

CORAK INTERAKSI SOSIAL KANAK-KANAK DENGAN RAKAN SEBAYA SEMASA MAIN BEBAS DI PRASEKOLAH

***Jaslinah Binti Makantal**
Mariani Binti Md. Nor
Mohd Nazri Bin Abd. Rahman
Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya
**bbyabun@yahoo.com*

Abstract: The purpose of this research is to explore the pattern of children's social interaction through free play at pre-school. This qualitative study were carried out in the form of an embedded single case study among twelve pre-schoolers age five and six. The data collection through observation, interview and document analysis method. Overall, the findings reveal that children exhibited a variety of positive social interaction during free play with peers. This study demonstrates that free play in pre-school has enhanced an environment that is rich with social learning through verbal and non-verbal communications, cooperation, sharing, idea contribution and problem solving. The research finding indicate that play activities are very important in enhancing children's social interactions and should be given priority in preschool.

Keywords: *Social Interaction; Free Play; Pre-School; Children*

PENGENALAN

Interaksi sosial yang baik pada peringkat kanak-kanak akan membantu perkembangan awal mereka dari pelbagai sudut (Lynch & Simpson, 2010). Pelbagai kemahiran sosial seperti bekerjasama, empati, tolong-menolong, berkomunikasi dan penyelesaian masalah adalah dirangsang oleh interaksi sosial kanak-kanak yang positif (Lynch & Simpson, 2010; Woods & Attfield, 2005; Siti Noor Fauziah & Nik Suryani 2013; Darling-Churchill & Lippman, 2016). Pada peringkat kanak-kanak, interaksi sosial merupakan aspek terpenting dalam perkembangan sosial mereka. Cillessen dan Bellmore (2011) menjelaskan perkembangan sosial kanak-kanak yang baik adalah didasari oleh interaksi sosial yang baik.

Interaksi sosia banyak berlaku semasa kanak-kanak bermain (Piaget, 1962; Vygotsky, 1986; Cillessen & Bellmore, 2011; Rubin, et al., 2007) terutamanya semasa kanak-kanak bermain bebas iaitu jenis permainan yang mana kanak-kanak bebas memilih jenis dan alat permainan yang diinginkan (Engel, 2015). Bermain akan mewujudkan interaksi sosial secara langsung di antara kanak-kanak mahupun dengan orang dewasa (Rubin, et al., 2007; Lynch & Simpson, 2010; Piaget, 1962; Vygotsky, 1986). Bermain adalah fitrahkanak-kanak, aspek main tidak boleh dipisahkan daripada proses pertumbuhan dan perkembangan mereka (Huser, 2017). Engel (2015) menyatakan, dengan bermain kanak-kanak dapat merangsang perkembangan dari segi fizikal, intelektual, linguistik, emosi dan seterusnya dari segi interaksi sosial mereka kerana bermain melibatkan peralatan dan bahan sebagai medium pembelajaran (Engel, 2015).

PENYATAAN MASALAH

Isu berkaitan masalah mental di kalangan kanak-kanak dan remaja semakin serius (Kementerian Kesihatan Malaysia, 2015). Dalam kajian morbiditi kesihatan peringkat kebangsaan pada tahun 2015, 30 juta daripada 4.2 juta rakyat negara ini yang berumur 16 tahun hingga dewasa mengalami masalah mental, kajian ini juga menunjukkan 600,000 kanak-kanak berusia 5 tahun hingga 16 tahun menderita masalah mental (Kementerian Kesihatan Malaysia, 2015). Kajian juga mendapati penyakit mental kanak-kanak disebabkan daripada defisit aspek sosial mereka (Segrin, 2000). Masalah mental ini, akan membawa kepada masalah tingkah laku yang boleh membahayakan diri dan orang lain (Kementerian Kesihatan Malaysia, 2015). Sekolah adalah tempat yang paling banyak kanak-kanak mempelajari kemahiran-kemahiran awal sosial, walaubagaimanapun sekiranya guru mempunyai maklumat dan pengetahuan yang kurang berkaitan perkembangan sosial terutamanya corak interaksi sosial kanak-kanak dalam *setting* yang semulajadi menyebabkan mereka tidak peka dan tidak tahu bagaimana meneliti kanak-kanak yang bermasalah dari segi hubungan sosial mereka (Ashiabi, 2007; Sendil & Erden, 2012; Hanife dan Cigdem, 2017), oleh yang demikian bantuan dan bimbingan yang sepatutnya tidak dapat diberikan secara berkesan. Permasalahan ini akan dibawa hingga ke peringkat sekolah rendah, menengah dan dewasa kelak yang akan mengganggu pencapaian akademik mereka (Vahedi, et al., 2012).

Kaedah pembelajaran yang masih berbentuk traditional menyebabkan sekolah dan guru tidak mendapat membantu kanak-kanak yang defisit dari segi kemahiran sosial mereka. Belajar melalui bermain yang disarankan oleh Standard Kurikulum Prasekolah kurang diberi perhatian di prasekolah (Saayah Abu 2003; Fauziah Mohd. Jaafar 2009; Sharifah et al. 2009). Walaupun kurikulum awal kanak-kanak iaitu kurikulum PERMATA dan KSPK-DSPK (2017) mengutamakan aspek main dan sosial dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc), namun masih banyak guru yang tidak mengintegrasikan main dalam proses PdPc mereka. Melalui kajian Aliza Ali (2018) menunjukkan bahawa guru tahu akan kepentingan pendekatan bermain, namun mereka tidak mengintegrasikan main dalam PdPc mereka. Ini dipengaruhi oleh faktor kekangan dari segi peruntukan masa, pengurusan bahan, kawalan murid, ruang tidak sesuai, faktor kemahiran guru, sokongan pentadbir dan ibu bapa (Aliza Ali, 2018). Masih ramai guru yang kurang menitikberatkan aktiviti bermain dan cenderung untuk menggunakan pengajaran secara langsung semasa mengajar (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2008; Saayah Abu 2003; Fauziah Mohd. Jaafar 2009; Sharifah et al. 2009).

Kajian oleh Auni Bazila dan Mohd.Jasmy Abd.Rahman (2019) menunjukkan kebanyakan guru tidak melaksanakan aktiviti main dalam pembelajaran kerana guru terpaksa mengikut kehendak ibu bapa yang lebih mementingkan pencapaian akademik dan menganggap bermain kurang penting dan membuang masa. Di samping itu, guru juga kurang kefahaman, kurang kemahiran, bimbingan dan kursus berkaitan kaedah untuk mengendalikan pendekatan main dalam pembelajaran, situasi ini menyebabkan guru tidak bermotivasi untuk menjalankannya di sekolah. Selain itu, masalah sumber dan bahan yang kurang untuk mengendalikan aktiviti main semasa pembelajaran juga menjadi halangan untuk melaksanakannya kerana ianya melibatkan kos yang tinggi (Auni Bazila dan Mohd.Jasmy Abd.Rahman, 2019).

Berdasarkan isu-isu ini, maka adalah perlu untuk meneroka corak interaksi sosial kanak-kanak dengan rakan sebaya semasa main bebas, ini kerana hasil dapatan kajian akan menjadi rujukan kepada guru dan pengamal pendidikan awal kanak-kanak untuk membantu dan menangani kanak-kanak yang mempunyai masalah tingkah laku sosial. Selain itu, dapatan kajian ini juga merupakan bukti akan kepentingan dan keperluan aktiviti main bebas kepada kanak-kanak terhadap interaksi sosial mereka di prasekolah. Halangan-halangan dalam menjalankan aktiviti main untuk kanak-kanak di prasekolah perlu dikaji semula dan diberi perhatian kepada pihak yang berkenaan agar memandang serius akan manfaat aktiviti bermain dalam proses pembelajaran kanak-kanak.

KAJIAN LITERATUR

Kajian literatur dibincangkan untuk memberi pengertian terhadap konsep interaksi sosial, berdasarkan teori; interaksi sosial antara kanak-kanak dan rakan sebaya serta hubungan dengan guru; kefahaman tentang kepentingan bermain terhadap kanak-kanak.

Interaksi Sosial

Pengertian interaksi sosial adalah didasari oleh teori Interaksionisme simbolik oleh Mead (1934) yang menjelaskan bahawa interaksi sosial terbentuk daripada simbol-simbol dan bahasa yang signifikan dan bermakna melalui aksi sosial, menurut teori ini individu berubah dengan adanya interaksi mereka dengan objek, peristiwa, idea dan orang lain. Mead (1934) juga menjelaskan, bentuk-bentuk simbol terdiri daripada perkataan, perlakuan, objek dan bahasa. Proses sosial akan berlaku dengan adanya aksi yang terdiri daripada aksi individu dan aksi sosial. Interaksi sosial akan berlaku apabila terdapat lebih daripada satu pelaku, iaitu interaksi sosial tidak akan wujud jika terdapat seorang saja pelaku (Klarin, 2015). Proses interaksi sosial melibatkan komunikasi individu atau kelompok yang berlaku secara lisan, atau tidak lisan seperti simbol-simbol yang ditunjukkan melalui bahasa isyarat badan (Carter & Fuller, 2015) yang juga dikenali sebagai interaksi verbal dan bukan verbal (Tischler, 2011; Amir Hasan Dawi, 2006).

Main dan Interaksi Sosial

Ginsburg (2007) menghuraikan, bermain merupakan aktiviti yang perlu dikembangkan dalam dunia kanak-kanak kerana ianya memberi impak positif terhadap sosial, kognitif, fizikal, emosi dan bahasa kanak-kanak. Pendidikan awal kanak-kanak di Malaysia seperti TASKA, TADIKa dan Prasekolah menggunakan kurikulum yang mengaplikasikan konsep bermain dalam proses pembelajaran kanak-kanak. Mead (1934) dalam teori interaksionisme simbolik menjelaskan bahawa kognitif kanak-kanak berkembang dengan adanya interaksi sosial, interaksi sosial akan membantu kanak-kanak memahami diri dan orang lain (Klarin, 2015). Perkembangan sosial yang baik akan membentuk kanak-kanak yang kuat dari segi interpersonal dan intrapersonal mereka dan mampu menghadapi dunia yang penuh mencabar pada masa akan datang (Hurst et al, 2013).

Kanak-kanak memasuki alam persekolah seperti TASKA dan prasekolah menjadikan ruang persekitaran itu sebagai permulaan untuk mereka mengembangkan kemahiran interaksi sosial. Ostrosky & Meadan (2010) menjelaskan tentang kesesuaian persekitaran bermain yang mendorong kepada interaksi sosial kanak-kanak iaitu seperti penyediaan ruang fizikal kelas, penentuan bilangan kanak-kanak dengan ruang bermain, jenis peralatan main dan jenis perhiasan dalam kelas (Ostrosky & Meadan, 2010). Ashiabi (2007) juga menyatakan bahawa, bagi meningkatkan interaksi sosial kanak-kanak, guru perlu membuat perubahan ke atas persekitaran ruang pembelajaran. Jumlah kanak-kanak (Ashiabi, 2007) dan jenis alat permainan akan mempengaruhi tahap interaksi sosial yang akan berlaku antara kanak-kanak (Wathu, 2016). Contohnya, permainan seperti blok, *play doh*, serta apa sahaja jenis alat main yang mendorong kepada permainan secara berkumpulan akan memudahkan interaksi sosial mereka (Wathu, 2016).

Main dan Interaksi Sosial Kanak-Kanak/Rakan Sebaya

Pada peringkat kanak-kanak, interaksi sosial adalah satu proses untuk kanak-kanak belajar berhubung dengan orang lain mengikut cara yang boleh diterima oleh masyarakat dan budayanya (Berk, 2013; Lynch & Simpson, 2010; McDevitt & Ormrod, 2010; Rohani Abdullah, 2001). Proses berhubung dengan orang lain bermula sejak bayi dilahirkan lagi, kanak-kanak yang berinteraksi dengan orang lain akan membentuk identiti sendiri, penghargaan sendiri dan kawalan diri (Berk, 2013). Interaksi kanak-kanak dengan orang lain boleh dilihat dengan jelas semasa mereka bermain dengan rakan sebaya (Trawick-Smith & Dziurgot, 2011). Semasa bermain kanak-kanak berkongsi maksud simbolik yang sama (Rozuma Baharudin & Rahimah Ibrahim, 2008; Rubin & Jambor, 1978).

Parten (1932) menghuraikan bahawa, interaksi sosial kanak-kanak dibentuk berdasarkan tingkah laku semasa mereka bermain. Tingkah laku sosial semasa main kanak-kanak bermula dengan main bukan sosial (*non-social play*) sehingga kepada main sosial (*social play*) jenis main bermula dari main tidak menentu (*unoccupied play*) iaitu bermain tanpa penglibatan sosial, main berseorangan (*solitary play*) dan main sambil memerhati orang lain (*onlooker play*) kepada main sejajar (*parallel play*), kepada main berhubung (*associative play*) dan yang terakhir adalah main kerjasama (*cooperative play*) (Fromberg & Bergen, 2015). Peningkatan umur menyebabkan kanak-kanak semakin mahir dalam interaksi sosial mereka. Kanak-kanak mula belajar bantu-membantu, bertolak ansur, dan mengambil giliran apabila bermain dengan rakan sebaya (Cook & Littlefield, 2010; Rubin & Jambor, 1978).

OBJEKTIF KAJIAN

Secara umumnya, kajian ini dijalankan untuk meneroka corak interaksi sosial antara kanak-kanak dengan rakan sebaya semasa aktiviti main bebas di prasekolah.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini berbentuk kajian kes tunggal (*single case study*) jenis *embedded single case study* atau kajian kes berbentuk intrinsik (Othman Lebar, 2017). Kajian kes tunggal jenis *embedded single case study* digunakan kerana kajian ini dijalankan di sebuah prasekolah melibatkan 25 orang kanak-kanak secara umum dan secara berfokus kepada 12 orang kanak-kanak. Analisis dan paparan data juga secara kuantitatif dan kualitatif (Yin, 2009). Pemilihan peserta menggunakan kaedah persampelan bertujuan (*purposive sampling*) iaitu enam orang lelaki dan enam orang perempuan. Creswell (2012), menyatakan kebanyakan kajian kualitatif menggunakan kaedah persampelan bertujuan kerana sampel dipilih berdasarkan keperluan fokus kajian yang mendalam. Kajian kes ini dijalankan di sebuah prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia dalam daerah Kota Kinabalu, Sabah. Tempoh pemungutan data adalah selama empat bulan.

Kajian ini menggunakan teknik pemerhatian berstruktur dan tidak berstruktur iaitu merupakan teknik utama dalam pemungutan data dalam kajian. Pemerhatian digunakan kerana ianya dapat mencapai tujuan kajian iaitu sesuai untuk menjawab semua soalan kajian yang telah dikemukakan (Othman Lebar, 2017; Merriam, 2009). Temu bual pula berbentuk temu bual semi berstruktur, temu bual ini hanya melibatkan guru prasekolah yang juga merupakan guru kelas kepada kanak-kanak yang menjadi peserta kajian ini. Analisis dokumen juga digunakan dalam pemungutan data untuk menyokong data pemerhatian dan temu bual, dokumen-dokumen yang terlibat termasuklah gambar, hasil kerja kanak-kanak (permainan), dan rancangan pengajaran guru.

Instrumen kajian terdiri daripada rekod persampelan masa (*time sampling record*) (adaptasi dan ubahsuai: Mahani Razali, 2006) untuk data pemerhatian berstruktur dan nota lapangan untuk pemerhatian tidak berstruktur. Analisis data kajian dilakukan dalam dua bentuk iaitu analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Bagi data pemerhatian berstruktur menggunakan rekod persampelan masa (*time sampling record*) data dianalisis menggunakan asas statistik (*basic*

statistic) berbentuk kekerapan tingkah laku pada setiap item. Pemerhatian tidak berstruktur, temu bual dan analisis dokumen pula menggunakan analisis secara tematik. Analisis tematik ini menggunakan fasa-fasa analisis seperti yang dinyatakan oleh Clarke dan Braun (2006). Tema dan sub tema ditentukan dengan menggunakan tiga proses pengekodan. Strauss dan Corbin (1994) menyatakan, analisis data dalam *grounded theory* terdiri daripada tiga proses utama koding iaitu, a) pengekodan terbuka (*open coding*), b) pengekodan paksi (*axial coding*) dan, c) pengekodan terpilih (*selective coding*). Ketiga-tiga jenis koding tersebut harus dilakukan serentak dalam kajian.

Kebolehpercayaan instrumen kajian diperolehi berdasarkan penilaian daripada 3 orang pakar kanak-kanak iaitu menggunakan skala persetujuan *cohen kappa*. Instrument pemerhatian mencapai 0.81 dan temu bual 0.84 skala persetujuan cohen kappa yang mana nilai ini menunjukkan nilai persetujuan yang sangat baik dan instrument sesuai untuk digunakan.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian adalah untuk menjawab apakah corak interaksi sosial kanak-kanak dengan rakan sebaya semasa main bebas di prasekolah?

Dua belas orang kanak-kanak terlibat dalam kajian ini yang akan dikenali sebagai: Kanak-kanak lelaki; L1,L2,L3,L4,L5, L6. Kanak-kanak perempuan; P1,P2,P3,P4,P5,P6. Guru yang ditemubual pula diberi kod Guru A. Bagi kod R1(L) adalah rakan lelaki, manakala bagi kod R1(P) merupakan rakan perempuan. Pernomboran mengikut bilangan rakan lelaki atau perempuan contoh: R1(L),R2(L) dan seterusnya; R1(P), R2(P) dan seterusnya.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif menunjukkan terdapat 11 corak interaksi sosial kanak-kanak dengan rakan sebaya semasa main bebas. Jadual 1 menunjukkan huraian kod singkatan yang akan digunakan dalam menerangkan corak interaksi sosial yang diteroka.

Jadual 1

Corak interaksi sosial kanak-kanak dengan rakan (interaksi secara positif dan negative berdasarkan kod

Bil	Singkatan	Interaksi Kanak-Kanak Dengan Rakan
1	IRS1	Bercakap atau memberi simbol (<i>non verbal</i>) kepada rakan semasa bermain
2	IRS2	Bertanya soalan atau menunjukkan simbol saling bertanya kepada rakan tentang aktiviti main
3	IRS3	Berkongsi alat permainan
4	IRS4	Tunggu giliran menggunakan alat permainan
5	IRS5	Berkongsi idea dengan rakan
6	IRS6	Menerangkan kepada rakan bagaimana menggunakan alat permainan
7	IRS7	Bekerjasama apabila terdapat dua atau lebih rakan semasa bermain
8	TMK1	Monopoli alat permainan
9	TMK2	Kanak-kanak marah, menolak, atau memukul untuk menguasai permainan/alat permainan
10	TMK3	Menolak rakan supaya menjauhkan diri
11	TMK4	Manipulasi, mengawal dan mengarah rakan lain

Jadual 2 menunjukkan corak interaksi sosial positif antara kanak-kanak dan rakan sebaya semasa main bebas. Terdapat 7 corak interaksi sosial positif yang diteroka dan kekerapan perlakuan 12 orang kanak-kanak bagi setiap item interaksi sosial tersebut.

Jadual 2

Corak interaksi sosial dengan rakan semasa main bagi 12 orang kanak-kanak Interaksi sosial secara positif mengikut pola

Bil	Interaksi sosial/ Kod Kanak-kanak	(L1)	(L2)	(L3)	(L4)	(L5)	(L6)	(P1)	(P2)	(P3)	(P4)	(P5)	(P6)	Jumlah
1	IRS1	55	94	85	71	71	78	56	85	83	89	64	91	922
2	IRS2	25	46	48	43	51	44	35	46	40	52	42	41	513
3	IRS3	110	119	120	120	118	115	117	98	119	115	110	110	1371
4	IRS4	59	104	108	96	104	98	55	53	81	87	87	86	1018
5	IRS5	39	97	89	102	80	83	59	72	92	93	66	105	977
6	IRS6	7	55	47	45	42	56	17	48	42	51	20	63	493
7	IRS7	26	99	81	102	80	79	52	59	85	91	63	106	923

Jadual 3 menunjukkan corak interaksi sosial secara negatif yang berbentuk tingkah laku monopoli kanak-kanak semasa aktiviti main bebas. Terdapat 4 item interaksi sosial kanak-kanak yang diteroka.

Jadual 3

Corak interaksi sosial secara negatif (tingkah laku monopoli) mengikut pola

Bil	Interaksi sosial/ Kod Kanak-kanak	(L1)	(L2)	(L3)	(L4)	(L5)	(L6)	(P1)	(P2)	(P3)	(P4)	(P5)	(P6)	Jumlah
1	TMK1			2		1	2	9	23				2	39
2	TMK2								5					5
3	TMK3										2			2
4	TMK4			2					7					9

Data kuantitatif menunjukkan corak interaksi sosial kanak-kanak dengan rakan sebaya dikategorikan kepada 2 iaitu interaksi sosial secara positif dan negatif. Berdasarkan jadual 1 corak interaksi sosial IRS3 (berkongsi permainan) menunjukkan kekerapan interaksi sosial yang paling tinggi iaitu sebanyak 1,371 perlakuan, diikuti oleh IRS4 (tunggu giliran menggunakan alat permainan) sebanyak 1,018 kekerapan perlakuan, seterusnya IRS5 (berkongsi idea dengan rakan) sebanyak 977 kekerapan perlakuan, IRS7 (bekerjasama apabila terdapat dua atau lebih rakan semasa bermain) sebanyak 923 kekerapan perlakuan, IRS1 (bercakap atau memberi simbol kepada rakan semasa bermain (*verbal* dan *non verbal*)) mencatat 922 kekerapan perlakuan, IRS2 (bertanya soalan atau menunjukkan simbol bertanya kepada rakan tentang aktiviti main) sebanyak 513 kekerapan perlakuan dan kekerapan perlakuan sosial yang paling rendah adalah IRS6 (menerangkan kepada rakan bagaimana menggunakan alat permainan) yang mencatat kekerapan perlakuan sosial sebanyak 493 sahaja.

Perlakuan berkongsi alat permainan boleh dilihat dalam mana-mana jenis main sosial iaitu dalam jenis main sendirian (*solitary play*), main selari (*parallel play*), main asosiatif (*associative play*) dan main koperatif (*cooperative play*). Hal ini menyebabkan tingkah laku tersebut mencatat kekerapan perlakuan sosial yang paling tinggi, selain itu kanak-kanak berumur 5 dan enam tahun sudah faham dan tahu berkongsi alat permainan kerana mereka memerlukan rakan untuk bermain.

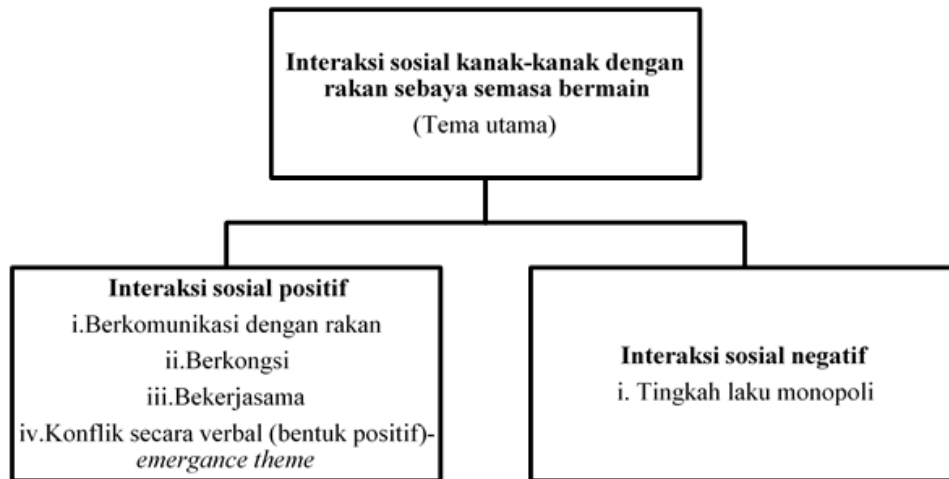
Kategori interaksi sosial kanak-kanak secara negatif boleh dilihat melalui tingkah laku monopoli semasa bermain. Jadual 2 memaparkan pola corak interaksi sosial secara negatif melalui tingkah laku monopoli mereka semasa bermain dengan rakan sebaya. Kekerapan perlakuan bagi TMK1 (monopoli alat permainan) mencatat kekerapan perlakuan sebanyak 39, bagi perlakuan TMK4 (manipulasi, mengawal dan mengarah rakan lain) mencatat sebanyak 9 perlakuan, TMK2 (kanak-kanak marah, menolak, atau memukul untuk menguasai permainan/alat permainan) iaitu kekerapan perlakuan sebanyak 5, akhir sekali ialah tingkah laku monopoli yang paling sedikit ditunjukkan oleh perlakuan TMK3 (menolak rakan supaya menjauhkan diri) iaitu hanya mencatat 2 kekerapan perlakuan sahaja.

Interaksi sosial bagi perlakuan monopoli alat permainan adalah berbentuk interaksi secara *verbal* dan *non verbal* yang boleh dilihat dalam tindakan monopoli terhadap alat permainan atau jenis permainan. Secara keseluruhannya, interaksi

sosial negatif bentuk monopoli mencatat perlakuan yang amat sedikit berbanding dengan interaksi sosial secara positif. Hal ini dipengaruhi oleh peranan guru yang mana setiap kali sebelum bermain guru akan menasihati kanak-kanak agar mengelakkan tingkah laku monopoli dan suka menguasai permainan, selain itu semasa bermain kanak-kanak akan kerap dipantau oleh guru atau pembantu guru agar proses main berjalan dengan baik.

Data Kualitatif

Data kualitatif diperolehi daripada data pemerhatian tidak berstruktur, temu bual dan analisis dokumen. Pembentukan tema dan sub tema terhasil daripada 3 langkah pengkodan iaitu pengkodan terbuka (*open coding*), pengkodan paksi/kategori (*axial coding*) dan pengkodan terpilih (*selective coding*). Berdasarkan proses pengkodan tersebut maka terhasil corak interaksi sosial kanak-kanak dan rakan semasa main bebas seperti pada rajah 1.



Rajah 1. Corak interaksi sosial kanak-kanak dan rakan sebaya (tema-tema yang terbentuk)

Terdapat empat corak interaksi sosial positif iaitu berkomunikasi dengan rakan, berkongsi, bekerjasama dan konflik secara verbal (bentuk positif) yang merupakan *emergence theme* dalam dapatan kajian. Manakala, interaksi negatif ditunjukkan dalam tingkah laku monopoli semasa main.

Berkomunikasi dengan Rakan

Berkomunikasi dengan rakan dibahagikan kepada 2 bentuk iaitu secara komunikasi secara verbal (percakapan) dan komunikasi secara bukan verbal (simbol, gerak/isyarat badan dan muka). Berikut adalah situasi komunikasi verbal:

Situasi 1

P1 sedang berbual dengan rakannya, “nah..ambil ni gelas”....”jadi gelas ni simpan di mana?, kata rakannya “lagi bagus kalau kita simpan di sini” kata **P1**. **P1** mengambil lagi cawan di dalam kotak dan menyusun bersama dengan rakannya.

(NL:P2 13/11/2019)

Situasi 2

L1: (sedang bercakap dengan rakannya) na...tengok ni (sambil menunjukkan robot yang dibina)
R1(L): wah..saya pun mahu buat robot (lalu mengambil alat dalam bakul plastik)

Situasi komunikasi bukan verbal pula adalah seperti berikut:

Situasi 1

P2: Cepat kita susun makanan ni..(sambil menghidang)
R1(P) : Simpan di sini (sambil susun)
P2: Minuman kena simpan di sini (menunjukkan arah)
R2(P) : Kita simpan lagi sudu di atas piring ni..
R3(P) : Kek ini simpan di mana?
R2(P) : Simpan atas piring ni..

(NL:P6 16/10/2019)

Data temu bual dengan guru juga menunjukkan berlaku komunikasi verbal dan bukan verbal semasa kanak-kanak bermain dengan rakan sebaya. Berikut adalah hasil temu bual dengan guru A.

Ya...selalu saya nampak semasa bermain tu ada juga yang bermain bersama tetapi tidak berbual..senyap ja..tapi mereka boleh memahami antara satu sama lain...contohnya hari tu mereka bermain masak-masak...mereka menyediakan makanan bersama dan seperti mereka sudah memahami peranan masing-masing...ada memotong sayur..ada memotong buah dan sebagainya.

(TBG:360-366)

Data ini turut disokong oleh data daripada analisis dokumen berbentuk gambar atau photo kanak-kanak sedang bermain.

Jadual 4

Data analisis dokumen (gambar)

Garis Panduan	Ringkasan Catatan Dokumen
Tempat Diperolehi: Prasekolah B	<ul style="list-style-type: none"> Gambar semasa main bebas
Tarikh Diperolehi: 21 Ogos 2019	
Jenis Dokumen: Gambar	
<ul style="list-style-type: none"> Namakan dan huraikan dokumen yang diperolehi Terangkan keadaan atau bagaimana diperolehi dokumen tersebut Rumusan isi dokumen Kepentingan dokumen kepada tujuan kajian 	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen berbentuk gambar Pengkaji mengambil gambar kanak-kanak yang sedang bermain bebas di ruang pembelajaran prasekolah Gambar menunjukkan kanak-kanak sedang menyusun gelas untuk dijadikan menara sambil mereka berbual iaitu berbincang bagaimana meletakkan gelas tersebut agar mereka dapat membina bangunan yang kukuh Gambar ini adalah bukti kanak-kanak ada berkomunikasi semasa mereka bermain (berbual, bersoal jawab, berbincang)

Hasil data menunjukkan dengan adanya main bebas, secara tidak langsung kanak-kanak akan berkomunikasi dengan rakan sebaya kerana dipengaruhi oleh persekitaran main yang mendorong mereka untuk berinteraksi seperti memberi idea, bertanya, menjawab, memperbetulkan, dan menerangkan. Komunikasi ini berbentuk verbal dan non verbal.

Berkongsi

Interaksi sosial berbentuk berkongsi banyak berlaku semasa aaktiviti main, tingkah laku berkongsi termasuklah berkongsi alat permainan, berkongsi idea, dan menunggu giliran untuk main alat permainan. Data pemerhatian menunjukkan kanak-kanak melakukan interaksi berkongsi seperti situasi berikut:

Situasi 1

L2 : Bukan gitu, buat macam ni (sambil tunjukkan binaannya)

R1 (L) : Na...tambah ni warna kuning.

R1(P) : Tidak....tidak sesuai tu, tidak cantik..bagi saya warna kuning (Sambil meminta sesuatu daripada

L2, mereka Bersama-sama menggunakan alat yang terdapat dalam bakul plastic berdekatan dengan mereka)

(NL:L5 11/09.2019)

Situasi 2

P3 : Yeah..gelas saya tinggi (sambil mengangkat gelasnya)

R1(L): Mari kita buat semula

P3 mengangguk dan terus menyusun semula gelas tersebut

(NL:P4 11/09/2019)

Situasi 1 menunjukkan kanak-kanak berkongsi idea, manakala situasi 2 menunjukkan kanak-kanak berkongsi alat permainan.

Hasil daripada temu bual guru A juga menunjukkan kanak-kanak melakukan interaksi berkongsi semasa main bebas seperti berikut:

..selalunya yang saya nampak mereka main dalam kumpulan...*sharing* alat..bercerita tetapi bina alat sendiri...

(TBG: 306-308)

Data analisis dokumen berdasarkan gambar juga menunjukkan kanak-kanak melakukan interaksi berkongsi semasa bermain.

Jadual 5

Data analisis dokumen (gambar)

Garis Panduan	Ringkasan Catatan Dokumen
Tempat Diperolehi: Prasekolah B Tarikh Diperolehi: 21 Ogos 2019 Jenis Dokumen: Gambar	<ul style="list-style-type: none"> Gambar semasa main bebas
<ul style="list-style-type: none"> Namakan dan huraikan dokumen yang diperolehi Terangkan keadaan atau bagaimana diperolehi dokumen tersebut Rumusan isi dokumen Kepentingan dokumen kepada tujuan kajian 	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen berbentuk gambar Pengkaji mengambil gambar kanak-kanak yang sedang bermain bebas di ruang pembelajaran prasekolah Gambar menunjukkan kanak-kanak sedang menyusun gelas bersama 4 orang rakan. Gambar ini adalah bukti kanak-kanak berkongsi alat permainan yang sama semasa bermain.

Berdasarkan data-data tersebut, maka jelas menunjukkan semasa aktiviti main bebas kanak-kanak secara semulajadi melakukan interaksi berkongsi dengan rakan sebaya yang ada dalam persekitaran main mereka. Berkongsi boleh berlaku dalam pelbagai bentuk seperti berkongsi idea melalui perbualan, pertanyaan dan perbincangan, serta berkongsi dalam menggunakan alat permainan.

Bekerjasama

Melalui data pemerhatian, semasa aktiviti main bebas kanak-kanak sentiasa menunjukkan interaksi bekerjasama dengan rakan mereka. Interaksi bekerjasama dapat dilihat dari segi bekerjasama dalam melakukan permainan seperti membina permainan bersama, menyelesaikan permainan, menjayakan permainan secara bersama, berbincang, memberi idea dan tingkah laku bantu membantu antara satu sama lain. Berikut dua situasi kanak-kanak menunjukkan interaksi bekerjasama dengan rakan sebaya semasa bermain.

Situasi 1

L3 : Saya sedang cari tayar...

R1(L): Dalam sini la...(sambil mencari di dalam bakul)

L3 : Mana...tidak ada pun (senyum apabila jumpa tayar tersebut)

R1(L) : Tayar tu perlu letak macam ni (memperlihatkan contoh binaannya)

L3 : oo...kena buat macam ni (ambil tayar dan meletakkannya sambil memerhati motorsikal yang dibina R1(L).

R1(L) : dan...kakinya kena macam ni supaya boleh bergerak

(NL:L1 27/08/2019)

Situasi 2

R1(P) : mari...mari kita bina bangunan....yang ni simpan di sini dahulu (sambil letakkan gelas)

P2 : sini lah...perlu simpan satu-satu..

[28]

- R2(L) : yang ni perlu simpan sini juga..supaya tidak jatuh (sambil menyimpan gelas di tengah)
 R3(L) : ini lagi...kita buat bangunan tinggi-tinggi (sambil memberi gelas pada P2)
 P2 : tunggu...ini lagi..simpan di atas tu supaya nampak cantik
 R1(P) : jangan dulu..(ambil semula gelas tersebut dan ketawa bergurau)
 (NL:P6 8/11.2019)

Berdasarkan temu bual dengan guru A, guru menyatakan bahawa interaksi bekerjasama jelas ditunjukkan oleh kanak-kanak semasa aktiviti bermain dengan rakan sebaya.

...saya nampak mereka bekerjasama apabila mereka bermain dalam kumpulan, tapi kena tengok juga jenis alat main yang mereka main tu...kalau buat bangunan guna gelas tu nampak sangat mereka bekerjasama dan mereka suka, kalau kanak-kanak perempuan mereka suka bekerjasama semasa main masak-masak..ada yang menyediakan makanan dan ada yang memasak masing-masing ada peranan..kalau kanak-kanak lelaki mereka suka bekerjasama semasa main tembak-tembak..maklumlah kanak-kanak lelaki mereka lebih aktif..

(TBG:502-510)

Analisis dokumen berdasarkan gambar juga menunjukkan kanak-kanak menunjukkan interaksi bekerjasama dengan rakan sebaya semasa bermain seperti dalam jadual 6.

Jadual 6

Analisis dokumen (gambar)

Garis Panduan	Ringkasan Catatan Dokumen
Tempat Diperolehi: Prasekolah B Tarikh Diperolehi: 22 Ogos 2019 Jenis Dokumen: Gambar	<ul style="list-style-type: none"> Gambar semasa main bebas
<ul style="list-style-type: none"> Namakan dan huraikan dokumen yang diperolehi Terangkan keadaan atau bagaimana diperolehi dokumen tersebut Rumusan isi dokumen Kepentingan dokumen kepada tujuan kajian 	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen berbentuk gambar Pengkaji mengambil gambar kanak-kanak yang sedang bermain bebas di ruang pembelajaran prasekolah Gambar menunjukkan kanak-kanak sedang bermain lego bersama-sama, mereka membentuk menara dan rumah, masing-masing mengambil peranan untuk menyiapkannya Gambar ini adalah bukti kanak-kanak bekerjasama semasa bermain

Secara keseluruhannya, dengan aktiviti main bebas kanak-kanak akan sentiasa terdorong untuk bekerjasama dengan rakan sebaya. Jenis main dan alat permainan akan mempengaruhi darjah bekerjasama tersebut. Alat permainan seperti membina lego, menyusun bongkah, dan main dramatik akan merangsang kanak-kanak untuk bekerjasama.

Konflik Secara Verbal (interaksi positif)

Konflik secara verbal dikategorikan dalam interaksi positif dan merupakan *emergence theme* dalam dapatan data kajian ini. Berdasarkan data, semasa kanak-kanak berinteraksi dengan rakan, situasi interaksi kanak-kanak dengan rakan seperti mereka sedang berkonflik antara satu sama lain namun ini tidak melibatkan tingkah laku menjerit atau serangan fizikal. Melalui penelitian pada setiap perbualan, kanak-kanak berkonflik antara satu sama lain kerana mereka cuba untuk berkongsi pengetahuan baharu dengan rakan, maksudnya kanak-kanak cuba mengembangkan idea mereka dengan menyatakan idea baharu terhadap sesuatu permainan. Oleh itu, situasi seperti tidak bersetuju, memberi pendapat, dan memperbetulkan akan berlaku semasa mereka bermain. Verbal secara konflik ini sebenarnya mendatangkan kebaikan kepada kanak-kanak kerana mereka akan dapat meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan penguasaan komunikasi mereka. Situasi berikut menunjukkan konflik secara verbal berbentuk positif tersebut.

Situasi 1

- L4** : Bentuk bulat kena simpan di sini...(sambil menunjukkan tempat pada bangunan yang ingin dibina)
 R1(L) : ni lagi kena sampan...(ambil bentuk segiempat)
L4 : ini tidak sesuai..nanti bangunan jatuh..sebab terlalu besar..
 R1(L) : tidak..kalau simpan bentuk bulat ni diatas..tidak jatuh tu..
 Saya pernah buat ni dengan adik di rumah
 R2(L) : cantik rumah ni....
L4 : lagi cantik kalau tambah taman....

(NL:L6 13/09/2019)

Temu bual guru A juga menunjukkan berlakunya interaksi berbentuk konflik secara verbal semasa kanak-kanak bermain dengan rakan sebaya.

“Sebenarnya semasa kanak-kanak main ni, selalu berlaku konflik antara mereka juga, konflik ini bukan la yang melibatkan keganasan seperti memukul atau menyakiti kawan lain...mereka lebih kepada konflik secara verbal iaitu masing-masing menyatakan pendapat sendiri untuk menjayakan sesuatu permainan...sehinggalah mereka sepakat untuk menjayakannya mengikut perbincangan mereka..selalu saya nampak situasi ini berlaku semasa mereka bermain dalam kumpulan seperti aktiviti membina menggunakan lego, bongkah dan sebagainya...”

(TBG:366-374)

Tingkah Laku Monopoli

Data menunjukkan semasa bermain kanak-kanak juga menunjukkan interaksi monopoli. Interaksi monopoli menjurus kepada komunikasi yang menguasai permainan, menjauhkan diri dari rakan serta manipulasi, mengarah dan mengawal rakan semasa bermain. Walaubagaimanapun, interaksi ini kurang ditunjukkan oleh kanak-kanak kerana peranan guru yang kuat dalam mengawal dan mengelola kanak-kanak semasa mereka main bebas. Oleh itu, kanak-kanak lebih banyak menunjukkan interaksi positif semasa main bebas. Data pemerhatian bagi situasi 1 menunjukkan kanak-kanak yang menguasai permainan dan tidak mahu diganggu oleh rakan lain. Situasi 2 menunjukkan kanak-kanak menguasai permainan dan memarahi rakan yang cuba berkongsi permainan dengannya.

Situasi 1

...**P4** mengambil alat makanan iaitu sayur dan memasukkannya ke dalam kuili kecil untuk dimasak, seterusnya berlakon seperti sedang makan, rakan yang berada di sebelahnya cuba menolong tetapi **P4** menolak dan cuba menjauhkan alat permainan tersebut daripada rakannya tersebut...

(NL:P1 20/08/2019)

Situasi 2

..rakan **P2** menunjukkan replika kerbau yang sedang dipegang oleh **P2**, **P2** menarik dan cuba menjauhkan replika kerbau tersebut... **P2** juga cuba menjauhkan kotak replika binatang, rakannya cuba mencapai, dengan nada marah **P2** berkata “ini saya punya...kamu main alat lain”...

(NL:P6 12/11/2019)

Hasil temu bual dengan guru A juga menunjukkan kanak-kanak ada menunjukkan interaksi secara monopoli semasa mereka bermain.

...ada juga tingkah laku kanak-kanak yang suka menolak, ingin menguasai dan sebagainya..tetapi pada mulanya diorang macam tu..tapi bila saya buat penegasan negatif seperti dendaan iaitu saya tidak benarkan kanak-kanak ni bermain untuk suatu tempoh seketika..so dari situ mereka jera skit la...sebab sebelum main..saya dah bagi tahu..kalau main tidak boleh bergaduh..tidak boleh berebut dengan kawan..dan mesti kongsi..so diorang dah tahu tu semua peraturan

(TBG:515-523)

Secara ringkasnya, semasa bermain kanak-kanak tidak terhindar daripada interaksi monopoli permainan kerana mereka masih di tahap kanak-kanak yang masih berkembang, dan masih dipengaruhi oleh *egosentrik* masing-masing (Piaget, 1962). Oleh itu, peranan guru amat penting dalam membentuk interaksi sosial yang positif semasa kanak-kanak bermain.

PERBINCANGAN

Aktiviti bermain akan mewujudkan pelbagai bentuk interaksi sosial yang kompleks, kerana ianya melibatkan rakan sebaya secara tidak langsung. Rohani Abdullah (2003) menyatakan pada peringkat umur kanak-kanak lima hingga tujuh tahun, nilai persahabatan adalah merujuk kepada rakan bermain sahaja dan ianya tidak kekal lama dan mudah dihapuskan (Rubin et al, 2008; Borner et al, 2015; Giddens, et al., 2016). Pada peringkat kanak-kanak bermain adalah medium utama untuk mewujudkan persahabatan melalui interaksi sosial semasa mereka bermain (Lynch & Simpson, 2010; Rubin et al, 2008; Borner et al, 2015; Giddens, et al., 2016). Dapatan kajian menunjukkan terdapat dua jenis main sosial sahaja yang menunjukkan interaksi sosial yang tinggi semasa kanak-kanak bermain iaitu jenis main sosial koperatif dan main sosial asosiatif. Smilansky (1968) menjelaskan, interaksi dan main sosial kanak-kanak adalah dipengaruhi oleh tahap kematangan mereka. Kanak-kanak berumur 5 hingga 6 tahun lebih banyak terlibat dengan jenis main sosial koperatif dan asosiatif yang mewujudkan pelbagai jenis interaksi sosial semasa bermain (Smilansky, 1968). Dapatan kajian menunjukkan juga jenis alat main kanak-kanak lebih banyak jenis main konstruktif dan dramatik yang mana banyak menyumbang kepada berlakunya pelbagai corak interaksi sosial positif berbanding negatif (Ostrosky & Meadan, 2010). Alat main seperti *play doh*, blok, alat main dramatik dan apa saja alat main yang melibatkan lebih dari seorang kanak-kanak akan mendorong kanak-kanak untuk berinteraksi dengan rakan seperti bekerjasama, berkongsi, berbincang, dan sebagainya (Wathu, 2016 dan Ashiabi, 2007). Selain itu, bilangan kanak-kanak yang bermain dalam sesuatu permainan akan mempengaruhi darjah interaksi kanak-kanak semasa bermain (Berk, 2013; Ashiabi, 2007). Situasi ini mempengaruhi dapatan kajian yang mana interaksi positif lebih banyak berbanding interaksi negatif kerana peranan guru dalam menentukan bilangan kanak-kanak bermain dalam satu kumpulan iaitu seramai tiga atau empat orang sahaja dalam suatu kumpulan. Semasa bermain kanak-kanak banyak berkongsi maksud simbolik sama ada berbentuk verbal dan bukan verbal ((Tischler, 2011; Amir Hasan Dawi, 2006; Rozuma Baharudin & Rahimah Ibrahim, 2008; Rubin & Jambor, 1978; Mead, 1934; Ben-Nun, 2015). Dapatan kajian menunjukkan kanak-kanak lebih banyak menunjukkan interaksi sosial secara verbal berbanding bukan verbal semasa bermain, kerana kanak-kanak lebih banyak terlibat dengan jenis main koperatif dan asosiatif yang mengalakkan pelbagai bentuk komunikasi. Walaubagaimanapun, semasa bermain akan berlaku interaksi negatif seperti tingkah laku monopoli yang juga berlaku dalam dapatan kajian ini, ini kerana kanak-kanak berumur 5 hingga 6 tahun mereka masih dalam lingkungan *egosentrik* iaitu kurang memikirkan perasaan orang lain dan lebih pentingkan diri (Looft & Charles, 1971; Piaget 1959; Rubin & Jambor, 1978).

KESIMPULAN

Kajian ini merupakan pengukur kepada kepentingan main dalam pembelajaran di peringkat kanak-kanak khususnya pada peringkat prasekolah. Main bebas merangsang pelbagai corak interaksi sosial pada kanak-kanak yang mana perkembangan yang baik pada aspek ini akan mempengaruhi perkembangan awal aspek lain seperti kognitif, emosi, bahasa dan fizikal kanak-kanak. Kanak-kanak yang berkembang dengan baik di peringkat kanak-kanak akan berkembang dengan baik pada peringkat remaja dan juga dewasa. Oleh itu, adalah dicadangkan agar tempoh bermain bebas di prasekolah dipanjangkan, iaitu sebelum ini hanya diperuntukkan 20 minit pada setiap slot dan diadakan dua atau tiga kali seminggu sahaja dalam jadual pembelajaran di prasekolah.

Pada kajian akan datang dicadangkan agar dijalankan kajian terhadap aktiviti main bebas yang meneroka aspek lain seperti interaksi sosial antara guru dan kanak-kanak, emosi kanak-kanak dan gender kanak-kanak semasa main bebas. Selain itu, kajian juga boleh diperkembangkan kepada beberapa buah prasekolah agar dapatan kajian boleh dibuat perbandingan. Maklumat ini akan menjadi bahan rujukan guru dan pembina dasar dalam membentuk kurikulum prasekolah, mengkaji semula *setting* ruang bermain kanak-kanak diprasekolah dan bentuk latihan yang perlu diberikan kepada guru-guru prasekolah agar aspek penyampaian pembelajaran pada kanak-kanak diperbaiki dan lebih berkesan untuk menghasilkan kanak-kanak yang berdaya saing dan kuat dari segi mental dan fizikal mereka sebagai persediaan menghadapi persaingan diperingkat globalisasi.

RUJUKAN

Aliza Ali. (2018). Isu dan kekangan melaksanakan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran bahasa bagi kanak-kanak prasekolah. Seminar Kebangsaan Pendidikan Serantau ke-6, Fakulti Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Amir Hasan Dawi, (2006). *Penteorian: Sosiologi dan Pendidikan*. Tanjung Malim. Quantum Books.

- Ashiabi, G.S.(2007). Play in the Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and the Teacher's Role in Play. *Early Childhood Education Journal*, 35(2), 199–207. doi:10.1007/s10643-007-0165-8.
- Auni Bazilah Alias & Mohd Jasmy Abd Rahman. (2019). Tahap penggunaan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran Bahasa Inggeris di kalangan guru sekolah rendah. *e-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor*, 6(1), 176-190.
- Ben-Nun, L. (2015). Verbal communication skills. Isreal. B. N. Publication House.
- Berk, L.E. (2013). *Child Development; 9th edition*. Upper Saddle River, New Jersey. Pearson.
- Borner, K. B., Gayes, L. A., & Hall, J. A. (2015). Friendship During Childhood and Cultural Variations. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 442–447. doi:10.1016/b978-0-08-097086-8.23184-x
- Cillessen, A. H. N., & Bellmore, A. D. (2011). Social Skills and Social Competence in Interactions with Peers. *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Social Development*, 393–412. doi:10.1002/9781444390933.ch21
- Clarke, V. and Braun, V. (2013) Teaching thematic analysis: Over-coming challenges and developing strategies for effective learning. *The Psychologist*, 26 (2), 120-123.
- Cook, J.L & Littelfield, J. (2010). *The world of children; 2nd edition*. Boston. Allyn & Bacon.
- Creswell, J.W. (2012). *Education Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th. Edition)*. Boston: Pearson.
- Darling-Churchill, K. E., & Lippman, L. (2016). Early childhood social and emotional development: Advancing the field of measurement. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 45, 1–7. doi:10.1016/j.appdev.2016.02.002
- Engel, M. (2015). *The Importance of Free Play in the Early Childhood Classroom: Perspectives From a Teacher*. *Childhood Education*, 91(5), 323–324. doi:10.1080/00094056.2015.1090842
- Fauziah Mohd. Jaafar. (2009). Kepentingan aktiviti bermain di dalam Pendidikan prasekolah. Retrieved from [Http://www.fp.utm.my/medc/journals/vol3/3.%20KEPENTINGAN%20AKTIVITI%20BERMAIN%20DI%20DALAM%20PENDIDIKAN%20P.\[13 Januari 2011\]](http://www.fp.utm.my/medc/journals/vol3/3.%20KEPENTINGAN%20AKTIVITI%20BERMAIN%20DI%20DALAM%20PENDIDIKAN%20P.[13%20Januari%202011].).
- Fromberg, D. & Bergen, D.(2015). *Play from Birth to Twelve. 3rd edition*. New York: Routledge.
- Giddens, A., Duneier, M., Appelbaum, R.P., Carr, D., (2016). *Introduction to sociology*. New York. W.W Norton & Company, Inc.
- Hanife, E.A & Cigdem, S.T. (2017). *Teachers Views of Social-Emotional skills and Their Perspectives on Social-Emotional Learning Programs*. *Journal of education and practise*, 8(7), 205-215.
- Hurst, B., Wallace, R & Nixon, S.B. (2013). The Impact of Social Interaction on Student Learning. *Reading Horizons*, 52 (4), 375-398.
- Huser, C.,(2017). *Children's Perspective of Play and Their Research Participation*. (Doctoral dissertation).Retrive from https://researchoutput.csu.edu.au/ws/portalfiles/portal/22010360/Carmen_Huser_final_thesis_PhD2018.pdf
- Kementerian Kesihatan Malaysia. (2015). *Kajian Morbidity kesihatan peringkat kebangsaan 2015*. Institut kesihatan Awam. Institute for Public Health, National Institutes of Health, Ministry of Health Malaysia, Kuala Lumpur.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2016). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan: Pendidikan Prasekolah; Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran*. Putrajaya. BPK, KPM.
- Klarin, M. (2015). Social interaction among children in play activities. *Early Childhood Education: International Research Report*. 109-127. Doi 10.18133/NYMEBPK.2015.01.

- Looft, W. R., & Charles, D. C. (1971). *Egocentrism and Social Interaction in Young and Old Adults*. *Aging and Human Development*, 2(1), 21–28.
- Lynch, S.A & Simpson, C.G.,(2010). Social skills: Laying the foundation for succes. *Dimension of early childhood*, 38(2), 3-12.
- McDevitt, T.M., & Ormrod, J.E. (2010). *Child Development and Education: Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Mahani Razali. (2006). *A study of the effects of computer use on thesocial interaction behaviour of Malaysian children in the pre-school classroom (Doctoral dissertation)*. Retrieve from <http://theses.gla.ac.uk/3955/>.
- Mead G. H, (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press
- Merriam, S.B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco. Jossey-Bass.
- Ostrosky, M., & Meadan-Kaplansky, H. (2010). Helping children play and learn together. *YC Young Children*, 65(1), 104-110.
- Othman Lebar. (2017). *Penyelidikan Kualitatif: Pengenalan kepada Teori dan Metode (edisi kedua)*. Tanjong Malim, Perak. UPSI.
- Piaget, J . (1962).*Play, dreams and imitation in childhood* (C. Gattegno & F.M .Hodgson,T rans). New York: W.W . Norton Company.
- Roberts-Holmes.G.(2011). *Doing Your Early Years Research Project: A Step by Step Guide*. London. SAGE Publications
- Rohani Abdullah. (2003). *Perkembangan Kanak-Kanak: Penilaian Secara Portfolio*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Rozuma Baharudin & Rahimah Ibrahim. (2008). *Keluarga, kanak-kanak dan remaja*. Serdang, Selangor.UPM.
- Rubin, K. H., Bukowski, W., Parker, J., & Bowker, J.C. (2007). *Peer Interactions, Relationships, and Groups*. *Handbook of Child Psychology*.
- Rubin, K.H., Watson, K. S & Jambor, T.W.(1978). Free play behaviors in preschool and kindergarten children. *Child Development* ,49(2), 534-536.
- Saayah Abu (2003). *Pelaksanaan belajar melalui bermain di tadika-tadika kawasan Melaka Tengah, Melaka*. Insitut Pendidikan Guru Malaysia: Kampus Pendidikan Islam.
- Segrin, C. (2000). Social skills deficit associated with depression. *Clinical Psychology Review*. 20(3), 379-403.
- Sendil, C. O., & Erden, F. T. (2012). Preschool Teachers' Strategies to Enhance Social Interaction Skills of Children during Playtime. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47(2012), 918–923.doi:10.1016/j.sbspro.2012.06.757
- Sharifah Nor Puteh, Manisah, Norshidah & Aliza. (2009). Penggunaan dan pengurusan bahan pengajaran dan pembelajaran dalam kurikulum permainan pendidikan awal kanak-kanak. Laporan teknikal projek penyelidikan UKM-GG-05-FRGS0003- 2007. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- 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*. Prosiding International Conferenceon Social Science Research (m.s.1389-1412). Penang: World Conferences.net
- Smilansky, S (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged children: preschool children*. New York: Wiley.

- Strauss, A. & Corbin, J. (1994). "Grounded theory methodology: an overview". In: Denzin, N.K.& Lincoln, Y.S. (eds.), *Handbook of Qualitative Research*, pp. 273-285. London; Thousand Oaks: Sage.
- Tischler, H.L.,(2011). *Introduction to sociology: 10th Edition*. Australia, Wadsworth, Cengage Learning.
- Trawick-Smith, J., & Dziurgot, T. (2011). "Good-fit" teacher-child play interactions and the subsequent autonomous play of preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 26(1), 110-123. doi:10.1016/j.ecresq.2010.04.005
- Vahedi, S., Farrokhi, F., & Farajian, F. (2012). Social competence and behaviour problem in preschool children. *Iranian J Psychiatry*, 3(7), 126-134.
- Vygotsky, L.S. (1986). *Thought and language*. (A.Kozulin, Trans) Cambridge, MA: MIT Press. (Original work publish 1934).
- Wathu, W. M. (2016). *Influence of Play on Social and Emotional Development of Pre- School Children in Kyangwithya Zone, Kitui County (Masters Dissertation)*.Retrive from <http://repository.seku.ac.ke/handle/123456789/1922>
- Wood, E. & Attfield, J. (2005). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum: Second Edition*. London: Paul Chapman Publishing.
- Yin, R.K. (2009). *Case Study Research: Design and Methods (4th. Edition)*. Thousand Oaks, California. SAGE. Inc.