

PERKEMBANGAN MAIN DALAM KALANGAN KANAK-KANAK AWAL

Zaleha Damanhuri

zalehadamanhuri@kuim.edu.my

Kolej Universiti Islam Melaka

ABSTRAK

Main adalah aktiviti rutin yang dilakukan oleh kanak-kanak agar mencapai perkembangan yang holistik. Main dalam kalangan kanak-kanak boleh dibahagikan kepada dua kategori iaitu (i) main kognitif dan (ii) main sosial. Melalui permainan kanak-kanak belajar meneroka dunia persekitaran mereka. Main membantu kanak-kanak beradaptasi dalam persekitaran budaya, masyarakat, agama dan adat resam mereka. Main adalah satu aktiviti yang bersifat spontan dan member pengalaman yang bermakna kepada kanak-kanak, ini kerana mereka membina konsep, pemahaman dan kemahiran secara semulajadi. Justeru ibu bapa dan ahli masyarakat seharusnya memberi ruang dan peluang untuk setiap kanak-kanak bermain dengan pemantauan dan bimbingan. Para ibu bapa sebaiknya menerangkan peraturan dan panduan bermain kepada kanak-kanak agar mereka belajar untuk bertanggungjawab ke atas setiap tindakan mereka.

ABSTRACT

Play is a routine activity performed by children to achieve holistic development. Play among children can be divided into two categories namely (i) cognitive play and (ii) social play. Through children's games learn to explore the world of their surroundings. Play helps children adapt to their cultural, community, religious and customs environment. Play is an activity that is spontaneous and gives meaningful experiences to children, as they build concepts, understandings and skills naturally. Hence parents and members of the community should provide space and opportunities for each child to play with monitoring and guidance. Parents should explain rules and guidelines for children to learn to take responsibility for their actions.

PENGENALAN

Saracho dan Spodek (1995) di dalam Mariani Md Nor et. al (2014) menyatakan bahawa bermain adalah suatu aktiviti yang rutin atau kebiasaan yang dilakukan oleh seorang kanak-kanak secara semulajadi. Hal ini kerana, melalui permainan kanak-kanak dapat meneroka persekitaran mereka dan mampu menghasilkan imaginasi dan kreativiti yang tinggi, dengan melakukan aktiviti yang berbentuk

simbolik yang memberi makna ke atas perkembangan kanak-kanak. Apabila kanak-kanak bermain, mereka akan mendapat kebebasan untuk meneroka dan menjelajah persekitaran mereka secara bebas, untuk mendapatkan kegembiraan, sekaligus mempelajari peraturan permainan yang disertai mereka (Isenberg & Jolongo, 2000).

Menurut National *National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) mentakrifkan bahawa kanak-kanak awal adalah lingkungan usia lahir sehingga mencecah usia lapan tahun. Berdasarkan pengertian yang diberikan dapat disimpulkan bahawa usia lahir hingga mencecah lapan tahun kanak-kanak adalah tempoh paling aktif untuk kanak bermain. Bermain adalah hak atau rutin harian yang perlu diberikan oleh ibu bapa, guru-guru, pengasuh taska, pengusaha tadika dan juga masyarakat umum harus memainkan peranan dalam usaha membantu kanak-kanak mendapatkan hak mereka (Mariani Md Nor et. al, 2014). Pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), telah menghasilkan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) yang memberi penekanan terhadap pendekatan belajar melalui bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak di prasekolah dan tadika.

Frost (1992) di dalam Diana (2014,) menyatakan bahawa main adalah hasil dorongan intrinsik seseorang kanak-kanak di mana main mempunyai beberapa faktor tertentu yang boleh membezakan tingkah laku kanak-kanak. Menurut Mariani Md Nor et. al (2014), main adalah aktiviti yang bebas untuk diterokai oleh kanak-kanak tanpa sebarang sekatan atau paksaan dalam melaksanakan aktiviti bermain. Melalui permainan kanak-kanak perlu melibatkan diri secara aktif dan sekaligus memberikan makna ke atas perkembangan emosi mereka seperti seronok, gembira, ketawa sekaligus dapat mengurangkan ketegangan emosi yang dialami oleh kanak-kanak (Najeemah Mohd Yusof, 2015).

DEFINISI MAIN

Kajian yang telah dijalankan oleh Serba (1999) di dalam Mariani Md Nor et. al (2014), menjumpai bahawa terdapat perbezaan dua kategori nilai main. Masyarakat umum mengetahui bahawa permainan adalah satu medium yang memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mempelajari konsep, membina kemahiran tertentu agar memudahkan kanak-kanak survival pada masa hadapan. Bermain adalah proses untuk kanak-kanak belajar tentang dunia sekelilingnya (Najeemah Mohd Yusof, 2015). Main adalah aktiviti yang berbentuk spontan di mana kanak-kanak boleh mengumpul pengalaman, membuat uji kaji, dan beradaptasi dengan dunia persekitaran mereka Isenberg et. al (2000). Bermain mampu memberi nilai pembelajaran yang bermakna kepada kanak-kanak kerana mereka terlibat secara aktif dalam permainan sekaligus boleh mengabung jalinkan minda, badan dan jiwa mereka melalui imaginasi yang dibentuk oleh kanak-kanak (Mariani Md Nor et. al, 2014)

PERKEMBANGAN MAIN KANAK-KANAK

Berdasarkan Persatuan Antarabangsa Pendidikan Awal Kanak-kanak (ACEI) main penting dalam membantu perkembangan holistik kanak-kanak. Main boleh dikategorikan kepada dua perspektif utama iaitu main kognitif dan main sosial. Permainan mempunyai banyak manfaat ke atas perkembangan menyeluruh kanak-kanak. Meliputi aspek perkembangan fizikal, kognitif, bahasa, emosi, sosial dan kreativiti kanak-kanak.

Berdasarkan Diana (2014), perspektif permainan kognitif terbahagi kepada lima iaitu :

Main Fungsi (Functional Play)

Main fungsi berlaku dalam lingkungan usia lahir hingga dua tahun. Ianya adalah mudah dan menyenangkan kepada kanak-kanak. Dalam permainan fungsi ini bayi atau kanak-kanak akan melakukan pengulangan terhadap tingkah laku tertentu ke atas objek atau individu yang dilihat oleh kanak-kanak. Menurut Piaget (1962) di dalam Mariani Md Nor et. al (2014), main fungsi adalah merujuk kepada Main Latihan atau Main Sensori, di mana kanak-kanak mula membina koordinasi kemahiran motor dan mula yakin menggunakan anggota badan semasa melakukan aktiviti bermain. Contoh main fungsi ini adalah kanak-kanak memegang kerincing untuk dibunyikan, bayi atau kanak-kanak akan mengulangi perbuatan untuk mendengar bunyi kirincing yang digoyangkan berkali-kali.

Main Simbolik (Symbolic Play)

Kanak-kanak yang melakukan aktiviti main simbolik adalah dalam lingkungan usia dua hingga tujuh tahun. Main simbolik seerti dengan main drama, main peranan, sosio dramatik atau main fantasi yang berkembang ketika usia dua tahun dan pelbagai peringkat umur. Apabila kanak-kanak menukar dunia secara simbolik (Sharani Ahmad, 2008). Main simbolik mendedahkan keupayaan mental untuk menjadikan sesuatu objek, aksi atau isyarat tertentu sebagai melambangkan sesuatu atau seseorang (Alward, 2007 di dalam Mariani Md Nor et. al, 2014). Sebagai contoh emak menyuap adik makan nasi, maka adik membuat isyarat sudu yang ingin masuk ke dalam mulutnya adalah sebagai kereta api yang akan memasuki terowong.

Main Drama sosiodramatik (Sociodramatic Drama Play)

Main simbolaik melibatkan dua orang atau lebih kanak-kanak yang akan berkomunikasi secara lisan tentang episode main mereka dan ianya dikenali sebagai drama sosiodramatik. Semasa aktiviti main ini berlangsung kanak-kanak akan bertukar maklumat dan idea apabila bekerjasama mengikut tema main dan secara serentak mereka menjadi pelakon, pemerhati dan berinteraksi

antara satu sama lain. Di sini kanak-kanak akan didedahkan dengan konsep baru, mampu menyelesaikan masalah, mampu mengawal perasaan mereka, mempertingkatkan hubungan dan mengawal diri. Permainan sosiodramatik mampu mempengaruhi keupayaan intelek dan perkembangan sosial kanak-kanak.

Main Konstruktif (*Constructive Play*)

Main konstruktif melibatkan kanak-kanak dalam proses penyelesaian masalah, di mana kanak-kanak mampu memanipulasikan objek atau bahan tertentu untuk dijadikan sesuatu yang baru dengan menggabungkan main fungsi dan main simbolik. Kebiasaannya aktiviti main konstruktif ini melibatkan topic pengajian social seperti pekerjaan, membina bangunan, membina kenderaan dengan menggunakan bahan kos rendah atau kitar semula seperti kotak dan tutup botol dan sebagainya. Main konstruktif ini memberi tumpuan kepada produk akhir iaitu penghasilan barangan tertentu. Sebagai contoh membina lori bomba dengan menggunakan tutup botol sebagai tayar dan dua jenis kotak, satu sederhana dan satu lagi besar. Ianya mampu menerapkan nilai murni dan meningkatkan perkembangan kreativiti kanak-kanak.

Main Berperaturan (*Games With Rules*)

Main berperaturan dapat membentuk kanak-kanak menerapkan nilai-nilai murni seperti menunggu giliran, berkongsi bahan, bertolak-ansur dan sebagainya. Permainan kad atau aktiviti luar kelas seperti bermain bola adalah aktiviti main yang mengandungi peraturan yang perlu dipatuhi. Kebiasaan permainan jenis ini banyak dipraktikkan pada tahap sekolah rendah. Ini kerana tahap usia tersebut kanak-kanak telah mampu berfikir secara logik dan mempunyai perkembangan kemahiran social yang mantap. Melalui permainan jenis ini mampu meningkatkan perkembangan bahasa, sosial, fizikal, emosi dan sebagainya.

Kanak-kanak pada semua peringkat umur yang berbeza akan menggunakan kesemua jenis main kognitif untuk pelbagai tujuan. Keunikan dan kepelbagaian jenis main kognitif ini memberi kesan ke atas pengetahuan dan kemahiran kanak-kanak secara holistik. Berdasarkan Mariani Md Nor et. al (2014), menyatakan bahawa perspektif main sosial terdiri daripada beberapa kategori iaitu:

Tingkah laku '*Unoccupied*'

Main sosial yang dikenali sebagai main yang tidak menggunakan sebarang alatan permainan. Tingkah laku '*unoccupied*' ini biasa dilihat dilakukan oleh bayi. Pada peringkat usia tersebut bayi tidak terlibat aktiviti bermain dan tidak mempunyai sebarang tujuan atau matlamat tertentu. Sebagai contoh bayi bermain dengan jari tangannya dengan tidak mempunyai sebarang tujuan. Bayi tidak terhad ke atas satu bentuk tingkah laku sahaja, kemungkinan bayi boleh menukarkan ke pada memegang kaki sambil cuba di masukkan ke mulut dan

sebagainya. Pada tahap ini tiada sebarang interaksi berlaku. Lingkungan usia lahir sehingga dua tahun. Tahap ini amat penting untuk perkembangan main sosial yang seterusnya.

Tingkah laku ‘Onlooker’

Kanak-kanak tidak melibatkan diri secara langsung dengan aktiviti permainan tersebut. Mereka hanya memerhati kanak-kanak lain bermain sebagai contohnya aktiviti permainan congkak, ‘*play dough*’ dan sebagainya. Pada tahap main ‘*onlooker*’ ini kanak-kanak tidak mempunyai sebarang tujuan atau matlamat tertentu. Namun proses interaksi telah berlaku, di mana kanak-kanak akan bertanya tentang permainan yang sedang dimainkan oleh rakannya tetapi tidak melibatkan diri dalam aktiviti permainan tersebut. Pada tahap ini kanak-kanak hanya suka memerhati dan bertanya tetapi tidak melibatkan diri secara aktif dan tidak menggunakan sebarang alatan permainan. Lingkungan umur dua tahun hingga tiga tahun.

Tingkah laku Solitari (*Solitari Play*)

Pada tahap solitari ini kanak-kanak bermain secara bersebelahan dengan rakan-rakannya. Tetapi aktiviti permainan yang dilakukan adalah berbeza, sebagai contoh Ahmad bermain bongkah kayu, Linda bermain ‘*play dough*’ manakala Jenice bermain ‘*puzzle*’. Pada kategori ini matlamat permainan tidak jelas dan tujuan permainan setiap kanak-kanak berbeza-beza. Permainan solitari mempunyai tahap interaksi yang rendah, ini kerana kanak-kanak bermain secara individu dengan menggunakan alatan permainan yang berbeza. Lingkungan usia dua tahun hingga tiga tahun kanak-kanak gemar bermain solitari.

Main Selari (*Parallel Play*)

Permainan selari ini berlaku dalam lingkungan umur dua tahun setengah hingga tiga tahun setengah. Permainan ini bersifat individu. Kanak-kanak bermain secara bersebelahan dengan kanak-kanak lain tetapi masih tidak bermain bersama-sama. Pada kategori permainan selari ini, kanak-kanak menggunakan alat permainan yang sama. Interaksi yang berlaku dalam kanak-kanak yang sedang bermain sangat minimum. Matlamat bermain juga masih kurang jelas dan kanak-kanak bermain secara individu. Sebagai contohnya kanak-kanak bersama-sama bermain ‘*play dough*’.

Main Asosiatif (*Associative Play*)

Permainan asosiatif berlaku dalam lingkungan umur tiga tahun setengah, di mana kanak-kanak diletakkan dalam kumpulan serta di tempat pada kawasan yang sama. Pada kategori main asosiatif ini interaksi dalam kalangan kanak-kanak adalah pada tahap yang tinggi. Kanak-kanak mulai berminat untuk bermain dengan rakan-rakan lain dalam kumpulan kecil. Di sini, main bersama amat penting untuk membentuk kemahiran sosial kanak-kanak, berbanding

bermain secara individu. Alatan atau aktiviti permainan yang dijalankan adalah sama. Sebagai contohnya, kanak-kanak bermain di taman permainan, mereka akan menunggu giliran untuk bermain alatan permainan seperti papan geluncur, buaian, 'monkey bar', papanimbangan dan sebagainya.

Main Koperatif (*Cooperative Play*)

Permainan koperatif berlaku dalam lingkungan usia empat tahun setengah. Di mana aktiviti bermain adalah dalam satu kumpulan yang sama pada kawasan yang sama. Kanak-kanak dilihat mulai berminat untuk bermain dengan rakan-rakan yang lain sebagai satu kumpulan dan setiap orang mempunyai peranan masing-masing. Alatan permainan yang akan digunakan kemungkinan sama atau boleh juga tidak sama demi untuk mencapai matlamat kumpulan. Interaksi sosial yang berlaku adalah sangat tinggi. Contoh permainan ini adalah seperti bermain bola sepak, pertandingan membina istana pasir dan sebagainya. Dalam kategori ini kanak-kanak telah mempunyai peranan masing-masing untuk dimainkan dan bersama-sama berkerjasama untuk mencapai matlamat kumpulan.

Parten (1932) di dalam Diana (2014), telah menghuraikan tentang peringkat permainan kanak-kanak untuk membina hubungan sosial dengan rakan sebaya dengan melalui proses kematangan dalam permainan kognitif dan permainan sosial. Pada peringkat usia prasekolah permainan sosial berkembang dengan pesat.

KEPENTINGAN BERMAIN KE ATAS PERKEMBANGAN HOLISTIK KANAK-KANAK

Main mempunyai pengaruh besar ke atas perkembangan menyeluruh kanak-kanak secara optimum. Secara umum, ibu bapa, guru-guru dan masyarakat mengetahui bahawa bermain dapat memberi manfaat kepada kanak-kanak dari aspek perkembangan fizikal, kognitif, bahasa, emosi sosial dan kreativiti.

Perkembangan Fizikal

Menurut Diana (2014), bermain membantu kanak-kanak meningkatkan kemahiran motor kasar serta memudahkan pergerakan otot dan saraf kanak-kanak. Melalui aktiviti belajar sambil bermain kanak-kanak dapat memperkembangkan kemahiran fizikal mereka iaitu motor kasar (*gross motor skills*) dan motor halus (*fine motor skills*) secara optimum. Apabila kanak-kanak bermain mereka perlu melibatkan diri secara aktif, oleh itu mereka akan merangsang pergerakan keseluruhan anggota badan. Melalui aktiviti fizikal yang dilaksanakan semasa bermain dapat memberi kesan positif dari sudut kesihatan dengan mengurangkan risiko obesiti dalam kalangan kanak-kanak di Malaysia.

Perkembangan Kognitif

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Roskos dan Christie (2007) di dalam Wortham, S. C. (2014), aktiviti bermain adalah sangat penting untuk perkembangan kognitif kanak-kanak. Pada peringkat usia prasekolah aktiviti pengajaran berunsurkan permainan adalah sangat digemari oleh kanak-kanak. Ini kerana tempoh usia tersebut murid-murid memfokuskan perhatian berpusatkan objek dan persekitaran mereka. Oleh itu, kanak-kanak harus diberikan peluang membina kemahiran dan imaginasi mereka hasil interaksi dengan persekitaran (*nature*). Ibu bapa dan guru khasnya boleh mewujudkan persekitaran yang menggunakan pendekatan '*Zone Of Proximal Development*' (ZPD) di mana orang dewasa berperanan sebagai pemudahcara atau pembantu agar kanak-kanak dapat melaksanakan setiap tugas yang dirancang dalam setiap permainan. Di dalam ZPD terdapat satu teknik yang dinamakan sebagai '*scaffolding*', iaitu orang dewasa mengurangkan bantuan ke atas kanak-kanak sedikit demi sedikit sehingga kanak-kanak mampu berdikari melaksanakan sesuatu permainan atau tugas tanpa sebarang bantuan.

Selain itu juga, melalui pendekatan bermain ini juga kanak-kanak dapat mengatasi kebimbangan, konflik, rasa tidak selesa, rasa malu dan sekaligus dapat membantu di dalam proses adaptasi mereka. Menurut Santrock (2007), melalui aktiviti bermain kanak-kanak dapat meningkatkan penghargaan sendiri (*self esteem*). Ini menunjukkan bahawa kanak-kanak akan rasa selamat dan selesa apabila dirinya di terima oleh rakan sebaya dan sekaligus dapat meningkatkan keyakinan diri mereka.

Perkembangan Bahasa

Sebelum kanak-kanak mampu menguasai kemahiran membaca dan menulis, mereka terlebih dahulu perlu menguasai bahasa. Proses mempelajari bahasa berlaku secara semulajadi melalui beberapa fasa-fasa tertentu yang perlu dialami oleh kanak-kanak (Isernberg, J. P., & Jalongo M. R, 2010). Melalui aktiviti permainan kanak-kanak dilihat dapat memperkembangkan proses penguasaan kosa kata bahasa khususnya terhadap bahasa ibunda mereka sebagai bahasa pertama. Aktiviti bermain memberi peluang kepada kanak-kanak untuk banyak berkomunikasi sesama rakan sebaya. Interaksi tersebut memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memahami bahasa pertuturan rakan-rakan mereka. Penguasaan bahasa tersebut dapat dipertingkatkan melalui aktiviti bermain kerana, apabila proses bermain berlaku mereka akan saling berinteraksi antara satu sama lain, keadaan ini dapat mengukuhkan penguasaan bahasa kanak-kanak. Secara tidak langsung mereka mampu menguasai bahasa pertama mereka dengan baik.

Perkembangan Emosi

Bermain memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonjolkan perlakuan secara bebas tanpa perlu terikat kepada peraturan yang rigid dan ketat.

Berdasarkan teori *carthatic* bermain membantu kanak-kanak mengimbangi kesihatan mental. Ini bermakna sepanjang proses main berlaku murid-murid dilihat dapat mengurangkan rasa kekecewaan mereka sekaligus mengurangkan ketegangan emosi. Melalui aktiviti bermain kanak-kanak bebas menonjolkan tingkah laku sebenar mereka. Oleh itu kanak-kanak dapat meluahkan rasa kecewa, rasa tidak selesa dan sebagainya dengan menzahirkan emosi secara terus. Hal ini, dapat memberi gambaran sebenar tentang status emosi kanak-kanak. Sekiranya kanak-kanak memerlukan bantuan maka, guru atau ibu bapa dapat menilai dengan jelas apakah masalah yang sedang dihadapi oleh kanak-kanak tersebut. Perkembangan Sosial

Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak dapat meningkatkan kemahiran sosial khususnya yang telah berada di alam prasekolah. Murid-murid ini harus mengukuhkan perkembangan sosial mereka supaya apabila mereka memasuki alam sekolah rendah mereka tidak kekok atau janggal untuk bersosial sesama rakan sebaya. Apabila mereka mampu untuk membina perhubungan sosial dengan murid-murid yang lain, ini bermakna proses sosialisasi dan adaptasi murid-murid terhadap persekitaran ekosistem sekolah akan menjadi lebih mudah. Hal ini sekaligus, dapat membantu murid-murid untuk fokus dan cemerlang dalam pelajaran sekaligus mengelakkan daripada berlakunya keciciran sepanjang melalui proses pengajaran dan pembelajaran (P&P).

Melalui aktiviti bermain ini juga, mereka dilihat dapat memperkembangkan kemahiran sosial khususnya dalam kalangan kanak-kanak berlainan jantina. Melalui aktiviti bermain kanak-kanak dapat membina dan memupuk nilai persahabatan. Di mana melalui pergaulan dan persahabatan dengan rakan sebaya kanak-kanak mampu untuk berdikari, mampu untuk survival, membentuk sikap seperti altruism, bersimpati dan sebagainya (Patterson et. al, dalam Mariani Md. Nor, 2014).

Perkembangan Kreativiti

Bermain adalah sesuatu yang menyeronokkan kepada kanak-kanak. Bermain memberi ruang dan kebebasan untuk kanak-kanak berimajinasi dan meluahkan apa yang dirasakan oleh mereka melalui tingkah laku main yang ditonjolkan.

“...melalui permainan kanak-kanak menguasai kemahiran membina konsep dengan meneroka dan melalui alam, membina kemahiran literasi, mengurus emosi yang sihat seperti menerima kejayaan dan kegagalan, melahirkan perasaan dan meningkatkan kreativiti”. Mariani Md. Nor (2014) – ms 37

Lieberman (2015), menjalankan kajian empirikal berkenaan hubungan bermain dengan ukuran kreativiti iaitu kefasihan mempelbagaikan idea, fleksibiliti kespontanan dan keaslian. Hasil keputusan kajian menunjukkan wujud korelasi yang signifikan antara aspe bermain dengan skor pemikiran kreativiti yang telah diuji oleh pengkaji. Selain itu juga melalui aktiviti bermain

dapat memberi peluang kepada kanak-kanak mengadaptasikan imaginasi, mengendalikan pengalaman dan melatih keupayaan kognitif untuk digunakan pada masa depan. Oleh itu, bermain memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengekspresikan dirinya dan menunjukkan tingkah laku yang sebenar mereka yang disembunyikan (Moyles, 1991).

Manfaat atau kepentingan main ke atas kanak-kanak dapat diringkaskan dalam jadual seperti berikut Mariani (2014) dan Diana (2014):

- Membina harga diri dan konsep sendiri kanak-kanak
- Membenarkan kanak-kanak untuk mengaami dan meneroka dunia sekeliling mereka
- Memperolehi kemahiran yang membantu untuk menangani tingkah laku yang negative atau berisiko tinggi
- Mengembangkan kemahiran sosial ketika berinteraksi dengan rakan sebaya
- Memperkukuhkan perhubungan antara ahli keluarga
- Merangsang perkembangan otak dan intelek kanak-kanak
- Membantu memperkembangkan otot semasa mereka terlibat dalam aktiviti fizikal seperti berlari, melompat, menari, mendaki, menggali, mengangkat menolak atau menarik.
- Berpeluang untuk mengalami pelbagai emosi termasuk gembira, kekecewaan, pencapaian, keyakinan, kesedihan, kemarahan dan belajar untuk mengurus emosi secara efektif
- Cabaran dalam aktiviti bermain membolehkan kanak-kanak mencabar diri, menguji batasan, mencari pendekatan kreatif kepada situasi baru dan memupuk daya tahan (*resilience*) serta meningkatkan kemahiran dalam menangani peristiwa yang tertekan dengan efektif
- Meningkatkan kualiti hidup seseorang kanak-kanak

PERANAN GURU DAN PENGASUH DALAM AKTIVITI MAIN KANAK-KANAK

Guru dan pengasuh di prasekolah, tadika dan di taska harus menjalankan lima peranan penting dalam memastikan bilik darjah berada dalam keadaan yang baik dan ceria. Peranan berikut adalah :

Sebagai Pengurus Bilik Darjah

Peranan guru bukan semata-mata mengajar sahaja, guru perlu bertindak sebagai pengurus kelas yang akan menguruskan aktiviti rutin dalam bermain. Guru memastikan kanak-kanak menjalankan tugas mengikut jadual yang telah disediakan seperti menyapu sampah, menyusun meja dan kerusi, mengurus keadaan fizikal bilik darjah supaya lebih kondusif dan sebagainya. Guru perlu

melatih dan membimbing kanak-kanak agar bertanggungjawab membersihkan kelas dan menyusun semula peralatan yang telah digunakan ke tempat asal.

Sebagai Perancang

Guru dan pengasuh perlu merancang aktiviti bermain secara sistematik sebelum memasuki ke bilik darjah. Guru dan pengasuh perlu memberi penekanan ke atas objektif pembelajaran dan bahan peralatan yang hendak digunakan. Penentuan objektif pembelajaran perlu berpandukan sukatan pelajaran iaitu dengan merujuk kepada Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (prasekolah dan tadika) dan Kurikulum Permata Negara (taska). Aktiviti permainan yang dirancang haruslah menggunakan aspek amalan bersesuaian perkembangan (ABP) agar tajuk atau tema yang dipilih adalah sesuai dengan minat kanak-kanak dan guru.

Sebagai Fasilitator

Kanak-kanak yang sedang dalam proses beradaptasi dengan persekitaran sekolah akan mengalami pelbagai kesukaran seperti masalah pembelajaran, mengurus sosioemosi dan sebagainya. Oleh itu, guru harus bertindak sebagai pemudah cara atau sebagai ketua yang berperanan untuk membantu kanak-kanak menyelesaikan masalah yang dihadapi. Sekiranya terdapat kanak-kanak yang mudah bosan, tidak pandai mengawal emosi, tiada keyakinan diri, mudah rasa kecewa dan sebagainya, guru perlu meyakinkan kanak-kanak dan memujuk agar mereka boleh mengendalikan emosi dan dapat beradaptasi dengan baik.

Meningkatkan Kebolehan Kanak-Kanak

Aktiviti bermain yang di rancang secara berkumpulan akan menyebabkan guru mampu melihat kepelbagaian kanak-kanak di mana tahap kebolehan melaksanakan aktiviti adalah berbeza. Guru perlu menyediakan aktiviti yang pelbagai agar dapat mencukil potensi yang ada dalam diri akank-kanak, walaupun aktiviti yang mudah dan menyeronokkan. Guru perlu pandai mendorong pelajar yang lemah untuk terlibat secara berterusan dalam aktiviti permainan yang dirancang. Selain itu guru dan pengasuh perlu mempelbagaikan teknik agar perkembangan kanak-kanak dapat dioptimumkan.

Membimbing Kanak-Kanak Menjadi Pembuat Keputusan

Guru dan pengasuh perlu membimbing kanak-kanak untuk membuat keputusan. Di mulai dengan perkara yang mudah seperti membuat pilihan jenis permainan, alatan mainan dan sebagainya. Sebaiknya guru hanya menyediakan cadangan tertentu, keputusan adalah bergantung kepada pilihan kanak-kanak tersebut. Secara tidak langsung mereka akan merasa dihargai dan teruja melaksanakan aktiviti mainan pilihan mereka. Ini membolehkan kanak-kanak berlatih membuat keputusan bergantung kepada minat dan kecenderungan masing-masing.

KESAN MAIN TERHADAP KANAK-KANAK

Menurut Mariani (2014) dan Diana (2014), main mempunyai banyak kesan khususnya dalam peningkatan perkembangan menyeluruh kanak-kanak. Keberkesanan bermain dalam kalangan kanak-kanak dapat disenaraikan di bawah :

- Membantu perkembangan kanak-kanak
- Memupuk daya kreativiti secara sukarela
- Merasakan kebebasan bertindak
- Mengembangkan imaginasi
- Menggalakkan kanak-kanak menjadi *adventurous*
- Menggalakkan pengembangan bahasa
- Mengalami kuasa yang unik untuk membina hubungan interpersonal
- Mengembangkan fizikal kanak-kanak
- Mengembangkan minat dan penumpuan kanak-kanak
- Mempelajari peranan orang dewasa
- Mengalami satu cara pembelajaran yang dinamik
- Memperbaiki penilaian mereka melalui bermain
- Bermain boleh disusun secara akademik

KESIMPULAN

Secara semulajadi kanak-kanak akan mempunyai naluri untuk bermain. Main merupakan aktiviti yang penting dalam kehidupan kanak-kanak yakni main telah dianggap sebagai satu daripada cara kanak-kanak belajar tentang dunia persekitaran mereka. Perkembangan main dari perspektif kognitif dan sosial membantu guru untuk melihat fasa perkembangan main dalam diri kanak-kanak. Sekiranya kanak-kanak tidak bermain mereka akan kehilangan peluang untuk memahami nilai-nilai murni, konsep asas dan perkembangan alam sekeliling mereka. Hanya melalui aktiviti bermain kanak-kanak boleh menjelajah dan meneroka alam persekitaran mereka.

Main terbukti memberi manfaat ke atas aspek perkembangan menyeluruh kanak-kanak meliputi fizikal, kognitif, bahasa, emosi, sosial dan kreativiti kanak-kanak. Oleh yang demikian ibu bapa, guru-guru, pengasuh dan masyarakat umum harus memberi galakan dan dorongan untuk kanak-kanak bermain dengan menyediakan persekitaran yang tersedia untuk kanak-kanak bermain sambil meneroka. Seperti mana yang dinyatakan oleh Maria Montessori di mana kanak-kanak mempunyai peringkat umur yang sensitif di mana mereka mampu menguasai segala maklumat yang diberikan. Amat rugi sekiranya tempoh sensitif itu diabaikan. Guru dan pengasuh khasnya perlu menyediakan persekitaran yang tersedia untuk kanak-kanak terokai sama ada di dalam bilik

darjah atau diluar bilik darjah. Iklim sekolah harus mesra kanak-kanak agar mereka sentiasa teruja dan gembira berada di sekolah.

Justeru, perkembangan main dalam kalangan kanak-kanak awal sangat perlu diambil serius agar dapat meningkatkan perkembangan kanak-kanak ke tahap optimum secara holistik. Kerajaan seharusnya perlu memberi dana yang sewajarnya agar setiap prasekolah, tadika dan taska mampu menyediakan persekitaran permainan yang terbaik demi melahirkan bakal pemimpin masa hadapan yang gemilang.

RUJUKAN

- Berk, L. E., (2008), *Life Span Development*. United Kingdom: Sage Publication.
- Diana S. B., (2014), *Development Among Children*, Kuala Lumpur: Pearson Malaysia Sdn. Bhd.
- Isernberg, J. P., & Jalongo M. R. (2010). *Creative Expression and Play in Early Childhood Education* (3rd ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill.
- Jo Ann M. Farver & Yoolim Lee Shin, (1997) Social pretend play in Korean and Anglo American Pre-schoolers: *Journal Child Development*, Volume 68, Number 3, Pages 544 – 556.
- Lieberman (2015), *Observing development of the young children*: Upper Saddle River, New Jersey.
- Lu Chung Chin & Affandi Zakaria, (2015) Effect of game-based learning activities on children's positive learning and prosocial behaviours: *Jurnal Pendidikan Malaysia* 40 (2), ms 159 – 165.
- Mariani Md Nor, Adelina Asmawi, Lau Poh Li., (2014). *Memahami Main dalam Dunia Kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Pearson Malaysia Sdn. Bhd.
- Najeemah Mohd Yusof. (2015) Identifikasi Psikomotor, Kognitif, Sosioemosi dan Bahasa Dalam Kalangan Kanak-Kanak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Belajar Melalui Bermain: *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 38 (2). Ms 53 – 63.
- Richard A. F., Carol L. M., (2003) Young children's play qualities in same, other and mixed sex peer group: *Journal of Child Development*, Volume 74, Number 3, Pages 921 – 932.
- Santrock, J. W., (2007). *Child Development*. Madison, Wisconsin: Brown and Benchmark Publishers.
- Wortham, S. C. (2004), *Assessment in Early Childhood Education*, 4th ed. NY:Prentice Hall.
- Zakiah Mohamad Ashari, Alina Mohd. Kosnin & Yeo Kee Jiar, (2014) Keperluan Aktiviti Bermain dan Kepentingannya Terhadap Motivasi Kanak-Kanak Prasekolah: *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 34 (2). Ms 156 – 168.