada internet dan jurnal-jurnal yang terdapat di dalam laman web yang boleh dipercayai. Analisis penulisan kajian-kajian lepas dijalankan dengan bahan yang berkaitan dengan kanak-kanak, teori perkembangan sosio-emosi, permainan drama, dan lain-lain lagi yang berkaitan.
Menganalisis keberkesanan Permainan Drama dalam mengatasi sifat negatif yang bertentangan dengan sosio-emosi kanak-kanak tadika.	Senarai Semak	Perubahan sosio-emosi kanak-kanak yang dipilih akan direkodkan dalam intrumen senarai semak.

	Rekod Anekdote	Catatan perubahan sosio-emosi yang lebih terperinci dicatat dalam rekod anekdot.
	Skala Kadar	Perubahan dan perkembangan yang terdapat melalui senarai semak diukur melalui skala kadar untuk melihat perkembangan yang berlaku dari satu fasa ke satu fasa yang lain.

Dapatan Kajian

Hasil daripada kajian ini didapati terdapat Permainan Drama Yang Menarik, Unik Dan Sesuai Untuk Perkembangan Sosio-Emosi Empati, Keyakinan Diri Dan Persahabatan Kanak-Kanak iaitu:

Pengenalan dan Tepukan

Permainan drama Pengenalan & Tepukan ditemui dan ditetapkan sebagai salah satu kaedah pembentukan sosio-emosi kanak-kanak kerana permainan drama ini mempunyai elemen yang boleh meningkatkan keyakinan diri dan sifat empati. Elemen sosio-emosi keyakinan diri dipupuk melalui percakapan kanak-kanak di hadapan khalayak sewaktu kajian lapangan berlangsung. Ia mendidik kanak-kanak untuk menjadi lebih berani ke hadapan. Selain itu, tepukan yang gemuruh dari rakan sekelas selepas kanak-kanak bercakap di hadapan khalayak juga adalah bagi memupuk sifat empati dalam memberi sokongan. Oleh sebab itu, pengkaji memilih permainan drama Pengenalan dan Tepukan salah satu medium bagi membina dan meningkatkan sosio-emosi kanak-kanak.

Berjalan Buta

Permainan drama berjalan buta dipilih sebagai salah satu aktiviti yang merangsang sosio-emosi kanak-kanak dari segi empati dan persahabatan. Aktiviti ini melibatkan penyamaran kanak-kanak sebagai seorang yang buta dan bimbingan dari rakannya sewaktu berjalan. Penyamaran sebagai seorang buta ini berlaku terhadap kanak-kanak yang terlibat dalam permainan drama ini. Secara tidak langsung penyamaran ini menghasilkan kanak-kanak yang memahami situasi dan mewujudkan empati terhadap rakan lain. Aktiviti ini dilakukan secara berpasangan dan ia mewujudkan satu interaksi sosial yang boleh membina persahabatan. Kanak-kanak yang terlibat dalam interaksi sosial lebih mudah memahami sesuatu perkara dari perspektif individu lain.

Pulau Di Tengah Laut

Pulau Di Tengah Laut dipilih berdasarkan elemen keyakinan diri, empati dan persahabatan yang terdapat dalam kandungan permainan drama ini. Sepanjang permainan drama berlangsung ~~kanak-kanak menjiwai situasi yang berlaku dan sifat percaya diri wujud untuk memainkan~~

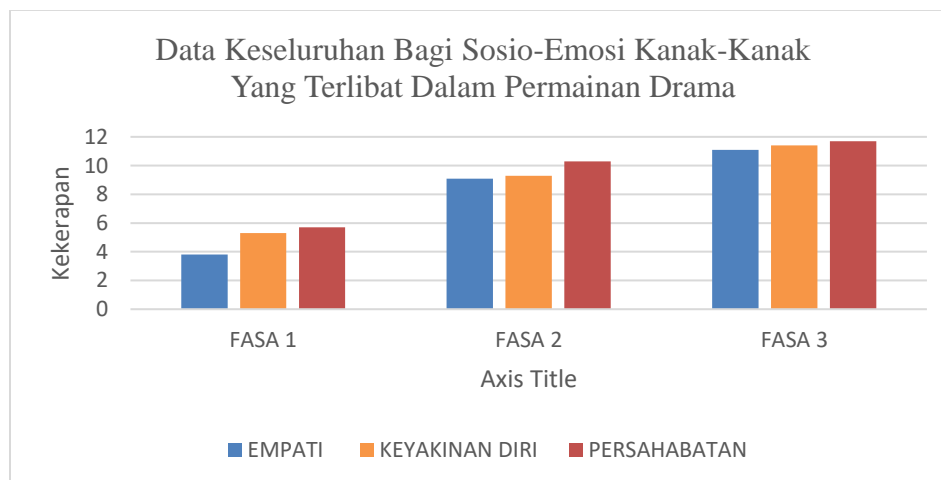
watak sebagai perenang dan berada dalam situasi tersebut. Kanak-kanak juga belajar erti persahabatan melalui permainan drama sewaktu mereka ‘menyelamatkan diri’ di atas ‘pulau’ buatan yang disediakan. Mereka belajar untuk mengenyahkan sifat pentingkan diri sendiri dan menzahirkan persahabatan. Kanak-kanak memegang dan menjaga antara satu sama lain sewaktu berdiri di atas ‘pulau’. Situasi ini mendidik kanak-kanak untuk memiliki sifat empati apabila kanak-kanak berupaya untuk mengesan keadaan emosi orang lain yang dalam ketakutan dan merasa simpati serta cuba untuk membantu.

Permainan Drama Dalam Mengatasi Sifat Negatif Yang Bertentangan Dengan Sosio-Emosi Kanak-Kanak Tadika.

Berdasarkan Rajah 1 dan Rajah 2, data tersebut adalah dapatan menyeluruh yang diperoleh daripada skala kadar yang kemudiannya ditafsirkan dalam bentuk graf berdasarkan kekerapan kumpulan eksperimen dan kumpulan kontrol setiap satu kanak-kanak bagi setiap elemen sosio-emosi yang di nilai. Graf ini disediakan bagi menunjukkan perkembangan sosio-emosi dengan lebih teliti dan mudah.

Merujuk kepada Rajah 1, sosio-emosi empati kumpulan eksperimen Tadika A menunjukkan perkembangan yang memberangsangkan berlaku dari Fasa 1, Fasa 2 ke Fasa 3 iaitu dengan jumlah median 3.8 ke 9.1 yang kemudiannya meningkat kepada nilai kekerapan median 11.1. Berdasarkan item keyakinan diri, perkembangan yang sangat baik terjadi pada Fasa 1 iaitu sebanyak 5.3 dan Fasa 2 sebanyak 9.3. Peningkatan sosio-emosi keyakinan diri yang konsisten juga berlaku selepas Fasa 1 iaitu pada Fasa 2 iaitu sebanyak 9.3 dan Fasa 3 sebanyak 11.4. Bagi item persahabatan pula peningkatan yang baik berlaku dari Fasa 1 ke Fasa 2 dengan jumlah median 5.7 ke 10.3. Pada Fasa 2 dan Fasa 3 peningkatan berlaku dari jumlah median 10.3 ke 11.7.

Kumpulan Eksperimental

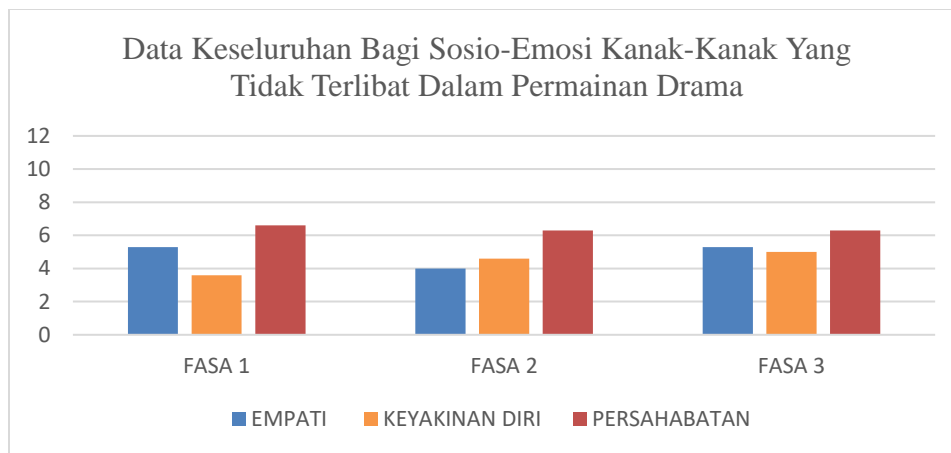


Rajah 1. Data Kekerapan Keseluruhan Bagi Sosio-Emosi Kanak-Kanak Tadika A Yang Terlibat Dalam Permainan Drama

Rajah 2 menunjukkan data keseluruhan bagi sosio-emosi kanak-kanak kumpulan kontrol Tadika B yang tidak terlibat dalam permainan drama. Terdapat penurunan sosio-emosi empati

daripada jumlah median sebanyak 5.3 pada Fasa 1 dan kemudiannya sebanyak 4.0 untuk Fasa 2. Peningkatan berlaku dari Fasa 2 ke Fasa 3 tetapi dengan jumlah yang sama dengan Fasa 1 iaitu jumlah median 5.3 pada Fasa 3 daripada jumlah median 4.0 bagi Fasa 2. Bagi item keyakinan diri terdapat sedikit sahaja peningkatan dari Fasa 1 hingga Fasa 2 tapi di bawah jumlah median 6.0 jika dibandingkan dengan kumpulan eksperimental Tadika A iaitu sebanyak 3.6 bagi Fasa 1 hingga ke 4.6 bagi Fasa 2. Bagi Fasa 2 ke Fasa 3, terdapat peningkatan yang tidak begitu besar jumlahnya iaitu 4.6 bagi Fasa 2 dan 5.0 bagi Fasa 3. Item persahabatan menunjukkan penurunan bagi Fasa 1 ke Fasa 2 iaitu dengan jumlah median 6.6 bagi Fasa 1 dan 6.3 bagi Fasa 2. Manakala tiada perubahan ditunjukkan pada item persahabatan bagi Fasa 2 dan Fasa 3 dengan jumlah median yang setara iaitu 6.3.

Kumpulan Kontrol



Rajah 2. Data Kekerapan Keseluruhan Bagi Sosio-Emosi Kanak-Kanak Tadika B Yang Tidak Terlibat Dalam Permainan Drama

Perbincangan Dan Implikasi Kajian

Item empati bagi kumpulan eksperimental Tadika A menunjukkan peningkatan yang sangat memberangsangkan. Merujuk kepada hasil data dapatan kajian yang dikumpul, berlaku perubahan dan peningkatan sosio-emosi empati pada kanak-kanak enam tahun yang terlibat dalam permainan drama. Terdapat perbezaan yang sangat ketara bagi perubahan peningkatan dari satu fasa ke fasa yang lain bagi kumpulan eksperimental Tadika A dan juga kumpulan kontrol Tadika B. Kumpulan kontrol yang tidak diterapkan dengan permainan drama menunjukkan bahawa tiada perubahan dan peningkatan yang baik berlaku. Ini telah membuktikan teori iaitu melalui permainan drama kanak-kanak membina keupayaan sosio-emosi mereka (Hewes, J, 2014)⁴. Betepatan juga dengan teori Lev Vygotsky iaitu senario imaginatif kanak-kanak dengan rakan sebaya membolehkan kanak-kanak mengawal emosi mereka, mengambil peranan yang berbeza, dan berunding dengan orang lain, yang semuanya penting untuk perkembangan sosio-emosi (Jaipaul L. Roopnarine & Peter K. Smith (2018)¹⁷.

Peningkatan bagi sosio-emosi keyakinan diri pula menunjukkan potensi dan peningkatan yang sama dengan empati. Peningkatan yang baik ini boleh dilihat pada kumpulan eksperimental Tadika A sahaja. Manakala pada kumpulan kontrol Tadika B, data yang diperolehi menurun dan kemudiannya stabil. Corak graf kumpulan kontrol Tadika B menunjukkan jika tiada rangsangan untuk meningkatkan keyakinan diri maka tiada perubahan atau perkembangan sosio-emosi boleh dilihat pada diri kanak-kanak. Permainan drama yang dipilih mewujudkan satu interaksi kanak-kanak yang membolehkan kanak-kanak mengekspresikan diri. Kanak-kanak yang terlibat dalam senario imaginatif boleh meneroka kebolehan dan minat mereka sendiri. Penerokaan ini boleh meningkatkan keyakinan diri apabila kanak-kanak mengetahui perkara yang mereka mahir dan apa yang mereka gemari.

Hasil dapatan kajian menunjukkan sosio-emosi persahabatan juga memerlukan galakan melalui permainan drama. Peningkatan yang mendadak membuktikan bahawa permainan drama merupakan satu medium yang relevan untuk diaplikasikan kepada kanak-kanak bagi perkembangan sosio-emosi persahabatan. Perbandingan yang ketara boleh dilihat melalui perbezaan jumlah median kumpulan eksperimental Tadika A dan kumpulan kontrol Tadika B. Kanak-kanak kumpulan kontrol tidak menunjukkan perubahan yang ketara di mana jumlah median peningkatan dan penurunan tidak jauh beza. Ini menunjukkan bahawa melalui permainan drama, kanak-kanak mengembangkan sosio-emosi persahabatan seperti kerjasama, perundingan, perkongsian dan komunikasi semasa mereka terlibat dalam permainan imaginatif dengan rakan-rakan. Mereka secara bergilir-gilir, menyelesaikan konflik dan bekerjasama untuk mencipta dan mengikuti senario khayalan.

Kesimpulan

Medium pengajaran melalui permainan drama boleh meningkatkan sosio-emosi keyakinan diri, empati dan persahabatan kanak-kanak berusia enam tahun. Kanak-kanak juga meneroka dan memperkembangkan sosio-emosi dari makna yang lebih luas. Oleh sebab itu, bagi menggalakkan perkembangan sosio-emosi kanak-kanak salah satu caranya adalah melalui bermain permainan yang berstruktur seperti permainan drama. Peranan guru juga amatlah penting dalam memastikan permainan drama berjalan lancar. Bantuan dan sokongan dari pihak guru membantu dalam memberi makna kepada permainan drama tersebut dan sekaligus menggalakkan kanak-kanak untuk mencapai sosio-emosi yang sejahtera. Dengan itu, berdasarkan hasil kajian ini terbukti bahawa permainan drama dapat mendidik kanak-kanak mewujudkan empati terhadap keadaan sekeliling, menjalinkan persahabatan dan meningkatkan keyakinan diri dengan percaya akan kebolehan diri. Terdapat juga perlbagai peningkatan sosio-emosi yang dilihat sepanjang kajian ini sebagai contoh bertanggungjawab, kerjasama, penyelesaian konflik dan kemahiran berkomunikasi. Rumusnya, permainan drama yang lebih berstruktur sesuai untuk dijadikan sebagai bahan perantara dalam pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak tadika secara keseluruhannya. Hal ini membantu pertumbuhan dan peningkatan sosio-emosi mereka.

Kajian ini memberi manfaat kepada beberapa pihak, khususnya kepada kanak-kanak tadika. Kanak-kanak yang mempunyai kelemahan dari sosio-emosi tertentu dapat diberi dorongan untuk memperbaiki kelemahan tersebut. Kanak-kanak yang sebelumnya tidak mempunyai keyakinan diri iaitu seorang yang pemalu akan beransur-ansur berubah menjadi lebih berani untuk mempersembahkan sesuatu di khalayak. Selain kanak-kanak, guru juga merupakan pihak yang

menerima manfaat dari permainan drama ini. Guru menerima pendedahan tentang pentingnya medium permainan drama dalam pembentukan sosio-emosi kanak-kanak. Aktiviti bermain yang lebih berstruktur seperti permainan drama jika dibandingkan dengan permainan bebas penting dan memberi kesan yang positif kepada sosio-emosi kanak-kanak. Melalui aktiviti ini guru juga dapat menjadikan permainan drama yang dibawa sebagai sumber rujukan bagi pembentukan sosio-emosi yang tertentu kepada kanak-kanak. Selain itu, guru juga dapat menggunakan permainan drama yang dipilih tersebut dalam pengajaran dan pembelajaran untuk kanak-kanak yang lain di masa hadapan.

Rujukan

1. Young, L (1966). *Life Among the Giants*. New York: McGraw-Hill.
2. Suliati, Asri (2023). Gajet Jadi Keutamaan, Harian Metro. Januari 18, 2021, <https://www.hmetro.com.my/akademia/2021/01/665301/gajet-jadi-keutamaan>.
3. Yildirim, E., Tikman, F., & Senturk, M. (2022). Meta-analysis on the effectiveness of using the drama approach in social studies course. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 4(1), 17-33. <https://doi.org/10.46328/ijonSES.301>
4. Hewes, J (2014). Seeking Balance in Motion: The Role of Spontaneous Free Play in Promoting Social and Emotional Health in Early Childhood Care and Education. *Children 2014*, 1, 280–301.
5. Toivanen, T., Komulainen, K., & Ruismäki, H. (2011). Drama education and improvisation as a resource of teacher student's creativity. *Procedia : Social and Behavioral Sciences*, 12, 60-69. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.010>
6. Kementerian Pendidikan Malaysia, (2018). *Garis Panduan Pengurusan Prasekolah*, <https://www.moe.gov.my/muat-turun/pekeliling-dan-garis-panduan/2933-kpm-garis-panduan-prasekolah-vportal/file>
7. Lindon, J. (2001). *Understanding children's play*. United Kingdom: Nelson Thornes.
8. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard: Harvard University Press.
9. Mooney, C. G. (2013). *Theories of Childhood, Second Edition: An Introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget & Vygotsky*. United States: Redleaf Press.
10. Galazka, A. (2016). Presentation: Creating emotional awareness through drama in the second language acquisition. *BUKS-Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur*, 33(61), 8-8.
11. Denham, S. A. (2006). Social-emotional competence as support for school readiness: What is it and how do we assess it? *Early Education and Development*, 17(1), 57-89. doi: 10.1207/s15566935eed1701_4
12. Elksnin, L.K. & Elksnin, N. (2006). *Teaching Social-Emotional Skills at School and Home*, Colorado: Love Publishing.
13. Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2017). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental science*, 21(4)
14. Hasan, N. D., & Zaini, S. H. (2021). Application of social skills to children through role-playing activities: Penerapan kemahiran sosial terhadap kanak-kanak melalui aktiviti main peranan. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 10(1), 25-40.
15. J. Piaget, (1945). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Norton New York: Routledge.

16. Rustiawan, I., Purwati, S., Sutrisno, S., Kraugusteeliana, K., & Bakri, A. A. (2023). Teknik Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Metode Behaviour Anchor Rating Scale dalam Pemeringkatan Karyawan Terbaik. *Jurnal Krisnadana*, 2(3), 403-411.
17. Jaipaul L. Roopnarine & Peter K. Smith (2018). *Playing and Imagining across the Life Course*. United Kingdom: Cambridge University Press.