

AKTIVITI BONEKA JARI MEMBENTUK INTERAKSI SOSIAL KANAK-KANAK

Loy Chee Luen¹, Aminah Binti Ayob², Nordin Bin Mamat³
Universiti Pendidikan Sultan Idris

ABSTRAK

Aktiviti boneka jari yang dilaksanakan di dalam bilik menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak. Tujuan kajian ini adalah untuk mereka cipta boneka jari dan cerita untuk menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen satu kumpulan. Tempoh kajian ini adalah selama tiga minggu. Responden terdiri daripada lapan orang kanak-kanak yang berumur tiga hingga empat tahun di sebuah Taska. Sebanyak empat boneka jari direka cipta untuk sebuah cerita yang sesuai dengan peringkat umur ini. Interaksi sosial kanak-kanak dianalisis dengan menggunakan sosiometri dan lakonan semula. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa menerusi aktiviti boneka jari, setiap kanak-kanak saling mempengaruhi antara satu sama lain sehingga membentuk satu pola interaksi sosial.

Kata kunci : aktiviti boneka jari, mereka cipta boneka jari, mereka cipta cerita, interaksi sosial, kanak-kanak

ABSTRACT

Finger puppet activities encourages a child's social interaction. The purpose of this study is to create finger puppets and stories to develop a child's social interactive learning. This study utilized a quasi experimental using one group study design.. The study was conducted in three weeks period of time. The respondent for this study consisted of eight children, aged three to four, from one selected nursery. A total of four finger puppets and one stories have been created for this research. The research data that was collected uses sociometry and re-acting. The results showed that by using each child mutually influences each other in the formation of social interactive patterns.

Keywords: *finger puppet activities, create finger puppets, create stories social interaction, children*

PENGENALAN

Aktiviti boneka melibatkan mereka cipta boneka jari dan cerita memberi pengalaman yang baru kepada kanak-kanak. Aktiviti ini berkesan untuk menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak. Aktiviti boneka menggalakkan kanak-kanak berinteraksi secara aktif. Mereka berinteraksi secara individu, berpasangan atau berkumpul sama ada berbual, menyanyi atau bercerita bersama boneka. Interaksi yang berlaku sepanjang aktiviti dapat mempertingkatkan interaksi sosial kanak-kanak (Alison, 2007; Loy, 2007; 2009, 2011; Norly et al., 2011). Memandangkan kebaikan dan nilai yang ada pada boneka dan cerita, maka kajian ini dilaksanakan dengan mereka cipta boneka jari dan cerita untuk mengenal pasti keberkesanannya dalam merangsang interaksi sosial kanak-kanak.

Latar Belakang Kajian

Aktiviti boneka banyak memberi manfaat kepada kanak-kanak. Aktiviti mereka cipta boneka jari dan cerita ini memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berinteraksi dan seterusnya mempertingkatkan interaksi sosial mereka (Berk, 2006; Koster, 2005; Loy, 2011). Zuljevic (2005) menggalakkan pendidik menggunakan boneka untuk bercerita semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Menurut beliau, kanak-kanak sangat suka akan boneka dan penggunaan boneka menggalakkan pembelajaran aktif kanak-kanak. Fontichiaro (2006) menyatakan bahawa aktiviti boneka yang mengandungi unsur-unsur didikan dan hiburan dapat memotivasi kanak-kanak untuk belajar. Pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan boneka dibuktikan dapat menarik minat kanak-kanak untuk belajar dan membantu meningkatkan interaksi sosial kanak-kanak (Loy, 2007; 2011). Kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi secara individu, berpasangan atau berkumpul. Mereka menggunakan boneka untuk berbual, menyanyi dan bercerita untuk menghasilkan persembahan boneka.

Oleh itu, kajian ini bertujuan menghasilkan empat boneka jari dan cerita yang bersesuaian dengan kanak-kanak peringkat taska yang berumur tiga tahun. Boneka jari dan cerita yang direka digunakan untuk menggalakkan kanak-kanak berinteraksi dan seterusnya mengenal pasti interaksi sosial mereka.

Permasalahan Kajian

Kanak-kanak di Malaysia didapati menghadapi masalah dalam kebolehan berinteraksi, tetapi jika diberi rangsangan yang sesuai mereka dapat belajar daripada satu sama lain dengan begitu berkesan sekali (Siti Noor Fauziah & Nik Suryani, 2013).

Kajian-kajian yang pernah dilaksanakan menunjukkan bahawa aktiviti boneka dapat membentuk interaksi kanak-kanak (Loy, 2007; 2011). Aktiviti boneka juga didapati membantu perkembangan holistik kanak-kanak (Smith, 2003; Salmon & Sainato, 2005). Kajian Loy (2007) mendapati 85% pendidik awal kanak-kanak mempunyai sedikit atau tiada pengetahuan dan kefahaman tentang pengendalian aktiviti boneka walaupun mereka percaya bahawa aktiviti boneka dapat membantu meningkatkan interaksi sosial kanak-kanak. Demikian juga kurangnya cerita-cerita yang sesuai dengan tahap awal kanak-kanak menyebabkan aktiviti bercerita bersama boneka tidak dilaksanakan di taska.

Berasaskan dua masalah ini, maka kajian ini dijalankan untuk mereka cipta boneka jari dan cerita yang sesuai untuk kanak-kanak tiga tahun di taska.

Objektif kajian

- i. Mereka cipta boneka jari untuk kanak-kanak tiga tahun.
- ii. Mereka cipta cerita oleh kanak-kanak tiga tahun semasa bermain boneka jari.
- iii. Mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi aktiviti bermain boneka jari dan bercerita.

Soalan kajian

1. Apakah boneka jari yang sesuai untuk kanak-kanak tiga tahun?
2. Apakah cerita yang dapat direka oleh kanak-kanak tiga tahun semasa bermain boneka jari?
3. Bagaimanakah kanak-kanak berinteraksi menerusi boneka jari?

Kepentingan kajian

Kajian ini penting untuk melatih pengasuh atau pendidik taska mereka cipta boneka jari dan cerita yang sesuai untuk kanak-kanak tiga tahun untuk membentuk interaksi sosial kanak-kanak. Hasil kajian boleh disumbangkan

kepada pihak taska dan dikembangkan untuk dikomersilkan oleh Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris sebagai bahan resos pembelajaran untuk kanak-kanak.

Batasan kajian

Skop kajian ini adalah kecil dan terbatas kepada lapan orang kanak-kanak di sebuah taska tempat bekerja di kawasan luar bandar, negeri Perak. Hasil kajian ini tidak boleh digeneralisasikan kepada populasi kanak-kanak secara umum, kerana ia terhad kepada taska yang terlibat sahaja.

TINJAUAN LITERATUR

Loy (2007) membuat kajian terhadap penggunaan boneka dalam perkembangan kanak-kanak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan boneka dapat membantu membentuk kemahiran sosial kanak-kanak. Daripada 100 orang pendidik, sebanyak 85% menyatakan aktiviti boneka dapat membantu membentuk kemahiran sosial kanak-kanak dan 89% bersetuju aktiviti boneka dapat menggalakkan kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak lain secara aktif.

Kajian lanjutan oleh Loy (2011) menyokong kajiannya yang terdahulu mendapati boneka sebagai alat pedagogi dapat mempertingkatkan kemahiran sosial kanak-kanak melalui interaksi. Interaksi kanak-kanak berlaku antara individu dengan individu, kumpulan dengan kumpulan, individu dengan kumpulan atau kumpulan dengan individu.

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.

Proses komunikasi dapat dibahagikan kepada tiga peringkat iaitu (i) *Encoding*, (ii) *Convey* dan (ii) *Decoding*. Peringkat *Encoding* melibatkan komunikasi berbentuk visual, perkataan atau ayat yang mudah difahami oleh kanak-kanak. Peringkat *Convey* melibatkan penyampaian visual, perkataan atau ayat. Peringkat *Decoding* pula melibatkan proses mencerna dan memahami visual, perkataan atau ayat yang diterima berdasarkan pengalaman seseorang kanak-kanak (Bellini, 2006).

Interaksi kanak-kanak secara individu, berpasangan dan kumpulan dapat dikenal pasti menerusi aktiviti boneka. Sepanjang aktiviti boneka kanak-kanak berpeluang mendekati boneka dan kawan-kawan lain (Jackman, 2001). Kanak-kanak yang terlibat dalam aktiviti bercerita bersama boneka dengan kanak-kanak lain akan mendapat tahu bahawa setiap individu mempunyai pandangan yang berbeza-beza. Kemahiran sosial melibatkan elemen proses kognitif semasa kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak yang lain. Kanak-kanak tolong menolong, berkongsi barangan mainan, berkerja sama dan hormat menghormati semasa mereka berinteraksi. Kanak-kanak belajar menyesuaikan diri dalam persekitaran mereka (Esah, 2004; Koster, 2005; Nordin, 2013).

Aktiviti boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berinteraksi dan bersosial dengan boneka dan kawan-kawan lain (Smith, 2003; Salmon & Sainato, 2005; Loy, 2007). Mereka menceritakan perasaan kawan-kawan lain, menerima pandangan kawan-kawan lain, menghormati kawan-kawan lain, menggalakkan kanak-kanak melibatkan diri dalam aktiviti kumpulan, mewujudkan perasaan saling mempercayai antara kanak-kanak dan menggalakkan kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak lain (Loy, 2007; 2009). Maka, kajian ini akan menyusuli kajian-kajian lepas untuk meningkatkan kesedaran pengasuh atau pendidik pentingnya boneka sebagai alat pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan awal kanak-kanak. Cutting dan Dunn (2002) menjalankan kajian menggunakan boneka untuk membentuk interaksi sosial kanak-kanak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kanak-kanak yang melibatkan diri dalam aktiviti boneka dapat berinteraksi secara aktif bersama kanak-kanak yang lain. Mereka dapat bertolak ansur dan bekerjasama dalam kumpulan sepanjang aktiviti boneka. Kajian Mbuva (2003), juga membuktikan aktiviti boneka dapat membentuk interaksi sosial kanak-kanak. Aktiviti boneka dapat membantu kanak-kanak untuk memahami dan berbincang dengan kanak-kanak lain, menyelesaikan masalah melalui cerita boneka dan menggunakan boneka untuk mereka cipta cerita.

Teori yang berkaitan

Dua teori yang mendasari kajian ini iaitu Teori Interaksi George Herbert Mead (1931) dan Teori Sosiometri oleh Moreno (1951; 1993) yang dikembangkan oleh Jennings (1987) berkaitan dengan interaksi sosial kanak-kanak.

Teori Interaksi

Teori interaksi simbolik diperkenalkan oleh George Herbert Mead (1931) adalah untuk mengkaji interaksi sosial antara dua atau lebih individu. Individu yang terlibat dalam interaksi sosial mengeluarkan simbol, isyarat dan kata-kata dalam satu aktiviti. Seseorang individu dipengaruhi oleh simbol-simbol yang dikeluarkan oleh orang lain dan juga simbol-simbol yang dikeluarkan oleh diri sendiri. Simbol-simbol merangkumi isyarat dan kata-kata yang disampaikan dalam bentuk perasaan, fikiran dan maksud yang ditunjukkan oleh orang lain (David, Melissa & Jeffrey, 2011).

Teori ini berfokus kepada tindak balas dan tingkah laku seseorang individu dalam interaksi sosial semasa penglibatan dalam satu aktiviti. Interaksi sosial merupakan tindak balas seseorang individu yang mempengaruhi orang lain secara individu dengan individu atau secara berkumpulan. Proses berinteraksi dipengaruhi dengan simbol, isyarat dan kata-kata tertentu yang dipelajari dan diterapkan dalam proses sosialisasi.

Blumer (1969) memperkenalkan interaksi berbentuk simbolik. Interaksi jenis ini merujuk kepada interaksi yang menggunakan simbol dan berlaku antara seseorang individu dengan individu yang lain. Dalam proses interaksi, seseorang individu yang ingin menyampaikan makna akan memberi simbol kepada individu lain. Individu yang menerima simbol akan menapis dan mentransformasikan makna tersebut untuk berinteraksi dengan individu tersebut.

Daripada pernyataan Blumer (1969) dan George Herbert Mead (1931) yang diperkenalkan oleh David, Melissa dan Jeffrey (2011) berkenaan interaksi sosial dapat disimpulkan bahawa interaksi sosial dalam bentuk isyarat, simbol atau bahasa antara individu dengan individu atau individu dengan kumpulan dapat difahami maknanya melalui proses penglibatan dalam suatu aktiviti.

Teori Sosiometri

Teori Sosiometri diperkenalkan oleh Moreno (1951;1996) dan dikembangkan oleh Jennings (1987) merujuk kepada interaksi individu-individu yang berkaitan dengan daya tarikan dan daya tolakan. Kesan daripada perasaan tarikan dan tolakan ini, struktur dalam suatu kumpulan akan dibentuk. Dalam aktiviti kumpulan, individu-individu yang saling tertarik akan bertindak untuk berkomunikasi manakala individu-individu yang saling menolak tidak bertindak untuk berkomunikasi atau kurang bertindak untuk berkomunikasi.

Sosiometri adalah cara untuk mengukur hubungan sosial individu-individu dan meninjau kedudukan seseorang individu di dalam suatu kumpulan. Moreno berharap bahawa seseorang individu lebih spontan, ikhlas dan jujur pada diri sendiri semasa berinteraksi dalam suatu kumpulan. Salah satu inovasi Moreno di dalam teori sosiometri ialah mewujudkan sosiometri yang berupa rajah yang menggambarkan seseorang individu sebagai titik atau permulaan untuk berinteraksi dengan individu yang lain dalam suatu kumpulan (Moreno, 1951; 1996).

Teori ini sesuai diaplikasikan dalam kajian ini untuk mengenal pasti interaksi kanak-kanak dan seterusnya menghasilkan sosiometri yang dapat menggambarkan perhubungan sosial kanak-kanak yang terlibat dalam aktiviti boneka.

METODOLOGI

Reka bentuk kajian

Kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen tanpa kumpulan kawalan. Interaksi sosial lapan orang kanak-kanak taska yang berumur tiga tahun dikenal pasti menerusi aktiviti boneka jari dan bercerita. Semasa aktiviti bermain dengan

boneka, kanak-kanak bercerita kepada kawan-kawan dan interaksi serta hubungan sosial mereka diperhatikan dan direkodkan untuk dibuat pemetaan dalam bentuk sosiometrik dan analisis kekerapan. Perbandingan data awal dan data akhir memberikan dari segi kekerapan interaksi berlaku dan bentuk hubungan sosiometrik yang diperoleh digunakan untuk menjawab soalan-soalan yang dikemukakan dalam kajian ini.

Proses mereka cipta boneka jari

Menurut Mayesky (2004) boneka jari sesuai dengan umur kanak-kanak di taska. Mereka dapat menggerak lakonkan boneka jari untuk mereka cipta cerita terutamanya cerita yang bertema haiwan. Menurut Melson (2001) watak haiwan banyak terdapat dalam cerita kanak-kanak. Kanak-kanak dalam dunia fantasi suka berimajinasi tentang kehidupan binatang di sekeliling mereka. Oleh itu, dalam kajian ini empat boneka jari bertema haiwan direka cipta.

Proses mereka cipta boneka jari bertema direka melibatkan tiga langkah: (i) menganalisis keperluan kanak-kanak, (ii) menyatakan objektif boneka dan mereka cipta boneka dan cerita, dan (iii) menilai interaksi kanak-kanak.

- i. Menganalisis keperluan kanak-kanak – iaitu menentukan ciri-ciri umum yang ada pada kanak-kanak daripada segi umur, jantina dan gaya pembelajaran supaya boneka yang direka memenuhi keperluan kanak-kanak tiga tahun.
- ii. Menyatakan objektif boneka dan mereka cipta boneka jari dan cerita – menerangkan kepada kanak-kanak tujuan boneka jari dicipta dan memberi peluang kanak-kanak mereka cipta cerita sendiri untuk diceritakan kepada kanak-kanak lain menggunakan boneka jari yang dicipta. Semasa kanak-kanak bercerita, dialog-dialog mereka ditranskripsikan.
- iii. Menilai corak interaksi kanak-kanak melalui pemerhatian (senarai semak) dan transkrip (catatan dialog). Corak interaksi yang berlaku semasa aktiviti bercerita bersama boneka dianalisis menggunakan teknik sosiometrik.

Sampel Kajian

Sampel kajian terdiri daripada lapan orang kanak-kanak dari sebuah taska di kawasan Tanjung Malim. Empat orang kanak-kanak lelaki dan empat orang kanak-kanak perempuan yang berusia tiga tahun terlibat dalam kajian ini.

Alat kajian

- i. Empat boneka jari bertema haiwan direka cipta bersama kanak-kanak untuk menggalakkan mereka mereka cipta cerita. Boneka-boneka ini merangkumi empat boneka jari bertema haiwan iaitu Harimau, Gajah, Monyet dan Arnab. Kanak-kanak terlibat menyediakan boneka mereka sendiri dengan dibantu oleh penyelidik.
- ii. Borang senarai semak semasa pemerhatian
- iii. Borang sosiometrik interaksi kanak-kanak

Prosedur mengumpul data

Sebanyak tiga pemerhatian dalam tiga aktiviti bermain boneka telah dijalankan, yang mengambil masa dua puluh minit setiap aktiviti. Daripada pemerhatian tersebut, corak interaksi kanak-kanak dicatatkan. Menggunakan senarai semak dan kemudian diplotkan dalam sosiogram untuk menentukan perubahan interaksi sosial kanak-kanak.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Hasil reka cipta boneka jari untuk kanak-kanak

Pengkaji mereka cipta empat boneka jari untuk kanak-kanak. Kanak-kanak bermain dengan boneka jari dan mereka cipta cerita secara spontan. Jadual 1 menunjukkan reka cipta boneka bertema yang dihasilkan.

Jadual 1: Reka cipta boneka jari bertema yang dihasilkan

Boneka jari	Reka cipta boneka jari
Tema haiwan	Harimau
	Gajah
	Monyet
	Arnab



Rajah 1: Imej Boneka Jari Tema Haiwan

Hasil reka cipta cerita oleh kanak-kanak dan pemerhatian corak interaksi kanak-kanak

Pemerhatian pertama

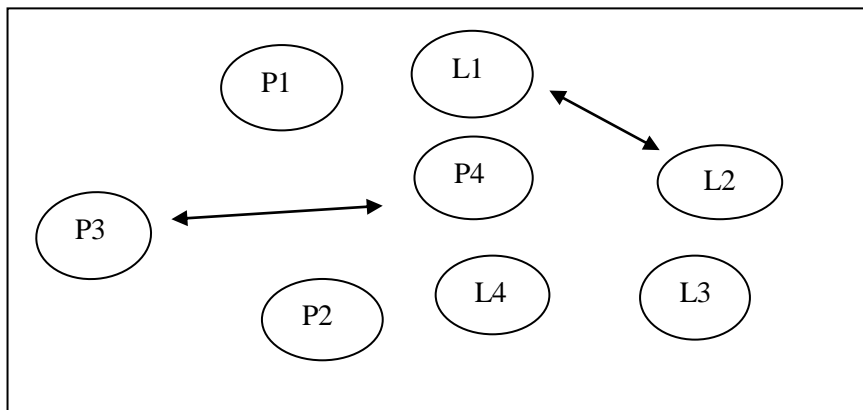
(Penggunaan Boneka Monyet, Harimau, Gajah dan Arnab)

Dalam aktiviti pertama ini, lapan orang kanak-kanak diberi boneka Monyet, Harimau, Gajah, dan Arnab. Mereka disuruh membina cerita dan menceritakan kepada kawan-kawan mereka. Corak interaksi mereka dicatat dan dipetakan dalam sosiometrik seperti dalam Jadual 2 dan Rajah 2.

Jadual 2: Pemerhatian 1 - Corak interaksi kanak-kanak semasa bercerita





Kanak-kanak dan boneka	Cara berinteraksi semasa bercerita		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
P1 (Monyet)	√		
P2 (Harimau)	√		
P3 (Gajah)		√	
P4 (Arnab)		√	
L1 Monyet)		√	
L2 (Harimau)		√	
L3 (Gajah)	√		
L4 (Arnab)	√		

Pemetaan sosiometrik hubungan sosial kanak-kanak dalam pemerhatian pertama menunjukkan beberapa kanak-kanak bermain bersendirian, hanya 4 orang kanak-kanak bercerita secara berpasangan, iaitu kanak-kanak P3 dengan P4, dan L1 dengan L2, mereka saling bercerita kepada pasangan masing-masing mengenai bonekanya.

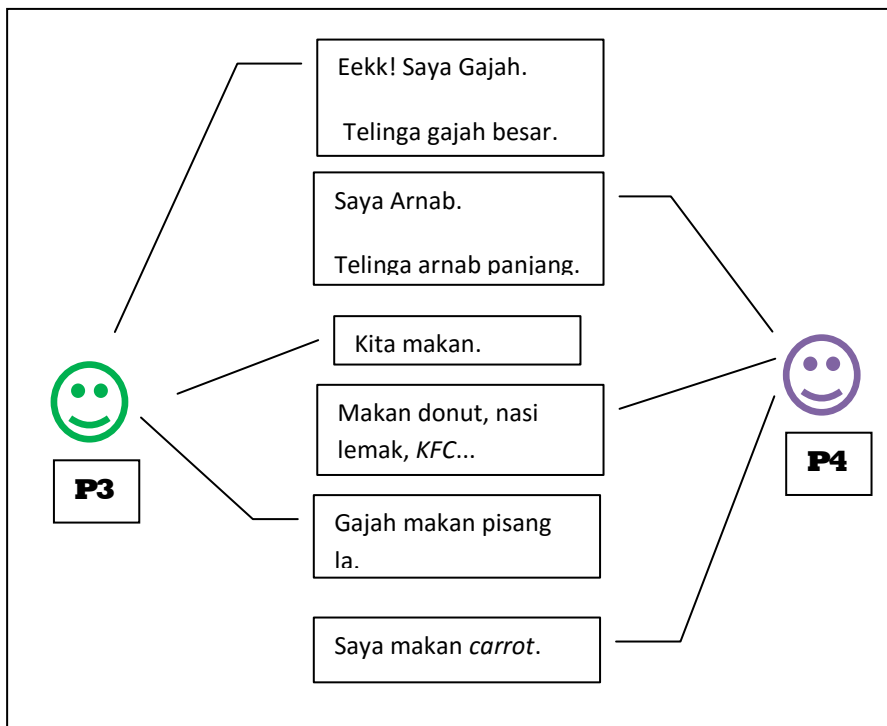


Rajah 2: Pemetaan Sosiometrik kanak-kanak dalam Pemerhatian

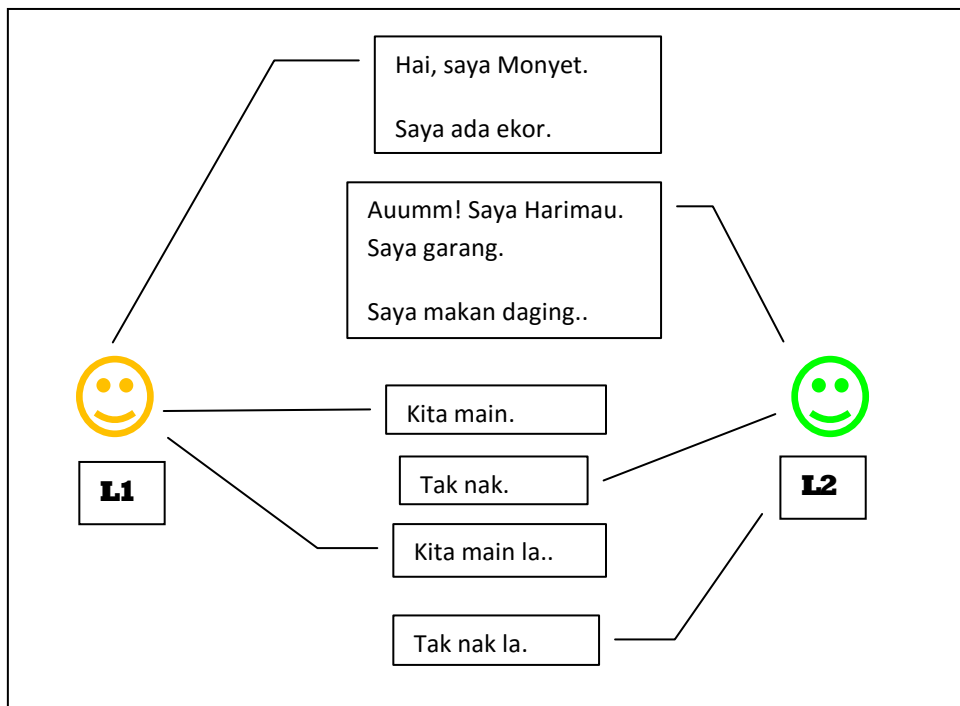
Kanak-kanak P1, P2, L3, dan L4 bermain boneka bersendirian tanpa berinteraksi dengan rakan-rakan yang lain. Berikut ialah cerita yang kanak-kanak hasilkan.

 P1	<p>Hai, saya Monyet. Saya kurus. Saya makan pisang</p>	 P2	<p>Auumm! Saya Harimau.</p>
 L4	<p>Saya Arnab. Telinga arnab panjang.</p>	 L3	<p>Eekk! Saya Gajah. Telinga gajah besar.</p>

Berikut ialah cerita yang dihasilkan oleh kanak-kanak P3 dan P4 semasa mereka saling berinteraksi di antara satu sama lain semasa aktiviti bermain boneka masing-masing.



Berikut ialah interaksi bercerita di antara kanak-kanak L1 dengan L2



Pemerhatian kedua

(Penggunaan boneka Monyet, Harimau, Gajah dan Arnab)

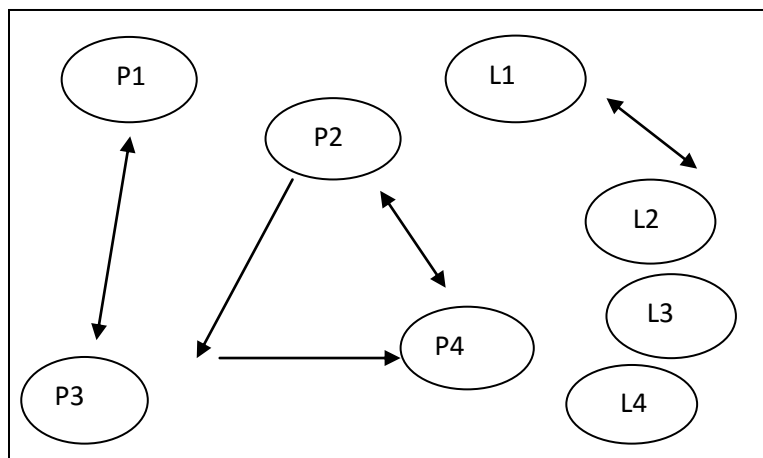
Dalam aktiviti kedua, kanak-kanak P1 dan L1 diberi boneka Monyet, P2 dan L2 diberi boneka Harimau, P3 dan L3 diberi boneka Gajah, dan P4 dan L4 diberi boneka Arnab.

Mereka disuruh membina cerita dan menceritakan kepada kawan-kawan mereka. Corak interaksi mereka direkod seperti Jadual 3 dan dipetakan dalam sosiometrik seperti dalam Rajah 3.

Jadual 3: Pemerhatian 2 - Corak interaksi kanak-kanak semasa bercerita

Kanak-kanak dan boneka	Cara berinteraksi semasa bercerita		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
P1 (Monyet)	√	√	
P2 (Harimau)	√	√	√
P3 (Gajah)	√	√	√
P4 (Arnab)	√	√	√
L1 Monyet)	√	√	
L2 (Harimau)		√	
L3 (Gajah)	√		
L4 (Arnab)	√		

Pemetaan sosiometrik hubungan sosial kanak-kanak dalam pemerhatian pertama menunjukkan beberapa kanak-kanak bermain bersendirian, hanya 4 orang kanak-kanak bercerita secara berpasangan, iaitu kanak-kanak P3 dengan P4, dan L1 dengan L2, mereka saling bercerita kepada pasangan masing-masing mengenai bonekanya.







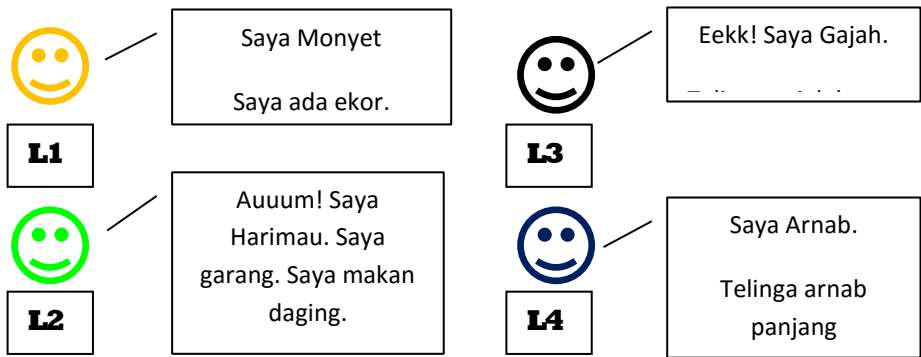
Rajah 3: Sosiometrik kanak-kanak dalam pemerhatian ke-2

Rajah 3 menunjukkan hubungan sosial kanak-kanak dalam pemetaan sosiometrik. Dapat dilihat, kanak-kanak P1 hanya berinteraksi dengan P3, P2 berinteraksi dengan P3 dan P4 dalam satu kumpulan. Kanak-kanak L1 berinteraksi dengan L2 sahaja, dan kanak-kanak L3 dan L4 hanya bermain bersendirian dengan boneka masing-masing.

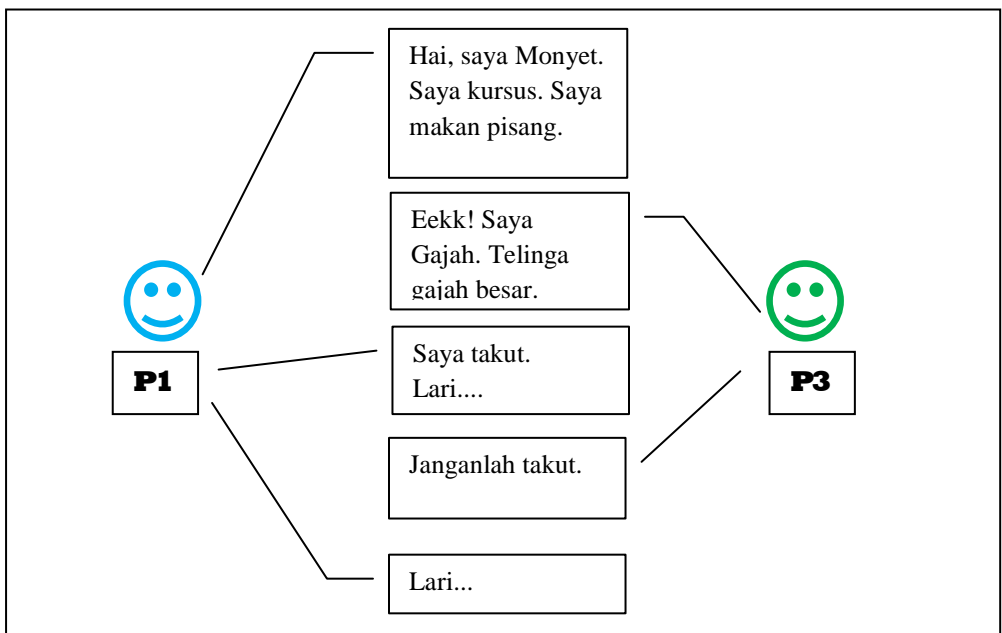
Berikut ialah cerita yang dihasilkan oleh kanak-kanak dalam aktiviti bermain boneka yang diperhatikan. Pada peringkat awal, kanak-kanak bermain boneka masing-masing secara berasingan, selepas itu mereka bercerita secara berpasangan dan dalam kumpulan.

Kanak-kanak bercerita secara bersendirian.

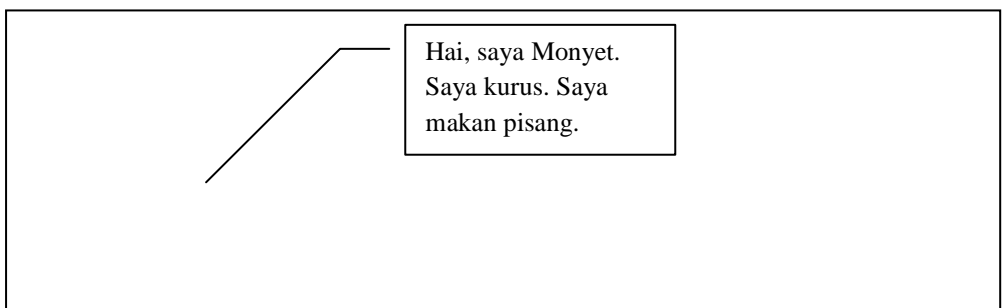
 P1	Hai, saya Monyet. Saya kurus.	 P2	Auumm! Saya Harimau.Saya garang.
 P3	Saya Gajah.	 P4	Saya Arnab. Saya lompat.

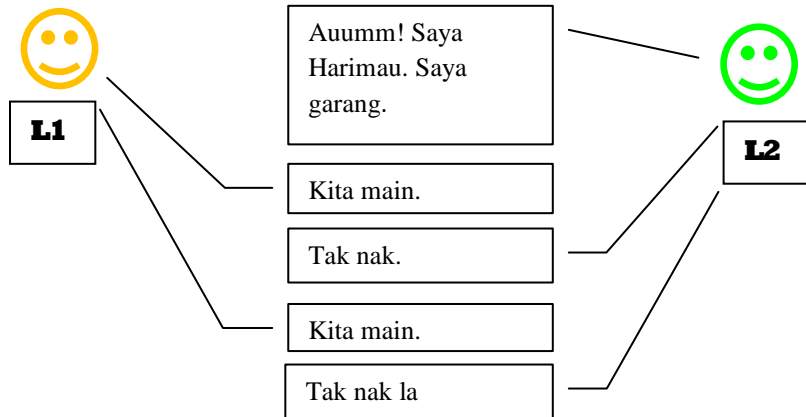


Berikut ialah cerita yang dihasilkan oleh kanak-kanak P1 dan P3 yang bermain dengan boneka Monyet dan Gajah secara berpasangan.

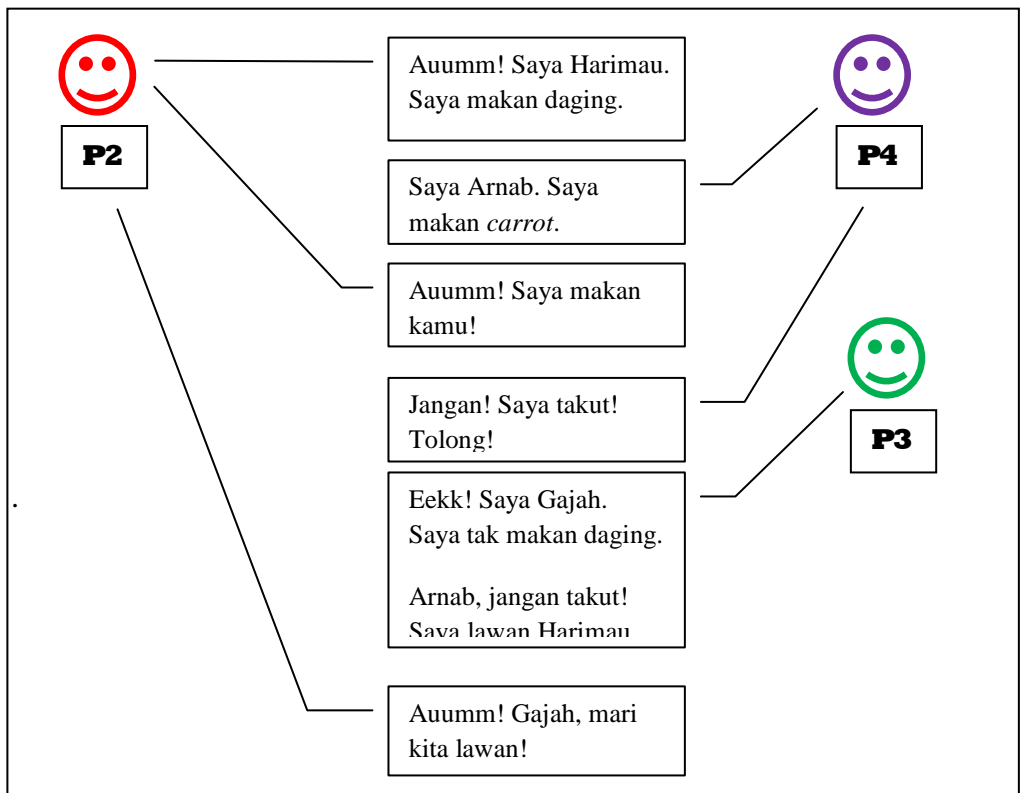


Ini adalah interaksi antara L1 dan L2 dengan boneka Monyet dan Harimau secara berpasangan.





Berikut ialah dialog di antara kanak-kanak P2, P3 dan P4 dalam interaksi berkumpulan.



Dalam pemerhatian kedua ini, didapati kanak-kanak telah mula bekerjasama dan bermain dalam kumpulan. Mereka mencipta cerita yang ada elemen penyepaduan dan ke arah untuk menjadikannya sebagai satu cerita tetapi msih belum begitu berjaya.

Pemerhatian ketiga

(Penggunaan boneka Monyet, Harimau, Gajah dan Arnab)

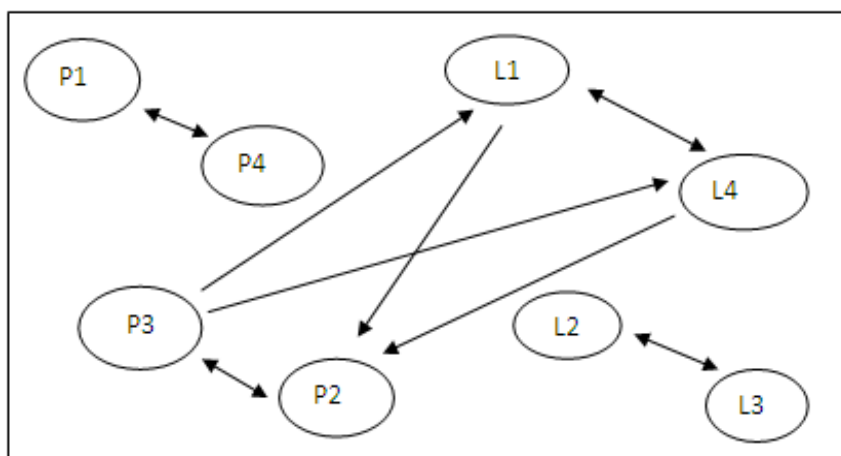
Dalam pemerhatian 3 didapati corak interaksi adalah seperti dalam Jadual 4. Pada mulanya semua kanak-kanak bermain sendiri dengan boneka masing-masing, selepas itu mereka semua telah mula saling berinteraksi di antara satu sama lain, sama ada secara berpasangan atau berkumpulan. Kanak-

kanak ini telah diberi boneka yang sama seperti dalam pemerhatian pertama dan kedua. Oleh itu mereka telah bersedia dengan cerita yang dibina sejak mula dalam pemerhatian pertama.

Jadual 4: Pemerhatian 3 - Corak interaksi kanak-kanak semasa bercerita







Kanak-kanak dan boneka	Cara berinteraksi semasa bercerita		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
P1 (Monyet)	√	√	
P2 (Harimau)	√	√	√
P3 (Gajah)	√	√	√
P4 (Arnab)	√	√	√
L1 Monyet)	√	√	√
L2 (Harimau)	√	√	
L3 (Gajah)	√	√	
L4 (Arnab)	√	√	√

Plot sosiometrik hubungan sosial kanak-kanak ditunjukkan dalam Rajah 4. Interaksi yang berlaku lebih baik dan melibatkan lebih ramai kanak-kanak dalam kumpulan dan secara berpasangan.

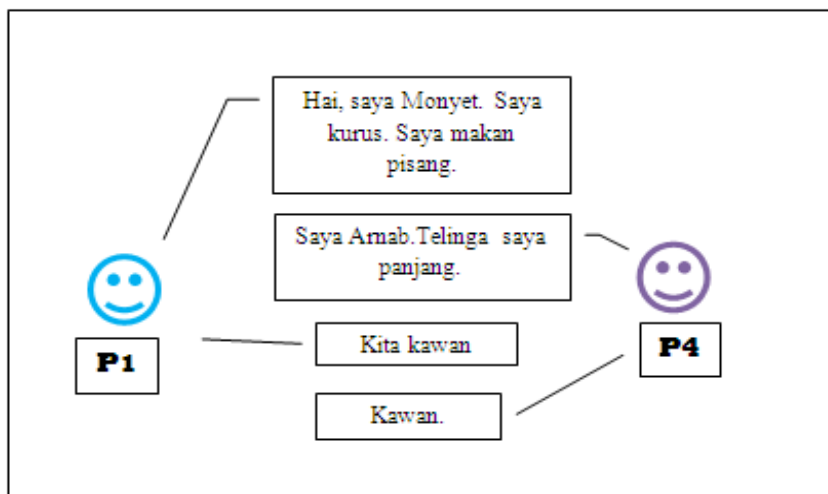


Rajah 4: Sosiometrik kanak-kanak dalam pemerhatian ke-3

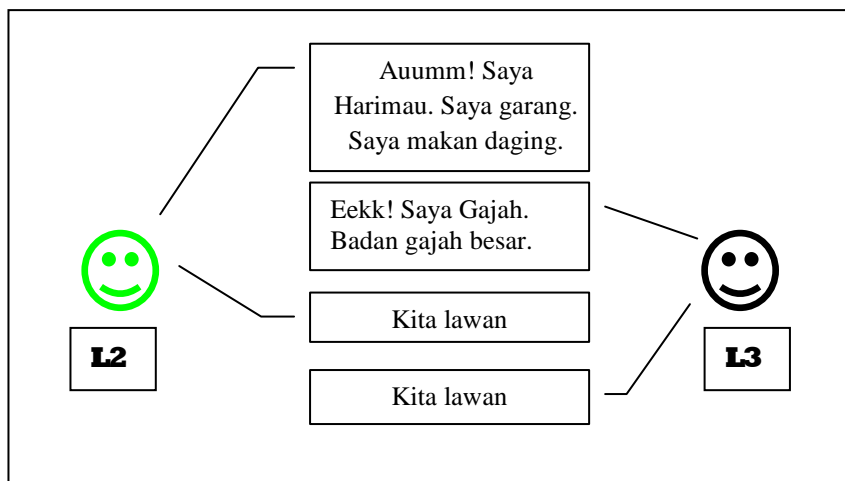
Kanak-kanak P2, P3, L1 dan L4 terlibat dalam berkongsi cerita masing-masing dalam kumpulan. Manakala kanak-kanak P1 dan P4 dan L2 dan L3 masing-masing bercerita secara berpasangan. Namun pada awalnya masing-masing masih bercerita secara bersendirian. Berikut ialah cerita yang dihasilkan oleh kanak-kanak dalam aktiviti bermain boneka dalam pemerhatian 3 secara individu, berpasangan dan dalam kumpulan.

 P1	Hai, saya Monyet. Saya kurus. Saya makan pisang	 P2	Auumm! Saya Harimau. Saya garang. Saya makan daging.
 P3	Saya Gajah.	 P4	Saya Arnab. Saya lompat.
 P3	Saya Monyet Saya ada ekor.	 P3	Auumm! Saya Harimau.Saya nak

Ini adalah cerita daripada kanak-kanak P1 dan P4 dalam interaksi berpasangan.







Seterusnya, berikut ialah perkongsian cerita boneka di antara kanak-kanak P2 dan P3 dalam interaksi berpasangan.



Pada akhirnya, empat orang kanak-kanak membina interaksi di antara satu sama lain dalam kumpulan. Mereka ialah kanak-kanak P1, P2, P3, P4, L1 dan L4 cuba mereka cipta cerita yang boleh dijadikan sebuah cerita bersama. Dapat dilihat, dalam aktiviti ketiga ini, kanak-kanak mula membina hubungan sosial di antara mereka.

P1 	→	Hai, saya Monyet Putih. Saya kursus. Saya makan pisang.
P4 	→	Hai, saya Arnab Putih. Telinga saya panjang. Saya makan <i>carrot</i> .
\P1 	→	Kita kawan.
P4 	→	Kita kawan.
P2 	→	Auumm! Saya Harimau. Saya garang. Saya makan daging.
P3 	→	Eekk! Saya Gajah. Badan gajah besar.
P2 	→	Auumm!
P3 	→	Eekk!
P2 	→	

		Auumm!
P3 	→	Eekk!
L1 	→	Hai, saya Monyet Hitam. Saya gemuk. Saya makan pisang.
L4 	→	Saya Arnab Hitam. Ekor saya pendek. Saya makan lobak.
L1 	→	Kita main.
L4 	→	Jom, kita main.
L1 	→	Tolong! Ada Harimau!
L4 	→	Tolong! Tolong! Ada Harimau!
P3 	→	Eekk! Saya Gajah. Badan gajah besar. Monyet... Arnab... Lompat atas badan saya. Eekk! Saya lawan Harimau.
P2 	→	Auumm! Saya lawan Gajah.

L1 	→	Yeh! Gajah menang!
L4 	→	Yeh! Gajah menang
P1 	→	Yeh!
P4 	→	Yeh!

RUMUSAN PEMERHATIAN

Menerusi pemerhatian yang dilaksanakan, didapati interaksi kanak-kanak berlaku secara individu, berpasangan dan berkumpulan dalam kajian ini. Dapatan kajian ini menunjukkan aktiviti boneka jari dapat membentuk interaksi sosial kanak-kanak. Dapatan kajian ini sama dengan apa yang dilaporkan oleh Loy (2007) dan (2011) bahawa kanak-kanak dapat menggunakan boneka untuk berinteraksi secara individu, berpasangan atau berkumpulan untuk menghasilkan persembahan boneka yang merangkumi cerita yang kreatif.

Kanak-kanak tiga tahun yang terlibat dalam kajian ini sebenarnya masih belum mempunyai kemahiran bahasa yang sempurna. Cerita-cerita yang mereka hasilkan telah ditulis oleh pengkaji berdasarkan maksud yang mereka ingin nyatakan. Dalam hal ini, didapati kanak-kanak tiga tahun ini telah pandai menghasilkan cerita-cerita yang kreatif apabila mereka berada dalam kumpulan.

Berdasarkan pemetaan sosiometrik, didapati kanak-kanak P2 adalah paling popular dan diakui sebagai kawan oleh ramai kanak-kanak dalam kajian ini. Dia menjadi daya tarikan kepada kanak-kanak lain untuk bersamanya membina cerita boneka dalam satu gabungan cerita yang menarik. Kanak-kanak P3 dan L1 juga dijadikan kawan oleh ramai kanak-kanak lain. Mereka juga agak popular dalam kelas ini. Kajian ini

membuktikan bahawa boneka boleh menghasilkan interaksi di antara kanak-kanak.

PENUTUP DAN CADANGAN

Kajian ini menunjukkan bahawa aktiviti boneka jari yang dilaksanakan di dalam bilik darjah menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak. Setiap kanak-kanak saling mempengaruhi antara satu sama lain sehingga membentuk satu pola interaksi sosial.

Memandangkan aktiviti boneka dalam kajian ini dapat meningkatkan interaksi sosial kanak-kanak maka pengkaji berharap supaya lebih banyak bengkel dan latihan dapat diberikan kepada pengasuh-pengasuh dan pendidik-pendidik untuk mengendalikan aktiviti boneka untuk kanak-kanak. Ibu bapa juga boleh melaksanakan aktiviti boneka bersama anak-anak mereka untuk meningkatkan interaksi sosial kanak-kanak. Lebih banyak aktiviti begini dijalankan, lebih menggalakkan kanak-kanak interaksi sosial yang positif.

RUJUKAN

- Alison, D. (2007). *Storytelling in the Classroom: Enhancing Oral and Traditional Skills for Teachers*. London: Paul Chapman Publishing.
- Bellini, S. (2006). *Building Social Relationships: A Systematic Approach to Teaching Social Interaction Skills to Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorders and Other Social Difficulties*. Kansas: Autism Asperger Publishing Co.
- Berk, L. E. (2006). *Child Development*. (7th Ed.). Boston: Pearson/Allyn and Bacon.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Cutting, A.L. & Dunn, J. (2002). The cost of understanding other people: Social cognition predicts young children's sensitivity to criticism. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 43(7), 849-860.
- David, E. R., Melissa, A. M. & Jeffrey, W. L. (2011). *Social Psychology*:

Sociological Perspectives. United States: Pearson

- Fontichiaro, K. (2006). Using shadow puppets to motivate and showcase student learning. *School Library media activities Monthly*, 23(1), 27-30.
- Jackman, H. L. (2001). *Early education curriculum: A child's connection to the world*. (2nd Ed.). United States: Delmar Thomson Learning.
- Koster, J.B. (2005). *Artists Teaching Art to Young Children*. United States: Thomson Delmar Learning.
- Loy Chee Luen. (2007). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Boneka Sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Perkembangan Kanak-kanak di Prasekolah. Skim Dana Penyelidikan Pensyarah Muda. Universiti Pendidikan Sultan Idris. (tidak diterbitkan)
- Loy Chee Luen. (2009). Penggunaan Boneka untuk Mempertingkatkan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah, *Jurnal BITARA UPSI*, Vol. 2/2009, 58-69.
- Loy Chee Luen. (2011). Boneka Sebagai Alat Pedagogi dalam Pengajaran Kanak-kanak Prasekolah. Tesis. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Mayesky, M. (2004). *Creative art & activities: Puppets*. United States: Thomson Delmar Learning.
- Mbuva, J. (2003). Implementation of the multiple intelligence theory in the 21st century teaching and learning environment: A new tool for effective teaching and learning in all level. Tesis. National University, United States.
- Melson, G.F. (2001). *Why the Wild Thing are: Animals in the Loves of Children*. London: Harvard University Press.
- Moreno, J. L. (1951). *Sociometry, Experimental Method and the Science of Society. An Approach to a New Political Orientation*. Beacon House,

Beacon, New York.

Moreno, J. L. (1960). *The Sociometry Reader*. Glencoe, Illinois: The Free Press.

Nordin Mamat. (2013). An investigation of children's social behaviour using the design of Bronfenbrenner's ecological model in a multicultural pre-school. *Jurnal BITARA UPSI*, Vol. 4/2011, 21-40.
Norly Jamil, Azila Alias, Loy Chee Luen & Mazlina Che Mustafa. (2011). *Reka cerita Bersama Kanak-kanak*. Selangor: Gerak Ilmu Sdn. Bhd.

Salmon, M. & Sainato, D. (2005). Beyond Pinocchio: Puppets as a Teaching tools in inclusive Early Childhood Classroom, *Young Exceptional Children*, 8 (3), 12-19.

Siti Noor Fauziah Abd Rahim & Nik Suryani Nik Abd Rahman. (2013). Children Interaction Patterns Exhibited During Learning Activities: A Case Study At A Selected Public Kindergarten In Malaysia. Dalam *Prosiding International Conferenceon Social Science Research* (m.s.1389-1412). Penang: WorldConferences.net

Smith, R. (2003). Puppets with Purpose. *Scholastic Parent and Child*, 11 (1), 75.

Zuljevic, V. (2005). Puppetry-A great addition to everyday teaching. *Thinking Classroom*, 6 (1), 37-44

Zuljevic, V. (2007). Puppetry and language development in a first grade library reading program: A case study. Disertasi. Washington State University.